

WWW.REVISTABANG.COM

BANG!

A SUA REVISTA DE FANTASIA, FC E HORROR

EDIÇÃO



BANG! Nº 17 / MARÇO DE 2015

REVISTA
GRÁTIS

PUBLICAÇÃO QUADRIMESTRAL DA SAÍDA DE EMERGÊNCIA



AS TRÊS LEIS DA MAGIA QUE REGEM O MARAVILHOSO UNIVERSO DE BRANDON SANDERSON

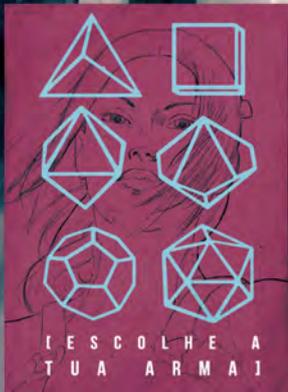
VENHA DESCOBRIR A LENDA DE SHANNARA

O COMPLEXO DOS ASSASSINOS: Os jogos da fome acabaram de ficar mais violentos

E AINDA:
ENTREVISTAS
BD
CONTOS
ENSAIOS



ESTÚDIOS
GHIBLI:
30 ANOS
DE PURA
MAGIA NA
ANIMAÇÃO
JAPONESA



CONHECE
O MUNDO
DOS JOGOS
NARRATIVOS?
POR SÉRGIO
MASCARENHAS

ESCOLHE A
TUA ARMA!



PENSA QUE
SABE TUDO
SOBRE O MUNDO
DE WESTEROS?
HÁ MAIS PARA
DESCOBRIR
NAS PÁGINAS
DESTA REVISTA



DESTAQUE FNAC

5 A 18 DE MARÇO

COLEÇÃO

RANGI!

ATÉ
-40%

**ACUMULA AINDA 10%
EM CARTÃO FNAC**

Campanha válida na Fnac de 5 a 18 de março de 2015.
Não acumulável com outras promoções, nem com descontos aderente.

fnac

www.fnac.pt

Aprecio a sua preocupação pela minha segurança, mas eu já sei como isto irá terminar para mim e aceito o risco... Apenas peço a garantia de que esta informação chegue ao público americano. Assinado: Citizenfour, mais conhecido hoje pelo nome de Edward Snowden. Em 2013, Snowden, um ex-administrador de sistemas da CIA e ex-contratado ao serviço da NSA (National Security Agency), iniciou uma série de revelações a jornalistas sobre a extensão da rede de espionagem e os programas de vigilância montados pelo governo americano, com o apoio de outros governos, após o 11 de Setembro. A nossa Internet, os nossos telefones, telemóveis e as nossas televisões estavam a ser constantemente vigiados, iniciando um debate global feroz sobre privacidade e os limites legais e éticos dos governos para espiar os seus próprios cidadãos em nome de possíveis ameaças terroristas e fora da proteção de tribunais.

O percurso de Edward Snowden está bem documentado em *Citizenfour*, o documentário da realizadora Laura Poitras (acabou de ganhar o Óscar de Melhor Documentário), uma das pessoas inicialmente contactadas por Snowden e já conhecida por desenvolver várias obras sobre *whistleblowers* (denunciantes). Grande parte do documentário decorre num quarto de hotel em Hong Kong onde Poitras e os jornalistas do *The Guardian* Glenn Greenwald e Ewen MacAskill conhecem pela primeira vez Edward Snowden. Ao longo de uma semana histórica, recebem explicações sobre como funciona a intervenção da NSA na nossa tecnologia, ao mesmo tempo que descobrem as motivações do denunciante e as suas convicções inabaláveis de que o governo norte-americano (mas também britânico e outros) traíra a confiança do eleitorado.

Um dos detalhes curiosos que temos

a oportunidade de descobrir no documentário é o vislumbre de um dos livros de cabeceira de Snowden; *Homeland* de Cory Doctorow, a história de um ex-hacker que tem de lidar precisamente com o dilema que Snowden enfrenta: lançar ao público revelações massivas que denunciam o Estado autoritário e a sua cruzada imoral contra os cidadãos.

A ficção científica ilustrada no romance de Cory Doctorow – um conhecido blogger, escritor e ativista da Internet e da liberdade de informação – encontra ecos estranhos na realidade. O que era uma ficção especulativa sobre os perigos da tecnologia nas mãos de poderes políticos obscuros torna-se carne e osso. As olheiras de Snowden vão piorando ao longo do documentário e temos consciência de que esta missão que ele escolheu assumir traz com ela um enorme fardo pessoal – a solidão do exílio e o medo de encarceramento ou morte.

Poucos autores como Cory Doctorow captam com tal presciência o futuro distópico que nos aguarda. Mais do que os temas da exploração espacial ou inteligência artificial – tópicos favoritos de muitos fãs de ficção científica –, é o tema do Big Brother de George Orwell, a subversão da tecnologia e o seu uso contra o público que acabam por constituir alguns dos maiores desafios que a nossa sociedade enfrenta. O que impede instituições como a NSA de espionagem industrial e financeira, derrubar governos ou figura políticas incómodas, prender cidadãos incómodos, aniquilando qualquer pretensão à democracia?

O que dantes pertencia apenas ao reino das teorias da conspiração e paranoia, já não soa tão paranoico e rebuscado. Não é por acaso que irão encontrar o conto *Scroogled* de Cory Doctorow

nas páginas desta revista. Mesmo sendo de 2007, não deixa de ser um conto visionário na forma como descreve as nossas identidades cibernéticas reféns de grandes corporações que usam essa informação para fins políticos ou lucrativos. Neste contexto tão remanescente de 1984, *Citizenfour* pode bem tornar-se uma obra que será lembrada por já não manter a linha divisória entre ficção e realidade.

O futuro para o qual Cory Doctorow nos adverte, e já materializado na figura de Edward Snowden, não é um futuro brilhante, mas já não nos podemos dar ao luxo do pessimismo e conformismo. Quando Oliver Sacks, o famoso escritor e neurologista, descobriu recentemente que tinha cancro terminal aos 81 anos, escreveu estas palavras que se tornaram virais, *Ainda me preocupo profundamente com o Médio Oriente, o aquecimento global, a desigualdade crescente, mas são assuntos que já não me pertencem; pertencem ao futuro. Sinto-me feliz quando conheço jovens dotados – mesmo aquele que me fez a biopsia e que me diagnosticou as metástases. Sinto que o futuro está em boas mãos.* Um cientista moribundo contempla a sua própria mortalidade e diz-nos que o futuro pertence àqueles que ficam. Sente que o futuro está em boas mãos. Cabe-nos a nós a tarefa de lhe provar que tem razão. **BANG!**



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

ilustrador convidado

Manuel Morgado



1. Gandalf e Thorin
Oakenshield
© ManuelMorgado

2. Falconer
© ManuelMorgado

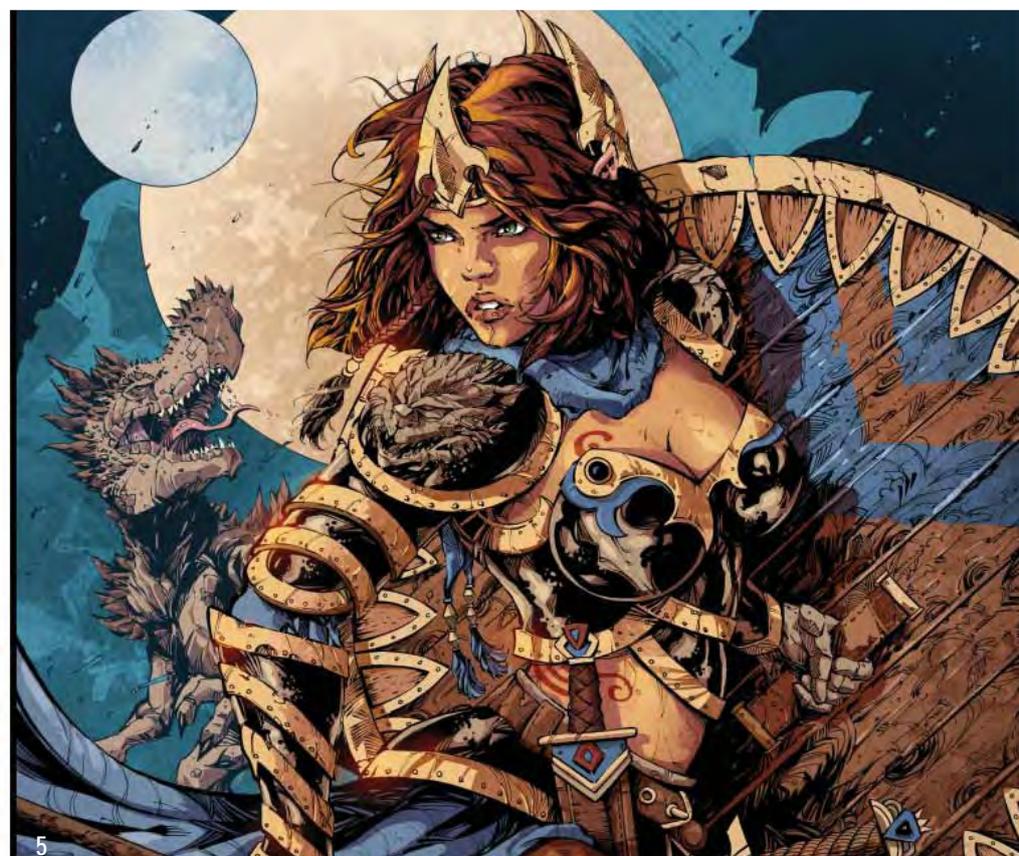
3. Steampunk Girl
© ManuelMorgado

4. The Tavern
© ManuelMorgado

5. Iron Maiden
© ManuelMorgado

Manuel Morgado nasceu em 1979, em França, mas as suas raízes são do Sabugal de onde os seus pais são naturais. Iniciou o seu percurso profissional por volta de 2003 quando saiu da Arca EUAC (Escola Universitária das Artes de Coimbra), onde estudou no curso de Design de Comunicação. Sem esperar muito tempo, teve uma experiência de 6 meses num gabinete de *design* gráfico mas, assim que saiu, lançou-se como *freelancer*, trabalhando desde logo para os jornais, editoras e agências de publicidade. Desde então, e até agora, tem sido uma aprendizagem constante, quer na maneira de lidar com clientes, como negociar um projeto, quer em avançar o melhor possível nas técnicas de ilustração que desenvolve.

Iniciou-se de forma clássica, desenvolvendo o desenho à mão e pintura, até descobrir a pintura digital que elabora através de fotografia ou *Photoshop*. Manuel Morgado assume-se inspirado tanto por mestres clássicos, principalmente em estilo renascentista barroco, como Caravaggio, Rubens, Vermeer, entre outros, como a ilustração de artistas contemporâneos, tais como Luis Royo, John Jude Palencar, Matt Stawicki, Todd Lockwood e Norman Rockwell. Podem visitar o seu site em <http://manuelmorgado.com> com **BANG!**





Não Ficção

- 02** Ilustrador convidado
Manuel Morgado
- 10** Dune — No Espaço tudo é Imperfeito
Jorge Palinhos
- 12** A Propósito de um Conto de Jean Ray
António Monteiro
- 17** Saga — Um Épico Familiar
João Lameiras
- 20** A História Não-Contada do Mundo da Guerra dos Tronos
George R. R. Martin, Elio M. Garcia e Linda Antonsson
- 27** Ghibli, 30 anos de Puro Deslumbramento
Safaa Dib
- 36** Jogos Narrativos, conheces?
Sérgio Mascarenhas
- 44** O Maravilhoso Mundo de Raymond E. Feist
Ana Cristina Rodrigues
- 50** O Complexo dos Assassinos: Não Tropeces no Cadáver
Eduarda Barata

- 54** A Lenda de Shannara: O Mundo Depois da Magia
Ana Cristina Rodrigues
- 72** As Leis da Magia
Brandon Sanderson
- 78** E se...? — Respostas Científicas para Perguntas Absurdas
Randall Munroe
- 82** Entrevista Vencedor Prémio Bang!
Safaa Dib
- 86** O Homem Duplo de Philip K Dick
João Campos

Ficção

- 32** O Leitor
David Machado
- 40** O Ontem
Pedro Lucas Martins
- 64** Scroogled — Não me Sinto com Sorte
Cory Doctorow
- 84** A Guerra dos Pombos
Estevão Ribeiro



SAÍDA DE EMERGÊNCIA
livros para fugir da rotina



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

Revista Bang! 17 / março de 2015 **Propriedade:** Edições Saída de Emergência. Todos os direitos (e mais alguns) reservados. **Director e escravo das galés:** Luís Corte Real **Editora (procurada pela Interpol):** Safaa Dib **Direcção de arte e catering:** Ana Nascimento, Luís Corte Real, Luís Marcela, Maria do Mar Rodrigues **Colaboradores explorados nesta edição:** Ana Cristina Rodrigues, António Monteiro, Eduarda Barata, João Campos, João Lameiras, Jorge Candeias, Jorge Palinhos, Luis Santos, Manuel Morgado, Renato Carreira. **Autores e outros convidados sem voto na matéria:** Brandon Sanderson, Cory Doctorow, David Machado, Elio M. Garcia, Estevão Ribeiro, George R. R. Martin, Eric Henrique de Souza, Linda Antonsson, Lindsay Cummings, Pedro Lucas Martins, Raymond E. Feist, Randall Munroe, Sérgio Mascarenhas, Terry Brooks. **Redacção e solário:** Rua Adelino Mendes, n.º 152, Quinta do Choupal 2765-082 S. Pedro do Estoril, Portugal **Impressão (gralhas incluídas):** DPS — Digital Printing Services **Tiragem de revirar os olhinhos:** 8500 **Copyright:** Textos e imagens propriedade da editora e/ou dos respectivos autores, etc e tal. Os artigos presentes nesta edição têm ou não as regras do novo Acordo Ortográfico consoante vontade dos seus autores, pelo que não se encontra uniformizada a sua aplicação.

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

coleção Bang!

só literatura fantástica

[Resumo das novidades Por Luís Corte Real / editor]



O mercado editorial rege-se por modas. Mas, curiosamente, nenhum grupo editorial, por mais poderoso que seja, consegue criar uma moda por sua iniciativa. Estas são como acidentes naturais, um tsunami ou um violento terramoto, acontecem quando e onde menos se espera. Mas se é verdade que ninguém prevê uma moda, todos podemos olhar para os tops dos últimos anos e perceber quais foram, de onde vieram e quem ganhou com elas.

Atualmente a moda é a literatura erótica. Um género que praticamente não existia em Portugal e que, lentamente, irá regressar a esse limbo. Mas nos últimos três anos dominou (com chicote) os tops de vendas. Antes de E. L. James ter dado vida a este fenómeno tivemos um longo período de vampiros. Graças a Stephenie Meyer, durante alguns anos, tudo o que tinha vampiros (mesmo os que brilham) era sinónimo de vendas elevadas. Até que os leitores se fartaram e, atualmente, tudo o que tenha vampiros é sinónimo de vendas más. Antes dos vampiros tivemos o período dos *thrillers* religiosos que Dan Brown lançou com o seu *Código Da Vinci*. Publicaram-se milhares de *copycats* e todos ficámos a saber como a Maçonaria e os Illuminati são malvados. Este género está absolutamente morto e enterrado mas, em Portugal, José Rodrigues dos Santos tem-se aguentado muito bem. Em 2001, tivemos a moda da fantasia épica, fruto da trilogia de filmes do *Senhor dos Anéis*, de Peter Jackson. Não só a obra de Tolkien regressou aos tops, mas toda uma miríade de autores teve o seu lugar ao sol. Até George R. R. Martin beneficiou dessa moda. Recuando ainda mais no tempo até ao final do século passado, encontramos a gloriosa J. K. Rowling, Harry Potter

talvez tenha sido a primeira grande moda literária com efeitos globais. Depois dele, nada mais foi o mesmo.

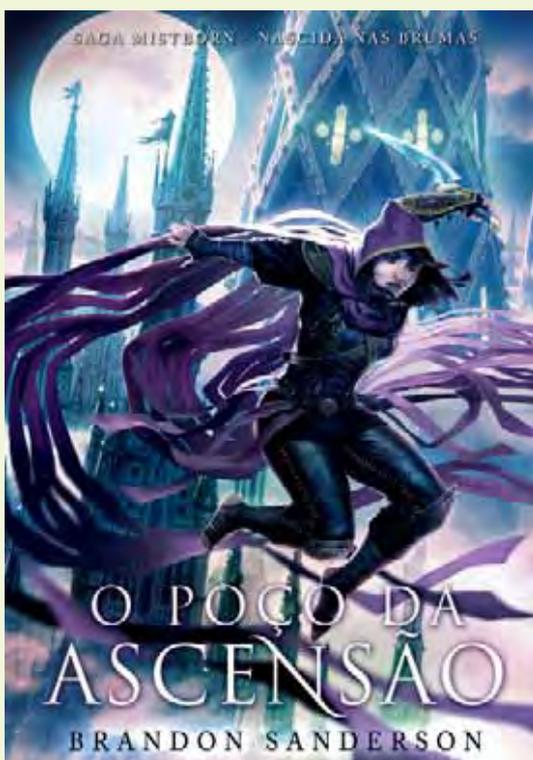
E porque faço eu este resumo das modas literárias dos últimos 15 anos? Porque a SdE vai fazer 12 anos, tendo portanto apanhado a maioria destas modas. Também não as conseguimos prever, e muito menos criar, mas faz parte da arte da sobrevivência saber aproveitá-las. Recentemente, vários dos nossos autores eróticos chegaram aos tops, destacando-se da numerosa concorrência pelas capas apelativas e posicionamento inteligente. A *Casa da Noite*, a nossa série de vampiros, conseguiu herdar uma fatia interessante dos leitores de *Crepúsculo*. Ainda éramos bebés quando o fenómeno Dan Brown começou, mas mesmo assim conseguimos lançar *O Último Papa*, uma referência nos *thrillers* portugueses da altura. E se alguma editora soube tirar partido da moda da literatura fantástica, foi a coleção Bang!, uma referência nacional e não só. Agora que este género está na curva descendente, muitos perguntam-nos pelo futuro. Deixo uma promessa: podemos abandonar o erótico, os vampiros adolescentes e até os *thrillers*, mas a Coleção Bang! vai continuar. E com o vosso apoio e compreensão para a mudança dos tempos, vamos continuar em força.

FEVEREIRO

O Poço da Ascensão

de Brandon Sanderson

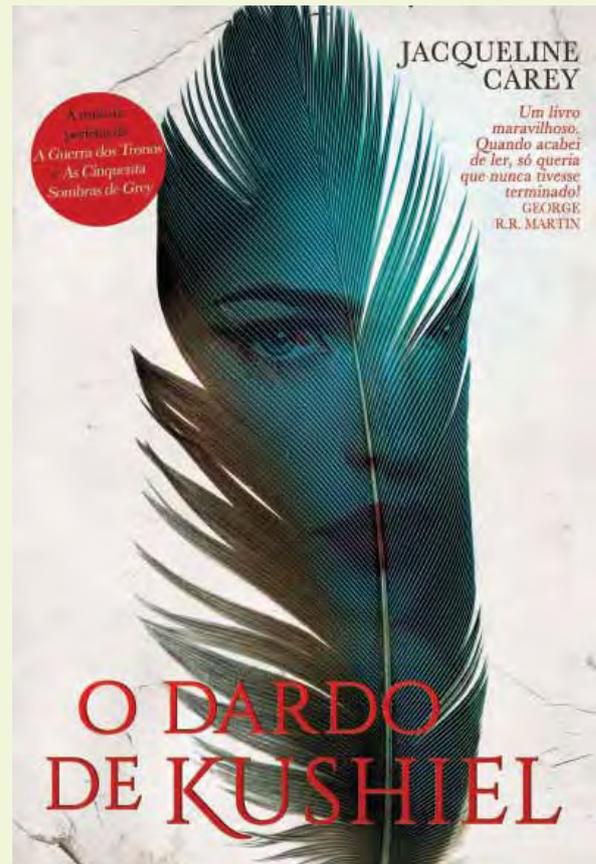
Ninguém que leu *O Império Final* em 2014 ficou indiferente ao talento de Brandon Sanderson como contador de histórias. Após o final bombástico do primeiro volume da série *Nascida nas Brumas*, alguns dos nossos protagonistas favoritos regressam num segundo volume ainda mais emocionante. Luthadel tem um novo poder político vigente. Venerada ou perseguida, Vin sente-se desconfortável com o peso que carrega sobre os ombros, e impedir assassinos de levar a cabo as suas missões é o menor dos seus problemas. A cidade de Luthadel não se governa sozinha, e cabe a Vin e aos outros membros do clã de Kelsier, que lideram uma nova era revolucionária, aprender estratégia e diplomacia política e lidar com invasões iminentes à cidade. As brumas escondem muitos perigos e começam a ter ímpetus assassinos. Para resolver o mistério das brumas, Vin e os seus amigos terão que descobrir mais sobre o poço da ascensão, o herói das eras e as profundezas... Mais uma vez, um volume que surpreende pelas reviravoltas e o final apoteótico. Publicação na íntegra da edição original.



O Dardo de Kushiel

de Jacqueline Carey

Charlie Jane Anders, do site io9 acaba de considerar Phèdre, a heroína da Saga de Kushiel de Jacqueline Carey, como a maior espia-cortesã da literatura fantástica. Concordo inteiramente por isso, transcrevo aqui os seus motivos: *“A Literatura fantástica tem inúmeras cortesãs que desempenham funções de espia — mas a melhor é Phèdre, a heroína da Saga de Kushiel. Impediu uma conspiração, bloqueia uma invasão, salva o seu país e vinga o seu amo... tudo com sexo louco. A sério, se ainda não leu O Dardo de Kushiel, devia ser a sua próxima leitura. Phèdre, que é deixada pela sua mãe numa escola de treino para cortesãs, é diferente de todos os outros rapazes e raparigas. Porque ela é uma anguissette e consegue transformar a dor em prazer. Este é o seu superpoder. É uma super-masquista. Depois Phèdre é adquirida por um aristocrata misterioso chamado Lord Delaunay, que não a deseja para seu prazer mas sim para agradar a um determinado tipo de aristocratas e assim conseguir informações secretas. Delaunay treina-a não só para ser a cortesã perfeita, mas para usar a sua vulnerabilidade a fim de conquistar a confiança destes homens e mulheres poderosos. Contratada por nobres sádicos, no decorrer do processo começa a descobrir pistas para uma conspiração global que dominará esta espécie de França alternativa, conhecida como Terre D’Ange. O Dardo de Kushiel é uma aventura brutal e enérgica, o sexo é totalmente integrado na religião e cultura alternativas, assim como a prática de magia. E Phèdre é uma protagonista deslumbrante, criativa, pragmática, esperta, marota, subtil e surpreendentemente amável, tendo em conta que*



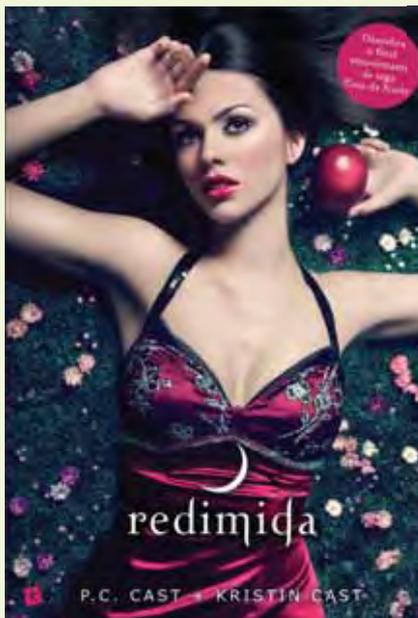
não teme dor. Se quer ler sobre uma espia que nunca enverga um blazer ou uma caneta-laser (e que seguramente não conhece o mesmo destino que muitas outras espias que utilizam o sexo como arma), estes livros são altamente recomendados.” Termino só dizendo que apesar desta saga imperdível não ter vendido bem na Coleção Bang!, decidimos relançá-la pela chancela Chá das Cinco, com um preço mais acessível e em busca de um público sensível à literatura erótica. Mas quem se arriscar na leitura, vai ter uma surpresa e descobrir um mundo cuja complexidade e mestria rivaliza com Westeros de George R. R. Martin.

MARÇO

Redimida

de P.C.Cast e Kristin Cast

É sempre um motivo de celebração em Portugal chegar ao fim da publicação de uma série literária. Quando começámos a série Casa da Noite em maio de 2009, mal sabíamos que se iria tornar um dos maiores best-sellers da SdE. Ainda no aproveitamento do fenómeno Crepúsculo de Stephenie Meyer, foi possível conquistar uma legião de leitoras que se renderam à história cativante de Zoey Redbird, uma adolescente que, depois de ser marcada, entra numa escola de *vampyros* de nome Casa da Noite. O último volume chega agora em março e põe fim a um período da história da nossa editora. As fãs têm agora a possibilidade de descobrir como Zoey e os seus amigos irão sobreviver aos perigos de uma confrontação com Neferet.

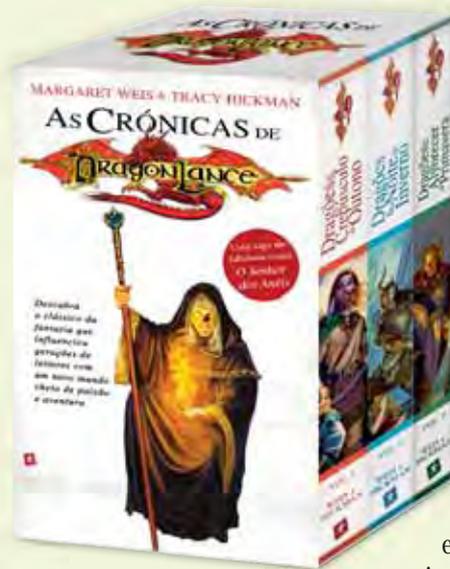


Pack Dragonlance

de Margaret Weis e Tracy Hickman

A primeira trilogia que fundou o universo de Dragonlance vai estar à venda num pack a um preço amigável, um exclusivo nas lojas FNAC. Após muitas aventuras e viagens ao longo de cinco anos, os companheiros de juventude Tanis, Sturm, Raistlin, Caramon e Flint reencontram-se para partilharem as suas descobertas sobre a ausência dos deuses. Quando uma mulher com um bastão azul e o seu companheiro, Lua Dourada e Vento do Rio, chegam a Solace, a sua terra natal, desencadeiam uma série de aventuras

sem fim em que os nossos heróis irão testar a sua resistência e coragem. Com personagens extremamente carismáticas e sendo já um marco influente da fantasia, emoção e tensão nunca estão em falta no maravilhoso mundo de Dragonlance.



ABRIL

O Homem do Castelo Alto de Philip K. Dick

Aproveitando o facto de já estar disponível o episódio piloto (muito bom, por sinal) da série de TV que a Amazon está a produzir para *O Homem do Castelo Alto*, a Coleção Bang! relança esta obra admirável, esgotada há alguns anos, com nova capa. Mantemos a introdução de Nuno Rogeiro, um ensaio bastante completo sobre a obra de Philip K. Dick. Ele, muito melhor do que eu alguma vez poderia escrever, dissecar este grande clássico da FC: “*O Homem do Castelo Alto* só superficialmente, ou por convenção, é “história alternativa”. Na verdade, trata-se sobretudo de um admirável romance psicológico “existencialista”, de fim anti climático e desconcertante, com excelentes soluções linguísticas (por exemplo, na alusão à gíria falada pelo ocupante asiático de

São Francisco), seguindo as complexas peregrinações e teias de personagens diversas (arquetípicas ou inesperadas), sobre o pano de fundo de um mundo que, aparentemente, não seguiu o curso histórico que conhecemos, após 1945. Aqui, o desenlace da Segunda Guerra dá-se em 1947, com o triunfo do Eixo, e

fica traçado o novo destino com o assassinio de Franklin Roosevelt, em 1936. [...] *O Homem do Castelo Alto* retrata uma outra Guerra Fria, em que a Alemanha é a potência tecnologicamente avançada, sofisticada e cultivada, ocupante da Europa e de parte dos EUA, e o Japão, o império pós-medieval, guerreiro e místico, que toma a Costa Oeste dos vencidos Estados Unidos. E trata-se também de um romance de ocupação e resistência, subvertendo as ideias feitas

e os lugares comuns da literatura,

mais nobre ou de cordel, sobre a vida na França sob o Terceiro Reich e Vichy. Os velhos temas, que marcaram e marcarão a obra Dickiana, estão aqui, ao menos em parte, presentes à chamada. O mais persistente é o da dúvida sobre o universo visível, e sobre o recorte da própria existência. Esta é a marca permanente do autor, o seu pressuposto ativo.”



O Complexo dos Assassinos

de Lindsay Cummings

O Complexo dos Assassinos é um thriller distópico cujo universo oferece uma visão inacreditável de uma realidade quicá mais próxima do que imaginamos. Há sangue nas ruas, mortes agendadas, armas e estratégias cruéis com vista a fazer cumprir as leis corruptas de um sistema podre de controlo civil. Nenhum cidadão está a salvo de ser tornado ou vítima ou assassino — e todos são potenciais seguidores das diretrizes do Complexo. A dignidade humana é corrompida em detrimento do ódio pelo próximo — nunca sabemos quem será o próximo inimigo.

É um retrato cru e cruel do monstro que reside dentro de cada indivíduo — matar ou morrer é o lema que se poderá ler nas páginas desta obra. No entanto, floresce uma amizade entre uma rapariga, Meadow, e um rapaz, Zephyr, que prova que mesmo em ruas inundadas de sangue e dentro de uma cidade governada por um sistema de controlo podre e corrupto — o Complexo — é possível ter esperança num futuro melhor, embora essa esperança deva permanecer secreta no coração de cada um.



Predestinados a viver as suas vidas no limite do perigo e a combater violentamente em nome da sobrevivência, Meadow e Zephyr combinam as suas forças para juntos afugentarem o medo e triunfarem contra a morte. Mal saberão eles o que o Complexo lhes irá reservar...

MAIO

A Espada de Shannara

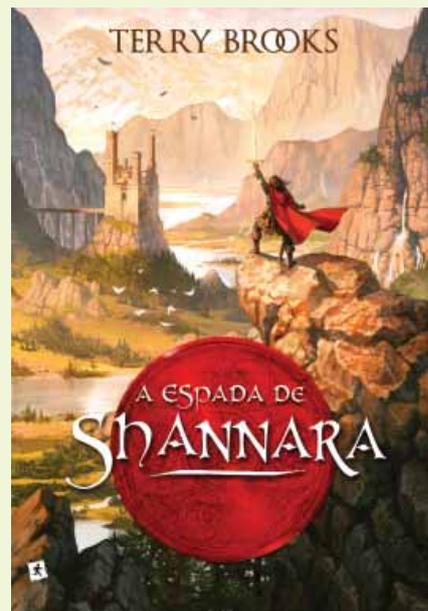
de Terry Brooks

Quando foi lançada em 1977, *A Espada de Shannara* causou imensa sensação, vendendo mais de 125.000 cópias em poucos dias. Foi o primeiro livro de fantasia a entrar na lista dos mais vendidos do New York Times, e por lá ficou durante quase meio ano. Com este sucesso Terry Brooks mudou a perceção que editores, livreiros e críticos tinham da literatura fantástica. Não é exagero dizer que Brooks iniciou a era de ouro da fantasia épica, tornando-a um dos géneros mais rentáveis e abrindo portas para os autores que vieram a seguir: Raymond E. Feist, David Gemmell, Robert Jordan e até George R. R. Martin. Mas afinal, que história nos conta *A Espada de Shannara*? Simples, conta-nos as aventuras de pessoas comuns a viver circunstâncias extraordinárias. Tal como Tolkien havia ignorado deuses e heróis e transformado Bilbo e Frodo Baggins nas suas personagens principais, também Brooks optou por esse heroísmo mundano, contando-nos as histórias de homens e mulheres normais a tentar fazer as coisas corretas.

A inspiração de Brooks para criar uma das sagas mais bem-sucedidas da fantasia épica nasceu de muitos locais. Se o seu editor foi uma grande influência, o mesmo se pode dizer de Tolkien, cuja magia e encanto Brooks tentou transportar para os mundos de Walter Scott, Robert Louis Stevenson e Alexandre Dumas. Mas onde Tolkien era um académico, Brooks sempre se assumiu como um autor de massas. Onde Tolkien se alongava em poemas, apêndices de linguagem ou origens de personagens, Brooks procurou aventura, emoção, reviravoltas inesperada e ação frenética.

Mas que ninguém pense que o mundo de Shannara é pobre em detalhes. Brooks fez do seu mundo uma das personagens principais da sua saga, dando-lhe vida, personalidade e muitos toques de originalidade. Não é todos os dias que lemos uma saga de pura fantasia épica passada no futuro, muitos séculos depois de um tremendo holocausto nuclear, cuja conseqüente radiação foi responsável pelo aparecimento de raças como os trolls, gnomos ou anões. Com o desaparecimento da tecnologia a magia reapareceu e o mundo mergulhou num

período que se pode identificar como Idade Média. Mas uma Idade Média onde todos nós gostaríamos de viver. Por isso, fãs de fantasia épica, preparem-se para uma imensa saga que atravessa séculos e continentes. Venham descobrir porque é que o nome “Shannara”, tal como o nome “Terra Média” ou “Escola de Hogwarts”, é um dos poucos que mesmo os fãs mais distraídos de literatura fantástica reconhecem. É sinónimo de pura aventura!



Mago Mestre

de Raymond E. Feist

Há dois anos, quando editámos Raymond E. Feist na Saída de Emergência Brasil, tive de reler a sua obra. Na altura escrevi um prefácio para o primeiro volume da série, cujo resumo gostava de partilhar com vocês: “Segundo Neil Gaiman, voltar a ler um livro favorito é uma das coisas mais infelizes e absurdas que podemos fazer. Afinal, um livro é como uma arca do tesouro da memória: apenas por pensarmos nele evocamos o lugar onde o lemos, as circunstâncias sob as quais o lemos, a música que estávamos a ouvir, a pessoa que éramos quando o lemos da primeira vez. Eu não podia concordar mais. Regressar a um livro favorito, ainda mais se lido na nossa juventude, é arriscar destruir de forma irremediável uma memória doce e inspiradora. A primeira vez que li *O Mago*, de Raymond E. Feist foi há mais de vinte anos. Na época, tinha acabado de ler *O Senhor dos Anéis*, passava várias horas por

semana em animadas sessões de *Dungeons & Dragons* e recordo-me que foi uma leitura épica e absolutamente recompensadora. Para preparar esta edição tive de voltar a lê-lo, mas o fiz com o aviso de Gaiman bem presente na minha mente. Felizmente, *O Mago* recebeu-me de braços abertos. Não é tão bom como me recordava, é melhor.

Se nos primeiros capítulos a juventude das personagens e a descrição do seu dia-a-dia nos pode fazer pensar que o livro foi escrito para um público adolescente, cedo nos damos conta que isso é um truque de Feist. O tom juvenil está presente enquanto as personagens são jovens e serve apenas para tornar ainda mais dramáticos os eventos com que o autor cedo nos defronta na narrativa. Com o passar do tempo e o envelhecimento das personagens, nada sobra da inocência das primeiras páginas. E Feist consegue, em algumas passagens, levar o leitor às lágrimas.

Com uma estrutura e linguagem acessível, *O Mago* conta-nos as vidas épicas de homens e mulheres fascinantes, heróis orgulhosos, de honra e lealdade inquestionável. Estão presentes elementos da fantasia clássica, como os elfos sábios e graciosos, os anões corajosos e festeiros, dragões de um poder inimaginável, magia complexa, batalhas épicas, vitória, perda, amor e ódio, numa rede extensa e intrincada sem pontas soltas.

Mas o ponto forte de qualquer livro, como todos os grandes autores sabem, são as personagens. E Raymond E. Feist consegue a proeza de criar uma infinidade delas que se tornaram ícones da fantasia épica. Pug, Tomas e Arutha jamais serão esquecidos. Sofremos com as decisões difíceis que têm de tomar, rimos com o seu humor inteligente e seguimos ao seu lado na estrada que os leva de uma juventude cheia de sonhos para um destino que abalará, não um, mas dois mundos. **BANG!**



Bang! recomenda...



Sete Minutos Depois da Meia-Noite

Patrick Ness (Presença)

Esta obra multipremiada e direcionada para um público infantil e juvenil (mas não só) e baseada numa ideia de Siobhan Dowd, com ilustrações de Jim Kay, conta-nos a história comovente de um rapaz de treze anos de nome Conor que, sete minutos depois da meia-noite, encontra um monstro à sua janela. É um monstro selvagem e antigo e quer algo de Conor. Quer algo terrível e perigo. Quer a verdade. Com

base na sinopse do livro, *Patrick Ness criou uma história de uma beleza tocante, que aborda verdades dolorosas com elegância e profundidade, sem nunca perder de vista a esperança no futuro. Fala-nos dos sentimentos de perda, medo e solidão e também da coragem e da compaixão necessárias para os ultrapassar.*

Coleção Novelas Gráficas

(editora Levoir/jornal Público)

Entre 26 de fevereiro e 7 de maio, é lançada uma nova coleção de banda desenhada da editora Levoir em parceria com o jornal Público. A coleção distingue-se por na sua maioria serem inéditos em Portugal e figurarem alguns dos nomes de primeira linha da banda-desenhada das mais variadas origens geográficas, do Japão ao Brasil, da Itália e França à Argentina. Destaque para a publicação integral de Mort Cinder, um dos maiores clássicos de BD de horror e ficção científica da dupla Breccia e Hector Oesterheld, *Um Contrato com Deus* de Will Eisner, um dos fundadores da novela gráfica, as ilustrações luxuosas de Sergio Toppi inspiradas nas histórias de Sherazade das *Mil e Uma Noites* ou uma colaboração da dupla Jodorowsky e Moebius. Uma oportunidade a não perder para os fãs de BD.

Citizenfour

Laura Poitras (em março nas salas de cinema)

Embora não pertençam ao reino do género fantástico, todos os eventos narrados neste documentário sobre o denunciante Edward Snowden e as suas revelações sobre a extensa rede de vigilância montada pela NSA teriam sido facilmente há uns anos um produto de pura ficção científica. Aqui todas as nossas teorias de conspiração são não só confirmadas, mas levadas a um novo patamar. Cidadãos e jornalistas são perseguidos por governos por exporem a espionagem levada a cabo e os poderes excessivos que cabem a instituições sinistras como a NSA. Neste contexto tão remanescente de *1984* de George Orwell, *Citizenfour* destrói a linha divisória entre ficção e realidade (ler o editorial da pág. 1).



dune - no espaço tudo é imperfeito

30 anos de um filme falhado

por Jorge Palinhos

Dune – o filme – é um dos fiascos cinematográficos mais amados de todos os tempos. O célebre romance de Ficção Científica, *Duna*, de Frank Herbert, sobre um futuro longínquo pleno de aristocracias, viagens alucinatórias e messias do deserto, em que as máquinas são derrotadas pelo misticismo, estava condenado a ser adaptado ao cinema. Primeiro de tudo, o romance era já inspirado por um filme, *Lawrence da Arábia*, de David Lean, o épico sobre um herói vindo da verdejante Grã-Bretanha para unir as tribos do Médio Oriente contra o domínio do sultão otomano. Depois, porque no romance perpassavam todos os temas caros aos anos 60 e 70 que viram nascer a epopeia: a ecologia, a busca mística do eu e o LSD.

Por isso mesmo, o livro tornou-se um sucesso editorial e acabaria por chamar a atenção de um dos ícones da época, o cineasta e escritor chileno Alejandro Jodorowski.

Jodorowski era, e é, fascinado pelo misticismo e o surreal, e muitos dos seus filmes da época, como *El Topo* ou *A Montanha Sagrada*, distinguiam-se pela imagética bizarra, de figuras semimessiânicas perdidas em demandas místicas. E ao ler o livro de Herbert, Jodorowski reconheceu de imediato um universo que lhe interessava, que remisturava imagens e temas do misticismo para o tempo das máquinas ou, talvez, das pós-máquinas.

A ambição de Jodorowski em adaptar o livro era desmedida:

o seu filme deveria ser um épico de 14 horas, começando com a castração accidental do Duque Leto numa tourada e o nascimento miraculoso de Paul Atréides. Herbert, de bom grado ou não, aceitava as modificações, e as rodagens deveriam começar em setembro de 1975, contando com efeitos especiais de Dan O'Bannon, cenários do artista suíço H.R. Giger e do desenhador francês Jean Giraud, música de Peter Gabriel e Pink Floyd, e os nomes de David Carradine, Charlotte Rampling, Alain Delon, Mick Jagger, Salvador Dalí, Orson Welles e Gloria Swanson no elenco.

O projeto acabaria por soçobrar por questões financeiras, com Dalí, por exemplo, a pedir cem mil dólares por cada hora de filmagem, e muitos financiadores a recuarem, temerosos do risco do investimento e da audácia esotérica de Jodorowski.

Não foi, no entanto, um projeto estéril. Dos destroços do filme cancelado iriam nascer a banda desenhada *O Incal*, de Jodorowski e Moebius, e os filmes *Alien – O Oitavo Passageiro*, de Dan O'Bannon e H.R. Giger, e, claro, o *Dune*, de David Lynch.

Não foi Lynch que escolheu adaptar a história. Depois do fiasco do projeto de Jodorowski, os direitos de adaptação tinham ficado nas mãos dos produtores Dino de Laurentiis e Raffaella di Laurentiis, que, após o sucesso de *Star Wars*, resolveram relançar o projeto e começaram a buscar um realizador. David Lynch era então uma jovem estrela em ascensão. Fizera um filme independente que ganhara notoriedade, *Erasehead – No Céu tudo é Perfeito*, e levara a bom termo uma encomenda que tivera um sucesso assinalável, *O Homem Elefante*. *Dune* deveria ser o seu primeiro filme de grande orçamento e aquele que o consagraria.

Não foi. Foi na realidade o seu maior desaire financeiro e artístico e o filme que o afastou definitivamente das grandes produções cinematográficas.





Lynch queria fazer um filme de quatro horas que desse conta do escopo épico dos livros, mas o produtores recusaram perante as dificuldades de distribuição. E, com o crescente conflito entre realizador e produtores, com a sua incapacidade para gerir os enormes meios de produção que tinha ao seu dispor, Lynch não foi sequer capaz de garantir que teria direito à montagem final do filme. Não admira, portanto, que a receção crítica e de público inicial do filme tivesse sido desastrosa, à exceção da França e do Japão. No entanto, algo parece ter ficado: e a obra, com o passar do tempo, acabaria por se tornar um filme de culto.

Ao vê-lo hoje, não consigo deixar de pensar que estamos perante o esboço de algo maior. Somos assaltados constantemente pela sensação de estar à soleira da porta de uma história muito mais rica, que não nos chega a ser dada. O filme começa com um close-up dos olhos de Virginia Madsen, no papel de Irulan, a filha do imperador do Universo Conhecido, como se entrar neste universo de *space opera* fosse na verdade a entrada no seu interior, no interior do significado da história que é contada. Acredito, aliás, que tal como Jodorowski, era também no interior do ser humano que Lynch desejava colocar esta história do espaço sideral, sobre um messias que vem salvar um povo oprimido que vive nas areias inóspitas e perigosas do planeta Dune. O realizador, ao usar abundantemente *voice overs* para as personagens, quer claramente mostrar o interior destas. E a voz, que é a ligação humana do interior com o exterior, é também um motivo recorrente ao longo do filme, seja na voz filtrada dos navegadores da Guilda, na voz de comando das Bene Gesserit, ou na voz como arma de destruição maciça dos Atreides.

E todas estas vozes parecem tentar exprimir um universo feito de paradoxos irresolúveis: o paradoxo de um planeta desértico que encerra o maior tesouro do mundo, de navegadores que viajam sem sair do lugar, de computadores humanos com sensuais lábios vermelhos, de concubinas obedientes que governam o mundo, de escudos que protegem da violência, mas não da meiguice, e do espaço vazio que é também o lugar da consciência e da vida.

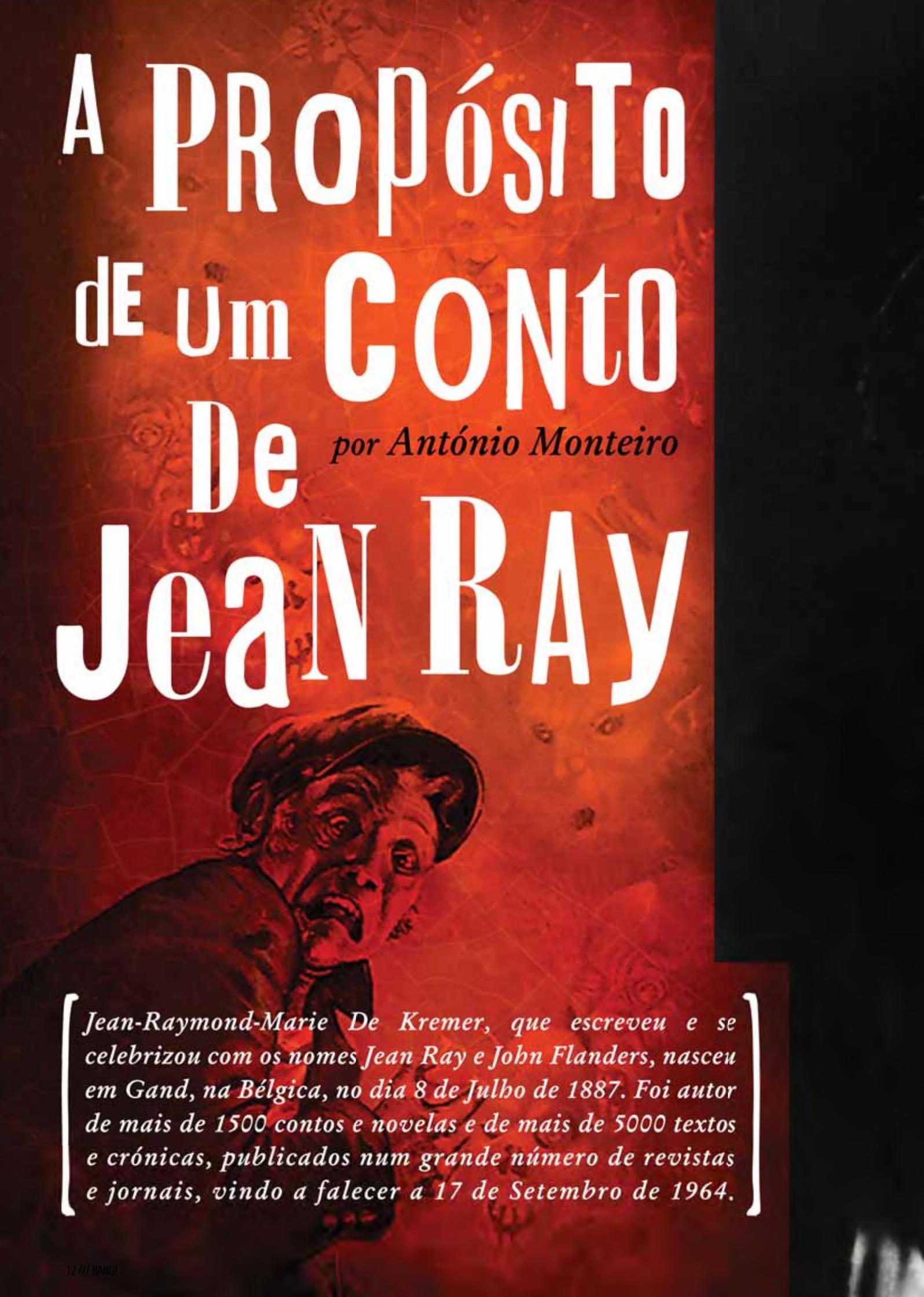
Só que, tal como esses paradoxos não se resolvem, também nós não conseguimos resolver o paradoxo de que, independentemente dos problemas de produção do filme, grande parte dos altos e baixos da obra se devem ao próprio realizador. Lynch mostra-se incapaz de articular de forma sustentada o tom épico do filme, que soa sempre postiço e estéril, e não consegue desenvolver de forma satisfatória a constelação de personagens de Herbert como tão claramente gostaria. Mas é também de Lynch aquilo que de melhor fica: os cenários exuberantes, a fragilidade das personagens, a estranheza do mal, os tempos peculiares dos gestos, e os retratos poéticos do irrepresentável, como o dobrar do espaço, que nos é mostrado como um regresso aos primórdios dos tempos, à intimidade da vida molecular, aquela que sustenta também a vastidão do espaço.

Dune foi o único filme da carreira de Lynch que este praticamente renegou, ao ponto de algumas montagens do filme não terem sequer o seu nome na realização, mas o de «Alan Smithee», pseudónimo oficial dos realizadores norte-americanos que rejeitam as suas obras. E as imperfeições do filme talvez justifiquem tal escolha. Só que essas mesmas imperfeições são também aquilo que ainda hoje torna o filme num objeto fascinante, vulnerável e amado. **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.

A PROPÓSITO de Um CONTO De *por António Monteiro* JEAN RAY



Jean-Raymond-Marie De Kremer, que escreveu e se celebrou com os nomes Jean Ray e John Flanders, nasceu em Gand, na Bélgica, no dia 8 de Julho de 1887. Foi autor de mais de 1500 contos e novelas e de mais de 5000 textos e crónicas, publicados num grande número de revistas e jornais, vindo a falecer a 17 de Setembro de 1964.



*Jean-Raymond-Marie
De Kremer*

Senhor de uma prodigiosa imaginação, Jean Ray criou mesmo, até certo ponto, a sua própria biografia, espalhando por exemplo a ideia de que a sua avó paterna teria sido uma índia da tribo Sioux, quando na verdade o avô tinha sido um pacato padeiro de Antuérpia, que casara com uma rapariga de Limbourg. São também espúrias as ideias que Jean Ray gostava de propalar, de que na sua juventude teria navegado pelas quatro partidas do Mundo, contrabandeando armas, pérolas, marfim e álcool.

Inserido numa frutuosa escola belga de literatura fantástica – que inclui nomes importantes como os de Franz Hellens, Maurice Maeterlinck, Thomas Owen ou Michel de Ghelderode –, Jean Ray publicou o seu primeiro livro, *Les Contes Du Whisky*, em 1925. Já nessa primeira obra são claras diversas influências, como as dos autores britânicos Charles Dickens ou Arthur Conan Doyle, especialmente na escolha de ambientes e personagens, mas muitos dos temas que Ray haveria de desenvolver ao longo da sua extensa carreira literária estão também já presentes, com especial ênfase em monstros híbridos e aquáticos ou em mortos-vivos. Muitas das suas narrativas passam-se perto de portos e em bares, cercados de nevoeiro que invade velhas e decrépitas cercanias, e é frequentemente patente o contraste entre o que é palpável e o que é etéreo, imiscuindo-se o fantástico no dia-a-dia prosaico, onde afinal nada é realmente o que parece: a simpática velhinha pode ser um monstro, o nosso melhor amigo é talvez um fantasma e o papão não só existe como é o vizinho do lado.

Pela obra fantástica de Jean Ray perpassa, na realidade, uma grande variedade de assuntos e temas – das histórias de fantasmas clássicas à ficção científica – e de personagens: vampiros, lobisomens, bizarras metamorfoses, retratos animados, mãos decepadas com vida própria, navios-fantasma, etc. Entre os temas mais frequentes contam-se o medo, a morte, o demónio e os mundos paralelos. Em certa medida, a ficção fantástica de Jean Ray pode descrever-se como uma literatura de medo.

A título de exemplo, analisemos o conto *Le Gardien du Cimetière* (“O Guarda do Cemitério”), publicado pela primeira vez em três partes no *Le Journal de Gand* (3, 4 e 5 de Agosto de 1920), depois incluído na coletânea *Les Contes du Whisky*. Trata-se de uma história de vampiros em cujo texto podemos encontrar algumas características típicas da

obra do autor. Para quem não conheça a história e sem prejuízo de uma leitura posterior, será útil um breve resumo:

O narrador é contratado como guarda do cemitério de Saint-Guitton, onde a riquíssima duquesa Opoltschenska, que comprou à municipalidade o cemitério, foi a última pessoa a ser enterrada, de acordo com as suas próprias instruções; será acompanhado no seu trabalho por dois outros funcionários da duquesa, Velitcho e Ossip. Este último encarrega-se da cozinha e prepara-lhe pratos sumptuosos, mas apesar do seu bom apetite o narrador não engorda e não se sente bem. Sangrando de uma ferida atrás de uma orelha, suspeitando que os seus companheiros o drogam e tendo encontrado os túmulos dos seus antepassados no cargo, o narrador acaba por drogar por sua vez os seus dois companheiros, matando-os em seguida. É depois atacado pela própria duquesa Opoltschenska, que no entanto consegue matar também.

A intenção de o autor de produzir uma história de vampiros é clara desde o início. A primeira descrição da duquesa fala de um “rosto infernal” que aparece uma noite à janela: “terríveis olhos vítreos, olhos de cadáver, cabelos de um branco de neve [...] e uma boca imensa, aberta sobre dentes negros, uma boca vermelha, vermelha como o fogo, ou como o sangue que corre”. Quando o monstro faz a sua última aparição, o narrador diz: “A duquesa Opoltschenska, oriunda dos países misteriosos onde não é possível negar a existência dos lémures e dos vampiros, prolongou a sua vida miserável bebendo o sangue jovem dos oito infelizes guardas”. Finalmente, quando a duquesa cai sob as balas do narrador, a sua morte é descrita nestes termos: “...com um grande soluço que salpicou as paredes de um sangue negro, a vampira caiu no chão”.

Enquanto história de vampiros, é forçoso ligá-la aos grandes clássicos do género, sobretudo a *Dracula* (1897), de Bram Stoker. Há de facto alguns aspectos comuns a *Dracula* e *Le Gardien du Cimetière*, pese embora a considerável diferença de dimensão entre as duas obras. Em primeiro lugar, o facto de uma parte considerável do texto ser extraída de um diário ou de uma espécie de diário (“...não será bem um diário, visto que não regista nem o dia nem a data”). Como é bem sabido, trata-se de uma característica do romance de Stoker: a narrativa é composta por uma sucessão de extractos de diários (de Jonathan Harker, do Dr. Seward, de Mina Murray, etc.), cartas e outros documentos. Um tal expediente destina-se claramente a aumentar a plausibilidade da história: em vez de um narrador heterodiegético onisciente que nos conta acontecimentos obviamente fictícios, temos o testemunho de um certo número de

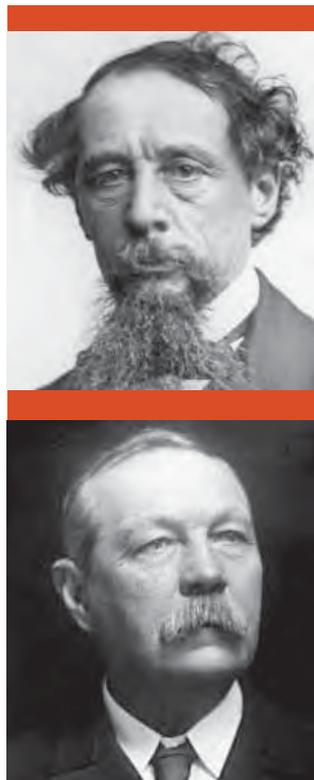
peças e mesmo de documentos de cuja honorabilidade e veracidade não devemos duvidar. O recurso a diversa documentação – autêntica ou inventada – para apoio da narrativa e da sua plausibilidade é uma prática bem conhecida na literatura fantástica.

Um outro ponto de contacto entre os dois textos consiste na circunstância de o vampiro ser, em ambos os casos, um membro da nobreza: um conde em *Dracula*, uma duquesa na história de Jean Ray. De resto, esse aspecto não se restringe a estas duas obras, sucedendo em diversas outras que os vampiros sejam de origem nobre. Trata-se de um traço que separa o vampiro literário do do folclore. Com efeito, o vampiro tradicional, presente desde a Antiguidade nas lendas de regiões tão distantes como a Babilónia, o Egipto, a China, a Índia, o México, etc., é umas vezes um ser de origem sobrenatural como o Penanggalan da Malásia (ou a lãmia grega), outras um ser humano que, em virtude da sua maldade em vida (poderá, por exemplo, ter sido excomungado), se levanta do túmulo para perseguir os vivos e beber o seu sangue. Não há, nessas lendas antigas, qualquer distinção de classe social. Para além do mais, o vampiro do folclore não tem a elegância e sofisticação que o cinema do século XX emprestou a essa figura; não é, essencialmente, mais do que um cadáver malcheiroso (embora resistindo à decomposição).

Vemos assim que a passagem desse vampiro rústico, poder-se-ia quase dizer grosseiro, para o vampiro aristocrático e afável, se faz no momento da utilização ficcional do mito, durante o século XIX. De certo modo, a maldade inerente ao homem (ou mulher) que se tornará vampiro depois da morte é substituída por uma determinada decadência (própria das classes superiores?).

Ao mesmo tempo, o vampiro reveste-se de conotações eróticas incontornáveis, as quais, de resto, não são essencialmente novas, encontrando-se a sua origem nas entidades mitológicas clássicas conhecidas como incubos e súcubos. Tais conotações eróticas não são obviamente compatíveis com a ideia de um cadáver meio apodrecido, saído do seu túmulo para assombrar os vivos – incluindo os membros da sua própria família – pelo que foi necessário substituí-la pela imagem do nobre decadente, levando a extremos que terminam no domínio do sobrenatural uma vida de permanentes excessos.

Não obstante, o vampiro de *Le Gardien du Cimetière* é muito diferente de Drácula



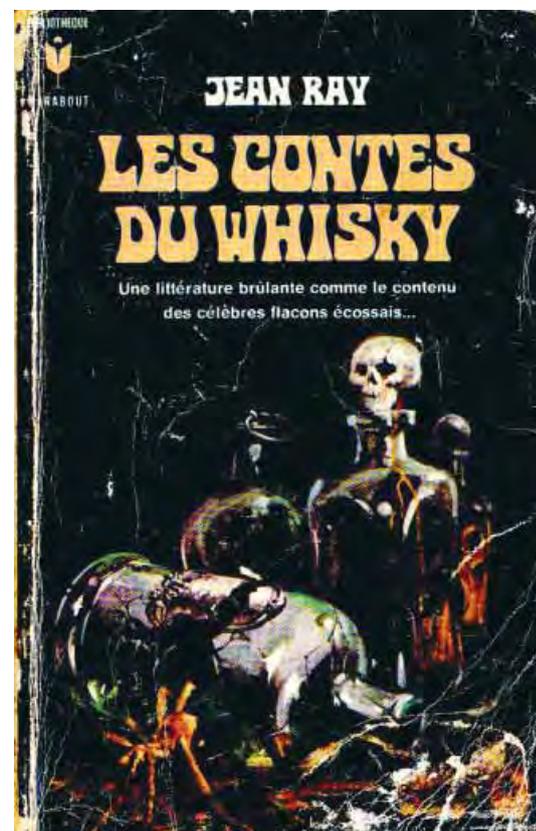
Na sua primeira obra *Les Contes Du Whisky* são claras diversas influências, como as dos autores britânicos Charles Dickens ou Arthur Conan Doyle

ou de Carmilla, não se revelando uma criatura totalmente sobrenatural, como atesta o facto de poder ser morta com uma simples bala de pistola: não há aqui recurso ao arsenal típico do caçador de vampiros, como o alho, os crucifixos ou as estacas. Somos levados a concluir que a temível duquesa Opoltchenska é muito mais aparentada a uma personagem histórica, a condessa húngara Erzsébet (ou Elizabeth) Bathory (1560-1614), acusada de ser responsável (conforme teria mesmo registado no seu diário) pela morte de mais de seiscentas raparigas. Erzsébet seria certamente sádica e encontrava prazer na tortura das jovens que lhe caíam nas garras, e daí a supor que bebia o sangue das suas vítimas, ou que nele se banhava, para conservar a juventude e a beleza, vai um passo que alguns não hesitaram em dar. Foi aparentemente esse último aspecto que Jean Ray pretendeu utilizar, já que a sua duquesa queria prolongar “a sua vida miserável bebendo o sangue jovem dos oito infelizes guardas”.

Por outro lado, não foi certamente por acaso que o autor escolheu para a sua duquesa o nome de “Opoltchenska”, que nos transporta para a Europa Oriental (“nobreza russa ou búlgara”, escreve Jean Ray); os nomes dos dois criados da duquesa, Velitcho e Ossip, transportam-nos para a mesma região. Efectivamente, os vampiros, mesmo os fictícios, parecem provir maioritariamente de tais zonas (Drácula da Roménia, Bathory da Hungria, etc.). Os seus antepassados são os *vrykolakas* da Grécia, os *muronys* da Valáquia e outros *nosferatus* romenos; depois do *Dracula* de Bram Stoker, a Transilvânia é por excelência a terra natal dos vampiros da literatura e do cinema.

É interessante observar que a assustadora criatura do cemitério de Saint-Guitton não se contentava em procurar aleatoriamente as suas vítimas. Pelo contrário, tinha organizado as coisas de modo a assegurar um fornecimento regular do precioso sangue, indispensável ao seu sustento, contratando jovens para o lugar de guardas do cemitério, os quais eram mantidos em vida mediante os cuidados dos seus dois colaboradores permanentes. Uma tal ideia não pode deixar de nos fazer pensar numa outra história, que não seria por certo desconhecida do nosso autor, a de Hänsel e Gretel, uma das criações dos famosos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm, cuja primeira edição data de 1812.

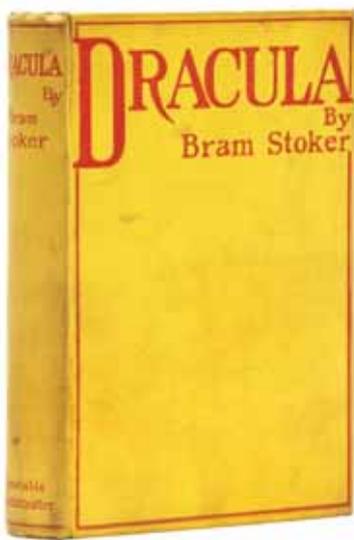
Em *Hänsel und Gretel*, a malvada feiticeira força Gretel a cozinhar para o seu irmão, que a feiticeira pensa devorar quando estiver suficientemente anafado (desfecho que Hänsel consegue retardar dando a tactear à megera um osso, em vez do seu dedo, para que ela o imagine sempre magro). Em *Le Gardien du Cimetière*, é Ossip que desempenha o papel de Gretel e o narrador o de Hänsel.



Jean Ray publicou o seu primeiro livro, *Les Contes Du Whisky*, em 1925

Do ponto de vista da coerência interna da narrativa, há pontos interessantes a sublinhar. Em primeiro lugar, há que salientar a ingenuidade do narrador, que durante muito tempo não se sente em perigo, não compreende que o seu sono não é natural, não suspeitando que a sua bebida da noite seja drogada, nem vê nada de estranho no facto de os seus companheiros, apesar de rudes, se preocuparem tanto com a sua saúde e o seu apetite (“Imagine-se que no outro dia, como eu não tinha revelado o mesmo apetite que noutras refeições, foram presas de uma inquietação quase ridícula. Velitcho censurou o seu companheiro por não ter cuidado tanto da comida quanto habitualmente, em termos exageradamente violentos. De então para cá, Ossip está sempre a consultar-me acerca dos meus gostos e das minhas preferências. Ah!, que boa gente!”).

É compreensível que faça falta um ingénuo para que uma história avance, já que, se todo o protagonista adivinhasse a aproximação do perigo, se não entrasse na casa assombrada, apesar dos avisos de que o não fizesse, se não lesse o livro proibido, se não se aventurasse na zona interdita do castelo, provavelmente não teríamos história. Ainda assim, há limites para a ingenuidade e o nosso narrador é sem dúvida um dos mais simples de espírito. Há que confessar que nada sabemos sobre ele, apenas que se encontrava desempregado, que passava fome e frio antes da sua chegada à cidade (“...vestido com um fato de Verão, tendo palmilhado os 60 quilómetros que separavam as duas cidades, aquela onde lhe tinham recusado trabalho e ajuda e a que era a sua última esperança [...] alimentado com cinco cenouras geladas [...] e três maçãs reinetas, ácidas e duras, esquecidas na erva de um



Enquanto história de vampiros, é forçoso ligá-la aos grandes clássicos do género, sobretudo a *Dracula* (1897), de Bram Stoker.

pomar deserto [...] encharcado por uma fina chuva de Outubro, curvado sob fortes rajadas vindas do Norte...”). Em todo o caso, percebemo-lo mais como vítima de um qualquer infortúnio, como um homem culto, que como um vulgar vagabundo, visto que não só combate o tédio escrevendo o seu diário, mas nele regista “poéticas descrições de túmulos encapuzados de neve” e também as suas “ideias sobre Grieg e Wagner, [as suas] preferências literárias, [e as suas] elucubrações filosóficas sobre o medo [ainda que mais de uma vez afirme não ter receio – “não temo a noite no cemitério”] e sobre a solidão”.

Um outro ponto que merece alguma reflexão refere-se à atitude dos outros dois guardas, Velitcho e Ossip, que sabem perfeitamente o que se passa à noite no velho cemitério e não ignoram a verdadeira natureza da duquesa. Poder-se-á pois perguntar o que é que os retém ali! Uma vez que a duquesa só à noite sai do seu mausoléu (“um vasto mausoléu, das dimensões de um pequeno palácio”, o que desde cedo indicia que se trata de um lugar de habitação e não de sepultamento), não se vislumbram os laços que os prendem à sua sinistra tarefa. É também curioso observar que há uma certa hierarquia entre ambos, sendo Velitcho claramente superior, em importância e influência, a Ossip, o cozinheiro.

Por fim, constatamos que o nosso narrador passa rapidamente de uma total inconsciência em relação aos perigos que o ameaçam a um ignóbil pavor que motiva uma súbita agressividade. Depois de ter lido uma advertência deixada pelo seu antecessor, tenta escapar-se, mas Velitcho impede-o pela força das armas. Passa então ao ataque e, após drogar os seus companheiros, deitando-lhes no chá o poderoso narcótico roubado a Ossip, e renunciando a uma mera fuga que teria sido muito mais simples, mata-os sem hesitação nem piedade e aguarda a chegada da vampira, para a matar também. Esta grande coragem não está propriamente em consonância com a sua postura anterior, mas permite a confrontação final com o monstro, para benefício do leitor, a quem não é deixada qualquer margem de dúvida acerca dos acontecimentos que se desenrolavam em Saint-Guitton.

Não temos informação sobre a cidade onde a história decorre, mas pode imaginar-se que se tratará de uma localidade de certa dimensão, a julgar pelo tamanho do seu cemitério, que permitiu a construção de um mausoléu “das dimensões de um pequeno palácio”. Um outro aspecto que não é explicitado por Jean Ray refere-se às circunstâncias que leva-

ram o narrador a contar a sua história a um juiz de instrução, mas aparentemente ter-se-á apresentado perante ele por sua própria iniciativa, visto ser o narrador que anuncia que se encontrará o cadáver da duquesa junto dos cadáveres dos seus dois servidores, o que significa que os corpos provavelmente ainda não terão sido descobertos, como seria o caso se o narrador tivesse simplesmente fugido do local, perseguido e levado perante o juiz como culpado dos crimes de assassínio.

Sendo bem conhecido o gosto de Jean Ray pelas minúcias gastronómicas – presentes em numerosos dos seus contos – o autor aproveita evidentemente os pretextos fornecidos pelo desenvolvimento da intriga para as mencionar. Assim, depois da sua frugal merenda de viagem, logo que o narrador aceita o emprego como guarda do cemitério é-lhe imediatamente oferecida uma refeição que inclui “grossas fatias de carne vermelha, *pâtés* a pingar de molho, fritadas tão copiosas quanto douradas”. Já no cemitério, Ossip prepara-lhe “requintados [...] pratos de caça”, dos quais consta “*galantine* de aves, congelada num sumo dourado e que se derretia na boca, untuosa como um creme de carnes tenras, trufas, pistácios, pimentas e gordura fina”.

Em resumo, *Le Gardien du Cimetière* é um conto construído com os ingredientes de mais de um mito, entre eles o do vampiro e o da vida eterna conservada através da ingestão do sangue fresco dos jovens. Do ponto de vista estrutural, a narrativa é feita na primeira pessoa, mas complica-se pelo recurso à introdução na narração oral de excertos do diário do narrador. Ao leitor experiente e conhecedor, a intriga não apresenta verdadeiros enigmas, repousando a maior parte do prazer que a sua leitura proporciona na elegância da construção e na capacidade de organização e de síntese de que Jean Ray deu sempre mostra. **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.

Saga™



O Épico Familiar de Brian K. Vaughan chega a Portugal

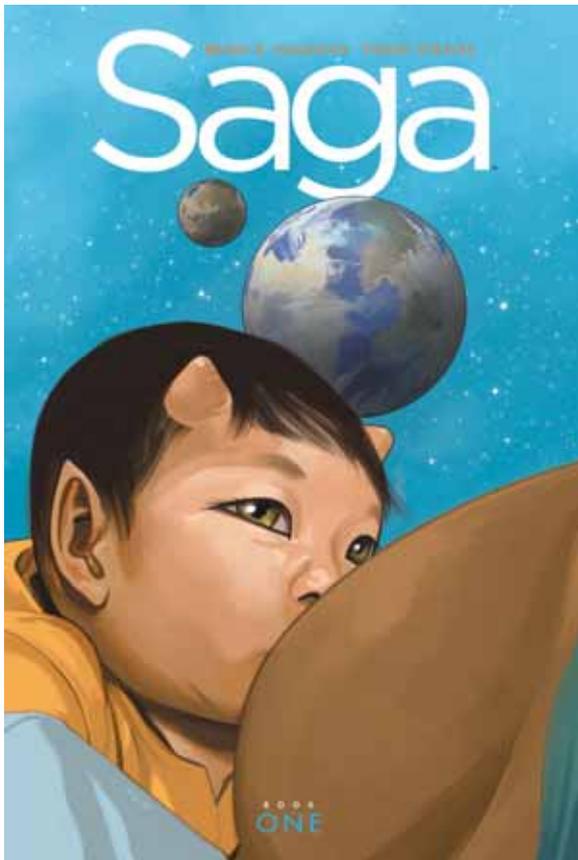
Imaginem a história de Romeu e Julieta, mas com os dois amantes de Verona a trocarem uma morte romântica por uma vida em conjunto, com a filha que nasceu deste amor proibido. Em seguida troquem a Verona do século XVI pelo espaço sideral, juntem uma pitada de humor à história e dêem à Julieta uma personalidade forte e o resultado é a série *Saga*, um dos maiores sucessos dos Comics americanos dos últimos anos que, por uma vez, também está disponível em Portugal, numa bela edição em capa dura da G Floy. Criada pelo argumentista Brian K.

Vaughan e pela Ilustradora Fiona Staples, *Saga* é um dos melhores exemplos dos novos caminhos que a Editora Image tem percorrido e que fazem dela a mais interessante editora de Comics do mercado americano actual e uma das de maior sucesso.

Embora a série tenha começado a ser publicada nos EUA em Março de 2012, a verdade é que o conceito inicial é muito anterior, remontando à infância de Vaughan que refere “foi um universo

ficional que criei quando estava a aborrecido nas aulas de Matemática e que, a partir daí foi crescendo”. Mas o clique definitivo só aconteceria quando o escritor foi pai de uma menina. Nas palavras de Vaughan, “queria escrever

sobre a experiência de ser pai, mas queria arranjar uma espécie de Cavalo de Tróia que me permitisse encaixar esse tema numa história interessante que desse para explorar os pontos de contacto entre a criação artística e a res-



em vez de ter que percorrer o cosmos em perseguição dos amantes fugitivos.

Com uma carreira dividida entre a Banda Desenhada e a televisão (foi um dos argumentista de *Lost* e é produtor de *Under the Dome*, a série televisiva baseada no romance de Stephen King com o mesmo nome), Vaughan foi responsável por duas das mais interessantes séries de comics deste século, que partem de cenários típicos de ficção científica, para uma reflexão sobre o mundo em que vivemos. Foi o caso de *Ex-Machina*, série publicada pela WildStorm, sobre um antigo super-herói que se torna Presidente da Câmara de Nova Iorque e que acaba por perceber que a política implica concessões e escolhas morais pouco consentâneas com os ideais defendidos por um super-herói. Mas o seu trabalho mais conhecido, é *Y, the Last Man*, série



responsabilidade de criar um filho”. E o escritor concretiza: “apercebi-me que fazer Comics e fazer filhos são coisas muito parecidas e que podia combinar as duas coisas numa mesma história e essa história seria muito menos chata se a ambientasse num universo alucinado que misturasse ficção científica e fantasia, em vez de me limitar a contar anedotas sobre mudar fraldas.(...) Não queria contar uma aventura tipo *Star Wars*, com todos esses nobres heróis a combater um Império. Interessava-me mais contar a história das personagens secundárias, que só querem escapar a uma guerra sem fim”.



Quando o projecto foi divulgado pela primeira vez na San Diego Comic Con de 2011, o departamento de comunicação da Image apresentou *Saga* como “*Star Wars* encontra *Guerra dos Tronos*”, uma descrição apelativa, mas que não faz inteira justiça ao conceito por trás da série de Brian K. Vaughan e Fiona Staples, pois se *Saga* se aproxima da saga épica de George R. R. Martin na

presença da magia e no acompanhar de diferentes personagens que procuram sobreviver num mundo em guerra, essa guerra não é o centro da história. No centro da história estão as pessoas. Ou, para usar uma comparação feliz de Vaughan: “sempre achei que a guerra era tão importante para a nossa história, como era para a do filme *Casablanca*. Ou seja, era muito importante, mas não tão importante como as vidas das pessoas cuja história o filme conta”. Por isso, o tom da BD de Vaughan e Staples acaba por estar mais próximo de comédias românticas como *Modern Family*, o que só demonstra a capacidade do autor de chegar a diferentes públicos, algo que esteve sempre presente na obra de Brian K. Vaughan. Por isso, para além da aventura, da magia, dos combates, temos um jovem casal com um filho recém nascido, que tem de aprender a viver com essa nova realidade e que, num cenário fantástico e delirante, se debate com problemas iguais aos de qualquer jovem casal, desde a chegada dos sogros, que fecha o primeiro volume, ao reaparecimento de uma antiga namorada de Marko. Mas a pressão da vida familiar não afecta apenas os heróis da história, pois também o seu principal adversário, o Príncipe Robot IV, preferia estar em casa a acompanhar a gravidez da sua mulher e o nascimento do seu primeiro filho,



da Vertigo, ilustrada por Pia Guera, que explora a vida de um homem num mundo em que toda a população masculina foi dizimada p o r

um vírus e apenas as mulheres sobreviveram. Uma premissa típica de um episódio da série televisiva *Twilight Zone*, mas que Vaughan desenvolve de forma bastante interessante e inesperada.

Mas em Portugal, até à publicação de *Saga* pela G Floy, apenas tinham sido editados *O Juramento*, uma aventura do Dr. Strange, ilustrada pelo espanhol Marcos Martin, publicada na primeira colecção que a Levoir e o jornal *Público* dedicaram à Marvel e o excelente *Fábula de Bagdad*, baseado na história verdadeira de um bando de leões que escapou do zoo de Bagdad durante a Guerra do Golfo, magnificamente ilustrada pelo canadiano Niko Henrichon, que a BD Mania editou em Portugal na década de 2000.

Mas voltemos a *Saga*, para vermos mais em pormenor os protagonistas principais desta aventura cósmica, sobre as dificuldades de se criar uma filha, ainda para mais quando se pertence a espécies diferentes, que se guerreiam até à morte e se está no centro de uma guerra espacial. Para além de Marko e Alana, o casal multirracial cuja história de amor está no centro da intriga, temos também Hazel, a filha do casal, a cujo nascimento assistimos nas primeiras páginas do livro e que narra a história. Um dispositivo narrativo, a “voz-off”, que Vaughan utiliza aqui pela primeira vez numa BD, com excelentes resultados.

Mas como na maioria das boas histórias, os personagens secundários são também importantes e carismáticos. Veja-se o mercenário A Vontade, uma mistura de Han Solo e Boba Fett, para voltarmos à comparação entre *Saga* e *Star Wars*, que tem uma grande vantagem sobre Han Solo, ao contar com um companheiro muito mais carismático do que o peludo Chewbacca, que é a fabulosa Gata Mentirosa. Um animal que entra de caras para a lista dos mais inesquecíveis animais da história

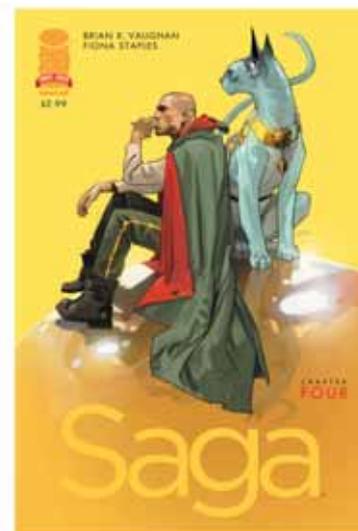


da Banda Desenhada, muito por força do excelente trabalho gráfico de Fiona Staples, que lhe dá uma extraordinária expressividade.

Com um estilo que está longe de ser imediatamente consensual, o que faz com que o famoso slogan de Fernando Pessoa para a Coca-Cola, “primeiro estranha-se, depois entranha-se”, assente

com uma luva ao seu grafismo singular. Senhora de um traço estilizado, tão simples como elegante, a que a cor digital dá profundidade, Staples foi escolhida por Vaughan, seguindo uma sugestão do escritor Steve Niles, que tinha trabalhado com a ilustradora canadiana na série *Mystery Society*. E Vaughan não poupa nos elogios à sua companheira nesta aventura, afirmando: “a arte dela é incrível. Não se parece com nada. É completamente única”.

Conquistando seis prémios Eisner e seis Prémios Harveys, os principais galardões da indústria dos comics e um Hugo, prémio máximo da ficção científica, em apenas dois anos, *Saga* tem aliado o reconhecimento crítico ao sucesso comercial. Um sucesso que se está a concretizar também em Portugal, em que o segundo volume de *Saga* já deverá já estar nas livrarias nacionais quando este número da revista Bang! chegar à FNAC. **BANG!**



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

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



Venha descobrir a
História Não Contada
de
O Mundo da
Guerra dos Tronos

Nas livrarias no
mês de junho





por
George R.R. Martin,
Élio M. Garcia, Jr. e Linda Antonsson
Tradução de Jorge Candeias

A ASCENSÃO DE VALÍRIA

ENQUANTO WESTEROS RECUPE-RAVA da Longa Noite, um novo poder estava a crescer em Essos. O vasto continente, que se estende do Mar Estreito ao fabuloso Mar de Jade e à distante Ulthos, parece ser o lugar onde a civilização como a conhecemos se desenvolveu. A primeira dessas civilizações (além das duvidosas afirmações de Qarth, das lendas yitianas sobre o Grande Império da Aurora e das dificuldades em encontrar alguma verdade nas histórias da lendária Asshai) criou raízes na Velha Ghis: uma cidade construída com base na escravatura. O lendário fundador da cidade, Grazdan, o Grande, continua a ser alvo de tal reverência que aos homens das famílias escravagistas ainda é dado frequentemente o seu nome. Foi ele quem, de acordo com as mais antigas histórias dos ghiscariotas, fundou as legiões sincronizadas com os seus escudos altos e as três lanças, que foram as primeiras a combater como corpos militares disciplinados. A Velha Ghis e o seu exército passaram à colonização das redondezas e depois à subjugação dos vizinhos. Foi este o primeiro exército a nascer e, durante séculos, reinou em supremacia.

Foi na grande península do outro lado da Baía dos Escravos que aqueles que puseram fim ao império da Velha Ghis — ainda que não a todos os seus

costumes — se originaram. Aí abrigados, entre as grandes montanhas vulcânicas conhecidas como Catorze Chamas, estavam os valirianos, que aprenderam a domar dragões e a transformá-los na mais temível arma de guerra que o mundo já viu. As lendas que os valirianos contavam sobre si mesmos afirmavam que descendiam de dragões e eram aparentados com aqueles que agora controlavam.

A grande beleza dos valirianos — com o seu cabelo da mais clara prata ou ouro e os olhos em tons de púrpura que não eram encontrados entre quaisquer outros povos do mundo — é bem conhecida e frequentemente apresentada como prova de que os valirianos não são inteiramente do mesmo sangue dos outros homens. Contudo, há mestres que fazem notar que, através da reprodução cuidadosa de animais, é possível atingir um resultado desejável e que populações em isolamento podem mostrar com frequência variações bastante notáveis relativamente àquilo que pode ser visto como comum. Esta pode ser uma resposta mais provável ao mistério das origens valirianas, embora não explique a afinidade com dragões que os possuidores do sangue de Valíria claramente tinham.

Os valirianos não tinham reis. Em vez disso chamavam a si mesmos Cidade Franca porque todos os cidadãos

possuidores de terras tinham voz. Arcontes podiam ser escolhidos para ajudar a liderar, mas eram eleitos entre os seus pelos senhores proprietários, e só durante tempo limitado. Foi raro Valíria ser governada apenas por uma família proprietária, embora isso também não fosse inteiramente desconhecido.

As cinco grandes guerras travadas entre a Cidade Franca e Velha Ghis quando o mundo era novo são material de lendas — conflagrações que terminaram sempre com a vitória dos valirianos sobre os ghiscariotas. Foi durante a quinta e última guerra que a Cidade Franca decidiu assegurar-se de que não haveria uma sexta. As antigas muralhas de tijolo de Velha Ghis, erguidas inicialmente por Grazdan, o Grande, nos dias antigos, foram arrasadas. As colossais pirâmides, templos e casas foram entregues à chama dos dragões. Os campos foram semeados de sal, cal e crânios. Muitos dos ghiscariotas foram mortos, e outros ainda escravizados e morreram a trabalhar para os conquistadores. Assim foi que os ghiscariotas se transformaram em mais uma parte do novo império valiriano e com o tempo esqueceram a língua que Grazdan falara, aprendendo alto valiriano para a substituir. Assim é que impérios terminam e outros surgem.

Nos fragmentos remanescentes d'*A História Não-Natural*, de Barth, o septão parece ter refletido sobre várias lendas que examinam a origem dos dragões e a forma como eles acabaram por ser controlados pelos valirianos. Os próprios valirianos afirmavam que os dragões brotaram como filhos das Catorze Chamas, ao passo que em Qarth as lendas dizem que houve em tempos uma segunda lua no céu. Um dia, essa lua terá ficado escaudada pelo sol e terá rachado como um ovo, e um milhão de dragões jorrou dela. Em Asshai, as lendas são muitas e confusas, mas certos textos — todos impossivelmente antigos — afirmam que os dragões surgiram inicialmente da Sombra, um lugar onde todo o nosso conhecimento nos falha. Essas histórias asshaitas dizem que um povo tão antigo que não tinha nome domou pela primeira vez os dragões na Sombra e os levou para Valíria, ensinando aos valirianos as suas artes, antes de desaparecer dos anais.

Contudo, se foram os homens da Sombra a domar inicialmente os dragões, por que motivo não conquistaram como os valirianos fizeram? Parece mais provável que a lenda valiriana seja a mais verdadeira. Contudo, em tempos houve dragões em Westeros, muito antes de os Targaryen chegarem, como as nossas lendas e histórias nos dizem. Se os dragões brotaram pela primeira vez das Catorze Chamas, devem ter-se espalhado por boa parte do mundo conhecido antes de serem domados. E, de facto, há sinais disso, uma vez que ossos de dragão foram encontrados em lugares tão setentrionais como Ib e até nas selvas de Sothoryos. Mas os valirianos subjugaram-nos e exploraram-nos como mais ninguém.

O que agora resta do outrora orgulhoso império de Velha Ghis é uma coisa insignificante — algumas cidades que se agarraram como chagas à Baía dos Escravos e outra que finge ser a Velha Ghis regressada. Pois depois de a Perdição ter chegado a Valéria, as cidades da Baía dos Escravos lograram libertar-se do resto das grilhetas valirianas, governando-se a si mesmas de verdade e não só a fingir. E o que restou dos ghiscariotas depressa restabeleceu o comércio de escravos — se bem que onde em tempos os obtinham pela conquista, agora os compravam e criavam.

“Tijolos e sangue construíram Astapor, e tijolos e sangue o seu povo,” diz um velho ditado, referindo-se às muralhas de tijolo vermelho da cidade e ao sangue derramado pelos milhares de escravos que viveram, trabalharam e morreram para as construir. Governada por homens que chamam a si próprios Bons Mestres, Astapor é bem conhecida pela criação dos soldados escravos eunuco chamados Imaculados — homens educados desde a infância para serem destemidos guerreiros, incapazes de sentir dor. Os astaporitas fingem que estas são as legiões sincronizadas do Velho Império regressadas, mas esses homens eram livres e os Imaculados não o são.

Sobre Yunkai, a cidade amarela, pouco precisa de ser dito, pois trata-se de um lugar de péssima reputação. Os homens que a governam e chamam a si mesmos Sábios Mestres estão mergulhados na corrupção, vendendo escravas sexuais, rapazes prostitutas e coisas piores.

A mais impressionante das cidades ao longo da Baía dos Escravos é a antiga Meereen, mas, tal como as restantes, trata-se de um lugar em ruínas, com uma população que não passa de uma fração da que ostentou em tempos, no apogeu do Velho Império. As suas muralhas de tijolo multicolorido contêm um sofrimento infundável, pois os Grandes Mestres de Meereen treinam escravos para lutar e morrer a seu bel-prazer nas arenas de luta ensopadas de sangue.

Sabe-se que todas as três cidades pagam tributo a *khalasares* que por elas passem em vez de os enfrentarem em batalha aberta, mas os dothraki fornecem muitos dos soldados que os ghiscariotas treinam e vendem — escravos capturados nas suas conquistas e vendidos nos mercados de carne de Meereen, Yunkai e Astapor.

A cidade ghiscariota com mais vitalidade é também a mais pequena e a mais recente, e não é menos pretendente à grandeza do que as demais: Nova Ghis, entregue a si própria na sua ilha. Aí, os seus dirigentes formaram legiões de ferro que imitam as legiões do Velho Império mas, ao contrário dos Imaculados, estes são homens livres, tal como eram os soldados do Velho Império.

A queda de Velha Ghis.



OS FILHOS DE VALÍRIA

OS VALIRIANOS APRENDERAM uma coisa deplorável com os ghisca-riotas: a escravatura. Os ghisca-riotas que conquistaram foram os primeiros a ser assim escravizados, mas não os últimos. As montanhas ardentes das Catorze Chamas eram ricas em minérios, e os valirianos famintos por eles: cobre e estanho para o bronze das suas armas e monumentos; mais tarde ferro para o aço das suas armas lendárias; e sempre o ouro e a prata para pagar tudo.

Ninguém sabe dizer quantos pereceram a trabalhar nas minas valirianas,

como súbditos. Essas cidades escolhiam os seus próprios líderes em vez de receberem arcontes enviados de Valíria (frequentemente montados em dragões) para as gerir. Afirmam-se em algumas histórias que Pentos e Lorath eram de um terceiro tipo — cidades já existentes antes de os valirianos chegarem, cujos líderes prestaram tributo a Valíria, conservando assim o direito ao governo nativo. Nessas cidades, o fluxo de sangue valiriano que existiu teve como origem imigrantes vindos da Cidade Franca ou casamentos políticos usados para melhor ligar essas cidades

decidiram procurar alguma terra distante de Valíria e dos seus súbditos e fundaram a sua própria cidade oculta. Reza a lenda que os cantadores de lua profetizaram que a frota devia viajar muito para norte até um canto perdido de Essos — um lugar de lodaçais, água salobra e nevoeiro. Foi aí que os escravos escavaram as fundações da sua cidade.

Durante séculos, os bravosianos permaneceram escondidos do mundo na sua remota lagoa. E mesmo depois de se ter revelado, Bravos continuou a ser conhecida como a cidade secreta.

As propriedades do aço valiriano são bem conhecidas e resultam de dobrar o ferro muitas vezes, para o equilibrar e remover impurezas, e do uso de feitiços — ou pelo menos de artes que não conhecemos — para dar uma força sobrenatural ao aço resultante. Essas artes estão agora perdidas, embora os ferreiros de Qohor afirmem ainda conhecer magia capaz de retrabalhar o aço valiriano sem que este perca a força ou a sua inultrapassável capacidade de conservar o gume. As lâminas de aço valiriano que restam no mundo podem atingir os milhares, mas nos Sete Reinos existem apenas 227 tais armas, de acordo com *Inventários*, do Arquimeistre Thurgood, algumas das quais tendo-se perdido desde então ou desaparecido dos anais da História.

mas o número foi tão grande que quase desafia a compreensão. À medida que Valíria crescia, a sua necessidade de minério aumentava, o que levou a ainda mais conquistas destinadas a manter as minas abastecidas de escravos. Os valirianos expandiram-se em todas as direções, estendendo-se para leste, para lá das cidades ghisca-riotas, e para oeste, até às costas de Essos, onde nem os ghisca-riotas haviam feito incursões.

Foi esta expansão inicial do novo império que teve superlativa importância para Westeros e para os futuros Sete Reinos. À medida que Valíria procurava conquistar cada vez mais terras e povos, alguns fugiam para lugar seguro, retirando perante a maré valiriana. Nas costas de Essos, os valirianos ergueram cidades, que conhecemos hoje como as Cidades Livres. As suas origens são diversificadas.

Qohor e Norvos foram fundadas após cismas religiosos. Outras, como a Velha Volantis e Lys, eram primordialmente colónias mercantis, fundadas por nobres e mercadores abastados que haviam comprado o direito a governar-se como clientes da Cidade Franca e não

a Valíria. Contudo, a maior parte das histórias que contam isto tomam como fonte *Antes dos Dragões*, de Gessio Haratis. Haratis era de Pentos e, na época, Volantis ameaçava restaurar o império valiriano sob o seu controlo, portanto a ideia de uma Pentos independente com origens distintas de Valíria era uma conveniência muito política.

No entanto, é claro que Bravos é única entre todas as Cidades Livres, visto ter sido fundada não pela vontade da Cidade Franca nem dos seus cidadãos, mas pelos seus escravos. De acordo com as lendas dos bravosianos, uma enorme frota de negociantes de escravos andara a recolher tributos em carne humana nas terras dos Mares do Verão e de Jade mas foi vítima de uma revolta de escravos; não há dúvida de que o sucesso desta revolta dependeu do facto de os valirianos terem o costume de usar escravos como remadores ou até como marinheiros e de estes homens se terem juntado à rebelião. Tomando o controlo da frota, mas compreendendo que não havia nenhum lugar nas imediações onde se pudessem esconder da Cidade Franca, os escravos

Os bravosianos eram um povo que não eram povo algum: dúzias de raças, uma centena de línguas e centenas de deuses. Tudo o que tinham em comum era o valiriano que constituía a língua franca comum de Essos... e o facto de serem agora livres, enquanto outrora haviam sido escravos. Os cantadores de lua receberam honrarias por os terem levado até à sua cidade, mas os mais sábios dos escravos libertos determinaram que, para se unificarem, teriam de aceitar todos os deuses que os escravos haviam trazido consigo, sem que nenhum estivesse num plano superior ao dos restantes.

Em suma, os nomes e o número dos povos que caíram perante Valíria são-nos em grande medida desconhecidos hoje em dia. Os registos que os valirianos guardaram das suas conquistas foram quase todos destruídos pela Perdição, e poucos ou nenhuns desses povos documentaram as suas histórias de uma forma que tivesse sobrevivido ao domínio da Cidade Franca.

Alguns, como os roinares, resistiram à maré durante séculos, ou mesmo milénios. Diz-se que os roinares, que

*Os fogos das Catorze Chamas a atravessar Valéria,
combustível para a magia dos piromantes.*



fundaram grandes cidades ao longo do Roine, foram os primeiros a aprender a arte do fabrico do ferro. A confederação de cidades mais tarde chamada Reino de Sarnor também sobreviveu à expansão valiriana graças à grande planície que a separava da Cidade Franca... só para

vir a ser essa planície e o povo que a ocupava — os senhores dos cavalos do-thraki — a origem da queda de Sarnor após a Perdição.

E aqueles que não quiseram ser escravos mas foram incapazes de resistir ao poderio de Valíria fugiram. Muitos

falharam e estão esquecidos. Mas um povo, alto e de cabelo claro, tornado corajoso e indomável pela fé, teve sucesso na fuga a Valíria. Esses homens são os ándalos.

Sobre a história de Valíria tal como é conhecida hoje, muitos volumes foram escritos ao longo dos séculos — e os detalhes das suas conquistas, das suas colonizações, das contendas entre os senhores dos dragões, dos deuses que adoravam e por aí fora poderiam encher bibliotecas e mesmo assim não ficariam completos. A obra de Galendro *Os Fogos da Cidade Franca* é geralmente considerada a mais definitiva das histórias, e mesmo assim à Cidadela faltam vinte e sete dos rolos.



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





30 ANOS

DE PURO DESLUMBRAMENTO

POR SAFAA DIB

スタジオジブリ
STUDIO GHIBLI





AS ORIGENS



Em setembro de 2013, após vários falsos alarmes, o lendário realizador de animação japonesa Hayao Miyazaki anunciou que iria pôr um fim a uma carreira de quase 30 anos nos estúdios Ghibli. Um ano depois, Toshio Suzuki, um dos fundadores dos estúdios, anunciou uma pausa na empresa após a reforma de Miyazaki, de modo a possibilitar uma reestruturação, mas deixou no ar a possibilidade de que não voltaria a haver animações Ghibli.

A confirmar-se esta notícia, será o fim de uma era em que, com a força do sirocco, o vento mediterrânico que inspirou o nome Ghibli, o Japão elevou a indústria da animação a novos patamares, influenciando gerações que passaram a sua infância e juventude, sob o poder de um feitiço, a assistir a filmes Ghibli.



A ERA PRÉ-GHIBLI



Muito antes de 1985, Hayao Miyazaki e Isao Takahata já tinham estado na ribalta como animadores de televisão e cinema e tinham desenvolvido uma série de animações em conjunto com outros estúdios como Toei Animation, TMS Entertainment, Nippon Animation e Topcraft. *Heidi*, *Lupin*, *Ana dos Cabelos Ruivos* e *Conan, o Rapaz do Futuro* já então envolveram a dupla de animadores, encontrando um enorme sucesso na Europa, incluindo Portugal. Mas seria em 1984, em conjunto com os estúdios Topcraft, que Miyazaki desenvolveria a primeira longa-metragem de animação baseada numa manga da sua autoria, *Nausicaa of the Valley of the Wind*, produzida por Toshio Suzuki e com banda-sonora de Joe Hisashi, que viria a compor a música de grande parte das animações dos estúdios nos anos seguintes. O sólido sucesso de bilheteiras no Japão de *Nausicaa* deu, no ano seguinte,



origem à criação dos estúdios Ghibli (com a falência da Topcraft em 1985, Miyazaki, Takahata e Suzuki compram os estúdios, renomeiam-nos de Ghibli e contratam muitos dos seus animadores). Estavam lançadas as bases para uma história de sucessos fulgurantes nas próximas três décadas.



que formou laços fortes com as criaturas que habitam a selva. O miasma pós-nuclear onde florestas de fungos dão lugar a um mar envenenado é remanescente da melhor ficção científica de Le Guin, Aldiss, Ballard e até Frank Herbert. Face ao que a animação japonesa tinha vindo a desenvolver nos anos 70 e 80, *Nausicaa of the Valley of the Wind* foi uma lufada de ar fresco que catapultou para a linha da frente a importância da ecologia, muitas vezes vítima da tendência humana para a guerra e auto-destruição. É hoje considerado um dos máximos expoentes da ani-

mação japonesa.

A preservação da Natureza é um tema ao qual Miyazaki retornaria várias vezes nas suas animações, em especial *Princess Mononoke* onde o confronto letal entre os deuses e espíritos da floresta (*Kami*) e os humanos ameaça o equilíbrio universal.

A guerra é uma constante e domina quase todos os cenários: a II Guerra Mundial em *Porco Rosso*, *Grave of the Fireflies*



TEMAS: O QUE TORNA OS FILMES GHIBLI TÃO ESPECIAIS?



Mil anos após uma guerra apocalíptica que destruiu a civilização humana, nasce uma selva tóxica onde habitam mutantes insetos gigantes. No vale do vento, os humanos ainda resistem e entre eles habita uma rapariga de nome Nausicaa

The Wind Rises; guerras e conflitos imaginários como em *Nausicaa*, *Howl's Moving Castle* ou *Princess Mononoke*. E em todas estas animações, impera uma forte consciência do custo humano elevado e o impacto devastador no planeta.

Profundamente assentes na rica herança cultural japonesa onde impera o respeito por todas as coisas vivas, o mundo dos *Kami* interage com o mundo dos humanos, embora nem sempre em harmonia, mas nunca os desenhos tradicionais em 2D deixam de transmitir uma mensagem universal pacífica e de união.



A MAGIA DA INFÂNCIA



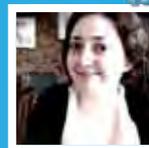
Os heróis e heroínas das animações Ghibli são frequentemente crianças ou adolescentes que são lançados numa sequência de eventos em que atravessam o limiar para um mundo encantado onde bruxas, espíritos de fogo, bestas testam as suas capacidades, mas, no caso das longas-metragens de Miyazaki, nunca lhes é roubada a alegria de viver e mantém até ao fim a inocência, a coragem e a integridade. Por vezes reina uma doce nostalgia de memórias de infância num meio rural como em *My Neighbor Totoro*. Outras vezes é o desejo de ganhar independência que motiva protagonistas como Kiki a usar o seu maior poder – a magia – para ganhar um lugar no mundo adulto. Em contornos mais intimistas, *Whisper of the Heart* retrata o primeiro amor que nunca se esquece entre dois adolescentes com grande sensibilidade artística. Quando Chihiro, uma rapariga de dez anos, é empregue nas casas de banho dos *Kami* em *Spirited Away*, tem de enfrentar várias escolhas que a conduzem a uma viagem de amadurecimento espiritual. E como não falar da pequena Ponyo que deseja tornar-se humana após conhecer o rapaz Sosuke? São raras as animações como *Ponyo* que conseguem captar em pleno a alegria e inocência da infância.



discretos nas bilheteiras como *The Tale of Princess Kaguya*, *From Up on Poppy Hill* ou *When Marnie Was There*.

No entanto, os custos astronómicos de produção de cada animação tornaram insustentável a criação de mais obras e, cada vez mais, os estúdios Ghibli ver-se-ão na posição de gerir o seu copyright.

São trinta anos de deslumbramento que chegam possivelmente ao fim, deixando-nos um legado que transformou a indústria e conferiu-lhe uma dimensão artística ímpar na história da animação. Na incerteza e negritude dos tempos atuais dominados por extremismos e violência, Ghibli abre as portas para um universo alternativo onde podemos reviver a alegria da infância, a esperança de um mundo melhor e podemos aspirar a tornarmo-nos melhores seres humanos. **BANG!**



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

O CANTO DO CISNE



Nem tudo foi um sucesso. Houve algumas deceções como *Tales from Earthsea* de 2006, a adaptação insípida e muito alterada do maravilhoso mundo de Terramar de Ursula Le Guin por Goro Miyazaki, filho do fundador.

Foi sempre a figura lendária de Hayao Miyazaki que imbuu cada criação de magia e prestígio. Desde o anúncio da reforma do realizador de 73 anos (que continua alegremente a trabalhar na criação de mangas e em 2014 foi o recipiente do Óscar Honorário de Carreira), a posição dos estúdios Ghibli tem vindo gradualmente a enfraquecer, ainda mais com o lançamento de alguns filmes com resultados





ALGUMAS DAS ANIMAÇÕES MEMORÁVEIS DOS ESTÚDIOS GHIBLI



GRAVE OF THE FIREFLIES (1988), a primeira animação de Isao Takahata, é também a mais trágica do conjunto de obras dos estúdios Ghibli. Durante



o último ano da II Guerra Mundial, é contada a história de um irmão e irmã que tentam sobreviver por entre os escombros de um Japão irreconhecível e devastado. Um murro emocional no estômago e que nunca mais se esquece.

MY NEIGHBOR TOTORO (1988), provavelmente o filme realizado por Miyazaki que entra no topo 3 de qualquer fã Ghibli. Duas irmãs, Mei e Satsuki, são enviadas para uma vila rural japonesa para junto da mãe que está em convalescença num hospital. Pouco depois de chegarem, travam amizade com os *kami* que habitam os bosques, incluindo uma estranha cria-



tura de nome Totoro. Comovedor e de uma inocência encantadora, Totoro mostra a magia dos estúdios Ghibli como poucos. A figura de Totoro viria a fazer parte do logótipo da companhia Ghibli.

KIKI'S DELIVERY SERVICE (1989), o primeiro grande êxito de bilheteira no Japão na história dos estúdios Ghibli e o primeiro a ser distribuído pela



Disney, narra a história de Kiki, uma jovem bruxinha que se muda para uma nova cidade e tenta usar a sua magia para ganhar independência financeira. O seu companheiro, o gato preto Jiji, também viria a tornar-se um dos favoritos dos fãs.

PORCO ROSSO (1992) é uma das primeiras (mas não última) homenagens de Miyazaki à indústria da aviação



e aos primeiros aviadores que combateram nas guerras. Inspirado num conto de Roald Dahl, Porco Rosso é um aviador veterano da I Guerra que luta contra os piratas do Adriático e que foi estranhamente amaldiçoado durante a guerra, transformando-se num porco. A animação foi o maior êxito no Japão nesse ano.

POM POKO (1994) é provavelmente o filme mais arrojado de Isao Takahata que se inspira nas lendas folclóricas japonesas em torno da espécie dos tanukis (cães texugos do Japão). Os ta-



nukis enfrentam a extinção e recorrem à sua magia para proteger o seu habitat natural da construção de uma urbanização na periferia de Tóquio.

PRINCESS MONONOKE (1997): o sucesso fulminante de Princess Mononoke de Hayao Miyazaki esmagou as bilheteiras japonesas e fez a animação ganhar um reconhecimento internacional até então nunca visto na história dos estúdios Ghibli. Ashitaka é um jovem guerreiro amaldiçoado por um velho deus da floresta e ruma então ao desconhecido na busca de uma cura. Sem saber bem como, acaba no centro de uma disputa entre humanos e deu-



ses da floresta, estes liderados por uma humana criada entre bestas de nome Princesa Mononoke... Os temas da Natureza e responsabilidade ecológica ressoam fortes e foi a primeira animação a ganhar o prémio de melhor filme do ano pela Academia Japonesa.

MY NEIGHBORS THE YAMADAS (1999): no trabalho que se afasta mais da animação tradicional de Ghibli, Takahata apresenta-nos uma comédia em formato de *comic* centrada numa família da classe média japonesa. Tornou-se com os anos um filme de culto



entre os fãs e foi o primeiro dos estúdios a recorrer a animação digital.

SPIRITED AWAY (2001) *A Viagem de Chihiro* bateu todos os recordes estabelecidos até então pelos estúdios Ghibli. Ganhou inúmeros prêmios, incluindo o Oscar de Melhor Animação e o Leão de Ouro e é a obra mais consagrada de Hayao Miyazaki. Chihiro, uma menina de 10 anos, e os seus pais vão acidentalmente parar a um mundo mágico em que os pais são castigados e transformados em porcos. Para os libertar da



maldição, ela terá de trabalhar nas casas de banhos frequentadas por deuses, bruxas e monstros, envolvendo-se em muitas peripécias. É o zénite de todas as animações em estilo, técnica e narrativa.

HOWL'S MOVING CASTLE (2004): outro enorme sucesso financeiro dos estúdios Ghibli, *Howl's Moving Castle* é baseado na obra literária de Diana Wynne Jones e narra a história de Sophie, uma chapeleira de 18 anos que é amaldiçoada por uma bruxa e transfor-



ma-se numa idosa de 90 anos. Numa tentativa de quebrar a maldição, Sophie viaja e conhece os habitantes sobrenaturais do castelo andante, Markl, Calcifer e Howl e é então que a nossa heroína se envolve na maior aventura da sua vida.

PONYO (2008): Em Ponyo, Miyazaki regressou às origens ao uso da animação tradicional e inspirou-se livremente no conto de *A Pequena Sereia* de Hans Christian Anderson. Ponyo é um peixinho dourado que deseja ser humana após formar amizade com Sosuke, um rapaz de cinco anos, mas terá que lutar contra a vontade dos deuses e seres mágicos. Longe da complexidade que testemunhámos na sua filmografia



anterior, esta é uma obra que celebra a inocência e alegria do universo das crianças.

ARRIETTY (2010): Baseado na obra de Mary Norton, Arrietty retrata a vida dos *borrowers*, um povo liliputiano que habita nos recantos de uma casa e rouba itens dela para sobreviver. A corajosa heroína Arrietty tem de enfrentar os obstáculos colocados pelos humanos, com a ajuda de um rapaz de



nome Sho. Visualmente exuberante, a animação teve realização de Hiromasa Yonebayashi e o guião da autoria de Miyazaki.

THE WIND RISES (2013), nomeado para um Oscar de Melhor Animação,

é até à data o último filme dirigido por Miyazaki para os estúdios Ghibli e provavelmente será o derradeiro. O amor pela aviação regressa ao longo de duas horas que retratam a vida de Jiro Horikoshi, o criador do Mitsubishi A6M Zero, o avião usado pelo Japão durante a II Guerra Mundial.



Embora não tão cativante como anteriores filmes do realizador, não deixa de ser uma notável biopic com uma poderosa mensagem anti-guerra.

TALE OF THE PRINCESS KAGUYA (2014), nomeado para um Oscar de Melhor Animação, é até à data o último filme de Takahata nos estúdios Ghibli. Uma obra-prima de enorme beleza e graça, é baseada numa lenda popular de um cortador de bambus que encontra um ser má-

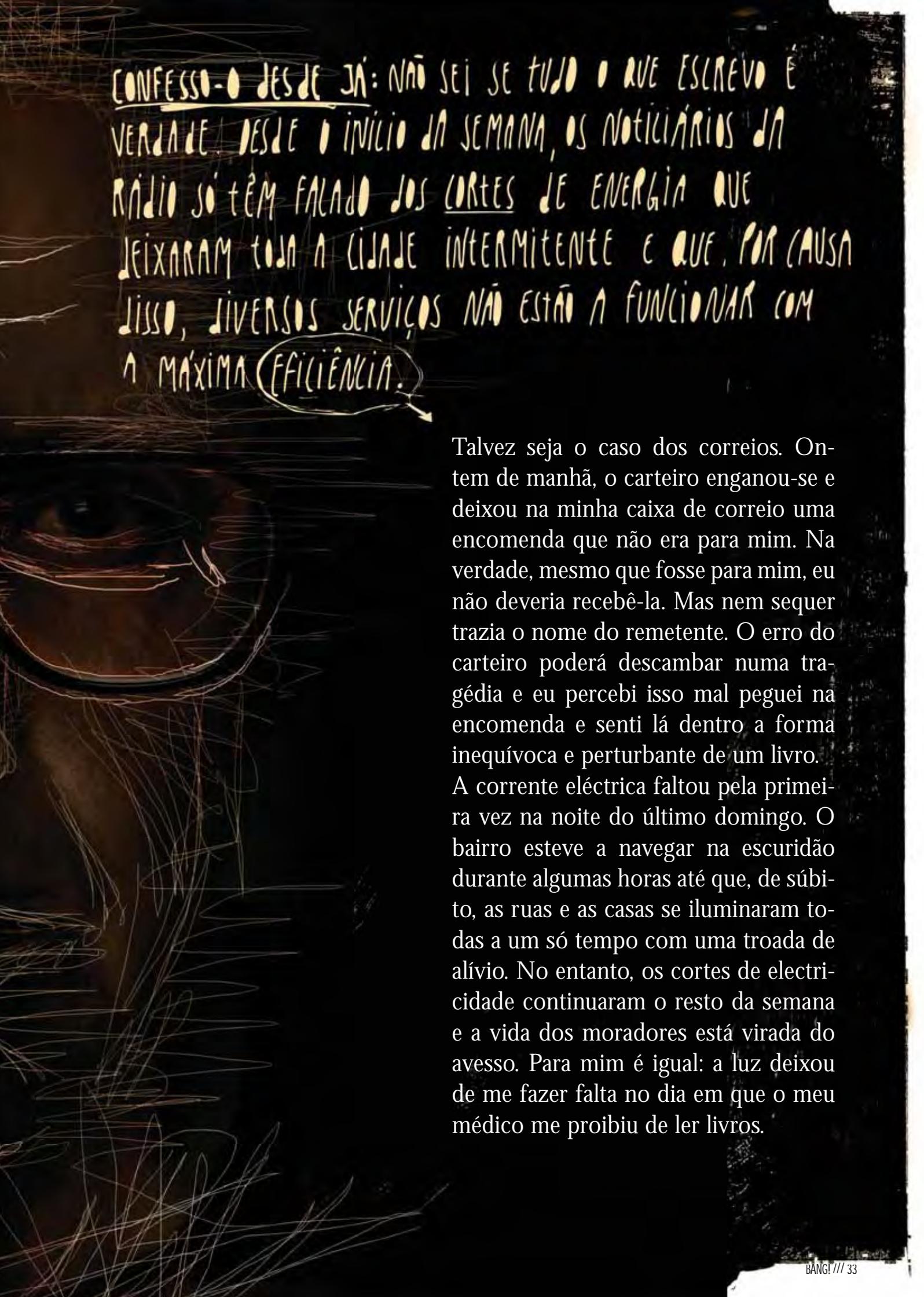


gício num talo de bambu. O ser transforma-se num bebé que rapidamente cresce para se tornar numa rapariga de grande beleza. De nome Kaguya, cresce sob os cuidados e o amor de um casal de idosos que crê ela ser divina, mas conseguirá Kaguya escapar às suas origens misteriosas e habitar na Terra?



POR
DAVID
MACHADO

LE IT OR



CONFESSO-O DESDE JÁ: NÃO SEI SE TUDO O QUE ESCREVO É VERDADE. DESDE O INÍCIO DA SEMANA, OS NOTICIÁRIOS DA RÁDIO SÓ TÊM FALADO DOS CORTES DE ENERGIA QUE DEIXARAM TODA A CIDADE INTERMITENTE E QUE, POR CAUSA DISSO, DIVERSOS SERVIÇOS NÃO ESTÃO A FUNCIONAR COM A MÁXIMA EFICIÊNCIA.

Talvez seja o caso dos correios. Ontem de manhã, o carteiro enganou-se e deixou na minha caixa de correio uma encomenda que não era para mim. Na verdade, mesmo que fosse para mim, eu não deveria recebê-la. Mas nem sequer trazia o nome do remetente. O erro do carteiro poderá descambar numa tragédia e eu percebi isso mal peguei na encomenda e senti lá dentro a forma inequívoca e perturbante de um livro. A corrente eléctrica faltou pela primeira vez na noite do último domingo. O bairro esteve a navegar na escuridão durante algumas horas até que, de súbito, as ruas e as casas se iluminaram todas a um só tempo com uma troada de alívio. No entanto, os cortes de electricidade continuaram o resto da semana e a vida dos moradores está virada do avesso. Para mim é igual: a luz deixou de me fazer falta no dia em que o meu médico me proibiu de ler livros.

Ele diz que eu já não sei distinguir entre a vida real e os relatos de ficção. Ele tem razão. Depois de quase setenta anos a ler histórias, finalmente elas começaram a saltar para fora das páginas que leio e os fantasmas das personagens atravessam-se à minha frente como se fossem de verdade. O meu médico diz que são os vapores da velhice que me provocam esta confusão tremenda de leitor esquizofrénico, mas eu sei que são simples virtudes da imaginação, exercitadas pelas leituras sucessivas. Seja como for, ninguém prestou atenção aos diálogos que estabeleci com essas visões, até que estive a ponto de me atirar da varanda do quarto porque um dia me decidi por uma nova releitura do *Moby Dick* e não aguentei o susto do colossal mamífero nadando na minha direcção nas águas invisíveis do apartamento. Então o médico falou com os meus filhos e há cerca de quatro meses eles vieram e levaram os livros todos da minha biblioteca – milhares, muitos milhares –, e eu restei para trás no vácuo das histórias, nesta casa de ecos repetidos, onde vivo sozinho e em sossego desde que a minha mulher morreu. De modo que para mim tanto faz se há luz ou não. Por outro lado, o caso do livro que me chegou por engano poderá ter para mim – ou mesmo para alguém à minha volta – consequências graves. Há quatro meses que não tenho sonhos durante o sono. Acordo todas as manhãs com uma amargura de desterrado debaixo da língua, a mesma que com certeza sente o fumador que se negou à nicotina. A vida não ficou difícil, apenas mais triste, nada mais que uma fiada de horas ocas. Ontem, por causa da encomenda que recebi, sim, tudo ficou difícil. Durante várias horas, resisti contra o primeiro ímpeto que me assaltou: rasgar o invólucro e saber que livro era. A vontade de ler o seu título deixou-me sem fôlego. Por fim, venci aquela primeira batalha contra o desejo e larguei o pacote na prateleira de uma das muitas estantes vazias que tenho em casa. Sentei-me numa cadeira e por momentos acreditei que talvez fosse possível controlar a vontade. Como estava enganado: depois de ter decifrado a primeira frase da primeira história – aconteceu há tanto tempo que a memória já não me chega para recordá-lo, apenas para saber que aconteceu –, de que forma poderia eu não querer ler todas

as outras frases de todas as outras histórias? Com os olhos a rebrantar e o coração cheio de pressas, telefonei para o meu filho mais velho. O sinal de chamada soou durante muito tempo até que escutei a mensagem do gravador do seu telemóvel. Desliguei e liguei para o meu filho mais novo. Ele atendeu de imediato e não perdeu tempo com saudações.
– Estou no intervalo de uma reunião – disse. – Fale depressa, pai.
– Recebi uma encomenda pelo correio. Acho que é um livro.
– Acha? Ainda não a abriu?
– Não.
– Então está tudo bem, pai. Lembre-se do que lhe disse o médico: nada de leituras.
– Eu sei, por isso mesmo te estou a telefonar. Não sei se resisto... Preciso que venhas cá buscar o livro.
– Pai, não tem dez anos. Claro que resiste. – E, logo de seguida, adiantou

um pedido impossível: – Olhe, pai, queime o livro.
Eu ri-me (ele não sabe o que diz!). Eu ia falar, mas já não fui a tempo porque ele se antecipou.
– Pai, tenho que desligar.
E desligou. Isso foi por volta das onze da manhã. E desde então todos os meus minutos foram conspirados pela luta feroz que travo comigo mesmo para que os meus olhos não alcancem a primeira palavra da primeira página do livro que recebi por engano. Soube sempre que sair de casa não era uma opção: a coragem não me chegaria para tanto. As horas iniciais, passei-as tentando imaginar o que poderia haver naquelas páginas fechadas, mas a verdade é que os rebentamentos da minha imaginação pujante sempre necessitaram de um rastilho que eu nunca fui capaz de fabricar sozinho. Às três da tarde, como todos os dias da semana, chegou a dona Rafaela

« O MEU MÉDICO DIZ QUE
SÃO OS VAPORES DA VELHICE
QUE ME PROVOCAM ESTA
CONFUSÃO TREMENDA DE
LEITOR ESQUIZOFRÉNICO
MAS EU SEI QUE SÃO
SIMPLES VIRTUDES DA
IMAGINAÇÃO, EXERCITADAS
PELAS LEITURAS SUCESSIVAS. »

para me arrumar a casa e a vida. Assim que entrou, viu-me a vaguear sem rumo pelas três divisões do apartamento, mas não disse nada e durante as duas horas seguintes andou a espantar-me com um pano do pó como se faz aos gatos porque eu aparecia em toda a parte para lhe estorvar as tarefas. Na verdade, tentava pedir-lhe ajuda, que me levasse o livro daqui, mas a voz falhava-me sempre no último momento. E às cinco horas ela pendurou a mala no ombro, olhou-me no meio da minha guerra e despediu-se com uma tirada de cartomante: "Doutor, isto de não poder ler não lhe está a fazer bem. Descanse." Quando ela saiu eu avancei para o pacote, rasguei-o com um único puxão e fiquei com o livro nas mãos. Chamava-se: *A vida mais longa*. O nome do autor era Juan Julio Delgado. E nesse instante o telefone tocou. O livro caiu ao chão. Atendi com uma mão e com a outra segurei-me na parede, aliviado. Era o meu filho mais velho; tinha acabado de aterrar em Madrid e só agora tinha visto o meu telefonema. Ia contar-me os motivos daquela viagem súbita mas eu não o deixei continuar.

- Estou sozinho em casa com um livro - disse-lhe.
- Pai, não pode, sabe que não pode.
- Eu sei, mas ele está aqui, e eu também, e não consigo afastar-me. O teu irmão quer que eu queime o livro. Mas não sou capaz.
- Está bem, está bem. Então congele-o. Só até eu chegar.

Disse-o com uma naturalidade desarmante que me deixou sem resposta. E ele continuou, explicando que na realidade é assim que a minha nora controla os seus gastos impulsivos de forma a proteger as poupanças: guarda os cartões de crédito no congelador e, sempre que sente a urgência de os usar, enquanto espera que descongelem, tem tempo para que a sensatez lhe amanse a gana. Despedi-me dele e não esperei que desligasse para correr a apanhar o livro do chão. Ergui-o nas duas mãos o mais alto que consegui e levei-o como uma relíquia maldita até à cozinha. Mesmo antes de o lançar para dentro do congelador autorizei-me um momento de fraqueza e abri-o para saber como era a primeira página. Li a primeira frase - *Caminhou todo o dia e toda a noite*. - e nesse preciso instante vi o fantasma daquele homem passar ao meu lado. Logo de seguida fechei o livro e deixei-o no meio do gelo. A noite foi quase insuportável. O sono

«LI A PRIMEIRA
FRASE - CAMINHOU
TODO O DIA E
TODA A NOITE.
- E NESSE PRECISO
INSTANTE VI O
FANTASMA DAQUELE
HOMEM PASSAR
AO MEU LADO...»

não veio a mim nem por um segundo. Por diversas vezes levantei-me no escuro para ir até ao frigorífico, mas o bafo glaciado que soprava de dentro do congelador fez-me sempre voltar para trás. Vi passar muitas vezes o homem que caminhou todo o dia e toda a noite, mas não me atrevi a falar-lhe com medo de que não fosse de verdade. Por volta das seis da manhã o dia começou a clarear e eu acreditei que estava salvo. Levantei-me para ir à casa de banho, mas quando experimentei o interruptor da luz percebi que a guerra continuava. Pois mais uma vez um corte na corrente eléctrica deixou tudo parado. Tudo menos o livro que descongela nesta manhã ainda turva.

Agora aqui estou: abandonado na ânsia de que alguém volte a ligar a corrente para que de novo a crosta de gelo envolva o livro. E não sei se resisto muito mais. Porque o homem que caminhou todo o dia e toda a noite continua a passar por aqui para que eu caminhe com ele. **BANG!**



David Machado nasceu em Lisboa em 1978. É o autor dos contos infantis *A Noite dos Animais Inventados* (Prémio Branquinho da Fonseca, da Fundação Calouste Gulbenkian e do jornal *Expresso*), *Os Quatro Comandantes da Cama Voadora*, *Um Homem Verde Num Buraco Muito Fundo*, *O Tubarão na Banheira* (Prémio Autor SPA/RTP 2010 de Melhor Livro Infante-Juvenil), *A Mala Assombrada*, *Acho que Posso Ajudar e Parece Um Pássaro*. Escreveu ainda os romances *Índice Médio de Felicidade* (2013), *Deixem Falar as Pedras* (2011) e *O Fabuloso Teatro do Gigante* (2006) e o livro de contos *Histórias Possíveis* (2008).

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



S É R G I O M A S C A R E N H A S 1

J O J O S

N A R R A

F I M O S

C O N T E

C E S ?

O ATAQUE À BASE DE MARTE INICIOU-SE AINDA ANTES DA DECLARAÇÃO DE GUERRA. DESDE A VENDA PELA BOYD MOMBATA DE MARTE 3 E MARTE 4 À FEDAFIC, DETENTORA DE MARTE 1, QUE A DISPUTA POR MARTE 2, DA TAKAHASHI MCNAMARA, E PELA BASE DE MARTE, O GRANDE CENTRO URBANO PERTENÇA DA GENERATOR, ALIADA DA TAKAHASHI, SE TORNARA INEVITÁVEL. A BATALHA PELO CONTROLO DE MARTE COMEÇARA.

A CIDADE ESTAVA UM CAOS: PESSOAS CORRIAM SEM SENTIDO, NÃO SE VIA UM POLÍCIA NA RUA, AS PILHAGENS TINHAM COMEÇADO. VIN, OPERACIONAL DA TAKAHASHI, PRECIPITOU-SE PARA O HANGAR 38. TARDE DEMAIS: A CLARABOIA ESCANCARADA NO TETO MOSTRAVA A NAVE DE CARGA «PROCTOR», O SEU PASSAPORTE PARA A SEGURANÇA, ESFUMAR-SE PELOS VENTOS DE MARTE.

LÁ FORA OS FEDS ASSUMIAM O CONTROLO DA CIDADE. SE O APANHASSEM ESTARIA CONDENADO, VIN TINHA QUE DESAPARECER QUANTO ANTES. QUE FAZER?

(ADAPTADO DE ALEX 9, POR BRUNO MARTINS SOARES, [HTTP://REVISTABANG.COM/CATEGORY/ALEX-9/](http://REVISTABANG.COM/CATEGORY/ALEX-9/))



[E S C O L H E A T U A A R M A]

Pensa num universo que te emocione, situado no mundo real ou produto da ficção – por exemplo, o universo de Alex 9 com que abrimos este artigo ou o de qualquer outra obra da Saída de Emergência ou publicada na Bang! Queres assumir a pele dos protagonistas de trepidantes aventuras no universo que escolheste? Então queres entrar num *jogo narrativo*.

Como decorre um jogo narrativo? Junta um grupo de amigos. Um é o *mestre de jogo*, os outros jogam os protagonistas. O mestre de jogo define os pressupostos do enredo, caracteriza as cenas de ação e controla as personagens secundárias ou figurantes, em especial os antagonistas que se opõem aos protagonistas. Os jogadores dos protagonistas vestem-lhes a pele como atores num filme ou numa peça de teatro só que, ao contrário do que sucede na narrativa linear, são eles que decidem do curso de ação das suas personagens em função do que o mestre de jogo lhes transmite sobre o mundo que as rodeia. O jogo constrói-se assim como uma narrativa criada coletivamente à volta da mesa e o enredo vai-se formando na interação entre todos. Considera o seguinte exemplo:

XANA (MESTRE DE JOGO) E MARTIM (JOGADOR) ESTÃO A JOGAR A GUERRA DE MARTE COM O SISTEMA DE JOGO MICRO BANG!, UM SISTEMA DE JOGO MUITO SIMPLES QUE ENCONTRAS NA PÁGINA 38. MARTIM JOGA VIN (VIGOR 2, DESEMBARAÇO 4, PISTOLA LAZER +2 MAS JÁ SÓ TEM DUAS CARGAS DISPONÍVEIS).

XANA: “*Vin, olhas para cima e vês a «Proctom» atravessar a claraboia e desaparecer em direção ao infinito. Após uns momentos ouves passos que avançam no corredor, o que fazes?»*”

MARTIM: “*Passos? De quantas pessoas?»*”

XANA: “*Devem ser várias, mas não muitas».*”

MARTIM: “*O que há na sala?»*”

XANA: “*O usual num bangar. À esquerda da porta há um armário alto que se prolonga ao longo da parede; ao fundo há várias bancas de trabalho com equipamento de manutenção das naves; à direita ficam os espaços de stocagem de mercadoria; uns três metros à tua esquerda há um autocarrinho de assistência mecânica».*”

MARTIM: “*Num salto aproprio-me do comando do autocarrinho e noutra salto escondo-me entre a porta esquerda e o armário».*”

XANA: “*Na boa. Mal o Vin acaba de se esconder entre a porta e o armário entram no bangar três fuzileiros da Fed que param sob a claraboia a tentar ver para onde fora a nave».*”

MARTIM: “*Comando o autocarrinho para atingir o Fed mais à frente e disparo sobre os outros!».*”

XANA: “*Lembra-te que só tens duas cargas na pistola eletromagnética. O autocarrinho põe-se em movimento, atraindo a atenção surpreendida dos Fed que se põem em posição de combate».* Mentalmente Xana decide que o autocarrinho distrai momentaneamente os Fed, permitindo a Vin alvejar os adversários. “*Lança os dois ataques?».*”

MARTIM: “*Boa! Alvejo primeiro o mais próximo e depois o mais à direita».* Faz dois lançamentos sucessivos e obtém 1-2 e 2-6, sucesso crítico contra o primeiro alvo e normal contra o segundo. “*Uau, estão mortos!».* exclama satisfeito.

XANA: “*Não tão depressa, estás-te a esquecer que os Feds têm armamento defensivo que lhes dá uma proteção de +2. Como o ataque ao primeiro foi crítico, atinges um ponto desprotegido, o que o deixa a -2 [2 do tiro contra 0 de proteção]: o tiro parte-lhe o pescoço e ele cai como um boneco de pano. A armadura do outro absorve o dano [2 do tiro -2 da armadura = 0] mas a força do impacto é o bastante para o atirar ao chão e fazer perder os sentidos. Só que o terceiro vira-se para ti, pronto a disparar!».*”

MARTIM: “*Bem, eu rodo sobre a porta e atiro-me para o corredor antes de ele fixar o alvo! e não te esqueças do carrinho que se dirige para ele ...»*”

MARTIM LANÇA OS DADOS E OBTÉM 4-6. XANA CONSIDERA QUE OS FEDS TÊM TALENTO DE COMBATE 3 E QUE O CARRINHO TEM “TALENTO” DE ATAQUE 2. LANÇA 2-5 PARA O FED E 1-5 PARA O CARRINHO.

XANA: “*Com um sucesso consegues rodar sobre a porta mas não consegues atirar-te para o corredor, fora do alcance do tiro. O Fed vai disparar sobre ti mas é atingido pelo carrinho e o tiro atinge antes a porta».*”

MARTIM: “*Ufa, foi por pouco! Lanço-me a correr pelo corredor antes que ele consiga alcançar-me».*”

O QUE SUCEDE A VIN? CABE-TE A TI DECIDIR, VÊ O MINI CENÁRIO A QUEDA DE BASE MARTE.

Como vês, os protagonistas estão no centro da ação. Podem ser personagens pré definidas ou criadas de raiz pelos jogadores, mas são usualmente caracterizadas por parâmetros que estabelecem os seus traços pessoais, capacidades, posses e recursos a que têm acesso. O mestre de jogo, pelo seu lado, caracteriza os antagonistas e as cenas em que decorre a ação. De um guerreiro bárbaro a um sofisticado agente secreto, de uma criatura de fantasia a uma pacata professora de província, o limite é a imaginação e a consistência com o universo, o que interessa é que no decurso do jogo possas tirar o máximo partido do que pões na personagem.

Cena a cena, jogadores e mestre de jogo trocam ideias e informação sobre o contexto em que os protagonistas se vêm envolvidos e decidem do comportamento das personagens. Se este comportamento for conflituoso ou se traduzir em situações difíceis, perigosas ou de resultado indefinido, acionam o *sistema de jogo*, conjunto de regras que estabelecem como se resolvem as situações onde o resultado não está pré estabelecido e pode variar em sentidos muito diversos. Estas regras podem assentar apenas no bom senso dos jogadores ou recorrer a mecanismos aleatórios (cartas de jogar, lançamentos de dados ou similares) com a ponderação das características das personagens e dos recursos ao seu dispor. Eventualmente o enredo que se vai construindo cena a cena leva ao clímax onde o conflito que opõe protagonistas e antagonistas se resolve, seja a favor, seja contra os heróis. Acaba aí o cenário (o nome que se dá nos jogos de personagens a um arco nar-

rativo completo) mas não a história pois os protagonistas poderão iniciar novos enredos noutros cenários.

A HISTÓRIA

Um pouco de história. Os jogos narrativos surgiram nos anos 70 com o *Dungeons & Dragons*, um jogo de fantasia que vai na sua 5.^a edição e continua a ser o mais conhecido e jogado à volta do mundo, tendo dado origem a várias séries de novelas, jogos de computador, jogos de tabuleiro, etc. Rapidamente surgiram muitos outros jogos nos mais diversos universos. A par da fantasia, as temáticas mais populares são o horror (do horror lovecraftiano de *Call of Cthulhu* ao horror gótico do *World of Darkness*) e a ficção científica (de jogos baseados na *Guerra das Estrelas* à hard sci-fi de *Traveller*). São também muito populares os jogos genéricos que se adaptam a vários géneros (desde os mais simples como o *HeroQuest*, aos mais detalhados como o *GURPS*). O limite é a imaginação do grupo à volta da mesa.

A flexibilidade dos jogos narrativos e a inventividade dos criadores permitiu o aparecimento de variantes que se afastam do jogo narrativo em sentido estrito, como os jogos de cartas colecionáveis, o LARP (*live action role playing*) que cruza jogo narrativo com teatro improvisado, ou os livros-jogo pois permitem o jogo solitário. Nestes o texto é dividido em parágrafos numerados com saídas múltiplas para outros parágrafos, o que dá origem a enredos múltiplos com percursos e conclusões alternativas. Entre nós, foi muito popular a série das *Aventuras Fantásticas* que ainda poderás encontrar à venda.

Qual o panorama em Portugal? Os jogos narrativos foram sempre um entretenimento com seguidores apaixonados mas escassos em número. Felizmente hoje assiste-se a um crescimento do interesse e, graças à net, é particularmente fácil aceder a jogos, grupos de jogadores e eventos de jogo. Aqui vão alguns contactos úteis:

RPG Portugal: <https://www.facebook.com/groups/rpgportugal/>

Grupo de Roleplayers de Lisboa: <https://www.facebook.com/groups/gruporoleplayerslx/>

Grupo de Roleplayers do Porto: <https://www.facebook.com/groups/roleplayers-porto/>

MICRO BANG!

O JOGO NARRATIVO NUMA PÁGINA

Para jogares a Micro Bang! precisas de material de escrita e alguns dados de 6 faces (d6).

PROTAGONISTAS. Os protagonistas são definidos por dois talentos: Vigor (capacidade de resolver as situações pela força, intimidação, à bruta) e Desembaraço (capacidade de resolver as situações pelo raciocínio, destreza, argumentação). Dá o valor '4' a um dos talentos e o valor '2' ao outro. Cada talento tem associado um atributo que corresponde aos recursos naturais da personagem: ao Vigor corresponde o Físico e ao Desembaraço corresponde a Argúcia. Se o talento tem um valor entre 1 e 3, o atributo correspondente tem o valor de 1; se o valor do talento for entre 4 e 6, o atributo tem o valor de 2. Finalmente, a personagem tem uma competência, um saber-fazer especializado que pode usar em lugar de qualquer um dos talentos para fins técnicos.

RECURSOS. Tudo aquilo que as personagens usam na ação para a concretização dos seus objetivos. Os recursos têm um valor que varia entre -2 e +2. Se o seu valor for negativo, o emprego do recurso é prejudicial para a personagem; se for positivo, a personagem tem a ganhar com a sua utilização. Os recursos podem ser objetos (armas, ferramentas, veículos, etc.), informação (sobre personagens, o meio ambiente, processos, etc.) ou relações (com outras personagens, instituições, criaturas, etc.).

MECÂNICAS. As seguintes regras aplicam-se sempre que numa cena a personagem corre perigo, o resultado da cena pode ser-lhe prejudicial, ou não é claro o que pode ocorrer de seguida. Os jogadores decidem o objetivo que os protagonistas querem atingir, que talento ou competência empregam e que recursos põem em jogo. O mestre de jogo faz o mesmo para os antagonistas.

Seguidamente testam os talentos/competências nos seguintes termos: cada jogador lança 2d6; cada dado com um valor menor ou igual ao talento/competência dá um sucesso, a que se soma o valor dos recursos. Este é o total da ação de cada personagem.

O MESTRE DE JOGO ESTABELECE A DIFICULDADE DA AÇÃO COM UM VALOR ENTRE 1 E 5 (QUANTO MAIS ALTO, MAIS DIFÍCIL).

O resultado corresponde ao total de ação menos o valor da dificuldade:

Negativo	A ação corre mal; a personagem não atinge o que quer e sofre uma penalidade nas próximas ações igual ao resultado negativo.
0	Impasse; a personagem volta a tentar ou experimentar um curso de ação diferente.
1	Sucesso marginal; a personagem atinge em parte o seu objetivo.
2-3	Sucesso normal; a personagem Alcança o que se propôs.
4+	Sucesso crítico; a personagem ultrapassa o seu objetivo, fica com uma bonificação de +1 para as ações futuras que se relacionem com a que acabou de fazer.

SE A PERSONAGEM ACUMULAR PENALIZAÇÕES E ESTAS FOREM IGUAIS A 0 A PERSONAGEM FICA TEMPORARIAMENTE FORA DE AÇÃO; SE FOREM NEGATIVAS, FICA DEFINITIVAMENTE FORA DE AÇÃO.
O CENÁRIO ACABA PARA ELA.

A QUEDA DE BASE DE MARTE

VIN PRECIPITA-SE PELO CORREDOR PARA A SAÍDA DO HANGAR 38 E QUASE CHOCA COM YVY, OUTRO OPERACIONAL DA TAKAHASHI. PÕE-NO RAPIDAMENTE A PAR DOS EVENTOS. CONSEGUIRÃO EVITAR SER CAPTURADOS PELOS FEDS?

PREPARAÇÃO:

A queda de Base de Marte é um mini cenário de introdução aos jogos narrativos para mestre de jogo e dois protagonistas. Para o jogares precisas de te familiarizar com as regras de *Micro Bang!* o jogo narrativo numa página, de material de escrita e de vários dados de 6 faces.

PROTAGONISTAS:

Vin (Vigor 2, Desembaraço 4; Físico 1, Argúcia 2; softmech 4; pistola eletromagnética +2 sem cargas, kit de mecânico +2, cartão de identidade configurável +1).

Yvy (Vigor 4, Desembaraço 2 Físico 2, Argúcia 1; hardmech 4; pé-de-cabra telescópico +1, botas e luvas para escalada multisuperfícies, cabo de reboque híper extensível).

ALIADOS:

Habitantes comuns (Vigor 1 a 3, Desembaraço 1 a 3, conhecimento de Base de Marte 2 a 4; recursos adequados ao contexto +1).

ANTAGONISTAS:

Patrulhas de Mercs Feds (Vigor 4, Desembaraço 2, combate 3; armas de tiro +2, proteção +2).

Controlers Feds (Vigor 2, Desembaraço 4, interrogatório 3; data control +2, FedAFC support +1).

Traidores (perfil igual ao dos aliados).

CENAS:

MULTIDÃO. Os Feds juntam uma multidão numa praça da Base para controlo de identidades.

CANTINA. Os operacionais dirigem-se a uma cantina para obterem bens alimentares quando entra uma patrulha Fed. Um dos balconistas da cantina é um delator.

METRO. Os operacionais tentam escapular-se pelos túneis do metro mas os Feds enviaram drones para localizar fugitivos.

CENTRAL DE BIO EQUILÍBRIO. Os operacionais

procuram o tratamento de ferimentos sofridos numa cena anterior. Mas serão atendidos por aliados ou por traidores?

CLÍMAX. Serviço de Eco-reintegração. Vin e Yvy dispõem de alguns minutos para trocaram de identidade e sinais vitais com os corpos de vítimas mortais da invasão dos Feds, antes de serem descobertos e capturados. Feita a troca de identidades, deverão dispor dos corpos nos aparelhos de eco-reintegração, eliminando qualquer possibilidade de identificação da troca. Se o conseguirem, podem sair da Central de Bio Equilíbrio com a sua nova pessoa, passando pelas forças inimigas.

PARA O MESTRE DE JOGO:

A ideia é interconectares as cenas da maneira mais interessante possível em função das decisões dos jogadores. Procura manter o ritmo o mais tenso possível, sem pontos mortos.

NA CENA DE CLÍMAX PODES INSPIRAR-TE DESTA DESCRIÇÃO DE BRUNO MARTINS SOARES DE UMA TROCA DE IDENTIDADE:

“Clayton levantou o braço e Pierre colocou-lhe um pequeno adesivo transparente sobre a pele e depois retirou do saco um pequeno cubo que colocou no chão. Um holograma de écran surgiu de encontro à parede, enquanto que outro de teclado surgiu junto ao chão. Aquele adesivo iria perturbar os leitores biométricos usados em toda a Terra, de modo a mostrarem uma identificação diferente da original. Digitando no chão, Pierre gravou para o adesivo a nova identidade de Clayton. Passou também a informação para um anel de dados que deu a Clayton, que o colocou no dedo” . BANG!



Sérgio Mascarenhas é jurista, professor e investigador em direito, tem a paixão dos jogos narrativos desde o início dos anos 80, tendo acompanhado os baixos e altos do hobby no nosso país. É autor de vários jogos amadores e integra a coordenação do Grupo de Roleplayers de Lisboa.

[1] Em colaboração com Bruno Martins Soares a quem agradece a permissão para elaborar em torno de *Alex 9*.

[2] Também chamado de jogo de personagens ou conhecido pela expressão inglesa *role playing game*, a não confundir com os rpgs de computador. Nestes a ação é moderada pelo computador que aciona todos os parâmetros do jogo. Nos jogos narrativos ou *tabletop* rpgs são os jogadores que controlam todas essas componentes.





O

UM CONTO POR PEDRO LUCAS MARTINS

ONTEM

É sem qualquer contentamento ou intenção de logro que finalmente decido escrever sobre aquele dia.

Não posso ter a certeza de que o que estou prestes a contar-vos, relatado através do vidro escuro

que separa a minha infância destes actuais e miseráveis anos,

se passou apenas comigo. É até possível que a mesma história,

mais ou menos divergente da minha, se tenha repetido com

outros. Espero que não.

Para o bem de todos, espero sinceramente que não.

Ao contrário da frágil e neurótica criatura que hoje escreve estas linhas, a criança que fui – tal como uma criança deveria ser – era relativamente despreocupada. Ainda assim, nos meus oito (quase nove) anos, costumava ter insónias. Nada de muito grave – excesso de açúcar e a hiperactividade típica da idade, provavelmente. A questão é que, depois de várias noites sem sono, dei por mim a inventar uma espécie de jogo. Uma distração que invariavelmente me ajudava a adormecer.

Tudo começava com um monstro. Uma imagem fabricada na ingénua ideia de que o mau parece sempre mau e de que, por sé-lo, é sua natureza perseguir-nos. Deitado na cama, fechava os olhos e via o seu corpo magro e feito de sombra a vir atrás de mim; os olhos como duas fossas de carne incandescente; uma boca repleta de dentes aguçados, irregulares como um pente partido.

Com esta representação criada, começava então a mover freneticamente as pernas, simulando a corrida e o pânico que a nutria. Depois, já cansado, imaginava que a única forma de escapar ao perigo era entrar numa espécie de toca, uma abertura para um novo mundo que, na verdade, levava apenas ao espaço por baixo dos meus lençóis. Aí, de alguma

“Quando era criança amava verdadeiramente: um amor inato, calmo e profundo como o mar do Norte. Mas entretanto vivi, e agora não durmo.”

JOHN GARDNER, GRENDEL

(Epígrafe)

forma, sabia que podia esconder-me do horror que me dava caça. Bastava tapar a cabeça com os cobertores e deixar-me engolir pela escuridão.

A sombra lá fora, porém, insistia em farejar-me. A entrada era demasiado pequena, mas isso, pensava eu, não a daria por muito tempo. Ouvia-a ofegante, a arranhar a entrada do meu abrigo, desafiando a resistência do linho ou da flanela. Dependendo da estação.

Era assim que se iniciava a segunda parte do processo.

Primeiro, a luz. Na mão, geralmente, levava uma pequena lanterna, uma daquelas coisas descartáveis e feitas de plástico, que mantinha na minha mesa-de-cabeceira para os dias em que faltava a electricidade. Claro que, neste caso, ajudava apenas a conferir uma certa autenticidade à exploração que me propunha a fazer. Mal me via no escuro, acendia a luz.

Com o submundo aclarado pela luz mortíca, dava então ao corpo uma volta de 180°, começando depois, de barriga para baixo e com a ajuda dos braços, a arrastar-me lentamente em direcção aos pés da cama, percorrendo a extensão do pequeno e mal iluminado túnel de padrão listrado.

Como é óbvio, não podia arrastar-me muito. A cama era pequena e os lençóis entalados na outra extremidade não permitiam grandes travessias. Mas a realidade não estava à altura da minha imaginação. Para evitar este pequeno inconveniente, surgia uma nova solução. Dando outra volta ao corpo – de forma a ficar com a cabeça novamente virada para a cabeceira – convencia-me de que ainda estava a ir em direcção aos pés da cama. Isto, claro, tinha o propósito de

me ajudar a crer que o caminho pelo qual me tinha de arrastar era muito maior do que na verdade era.

Assim, abrindo caminho por entre o claustrofóbico corredor de lençóis,

ia finalmente desembocar de novo no meu quarto, agora transformado numa ampla e desconhecida galeria, onde me aguardavam uma almofada e uma renovada sensação de segurança. Só ali, naquele santuário, deixava que o cansaço se instalasse para um merecido descanso. Só ali podia adormecer longe dos perigos do mundo, seguro de que não havia nada a temer, nada além do medo que eu próprio convidava e me dispunha a sentir. Vejo agora – de forma mais do que óbvia – a dimensão do meu engano.

Certa noite, acordado a pensar numa característica e acesa discussão que nesse dia vira entre os meus pais, e percebendo que, em grande probabilidade, tais pensamentos me recusariam o sono, decidi recorrer ao mesmo plano.

Imaginei-me assim a fugir do mesmo vulto de olhos escarlates, de fôlego fora do meu corpo, a correr para o lugar onde sabia estar a salvo. Numa questão de segundos, tinha pegado na lanterna e posto os lençóis por cima de mim, deixando que o portão do intermúndio descesse suave e leve sobre a minha cabeça, e que o escuro, ainda mais escuro do que a noite do meu quarto, inundasse o espaço à minha volta.

Como habitual, depois de me ver coberto, acendi a lanterna e trouxe luz ao mundo secreto que ali se escondia

– um mundo de silêncio e reclusão, desacostumado à presença de luminosidade. Apontando o feixe para baixo, rodei então sobre mim mesmo e comecei a arrastar-me pela estreita passagem de lençóis, a rastejar até sentir a constrição do tecido a unir-se ao colchão. Ao senti-la, virei-me, fingindo ainda estar voltado para os pés da cama, e iniciei a travessia inversa, rumo à saída que sabia estar à minha frente.

A saída, porém, tardava a fazer a sua aparição. Já tinha certamente percorrido mais do que a ridícula distância que me renovaria a provisão de ar reciclado, e mesmo assim continuava a não haver sinais da abertura. Ponderei por momentos se, inadvertidamente, não me teria voltado na direcção contrária, mas a cama não era assim tão grande e, de uma forma ou de outra, já deveria ter chegado a um dos extremos. Alguma coisa não estava bem.

Teria sido mais fácil negá-lo do que entrar em pânico, mas a cada avanço a estranheza crescia, o escuro prometendo incoerências e distâncias impossíveis. Quanto mais seguia, mais cimentava o meu desassossego; por mais que puxasse os lençóis, eles não se apartavam para fazer uma brecha. A certo ponto, decidi até tentar levantar-me, a tentativa valendo-me apenas alguns centímetros de elevação até que os lençóis me asfixiassem. Fui assim forçado a baixar-me de novo, deixando que o lençol caísse e se moldasse ao meu corpo, retomando o domínio sobre mim. Depois, subitamente, mais per-

Foi então que o ouvi, o som. Primeiro, ténue e arrastado, como alguém a varrer o chão à distância.

to, indicando que aquilo que o produzia estava a aproximar-se. Neste ponto, já era inegável o medo que sentia, um medo irracional que só uma situação profundamente irracional podia alimentar.

Sobressaltado, pus-me de novo em movimento, a pressa reflectindo o empenho de me afastar daquele horrível e desesperante ruído. Este, no entanto, já parecia vir de todos os lados. De facto, parecia já próximo o suficiente para me tocar.

Não o devia ter pensado. Talvez nada mudasse, mas o certo é que um instante depois, no encaicho deste pensamento, senti o contacto, e o que parecia ser uma mão a fechar-se em volta do meu tornozelo.

Como explicar o pavor resultante desse toque?

Tal como a inicial e simulada agitação dera lugar a um estado de verdadeira ansiedade, também esta ansiedade, por sua vez, dava lugar a um terror que até aí me era desconhecido. Não sabia o que ali estava e não queria saber. Só queria fugir, libertar-me, o medo afastando qualquer tipo de curiosidade.

Instintivamente, claro, tentei soltar a perna, mas o aperto era firme, e por mais que me debatesse não conseguia desprender-me. Além disso, a mão que me segurava começou a puxar, ansiosa por reclamar a presa.

Desesperado, comecei a agitar ainda mais as pernas, a pontapear às escuras na esperança

de que um dos pés encontrasse um alvo. E, por sorte ou milagre, foi precisamente isso que aconteceu. Talvez um flanco, talvez a cabeça. Na verdade, não sei. Sei apenas que, nesse instante, senti o aperto a afrouxar e que, ao senti-lo, aproveitei a oportunidade para me libertar.

Rastejei então, o mais rapidamente possível, em frente, tentando distanciar-me do que me agarrara. Tinha o corpo e mente sem mapa ou sentido de orientação. Apenas o medo guiava a minha fuga.

Foi aí, quando estava já tão concentrado naquele simples acto de sobrevivência para me dedicar à procura de uma saída, que esta finalmente se me depարou. Com uma alegria quase indescritível, e com a ajuda da oscilante luz da lanterna, vi que à minha frente os lençóis se afastavam para dar lugar a uma almofada e à cabeceira da cama, à familiaridade do meu quarto.

Só nesse momento, perante a perspectiva de liberdade e na ânsia de saber se algo me seguia para fora daquele labirinto, é que olhei para trás, apontando a lanterna para o escuro dos cobertores onde o pesadelo se materializara. Intuitivamente, esperava encontrar a criatura que tinha imaginado; um monstro que ganhara vida para lá da que eu lhe imprimira, e que, com essa nova faísca de vivificação, decidira vingar-se no seu criador. Mas não. O que vi foi muito pior, pior do que qualquer mons-

truosidade que a minha imaginação pudesse conjurar. No lugar do vulto de olhos escarlates estava uma figura esquelética e de olhos cavados. A boca, aberta num esgar de pele venosa e corrugada, a aspirar o ar num fôlego escoriado. Uma das mãos a estender-se na minha direção, anémica como o ser que a comandava.

O choque foi imediato, levando-me a desviar o olhar e a retomar o movimento de fuga com uma nova e urgente aceleração. Instantes bastaram, aliás, para que tivesse feito a minha saída de debaixo dos cobertores e afastado o resto da roupa de cama, caindo em seguida para o chão e arrastando-me até colar as costas ofegantes a uma das paredes do quarto.

Nunca, porém, em todo este processo, tirei os olhos e a luz do emaranhado de cobertores. Precisava de saber se nada, a não ser eu, de lá tinha saído.

Nada saiu.

Mas, oh, aquele rosto, aquela respiração... Ainda hoje a ouço.

Porque é que tive de olhar?! Porquê?! Porque é que tive de perder a bênção de ignorância sobre o que ali estava, com a ingenuidade ou estupidez de pensar que a proximidade ao mundo que conhecia me devolvera algum grau de segurança? Agora, não posso deixar de pensar que o que vi, imerso nas trevas do que antes fora – e jamais mais viria a ser – um local de descanso, levou de mim algo que nunca poderei recuperar.

Penso nisto hoje, depois de décadas de terapêutica e introspecção, pois naquele instante não houve lugar para pensamentos. Houve apenas o crescente terror daquela imagem e a sensação de que o mundo se apagava para uma noite ainda mais negra. Tudo o resto é o som de gritos. Gritos e escuridão.



Pedro Lucas Martins nasceu no frio dezembro de 1983. Sem pressa, cresceu, até que o apelo das Letras o levou a formar-se em Linguística e, posteriormente, em Tradução, pela Faculdade de Letras de Lisboa. Integrou, com o conto «O Carrinho de Mão», a antologia «Contos de Terror do Homem-Peixe» (2007), após ter vencido um concurso promovido pelo CTLX, e mais recentemente, viu publicado o seu conto «O Fado do Entusiasmo» (2012). Atualmente, divide o seu tempo entre a escrita, a revisão e a tradução.

Hoje, muitas vezes acordo com a impressão de que esta noite acabou de acontecer.

Que ainda estou ali, assustado e indefeso contra o horror do desconhecido. Na verdade, ainda estou. A única diferença é a de que estou mais velho. Velho, doente e sozinho, a ocupar nesta casa de repouso um quarto e uma vida que não é minha, com um sem número de cápsulas e comprimidos a acumularem-se nas gavetas e pela mesa-de-cabeceira, num atestado à minha idade e saúde mental.

Tudo pareceu passar num ápice, sabem? Como num filme em que tivesse adormecido a meio e acordado para me ver nos créditos finais, preso numa existência em que só vivo para o ontem, a tentar agarrar-me à criança que fui, enquanto a morte, por sua vez, me agarra os pensamentos e o futuro imediato.

E eu sei... Sei que a minha vida não devia ser assim... Não consigo bem explicá-lo, mas é como se ma tivessem roubado, como se a pessoa que sou e que espregueira para o mundo através destes olhos não fosse a mesma que a enjaula neste corpo. Sei-o porque estou preso à memória daquele dia, daquele maldito dia. E porque não consigo deixar de ver aquela figura sombria a esticar a mão para mim, com o pavoroso e destroçado rosto a observar-me por baixo dos cobertores.

É certo que o tempo passou, e que as tabuadas da vida me marcam não só o semblante, mas a mente, com graves e incisivas transformações. Nenhuma dessas transformações, no entanto, afectou a minha memória daquele momento. Essa permanece clara; clara e dolorosa o suficiente para ver os mesmos traços, os mesmos olhos, os mesmos sulcos e cavidades escurecidas, como testemunhas de incontáveis noites sem dormir. É por me lembrar ao pormenor de tudo isto que hoje continuo a ver a face arruinada que me levou a infância. A mesma que me devolve o olhar, em lágrimas, quando me olho ao espelho. **BANG!**

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



bem-vindo ao maravilhoso mundo de RAYMOND E. FEIST

por Ana Cristina Rodrigues

No início de 2015, a Saída de Emergência deu em Portugal uma nova vida à saga do Mago de Raymond E. Feist. O primeiro volume, *Mago Aprendiz*, chegou às livrarias em janeiro com um novo fôlego graças às ilustrações poderosas de Martin Deschambault e Andreas Rocha. Para os que ainda não se aventuraram no mundo de Midkemia, eis a oportunidade de o descobrir. E para os que já o desbravaram, têm aqui a oportunidade de rever um dos maiores clássicos da fantasia épica.

Obra: Mago Aprendiz
Autor: Raymond E. Feist
Gênero: Literatura Fantástica
Editora: Saída de Emergência
Tradução: Cristina Correia
PVP: 13,90 €





Ilustração de Martin Deschambault

A primeira vista, Midkemia pode parecer um mundo como os que estamos familiarizados a ver em livros e filmes. A vida é dura para os camponeses e servos, enquanto nobres disputam o poder – às vezes na ponta de uma espada – elfos vivem semiisolados nas florestas e anões exploram minas. Toda essa sensação de paz quebra-se quando Pug, o aprendiz de mago de Crydee, e seu amigo Tomas, um jovem soldado, encontram um estranho navio naufragado. Sem saber, os dois revelam um plano de invasão que irá colocar todo o seu mundo em perigo e começar a terrível Guerra do Portal.

É assim que começa uma das mais importantes séries da literatura fantástica mundial. Com vinte e cinco livros lançados (e alguns contos e histórias curtas), Raymond E. Feist tornou-se um dos escritores mais vendidos do gênero contando as desventuras dos dois amigos no meio do turbilhão que muda todo o seu planeta. Participam em batalhas épicas e encontram estranhas criaturas, ao mesmo tempo que procuram desvendar o mistério que trouxe os tsurani ao seu mundo. A série, chamada de 'Riftwar Cycle' – (Ciclo da Guerra do Portal), foi encerrada em 2013 com o lançamento mundial de 'Magician's End', fechando um ciclo de três décadas de mais de 15 milhões de exemplares vendidos. Pode parecer impossível, mas todo esse sucesso começou por acaso. Raymond E. Feist, filho adotivo do produtor de cinema Felix Feist, criou o seu univer-

so como cenário para os jogos de RPG (Role Playing Games – Jogos Narrativos) do seu grupo de amigos na faculdade, ainda na década de 1970. Inspirado pelas aventuras das personagens e pelo universo que os envolvia, começou a esboçar o seu primeiro romance no começo da década de 1980. Foi só em 1982 que publicou o seu primeiro livro, *Magician*, que conta o começo da Guerra do Portal. O romance tornou-se um sucesso de vendas, ganhou várias sequelas e deu origem a todo um ciclo de histórias, espalhadas por livros, banda desenhada e jogos para computador. Raymond E. Feist foi tão bem sucedido que, no décimo aniversário da publicação de *Magician*, lançou uma edição especial, dividindo o livro em dois com – muito – material extra. E é essa edição a preferida do autor, que é lançada pela Saída de Emergência como *Mago: Aprendiz e Mago: Mestre*.

O SEGREDO DO SUCESSO

O segredo do sucesso da série de Feist, que a fez atravessar três décadas e ainda atrair leitores hoje em dia, parece simples. Os livros combinam uma trama envolvente, bem detalhada e construída, com um cenário coerente que, ao mesmo tempo que nos é conhecido, guarda muitas novidades e surpresas. Mas o seu grande trunfo talvez sejam as personagens. Seja na cidadela de Crydee, na cidade de Krondor, nos campos de escravos de Kelewan ou atravessando as minas de Mac Mordain Cadal, são elas que nos dão a mão e fazem a história acontecer em seu redor. As suas emoções e problemas são reais e convincentes, e as suas personalidades são muito humanas, mesmo quando falamos de seres de outros mundos. São sempre personagens carismáticos, protagonistas ou não, que transitam com falhas e qualidades. Mesmo entre os inimigos, os tsurani, é possível encontrar pontos de identificação.

Acompanhamos essas personagens no desenrolar da guerra que se aproxima. Com elas, vamos conhecendo a estranha raça dos tsurani, alienígena num mundo que convive com trolls, goblins e kobolds. Descobrimos as terríveis brechas e o seu poder de desafiar o tempo e o espaço (o que dá um toque de Ficção Científica à saga, já que é comum nesse género as histórias sobre os contatos, nem sempre pacíficos, entre duas raças de planetas diferentes).

UM MUNDO RICO E COMPLEXO

A história começa em Crydee, mas logo se espalha por toda a Midkemia e chega a Kelewan, não só nos dois primeiros livros, mas na grande série que se sucede. Há vários lugares de interesse: Crydee: a cidade de Crydee é a sede do ducado com o mesmo nome. É um posto avançado do Reino das Ilhas, no seu extremo oeste, na costa do Mar Sem Fim. Foi nas suas praias que Tomas e Pug descobriram o naufrágio de um navio desconhecido.

Elvandar: a principal cidade élfica fica escondida no meio do Coração Verde, a grande floresta no norte do continente de Triagia. Totalmente composta por árvores gigantes ligadas por pontes verdes, é protegida de invasores por encantamentos e criaturas como driades, lobos e ursos.

Ilha do Feiticeiro: já foi conhecida como 'Insula Beata', porém depois

de o mago Macros, o Negro, ter para lá fugido, os marinheiros passaram a evitá-la. Os seus altos penhascos são encimados por um castelo, de cuja torre saem arcos de energia e ruídos medonhos. Nunca mais ninguém viu o feiticeiro ou sabe o seu destino, já que o único sinal de vida são os raios e uma única janela iluminada do castelo.

Krondor: a cidade na costa do Mar Amargo é a sede do ducado governado pelo Príncipe de Krondor, o herdeiro do Reino das Ilhas. Com isso, tornou-se uma das mais importantes cidades da parte oeste do reino, crescendo cada vez mais. O palácio, que fica no centro

OS TSURANI

A cultura dos tsurani foi inspirada, segundo o próprio Feist, nas culturas do Extremo Oriente, como a japonesa, a coreana e a chinesa. Por isso tem códigos de honra e estruturas hierárquicas muito rígidas, bem mais do que em Midkemia, que segue o padrão da Europa Feudal/Renascentista. A intenção do autor era justamente mostrar esse choque entre culturas tão diferentes.

Os tsurani são a raça humana que habita o planeta de Kelewan, juntamente com outras, mais antigas e não-humanoides. São mais baixos que os midkemianos, com maçãs do rosto mais altas.

Uma das grandes diferenças entre as duas culturas é que os tsurani não usam metais em larga escala, já que é um material escasso no seu mundo. Para substituí-los, aprenderam a usar madeira endurecida com resina para fazerem armas, armaduras e outros utensílios.

da parte murada, chama a atenção, pois fica no ponto mais alto da cidade.

Mac Mordain Cadal: a mina abandonada fica debaixo das montanhas conhecidas como Torres Cinzentas. Um grande rio subterrâneo percorre a mina, que se une com passagens ainda mais antigas e inexploradas. Poucos se aventuram a atravessá-las, já que são habitadas por criaturas terríveis. Quem se arrisca, dificilmente consegue sair.

UM CLÁSSICO QUE NÃO ENVELHECE

Talvez depois de tudo isso ainda fique a pergunta "vale a pena ler um livro que saiu há mais de trinta anos?"

O bom de um clássico é que ele não envelhece. Está sempre atual, sempre tem algo novo a dizer para uma nova geração de leitores. Atualmente, a série de Raymond E. Feist traz de volta uma fantasia mais aberta, em que magos fazem bolas de fogo, dragões falam e tesouros mágicos podem mudar a vida de alguém – para o bem ou para o mal. Além disso, *Mago: Aprendiz* e *Mago: Mestre* são livros que abordam o crescimento, transformação e as dores da mudança, que vem sempre com a idade. E Raymond E. Feist tratou este tema com uma sofisticação que fez os seus livros ainda serem relevantes, mesmo trinta anos depois.

PARA SABER MAIS:

— <http://midkemia.wikia.com>

— <http://www.crydee.com>

— <http://www.elvandar.com/>



Ana Cristina Rodrigues, 30 e mais alguns anos, é escritora, historiadora, editora, tradutora, professora e funcionária pública. Com vários contos publicados, tenta finalizar um romance. Tuita como @anadefinisterra e seu blog é <http://talkativebookworm.wordpress.com/>

As personagens de Mago Aprendiz

Prepare-se para conhecer algumas das figuras mais fascinantes da literatura fantástica

Ilustrador: Shane Cook



Pug

Quando era apenas um bebê, foi abandonado na beira da estrada. Recolhido por monges, foi levado até ao Duque de Crydee, que o entregou para ser criado por Megar, o cozinheiro, e sua mulher. Adotado por ambos como um filho, o seu melhor amigo era Tomas, filho legítimo dos dois e aspirante a soldado. No final da infância, os dois passaram pelo ritual da Escolha. Enquanto o seu amigo seguiu o seu sonho, Pug ficou surpreendido ao ser escolhido como aprendiz de Kulgan, o velho mago da corte do Duque.

A vida do jovem aprendiz de mago sofreu uma grande reviravolta quando, juntamente com Tomas, encontrou um barco tsurani perto da cidade. Sem o saberem, estavam a dar início à maior aventura das suas vidas. Pug é um rapaz inseguro e quieto, até tímido, mas que sabe agir com coragem quando a situação pede. Bom observador, acaba por se tornar amigo de Fantus, o dragonete de estimação do seu mestre.



Tomas

Filho do cozinheiro Megar e sua esposa Magya, Tomas é um menino esperto e irrequieto. As demais crianças da cidade viam-no como líder natural pelo seu carisma, e a necessidade de estar sempre em movimento metiam-no em encrencas – para as quais arrastava sempre o amigo Pug. Desde sempre, Tomas tinha dois sonhos: tornar-se um soldado e ver os elfos. Se a Escolha tornou o primeiro realidade, talvez o segundo não esteja longe de se realizar. O jovem soldado aprendeu a usar bem a espada, embora ainda tenha um certo temor por cavalos. Tomas é bem mais alto do que o seu companheiro, além de ter cabelos loiros e olhos azuis.



Kulgan

Apesar da aparência de um homem gordo, o mago e conselheiro do Duque Borric de Crydee é um homem ágil, com reflexos rápidos em batalha. Mesmo com a sua posição na corte ducal, prefere morar numa cabana na floresta próxima, junto com Fantus, o seu dragonete de estimação. Barbudo, o seu inseparável cachimbo parece brotar do meio de uma floresta de cabelos que escondem a sua boca. Foi tutor dos dois filhos do Duque e descobriu no jovem Pug um talento até então insuspeito para a magia.



Duque Borric de Crydee

O senhor de Crydee é um governante justo, mas rígido, que pede que as leis sejam cumpridas. Devotado à família, a morte da duquesa Catherine deixou-o desolado, a ponto de sete anos depois da sua morte ainda estar de luto. Ao saber da estranha descoberta de Pug e Tomas, não hesitou em agir e avisar os outros senhores, principalmente o rei Rodric. Tem três filhos: Lyam, Arutha e Carline.



Princesa Carline

A filha mais nova do Duque de Crydee sempre se aproveitou do facto de ser a única mulher da casa para ter o pai e os dois irmãos à mercê de suas vontades. A mãe morreu quando ela era ainda muito nova e Carline sempre se ressentiu dessa ausência, crescendo voluntariosa e mimada. Acostumada a ter todos aos seus pés, surpreendeu-se com Pug, que apesar de encantado com ela, não cedia aos seus caprichos. Intrigada, aproximou-se do aprendiz de mago, causando ciúmes ao seu antigo amigo, o escudeiro Roland. Carline é uma jovem bonita, de olhos azuis, que lembra muito a sua mãe, a falecida duquesa.



Lyam

Lyam conDoin nasceu no castelo de Crydee e é o herdeiro e filho mais velho do Duque Borric. Ensinado pelo mestre de armas Fannon, pelo padre Tully e pelo mago Kulgan, sempre foi uma criança rebelde e muitas vezes teve de ser castigado pelo seu pai.



Arutha

O príncipe Arutha é o filho mais jovem do Duque. É descrito como sendo melancólico e menos afável do que o seu irmão mais velho, Lyam. Como filho mais novo era esperado que seguisse a carreira militar num baronato das fronteiras. Só uma vez na vida teve de sentir o cinto do seu pai.



Martin do Arco

As origens do jovem caçador são nebulosas. Criado num mosteiro na fronteira com as terras dos elfos, quando chegou a época da sua Escolha, foi colocado pelo duque como aprendiz do Guarda-Caças. Conseguiu o seu nome dada a sua perícia com o arco longo, considerada inigualável no Reino. Os adultos de Crydee sempre o viram com desconfiança, porém as crianças adoram-no, estando sempre em seu redor e pedindo-lhe histórias – as histórias sobre elfos são as preferidas de Tomas.



Aglaranna

A Senhora dos Elfos da Floresta de Elvandar perdeu o seu marido, o rei Aidan, e mantém o seu luto por quase duas décadas. É considerada dona de uma beleza impressionante, mesmo para os padrões élficos: alta, ruiva e com grandes olhos azuis, o seu sorriso é capaz de dominar uma multidão. Porém, poucos humanos tiveram o prazer de vê-la, pois muito raramente deixa a sua cidade no meio da floresta.

Como um escritor de fantasia encontrou o seu mundo

Por Raymond E. Feist

A verdadeira história de Midkemia

Não escrevo fantasia; escrevo romances históricos sobre um lugar imaginário. Pelo menos é o que observo. Sempre tive uma imaginação viva. Lia histórias de aventura quando era criança; Robert Louis Stevenson é uma das maiores influências na minha escrita. E simplesmente não se encontra algo como *Os Três Mosqueteiros* ou *Capitão Blood* hoje em dia — de forma que cabe à ficção científica e à fantasia preencher a lacuna.

Cresci num ambiente familiar em que a imaginação era encorajada, mas hoje em dia ouvem-se pessoas a dizer às crianças: “Pare de sonhar acordado e preste atenção!” Crianças espertas são postas em aulas de ciência, não em arte ou música. Não se escuta “Ei, temos um gênio aqui, dê-lhe um violino, um pincel, uma caneta.” Há um senso comum, atualmente nos Estados Unidos, de que arte é o mesmo que frivolidade. Pessoas “sérias” não ganham a vida a escrever livros. Bem, eu ganho. Eu sou, com muita sorte e alguma habilidade, um contador de histórias remunerado, embora tenha sido programado para pensar que deveria ser um cientista, médico ou advogado. De alguma forma, apesar dos grandes esforços do Sistema Unificado de Escolas da Cidade de Los Angeles, ainda consegui tornar-me escritor, um artesão de contos, um criador de mundos.

Midkemia é um mundo virtual criado por um bando de amigos da Universidade da Califórnia de San Diego quase quarenta anos atrás. Criámos pela diversão, como passatempo. Foi na época em que

Dungeons & Dragons era uma febre. Mas D&D era subdesenvolvido para os nossos gostos, e decidimos valer-nos do nosso conhecimento em história medieval e do nosso amor pela fantasia para criar um mundo para um jogo, mas mais completo: Midkemia. Criámos personagens, países, alianças políticas e disputas, um sistema de magia, um panteão de deuses — um lugar maravilhoso e mágico que não existia em lugar nenhum exceto nas nossas próprias cabeças. Nós trazíamo-lo à vida quando nos reuníamos frequentemente (todas as noites de quinta-feira por um tempo, depois todas as noites de sexta-feira), liderando ou jogando com personagens. Os jogadores compreendem este tipo de criação de mundos, mas para muitas pessoas poderia parecer algo estranho a fazer. E talvez seja, mas na minha opinião não é mais estranho do que andar com carrinhos de golfe à chuva, colecionar cada publicação de cada LP que os *Beatles* já lançaram, ou comprar cada selo utilizado pelo Serviço Postal dos Estados Unidos. Mais tarde, o meu amigo Steve Abrams sugeriu que eu contasse a história de como *Greater Path Magic* [A Magia do Caminho Superior] (Não sabem o que é? Leiam os livros!) chegou a Midkemia, do qual resultou o meu primeiro romance *O Mago*, publicado em 1982. Para não entrar em conflito com o universo que havíamos criado, ambientei *O Mago*, o primeiro dos romances da saga do Mago, 500 anos antes do nosso jogo. Escrevi a história sobre Midkemia que os *Friday Nighters* haviam criado.

O que nunca imagináramos há todos aqueles anos era que esse

mundo iria adquirir vida própria para lá do que poderíamos sonhar, que Midkemia encontraria seu caminho para as casas de todo o mundo — e não apenas os nossos apartamentos de estudantes. Eu não começara a escrever então, e a possibilidade de um jogo de computador era nula, já que o computador pessoal não existia ainda. Criámos Midkemia apenas para nossa diversão. Os livros, jogos e outros projetos em curso fazem todos parte de minha tentativa de compartilhar com leitores e jogadores o meu amor por este excêntrico e impossível mundo criado por “pobres e famintos” estudantes de licenciatura. Toda a beleza única e deslumbramento advindos desse mundo é o legado daqueles criadores originais; eu sou meramente um contador de histórias.

E é esta a essência do meu trabalho. Não estou a tentar produzir Arte (“A” grande). Tento tocar as emoções, trazer ao leitor um mundo fantástico e exótico. Amo aventura e coisas assustadoras no escuro, e atos heroicos, princesas adoráveis que precisam de ser salvas (ou talvez não, conforme as circunstâncias demandem). O meu trabalho é uma aventura, e foi projetado para vos mostrar o que as pessoas fazem em circunstâncias adversas e ambientes fabulosos. O meu objetivo é entreter e surpreender, e não conheço nenhum lugar mais divertido e surpreendente do que o maravilhoso mundo de Midkemia. **BANG!**

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





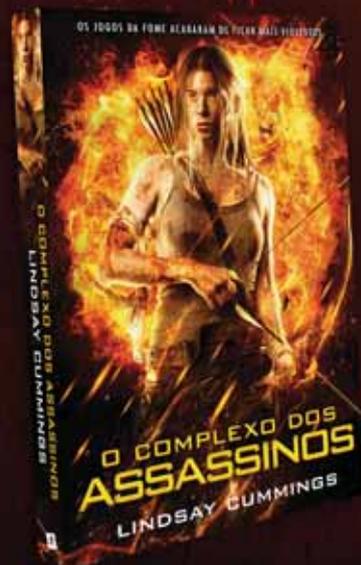
O COMPL
ASSAS

NÃO TROPECES NO CADÁVER

Esqueça os zombies, infected, vampiros ou monstros lovecraftianos — *O Complexo dos Assassinos* é um thriller distópico cujo universo oferece uma visão inacreditável de uma realidade mais próxima do que imaginamos. Há muito sangue nas ruas, mortes agendadas, armas e estratégias cruéis com vista a fazer cumprir as leis corruptas de um sistema podre de controlo civil. Nenhum cidadão está a salvo de ser tornado ou vítima ou assassino — e todos são potenciais seguidores das diretrizes do Complexo. A dignidade humana é corrompida em detrimento do ódio pelo próximo — nunca sabes quem será teu inimigo.

Uma obra que revive o espírito cruel e assustadoramente real de *1984* de George Orwell e uma narrativa de intensidade explosiva como *Os Jogos da Fome* de Suzanne Collins, cujas personagens, em busca da sua humanidade roubada e/ou perdida, parecem recriadas a partir do filme *Nikita* de Luc Besson, *O Complexo dos Assassinos* pode ser um retrato da sociedade do futuro. E porque pode, é apavorante. Lindsay Cummings é uma exímia narradora e uma sábia artesã de personagens, que, enquanto cultiva o vício no leitor de virar página a página numa ânsia absurda de querer saber o que poderá acontecer, providencia um verdadeiro ensaio sociológico do que poderá ser o futuro da Humanidade num livro de uma maturidade literária surpreendente. E tudo isto no seu primeiro romance.

Surreal ou hiper-realista, esta obra escreve-se em tons de sangue e sombra, deixando-nos a olhar por cima do ombro com receio do que poderá surgir daquele beco, ou levando-nos a pisar os caminhos de sangue de uma cidade feita de nomes fantasma, pois assim que nascas poderás desaparecer. Aquele morto podes ser tu. Podes ser tu a segurar a arma. A filosofia de vida a seguir é: para sobreviver, lembra-te de respirar, convence-te da fraqueza do inimigo e não tropees no cadáver.



O Complexo dos Assassinos
Lindsay Cummings
PVP: 16,96€
ISBN: 978-989-637-714-4
Género: Thriller distópico

**OS JOGOS DA FOME
ACABARAM DE FICAR
MAIS VIOLENTOS**

EXO DOS SINOS



ENTREVISTA A

LINDSAY CUMMINGS

Por Eduarda Barata

Lindsay Cummings tem 22 anos e é autora da série *O Complexo dos Assassinos* e da trilogia *Balance Keepers*. Começou por escrever como *hobby* devido à Síndrome de Fadiga Crónica de que sofre desde o secundário. O *hobby* tornou-se vocação e vício. Reside em Dallas com o marido, dois cães, um ouriço, um lobo e um cavalo. Lindsay coleciona armas, adora Hot Cheetos, e não consegue parar de pintar o cabelo com cores loucas e esquisitas.



Complexo dos Assassinos foi o primeiro ROMANCE escrito por Lindsay Cummings, um fôlego de ficção

explosiva de um universo ensopado de sangue e medo. Começou por escrever como *hobby* devido à Síndrome de Fadiga Crónica de que sofre desde o secundário, e o *hobby* tornou-se vocação e vício.

Num mundo distópico de extrema violência, os dias são contados pelas mortes que os preenchem. Desta história de força e medo, sangue e coragem, opressão e morte, reerguem-se as personagens de Zephyr, um assassino programado pelo Estado mas ainda alheio às condições da sua existência, e Meadow, ensinada e treinada para sobreviver, que, ligadas inexoravelmente ao destino uma da outra, seguem numa

busca pela verdade que se irá revelar violenta e incrível.

A Saída de Emergência contactou Lindsay Cummings para uma breve entrevista à qual respondeu de imediato, feliz por a sua data de publicação em Portugal estar finalmente próxima. Apresentamos *O Complexo dos Assassinos* nas palavras da autora.

QUAL FOI O MELHOR ELOGIO QUE RECEBESTE SOBRE O TEU ROMANCE DE ESTREIA, *O COMPLEXO DOS ASSASSINOS*?

Uma vez alguém me disse que gostaram mais deste livro do que d' *Os Jogos da Fome*. Eu respondi "Estás a mentir, certo?!" porque fiquei chocada. Também adoro que me digam que depois de lerem o meu livro, se sentem inspirados para escrever o seu próprio romance. Isso faz qualquer escritor ficar radiante de felicidade!

FOI TUA INTENÇÃO DEIXAR UMA MENSAGEM DE ALERTA À SOCIEDADE MODERNA, TENDO EM CONTA OS MECANISMOS DE VIOLÊNCIA DENTRO DESTE UNIVERSO DISTÓPICO?

Poderíamos dizer isso. A verdade é que enquanto me encontrava a escrever *O Complexo dos Assassinos*, tinha 19 anos de idade e estava gravemente doente com Síndrome de Fadiga Crónica. Estive de cama três anos, e escrever esta história foi a minha forma de reencontrar a minha força novamente. Meadow e Zephyr têm que encarar imensos medos num mundo negro, sombrio e horrível. Espero que a mensagem que os leitores levem consigo seja que, apesar das coisas difíceis que o mundo moderno nos poderá lançar, podem sempre encontrar a sua bravura. Podem ser destemidos, fortes e reerguerem-se.

CONSEGUISTE CONTROLAR AS PERSONAGENS ENQUANTO ESCREVIAS OU ELAS, A DADA ALTURA, COMEÇARAM A CONTROLAR A HISTÓRIA?

Meadow é um prolongamento, uma extensão minha. Escrever e criar a sua personagem foi como respirar, eu simplesmente deixava que ela liderasse o caminho. Zephyr foi um pouco mais complicado, porque independentemente do que queria que ele fizesse, parecia sempre querer escolher o seu próprio rumo! Mas no final, tudo acabou por dar certo.

QUAL FOI O MAIOR DESAFIO NA ESCRITA DE O COMPLEXO DOS ASSASSINOS?

Para mim o processo de edição foi incrivelmente difícil. Eu tinha este conceito espantoso de um mundo que queria esculpir, e eu queria mesmo expandi-lo... mas ao mesmo tempo, tentava fazer com que se tornasse único de modo a destacar-se no mercado já suficientemente lotado de romances distópicos.

OUVIAS MÚSICA ENQUANTO ESCREVIAS? QUE MÚSICA OU CANÇÃO IDENTIFICARIAS COM ESTE ROMANCE?

Oiço apenas música instrumental enquanto escrevo. As letras tendem a distrair-me! Enquanto escrevia *O Complexo dos Assassinos*, ouvia a banda sonora de *Os Jogos da Fome*. Adorava a atmosfera de cada peça musical.

TIVESTE OU TENS ALGUNS RITUAIS DE ESCRITA QUE GOSTARIAS DE PARTILHAR?

Tenho de estar sozinha enquanto escrevo! Também adoro ter Hot Cheetos® ao meu lado e normalmente, uma chávena de café 'falso' (porque o verdadeiro tem um sabor péssimo para mim!).

O THRILLER DISTÓPICO SEMPRE FOI UM GÊNERO QUE TE AGRADOU? TENS ALGUM OUTRO GÊNERO QUE TE CATIVE?

Thrillers distópicos têm sido o meu género preferido desde há anos. *Os Jogos da Fome* foi o livro que me levou à escrita e a outros livros, quando ainda estava no Secundário. Também adoro literatura fantástica, paranormal... ou seja, basicamente tudo o que for sombrio, perigoso e com um ritmo narrativo rápido. Ultimamente tenho estado a descobrir contos do gótico moderno, que também gosto muito.

ENQUANTO ESCRITORA, TENS ALGUM CONSELHO PARA JOVENS AUTORES?

Eu tive o meu primeiro livro publicado com 19 anos de idade. Há tantos autores jovens que me perguntam se a idade deles é um impedimento para que sejam publicados. Eu penso que é uma vantagem começar enquanto somos jovens! O melhor conselho que posso dar é ler e escrever todos os dias, mesmo que seja apenas um bocadinho. Tens que ler grandes livros se quiseres escrever grandes livros; e escrever é como um músculo. Se não o exercitares nem praticares, não ficará mais forte. Pratica, pratica, pratica (mas divertindo-te ao mesmo tempo, claro!).

O QUE GOSTARIAS DE DIZER AOS LEITORES PORTUGUESES?

Estou TÃO entusiasmada para que leiam *O Complexo dos Assassinos*! Espero que vos divirta tanto a ler, como me diverti ao escrevê-lo! E ainda... sejam destemidos!

BANG!

GALERIA DE PERSONAGENS

COMPLEXO DOS ASSASSINOS

Não sendo uma personagem humana, é um sistema tecnológico de controlo que vigia minuciosamente cada cidadão, programando as vidas de todos, porém votando ao esquecimento o valor humano de cada uma. De certa forma, torna-se uma personagem, por estar omnipresente, por gerir e organizar as rotinas de cada indivíduo e por ditar o futuro da sobrevivência de cada um. É um sistema de poder opressor que visa um controlo absoluto e inalienável. No entanto, ao mesmo tempo que os cidadãos são vigiados, também vigiam. Ao mesmo tempo que são mortos, outros são programados para matar. E outros para sobreviver... se conseguirem.

MEADOW WOODSEN

O cheiro quente e metálico do sangue ensopa as ruas, mas Meadow não tem medo. Ensinada pelo pai a sobreviver utilizando ao máximo os seus próprios recursos, Meadow tem apenas 15 anos, mas é uma ágil lutadora, perspicaz e destemida, não hesitando em matar outro se disso depender para sobreviver. A sua força de carácter é sublimada tanto mais que tudo aquilo que se coadune com a fraqueza de espírito e de corpo não faz parte da sua filosofia de vida. Para estares vivo, tens que ser forte. Para estares vivo, tens que respirar o mesmo ar dos teus inimigos sem ceder à fraqueza. No caso de Meadow, fraqueza de espírito pode muitas vezes estar associada à emotividade que, aliás, caracteriza as raparigas — Meadow não confia em ninguém, não acredita em ninguém, não se aproxima de ninguém (quase ao nível da psicopatia). Até conhecer Zephyr.

No início reside com a família num barco na Florida, mas depois de conhecer Zephyr começa a deslindar os traços de uma verdade demasiado violenta... que só no livro será revelada.

ZEPHYR JAMES

Órfão, Zephyr tenta passar despercebido das multidões apáticas do Complexo. Reconciliado com a sua solidão, é quando conhece Meadow que se revela a sua necessidade de se ligar a alguém. Assim, enquanto ensina Meadow a confiar num amigo, Meadow ensina-o a sobreviver nas ruas de sangue do Complexo. Enquanto Meadow se ri encarando o medo, Zephyr teme represálias do sistema do Complexo ou do destino. Cuidadoso e terno, sente muitas vezes remorsos com as mortes das quais é culpado, vivendo mal com isso, mas a força de Meadow dá-lhe resistência e renova-lhe a esperança. Porém Zephyr desconhece que essa esperança lhe será roubada mais cedo do que pensa, e que o Complexo já o encaminhou para um futuro mais sangrento...

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



A LENDA DE SHANNARA

o mundo depois da magia

por Ana Cristina Rodrigues

Um mundo dividido em quatro partes, com nações que nem sempre se olham com confiança e respeito. Um mundo que já sobreviveu a guerras devastadoras e que foi ameaçado por perigos além da imaginação humana. Um mundo que esqueceu a tecnologia e teme a magia. Bem-vindos ao mundo que Terry Brooks criou para uma saga que tem encantado leitores há quase quatro décadas e que a Saída de Emergência traz agora a Portugal, desde o seu primeiro volume.

Obra: A Espada de Shannara
Saga: Shannara
Autor: Terry Brooks
Género: Literatura Fantástica
ISBN: 978-989-637-715-1
Editora: Saída de Emergência
Tradução: Ana Cristina Rodrigues





Hoje, ver as prateleiras ocupadas por livros de fantasia, com elfos, anões e dragões, é uma situação comum. Nem sempre foi assim. Até ao final da década de 1970, a única fantasia épica que tinha alguma visibilidade comercial era *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien. Até que Lester del Rey, um dos maiores editores de literatura fantástica de todos os tempos, descobriu, na pilha de manuscritos no seu escritório, o livro de um escritor estreado que estudava Direito e usava o seu tempo livre para escrever. Vendo ali uma excelente oportunidade de dar aos leitores algo além de Tolkien, Lester del Rey resolveu apostar na obra. Depois de várias leituras e revisões, em 1977 foi lançado *A Espada de Shannara*, de Terry Brooks... desde então, a literatura fantástica nunca mais foi a mesma.

Ali começou uma saga que se estendeu por mais de vinte livros e que deverá terminar em 2018 – por decisão do próprio autor, que prefere, ele mesmo, dar o ponto final e não deixar os leitores sem uma resposta. Muitos dos autores que depois vieram a trabalhar nessa linha devem a Brooks

tanto ou mais do que a Tolkien: a sua influência é visível nas obras de Robert Jordan, Brandon Sanderson, Kate Elliott, Christopher Paolini – e até mesmo naqueles que fizeram uma fantasia mais sombria, como Glen Cook e George R. R. Martin.

No prefácio de *A Espada de Shannara*, Brooks reconhece a sua dívida com Tolkien, mas aponta que, para lá da fantasia, ele gostava – e ainda gosta – de histórias de aventura. Na lista de seus autores preferidos estão nomes como Robert Louis Stevenson, Walter Scott e Arthur Conan Doyle. Esse espírito transparece não só em *A Espada de Shannara*, mas em todos os livros posteriores do autor trazendo histórias de aventura e ação num mundo fantástico e inesquecível.

O QUE TORNOU ESSE MUNDO TÃO ESPECIAL?

No passado, grandes guerras aconteceram, mudando a face do mundo por completo. A tecnologia e a ciência foram sendo suplantadas pelos conhecimentos místicos, que pareciam oferecer respostas mais adequadas a um mundo completamente novo para a humanidade.

Sim, tecnologia. Os livros da série escrita por Brooks

passam-se num mundo “pós-apocalíptico”, no qual a civilização tecnológica a que estamos acostumados se autodestruíu com armamentos sofisticados e devastadores. Os poucos sobreviventes humanos esconderam-se e adaptaram-se, encontrando aos poucos novas raças – elfos, anões, trolls, gnomos e outras criaturas fantásticas –, que se entreolhavam com medo e cautela, pois temiam os seus vizinhos. E todas disputaram, em guerras sangrentas, um espaço naquele território hostil e pouco conhecido. Esta inimizade fez com que os habitantes das Quatro Terras se isolassem e se separassem: a cada raça, seu território.

A vida de Shea Ohmsford, nos recantos do Vale Sombrio, passava ao largo dessas grandes questões. Aliás, ele seria apenas mais um entre os habitantes das Terras do Sul se não fosse um detalhe da sua origem: Shea era filho de uma humana com um elfo, nascido nas

O CONSELHO DRUIDA

Depois das Grandes Guerras que acabaram com a civilização tecnológica, todo o conhecimento do mundo antigo começou a perder-se. Os livros tornaram-se raros e a educação passou a ser feita de forma isolada – o conhecimento era passado oralmente. Preocupado, Galaphile convocou homens e mulheres sábios de todas as raças, para reunir o máximo de conhecimento possível. No entanto, descobriram aos poucos que a antiga tecnologia não tinha respostas para o mundo em que viviam e voltaram-se para o estudo dos conhecimentos místicos. Infelizmente, essa busca por conhecimento acabou por libertar o potencial maligno do Lorde Feiticeiro, e o Conselho desintegrou-se!

Terras do Oeste, onde ficava a nação élfica. Com a morte do seu pai, foi levado de volta ao Vale Sombrio pela mãe, que também não resistiu. Foi criado pelo estalajadeiro Curzad Ohmsford, um primo distante de sua mãe, e passou a levar uma vida absolutamente comum, até o dia em que Flick, o seu irmão adotivo, levou um estranho homem vestido de negro até à estalagem onde moravam. O seu nome era Allanon e

os segredos que ele contou mudaram não só a vida de Shea, mas o destino do mundo.

Allanon era um filósofo e historiador que vagueava pelas Quatro Terras, atento às alterações e mudanças que aconteciam. E foi o que ele viu nas suas viagens que o levou até Shea Ohmsford.

Um antigo inimigo das raças pacíficas das Quatro Terras ia ressurgindo e reunindo um exército composto por trolls e gnomos, habitantes das Terras do Norte. Esse inimigo era conhecido como Lorde Feiticeiro e desejava cobrir o mundo com a sua sombra, derrotando nação após nação. O seu poder era tão grande, e o seu exército tão imenso, que somente uma arma poderia derrotá-lo: a Espada de Shannara.

Confecionada 500 anos antes, essa arma foi forjada especialmente para o banir da existência. Porém, apesar da sua derrota, o Lorde Feiticeiro voltou, pronto para dominar tudo. Para derrotar definitivamente o Lorde Feiticeiro, a única esperança residia em alguém com o sangue do antigo Rei Élfico Jerle Shannara, para empunhar a Espada mais uma vez.

E é aí que o jovem meio-elfo de origem desconhecida entra: ele é o último descendente dessa heroica linhagem e a única pessoa nas Quatro Terras capaz de usar a Espada.

Cabe, portanto, a Shea, guiado por Allanon e acompanhado por Flick, recuperar a Espada e enfrentar o Lorde Feiticeiro. Mas a jornada é mais complicada do que parece e, entre aliados inesperados e inimigos ocultos, os dois irmãos precisam de toda a coragem para continuar em frente, ainda mais porque o Lorde Feiticeiro sabe da existência de Shea e fez com que os Portadores da Caveira, Druidas que se entregaram aos poderes sombrios, os seguissem.

No espírito de J. R. R. Tolkien, influência reconhecida pelo próprio Brooks, em *A Espada de Shannara* acompanhamos a jornada de Shea Ohmsford e os seus companheiros, com o mesmo objetivo e com personalidades muito diferentes. Com o passar do tempo e das dificuldades do caminho, novos companheiros chegam enquanto outros partem, e a busca pela Espada leva-nos a conhecer vários lugares das Quatro Terras.

“Boa parte dos livros de fantasia épica atuais, género que tomou a sua forma definitiva com a obra de Brooks, rende tributo a Shannara, assim como aos cenários de RPG mais conhecidos do planeta, os mundos de Dungeons & Dragons.”

As personagens de A Espada de Shannara

*Prepare-se para conhecer
um dos grupos mais
fascinantes e improváveis
da literatura fantástica*

Ilustrador: Shane Cook



Shea Ohmsford

Um jovem meio-elfo, criado por Curzad Ohmsford, um estalajadeiro do Vale Sombrio. Shea é um jovem introspetivo e inseguro; por isso, o seu grande desafio, mais do que enfrentar os perigos das Quatro Terras, é

aprender a confiar em si mesmo. Apesar de ele próprio ser fundamental na jornada para destruir o Lorde Feiticeiro, sente-se inútil e incapaz perto dos seus amigos.



Flick Ohmsford

O irmão adotivo de Shea. Flick é mais seguro de si, mas desconfia das pessoas. É sarcástico e, muitas vezes, pessimista. Mesmo sendo avisado dos grandes perigos que pode encontrar, recusa-se a ficar para trás.

Acostumado a andar pelas florestas do Vale, é engenhoso e esperto.



Menion Leah

Príncipe herdeiro do pequeno reino de Leah, é também um dos melhores caçadores das Quatro Terras, já que prefere aventurar-se pelas florestas das Terras do Sul, a caçar, do que preocupar-se com assuntos

de Estado. É muito amigo de Shea, e é a quem ele recorre quando precisa de deixar o Vale Sombrio, apesar da desconfiança de Flick.

ENFIM, A ADAPTAÇÃO!

Depois de muitos anos de especulação e rumores, em dezembro de 2013 o próprio Terry Brooks anunciou que uma série de TV baseada nos seus livros começara a ser produzida. A MTV deu o sinal verde e a Sonar Entertainment está a todo vapor. A primeira temporada irá adaptar o livro Pedras Élficas de Shannara, terá dez episódios, vai ser filmada na Nova Zelândia e deve ir ao ar ainda este ano (pelo menos na MTV dos EUA). Para o elenco já foram escolhidos as personagens de Allanon (Manu Bennett), Amberle Elesseidil (Poppy Drayton), Wil Ohmsford (Austin Butler), Eretria (Ivana Baquero) e Ander Elesseidil (Aaron Jakubenko). É o fim de uma longa espera, já que Shannara é a série mais bem sucedida da literatura fantástica que ainda não tinha uma adaptação audiovisual.

RECEÇÃO E INFLUÊNCIA

No mês do seu lançamento, em 1977, *A Espada de Shannara* vendeu mais de 12 mil exemplares, uma marca extraordinária para um livro de fantasia, levando o mercado editorial a repensar a sua visão sobre este género literário. O seu sucesso também levantou vozes críticas – e o ponto mais discutido pelos críticos foi justamente a semelhança com *O Senhor dos Anéis*. Porém, o livro teve fãs fervorosos e célebres: Frank Herbert, autor de *Duna*, fez uma longa defesa da obra, ressaltando as suas qualidades, principalmente no que se refere aos conflitos e às criaturas que aparecem naquela jornada.

E ele não foi o único. A aventura de Shea Ohmsford em busca do artefato mágico gerou um fluxo imenso de fãs que se multiplicam até hoje, a cada lançamento. Boa parte dos livros de fantasia épica atuais, género que tomou a sua forma definitiva com a obra de Brooks, rende tributo a Shannara, assim como aos cenários de RPG mais conhecidos do planeta, os mundos de *Dungeons & Dragons*. Estava mais do que na hora dos leitores portugueses poderem colocar as mãos no livro que começou uma das mais importantes sagas literárias da Fantasia. **BANG!**



Ana Cristina Rodrigues, 30 e poucos anos, é escritora, historiadora, editora, tradutora, professora e funcionária pública. Com vários contos publicados, atualmente tenta finalizar um romance. Tweeta como @anadefinisterra e seu blog é <http://talkativebookworm.wordpress.com/>.





Allanon

Célebre e misterioso viajante, é um historiador que recolhe histórias e informações das Quatro Terras e aparece, de repente, na vida dos irmãos Ohmsford,

protegendo-os de um Portador da Caveira que invade o Vale Sombrio à procura de Shea. Ao desvendar o mistério do nascimento do meio-elfo, compromete os dois irmãos na busca pela Espada de Shannara.

OUTRAS PESSOAS DAS QUATRO TERRAS



Palance Buckhannah

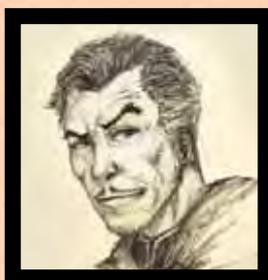
Filho mais novo do rei de Callahorn, sempre quis o lugar de herdeiro do trono, mas teve de se contentar em ser uma "sombra" do irmão, Balinor.



Balinor Buckhannah

Príncipe herdeiro de Callahorn, um dos principais reinos das Terras do Sul. Ninguém sabe os motivos que o fizeram deixar Tyrsis, a capital

do reino, e o comando da Legião da Fronteira para ajudar Allanon na sua busca pela Espada. Sério, Balinor é um comandante e um líder nato. O seu rosto tem uma cicatriz recente resultante de um corte, sobre o qual ele não fala.



Panamon Creel

Um bandoleiro que perdeu uma das mãos e a substituiu por uma ponta de metal. Panamon envolve-se na busca pela Espada por acaso. Apesar de exagerado a contar as suas histórias, quando

chega a hora de lutar, torna-se um aliado inigualável.



Hendel

Um anão de Culhaven, amigo de longa data da família real de Callahorn. É um guerreiro e um batedor incomparável, um veterano das amargas guerras nas

fronteiras com as Terras do Norte. Taciturno, fala pouco, mas preocupa-se muito com os seus companheiros e é um dos grandes estrategas do grupo.



Keltset

Um troll de pedra mudo, companheiro de Panamon Creel. Keltset é enigmático e surpreendentemente inteligente. Observador, reage ao perigo e às ameaças com rapidez.



Durin e Dayel Elesedil

Dois irmãos elfos, primos de Eventine Elesedil, o Rei dos Elfos, que ajudam o grupo de Shea nas suas habilidades com armas.

Durin, o mais velho, preocupa-se muito com o bem-estar do irmão, que deixou uma noiva nas Terras do Oeste.



Shirl Ravenlock

Uma jovem ruiva, descendente da família que governava Kern, uma das maiores cidade de Callahorn. Shirl não se considera uma princesa, embora por muito tempo os

seus antepassados tenham sido reis de Kern. Inteligente e determinada, atraiu a atenção de Palance Buckhannah, apesar de não retribuir esse sentimento.

A geografia de Shannara

{ *Descubra um dos mundos mais complexos*
{ *e deslumbrantes da literatura fantástica* }

Vale Sombrio

Um vale tranquilo e isolado nas Terras do Sul, cercado de florestas. Faz fronteira com o Reino de Leah e é o lar dos Ohmsford.

Culhaven

Cidade dos anões situada em Anar Inferior. Envolvida na defesa das fronteiras das Terras do Sul e do Leste, é o ponto de partida do grupo que vai procurar a Espada de Shannara.

Tyrsis

Capital de Callahorn, a cidade é famosa pelas suas muralhas intransponíveis e por jamais ter sido vencida por qualquer inimigo. É um dos principais alvos dos exércitos do Lorde Feiticeiro.

Paranor

Antigo refúgio do Conselho Druida, agora abandonado. Fica nos limites entre as Terras do Sul e do Norte, no meio de uma floresta repleta de obstáculos e armadilhas.

Reino da Caveira

O lar do Lorde Feiticeiro, no centro das Terras do Norte, um lugar inóspito e sombrio, jamais visto por mortais.

Leah

O Reino de Leah situa-se nas colinas cheias de florestas ao sul do Lago Arco-Íris e é uma das monarquias mais antigas das Terras do Sul. A Espada de Leah, uma espada antiga capaz de defender contra a magia, pertence à família real de Leah.

Callahorn

É o território que se situa no norte do Lago Arco-Íris e faz fronteira com a Cordilheira Dentes de Dragão e as Terras do Norte. Durante muitos séculos, Callahorn protegeu as Terras do Sul dos ataques de exércitos inimigos.

Descubra
o mapa
de Shannara
no interior da
edição
portuguesa

A razão por que escrevo sobre elfos

Por Terry Brooks

Muitas vezes, ao viajar de avião, passo o tempo a tomar notas para um novo manuscrito ou trabalho no próprio manuscrito. Acontece com frequência o passageiro a meu lado reparar nisso e perguntar-me o que estou a fazer. A conversa segue invariavelmente esta ordem:

– No que é que trabalha? – pergunta o passageiro.

– Sou escritor – respondo.

– A sério? Escreve o quê?

– Escrevo livros, romances.

– Que tipo de romance? – Ou o meu favorito: Escreveu alguma coisa que eu já tenha lido?

Eu tento dar vários tipos de resposta, todas com o objetivo de descrever de forma sucinta aquilo que faço. Mas por mais respostas diferentes que eu dê, nunca sou bem-sucedido.

Digo “Escrevo fantasia”, “Escrevo fantasia e histórias de aventuras” ou então “Escrevo sobre elfos e magia”.

Por vezes, indico a obra *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien, mesmo sabendo que apenas os livros da saga Shannara seguem o modelo dos livros de Tolkien. Também me ocorre mencionar *Harry Potter*, embora nada do que eu escreva seja semelhante à obra de J. K. Rowling. Sempre tenho a esperança de que a referência a esses livros sirva de explicação, mas na verdade confunde ainda mais as pessoas.

Alguns perguntam se os meus livros são para crianças. Há algo nas palavras “elfo” e “magia” que sugere “infantil” para muitos leitores.

Também perguntam se posso citar alguns títulos. Detesto essa reação, porque a probabilidade de a pessoa desconhecer

os livros que eu citar é muito elevada – a não ser que fale da adaptação de *Star Wars: A Ameaça Fantasma*, que não representa a minha escrita.

Todas as reações partilham uma característica em comum: os leitores que as expressam não sabem o que pensar sobre livros de fantasia ou sobre os seus escritores. Ninguém pensaria duas vezes se eu dissesse que escrevo ficção científica. Ou que escrevo literatura romântica, policial, thriller, terror, ficção literária, literatura juvenil ou até mesmo literatura contemporânea.

Por isso, quero aproveitar esta oportunidade para discutir sobre aquilo que acho que desperta essas reações estranhas que costumam presenciar. Se as pessoas entenderem melhor o que é fantasia, talvez sejam capazes de apreciar a sua leitura.

Deixem-me começar por observar que existem diferentes tipos de histórias de fantasia, toda uma variedade de subgéneros que os fãs já reconhecem: fantasia heroica ou épica, *dark fantasy*, fantasia urbana, fantasia histórica, fantasia humorística, só para nomear alguns. *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien, é a mais conhecida obra da fantasia moderna, o livro que todos conhecem e que inspirou muitos escritores. A obra incorpora todos os elementos clássicos do género e serve de modelo para qualquer discussão sobre fantasia épica.

Vale a pena discutir alguns desses elementos, uma vez que muitos deles aparecem inúmeras vezes em todos os tipos de fantasia. A épica inclui três elementos básicos: uma jornada, um pequeno grupo de heróis que se compromete com ela – num confronto tradicional entre o bem e o mal – e um componente de magia ou sobrenatural, sem o qual a história não pode ser resolvida. Há outros elementos, mas esses três estão presentes em quase todas as histórias de fantasia.

Digo
“Escrevo
fantasia”,
“Escrevo
fantasia e
histórias de
aventuras”
ou então
“Escrevo
sobre elfos
e magia”.

*Quando
lemos
fantasia,
tudo o que
sabemos é
deixado
para trás.
O leitor sabe
que terá que
suspender
a descrença
e estar
aberto a ler
e considerar
ideias com
as quais não
teria contato
de outro
modo.*

A série Shannara é de fantasia épica, mas os meus outros livros são diferentes. No entanto, um ou mais desses elementos básicos surgem sempre, como uma parte essencial do ofício de contar histórias. Claro que também os observo noutros tipos de ficção. O uso da magia ou do sobrenatural, em particular, tornou-se parte do enredo de quase todas as formas de ficção. Basta repararmos nos livros de Isabel Allende, Alice Hoffman, James Lee Burke, Toni Morrison ou Cormac McCarthy para identificar escritores *mainstream* de sucesso que empregam a magia ou o sobrenatural.

Apesar disso, não basta compreender os elementos básicos da fantasia para que saibamos em que é que ela se distingue dos outros tipos de ficção, sobretudo se reconhecermos que eles estão presentes em todos os tipos de narrativas.

Uma fantasia de sucesso deve ter os mesmos elementos básicos que toda a boa ficção exige: um enredo sólido, personagens interessantes, um elemento de conflito, um bom ritmo e diálogos que adiantem a história ou revelem mais sobre as personagens. Mas, na verdade, o processo de escrever fantasia é diferente do de outros tipos de ficção, num aspecto básico que é intrínseco ao processo criativo e sem o qual todos os esforços são em vão: todas as outras narrativas noutros géneros literários baseiam-se no nosso mundo e nos seres humanos, seja no passado, presente ou futuro, para contar uma história.

Isto não se passa com a fantasia, que quase sempre ocorre num mundo imaginário. Esta baseia-se em criaturas imaginárias e no elemento vital da magia. Para o livro ser bem-sucedido, tem que haver uma aceitação tanto das personagens quanto do enredo e, assim, por mais estranha que seja a experiência para o leitor, deve ser permitida uma suspensão voluntária da descrença. Dentro dos parâmetros do mundo criado pelo autor, tudo tem que estar construído de forma coerente e coesa. Aprendi essa lição há muitos anos com o meu editor, Lester del Rey, quando ele me obrigou a deitar fora um livro inteiro cujo mundo imaginário não tinha consistência. A verosimilhança é essencial na fantasia – e começa com a consistência.

Esta exige, ao contrário de outras

formas de ficção, a construção de um mundo a partir do zero – não só de pessoas e lugares, mas também de fauna e flora, animais e pássaros, comidas e bebidas, desde pequenas a grandes ações. Qualquer detalhe que possa ter influência deve ser considerado antes de a história ser escrita. O autor deve mergulhar no mundo de forma completa a ponto de este se tornar real para ele – tão real quanto o mundo em que ele vive – para que os seus leitores possam sentir que é real.

Nenhuma outra forma de ficção envolve a criação de um mundo de modo tão extenso e elaborado. No entanto,

estamos mais inclinados a aceitar uma história sobre o Egito Antigo ou a colonização em Marte, mas quão preparados estamos para aceitar histórias sobre elfos?

Elfos não existem, afinal de contas. Nunca ninguém viu um. A magia não faz parte da nossa vida, não no sentido fantasioso. Dragões, grifos e cavalos voadores não são reais. A fantasia exige a suspensão voluntária da descrença. Requer um exercício da imaginação que aceita a possibilidade do impossível.

Até que ponto estamos dispostos a permitir isso? Pondo as experiências religiosas de lado, suspeito que não estamos muito inclinados. Não fico surpreendido quando digo às pessoas que escrevo sobre magia e elfos e recebo em troca um ar cético. Que resposta deveria esperar delas? “Que bom! Elfos e magia são muito importantes hoje em dia!”

Eu acredito que eles são importantes. Se não acreditasse, não escreveria tanto sobre eles. A boa fantasia reflete a realidade, mas não uma imagem precisa. Isso é o que a torna tão valiosa. Mostra-nos a realidade disfarçada, ao mesmo tempo que nos permite desmascará-la. Permite-nos reconsiderar as nossas atitudes e crenças. É por isso que eu prefiro escrever fantasia. Posso fazer abordagens sobre o nosso mundo e os seus problemas sem parecer que o estou a fazer.

Quando lemos fantasia, tudo o que sabemos é deixado para trás. O leitor sabe que terá que suspender a descrença e estar aberto a ler e considerar ideias com as quais não teria contato de outro modo. Tudo o que o leitor deseja é uma história que entretenha. Mas se o autor for bom no seu trabalho, acabamos por obter uma história que nos transforma e inspira de maneiras que poderemos não reconhecer de início, mas que, se pensarmos bem, abre novas perspetivas.

Nada disso me ajuda para explicar a razão por que escrevo sobre elfos. Não espero que isso mude. Já não acredito que a reação das pessoas seja diferente quando me perguntarem o que faço. Talvez seja natural assim.

Eu podia-lhes oferecer uma cópia deste artigo para que, depois de o lerem, decidissem se histórias sobre elfos fazem algum sentido. Mas o mais provável é que já tenham uma opinião formada. **BANG!**

Entrevista com TERRY BROOKS

Por Safaa Dib, com exclusividade para a revista Bang!

O seu livro, que menciona a sua carreira de escritor, *Sometimes the Magic Works* [Às vezes a Magia Funciona], conta a história de como o famoso editor Lester del Rey escolheu o seu primeiro livro, *A Espada de Shannara*, para ser publicado, o que deu início a uma nova tendência editorial de fantasia, influenciada pelo legado de J. R. R. Tolkien. Mais de 35 anos depois, como encara o início da sua carreira e o facto de ter sido guiado por Lester del Rey?

Penso nisso como um incrível golpe de sorte. Eu era um jovem escritor sem experiência e sem contactos no mundo editorial quando enviei *A Espada de Shannara* e Lester aceitou publicá-lo – mas apenas se eu estivesse disposto a trabalhar muito com ele para editar o manuscrito. Claro que aceitei. Contudo, ele foi severo comigo e, ao longo do processo, ensinou-me muito sobre o que significava ser um escritor de ficção. A maioria das coisas que aprendi sobre a escrita e ser escritor foi por influência dele. Ele tornou-se um mentor, um editor e uma figura paterna. Orientou a minha carreira e deu-me conselhos sobre o que implicava ser um escritor de não apenas um livro, mas de muitos, espe-

cialmente ao longo dos primeiros seis ou oito livros.

Qual foi a lição mais valiosa que aprendeu com o seu primeiro editor?

Lester ensinou-me a editar o meu próprio trabalho de modo a torná-lo melhor antes mesmo de lho apresentar. Eu não sabia quase nada sobre a razão de algumas soluções funcionarem melhor do que outras ou como ler o meu próprio trabalho de forma objetiva. Ele ensinou-me tudo isso.

Ao longo de mais de 30 anos, construiu um vasto universo na saga Shannara. Qual é o seu segredo para manter tudo bem organizado e mapeado?

Desenho os meus próprios mapas antes de começar um livro, e assim consigo obter boas referências dos locais e das distâncias entre eles. Consigo manter tudo sempre organizado se eu começar por esboçar a estrutura da obra antes de iniciar o livro. Isso ajuda-me a manter tudo na cabeça e, ao criar essa estrutura, fico livre para me dedicar ao processo criativo da escrita, sem perder tempo a pensar qual será o fim do livro. Sempre recomendei este processo a todos os escritores. Ajuda muito.

Na saga Shannara, a linha divisória entre magia e ciência é destruída. O Velho Mundo foi destruído devido

ao uso excessivo de tecnologia e a magia tornou-se o poder dominante. Isso foi uma tentativa de subverter as convenções da fantasia épica?

Foi certamente uma forma de desafiar essa crença antiga de que nunca se devem misturar esses dois géneros. Mas a natureza da história forçou-me a tentar. Uma vez que a ciência do Velho Mundo se perdeu durante a sua destruição e a magia a substituiu tornando-se o poder dominante, não senti que seria uma relação conflituosa na saga.

De todos as personagens da trilogia de *A Espada de Shannara*, qual foi o que mais o desafiou como escritor?

É uma pergunta difícil. Acho que foi Allanon. Ele tem uma personalidade muito difícil e possui muito conhecimento e poder. Havia o perigo de me esquecer de que ele era humano e que as suas decisões teriam consequências emocionais para ele. Ele tinha que ser uma personagem forte, mas não demais, sob pena de não cativar o leitor.

No seu artigo “A razão por que escrevo sobre elfos”, escreveu que [a fantasia] nos mostra a realidade disfarçada, ao mesmo tempo que nos permite desmascará-la”. Quais eram os temas que desejava desmascarar na trilogia de *A Espada de Shannara*?

Para ser sincero, isso não aconteceu tanto no primeiro, mas à medida que fui



escrevendo mais livros da série. Quanto mais livros alguém escreve numa saga, mais profundidade eles precisam. Por isso, apesar de sempre existir uma história sobre uma jornada e um bando de heróis, é necessário que exista um tema subjacente a tudo isso. Um autor deseja que a sua criação tenha impacto para além da fantasia, quer sugerir coisas à mente do leitor sobre o seu próprio mundo que normalmente não pensaria. Se analisar um tema sob uma nova perspectiva, irá repensar as suas crenças. Na trilogia de *A Espada de Shannara*, eu estava concentrado principalmente na questão da responsabilidade e da lealdade que devemos às pessoas à nossa volta. Até que ponto estamos dispostos a ajudar os outros?

Pode-nos dar a sua opinião sobre a publicação de fantasia no atual mundo editorial? De que maneira isso evoluiu desde o início da sua carreira?

Quando comecei, ninguém lia fantasia que não fossem os clássicos – Oz, Tarzan, Alice, esse tipo de livros –, exceto Tolkien. A opinião editorial era unânime, dizia que a fantasia não iria vender bem. Tinha um nicho de mercado. Tolkien era a exceção, mas só podia haver um como ele. Hoje em dia, temos centenas de novos livros de fantasia todos os anos, e muitos deles são publicados como *Young Adult*. Também temos os filmes de *Harry Potter* e *O Senhor dos Anéis*, e este ano estreiam vários filmes baseados em livros de

fantasia. O meu livro *Magic Kingdom for Sale* [Reino Mágico à Venda] é uma dessas obras, mas só vai estar pronto daqui a um ano ou mais.

O canal MTV encontra-se a desenvolver uma série televisiva baseada na saga Shannara. Os seus fãs estão à espera há muitos anos por uma adaptação desta saga. Acha que conseguirá ficar à altura da expectativa deles?

Tenho todas as razões para acreditar que *Shannara* será uma série televisiva em cerca de um ano. O processo está em andamento e acredito que a produção irá começar nos próximos meses. Estou envolvido no processo criativo. Trabalho com os argumentistas e ajudo-os a manterem-se fiéis ao livro *As Pedras Élficas de Shannara* [2º volume da trilogia de *A Espada de Shannara*], que servirá de base para a primeira temporada. Estou muito entusiasmado com a adaptação. Acredito que finalmente encontrámos a altura certa para isso acontecer.

A nossa editora instituiu um prémio literário de literatura fantástica para escritores de língua portuguesa. O vencedor será publicado em Portugal e no Brasil. Qual seria o seu conselho para os novos escritores que tentam alcançar o sucesso nesta indústria?

O meu conselho é sempre o mesmo: escrevam um bom livro. Contem uma boa história. Se fizerem isso, tudo o resto irá acontecer naturalmente. **BANG!**

TERRY BROOKS

Com 12 milhões de livros impressos e 18 títulos consecutivos na lista de mais vendidos do *The New York Times*, Terry Brooks é considerado um dos mestres da fantasia. Nasceu em 1944, em Illinois, e estudou na Hamilton College, onde se formou na Faculdade de Direito.

Ávido escritor, Brooks sentiu-se inspirado a escrever fantasia depois de ler *O Senhor dos Anéis*. Apesar de trabalhar como advogado durante o dia, à noite dedicava-se à escrita e, em 1977, publicou *A Espada de Shannara*.

O livro foi um sucesso imediato e tornou-se a primeira obra de ficção a figurar na lista de livros de bolso mais vendidos do *The New York Times*, onde permaneceu por mais de cinco meses.

Terry Brooks vive com a esposa, Judine. Os dois têm residência fixa em Seattle e no Havai.



Scroogled — Não me sinto com sorte

Cory Doctorow

Tradução de Luis Santos

Greg aterrou no Aeroporto Internacional de São Francisco às oito da noite, mas já passava da meia-noite quando por fim chegou a sua vez na alfândega. Depois de um mês numa praia do Cabo (com mergulho três vezes por semana e a seduzir universitárias francesas durante o resto do tempo), saíra da primeira classe tonificado, bronzado e por barbear. Quando deixara a cidade, havia um mês, era um desgraçado de ombros descaídos e barriga proeminente. Agora era um deus de bronze que cativava o olhar das hospedeiras junto à cabina.

Quatro horas depois, na fila para a alfândega, perdera a divindade e recuperara a qualidade humana. A leve excitação inebriante desvanecera-se, o suor escorria-lhe pelo rego das nádegas e tinha os ombros e o pescoço de tal maneira tensos que o tronco mais lhe parecia uma raquete de ténis. Havia muito que as baterias do *iPod* tinham passado à história, pelo que só lhe restava deitar o ouvido à conversa do casal de meia-idade que tinha à frente.

— As maravilhas da tecnologia moderna — exclamou a senhora, com um encolher de ombros, em reação ao cartaz dali visível: Imigração — *Powered by Google*.

— Isso não era para começar só no mês que vem? — O homem punha e tirava, como se indeciso, um grande *sombrero*.

A googlar na fronteira. Pelo amor de Deus. Greg deixara a Google havia seis meses, tendo vendido as ações e tirado «tempo pessoal de qualidade» — algo que não se revelara tão satisfatório como o esperado. Durante os cinco meses que se seguiram, Greg pouco mais fizera além de reparar o PC dos amigos, ver os programas de TV da tarde e engordar cinco quilos — atribuía a culpa disso ao facto de estar em casa e não no Googleplex, onde dispunha de um ginásio bem apetrechado a funcionar vinte e quatro horas por dia.

É claro que já devia estar à espera de algo do género. O governo dos Estados Unidos esbanjara 15 mil milhões de dólares num programa para confirmar as impressões digitais e fotografar quem passava pelas fronteiras, sem conseguir apanhar um terrorista que fosse. Era óbvio que o setor público não estava preparado para fazer boas pesquisas.

O agente do DHS tinha papos por baixo dos olhos e parecia fitar com esforço o ecrã, enquanto se servia do teclado com os dedos gorduchos. Não admirava que já tivesse passado quatro horas a tentar sair do malfadado aeroporto.

— Olá — ofereceu Greg ao entregar o passaporte

“*Apresentem-me seis frases escritas pelos mais honrados dos homens e nelas encontrarei uma desculpa para os enforcar.*”

Cardeal Richelieu

“*Não sabemos o suficiente acerca de si.*”

Eric Schmidt, CEO da Google

suado. O agente soltou uma espécie de ronco e passou-o pelo leitor de bandas magnéticas, após o que se concentrou no ecrã e começou a teclar. Muito. Ao canto da boca tinha um resto de comida seca que a língua serpenteante foi lamber.

— Fale-me lá sobre junho de 1998.

Greg desviou o olhar das *Partidas*.

— Desculpe?

— A 17 de junho de 1998 postou uma mensagem no alt.burningman, onde dizia que pretendia assistir a um festival. Perguntou se «Os cogumelos são uma ideia assim tão má?»

O interrogador na sala de controlo secundária era um homem mais velho, um indivíduo tão esquelético que parecia ter sido entalhado em madeira. As perguntas iam muito além dos cogumelos.

— Fale-me sobre os seus hobbies.

Interessa-se por modelos de foguetes?

— O quê?

— Modelos de foguetes.

— Não — negou Greg. — Não, não me interessa. — Imaginava o rumo da conversa.

O homem fez um apontamento e teclou mais um pouco.

— Pergunto-lhe isto porque estou a ver um pico nos anúncios

de material para construção de foguetes a acompanhar os resultados das suas pesquisas e junto ao mail da Google.

Greg sentiu um nó no estômago.

— Está a ver as minhas pesquisas e o meu e-mail? — Havia um mês que não tocava num computador, mas tinha perfeita noção de que aquilo que introduzia no motor de busca era bastante mais revelador do que qualquer coisa que contasse ao psicólogo.

— O senhor acalme-se, sim? Não, não estou a ver as suas pesquisas —

escarneceu o indivíduo, com uma espécie de queixume fingido. — Isso seria anticonstitucional. Nós só vemos os anúncios que aparecem quando lê o correio e quando faz pesquisas. Tenho uma brochura

a explicá-lo. Já lha dou, quando acabarmos.

— Mas os anúncios não querem dizer nada — tartamudeou

Greg. Sempre que

recebo algum e-mail de um amigo em Coulter, no Iowa, aparecem-me anúncios aos toques de telemóvel da Ann Coulter!

O funcionário assentiu.

— Eu compreendo, e é por isso que estou aqui a falar consigo. Porque acha que lhe aparecem com tanta frequência anúncios a modelos de foguete?

Greg esforçou-se por se recordar de alguma justificação.

“*— Está a ver as minhas pesquisas e o meu e-mail?*”

— Certo, vamos fazer o seguinte. Faça uma pesquisa por «fanáticos por café». — Greg estivera bastante ativo no grupo, tendo ajudado a desenvolver o sítio do serviço de assinatura do café do mês. A mistura que iam lançar chamava-se «Vida a Jato». «Jato» e «Lançamento» — de certeza que tal combinação faria com que a Google seleccionasse anúncios de modelos de foguete.

Estavam na reta final quando o entalhado encontrou as fotografias de Halloween, enterradas na terceira página de resultados da pesquisa por «Greg Lupinski».

— O tema da festa era a Guerra do Golfo — explicou Greg, atabalhoado. — Estávamos no Castro.

— E o senhor mascarou-se de...?

— Bombista suicida — respondeu Greg, acanhado. O simples facto de proferir aquelas palavras fê-lo arrepiar-se.

— Faça o favor de me acompanhar, Mr. Lupinski — indicou o funcionário.

Já passava das três da manhã quando Greg foi liberado. As malas aguardavam, desamparadas, junto à passadeira das bagagens. Ao pegar-lhes, Greg reparou que haviam sido abertas e outra vez fechadas descuidadamente. As roupas espreitavam pelos lados das malas.

Ao regressar a casa descobriu que todas as estátuas pré-colombianas falsas haviam sido partidas e a camisa novinha de algodão mexicano ostentava uma ominosa pegada de bota a meio. As roupas já não cheiravam a México. Cheiravam a aeroporto.

Não seria capaz de dormir. Nem pensar. Tinha de falar acerca do sucedido e só havia uma pessoa que o compreenderia e que, por sorte, regra geral estava acordada àquela hora.

Maya começara a trabalhar na Google dois anos depois de Greg, e fora ela quem o convencera a passar algum tempo no México após a venda das ações: Qualquer sítio onde pudesse fazer um *reboot* à vida.

Maya tinha dois labradores cor de chocolate gigantes e uma namorada de paciência de santa chamada Laurie, a qual aturava tudo, menos ser arrastada por Dolores Park às seis da manhã por mais de cento e cinquenta quilos de canídeos babosos.

Maya levou a mão ao spray pimenta quando Greg correu na direção dela, depois olhou melhor e abriu os braços, largando as trelas, que prendeu com a sapatilha.

— Não te falta um bocado? Meu, estás todo jeitoso!

Greg devolveu-lhe o abraço, de súbito consciente do seu

“
— Isso quer dizer que
tive sorte em sair vivo
do aeroporto.
Se as coisas
tivessem corrido mal,
podia ter acabado
«desaparecido», não?”

cheiro, depois de uma noite a ser espiolhado pela Google.

— Maya — não perdeu ele tempo —, o que me sabes dizer sobre a Google e o DHS?

Maya retesou-se assim que ouviu a pergunta. Um dos cães começou a gemer. Maya olhou em seu redor e depois fez sinal com a cabeça na direção dos cortes de ténis.

— Ali, no cimo do candeeiro; não olhes — disse ela. — É um dos nossos pontos de acesso municipal de WiFi. *Webcam* grande-angular. Quando falares, não olhes para lá.

No grande esquema das coisas, encher a cidade com *webcams* não saíra muito caro à Google, especialmente ao se ter em conta a possibilidade de apresentar anúncios baseados no local onde alguém se sentava. Greg não prestara grande atenção quando as câmaras nesses pontos de acesso começaram a ser usadas pelo público — a blogosfera

estivera em ebulição durante um dia, com os utilizadores a servir-se do brinquedo novo para fazerem grandes planos das zonas de prostituição, mas passado algum tempo, o entusiasmo desvaneceu-se.

— Deves estar a brincar — resmungou Greg, sentindo-se tolo.

— Vem comigo — indicou Maya, virando costas à iluminação.

Os cães não ficaram satisfeitos por terem o passeio atalhado e expressaram o seu desagrado na cozinha, enquanto Maya fazia café.

— Chegámos a um acordo com o DHS — explicou Maya, pegando no leite. — Eles deixam de vasculhar os nossos registos de pesquisas e nós deixamos que vejam os anúncios apresentados aos utilizadores.

Greg sentiu-se nauseado.

— Porquê? Não me digas que a Yahoo já o estava a fazer...

— Não, não. Quer dizer, sim. É claro que a Yahoo o estava a fazer. Mas não foi por isso que a Google aceitou. Sabes que os republicanos detestam a Google. Somos democratas de gema, por isso estamos a tentar fazer as pazes com eles de alguma maneira, antes que

nos deem abaixo. Não se trata de P.I.I. — Informação de Identificação Pessoal, os resíduos tóxicos da idade da informação — São apenas metadados. Isso faz com que seja só um bocadinho mau.

— Nesse caso, para quê tanta intriga?

Maya suspirou e abraçou o labrador que lhe dava pancadinhas no joelho com a cabeçorra enorme.

— Os espiões são como os piolhos. Chegam a todo o lado. Eles aparecem nas nossas reuniões.

Até parece que estamos num ministério soviético qualquer. E as confirmações de segurança... Estamos divididos em dois campos: os autorizados e os suspeitos. Todos sabemos quem não está autorizado, mas ninguém sabe porquê. Eu estou limpinha. Por sorte, ser fufa já não implica a desqualificação. Ninguém que esteja limpo se digna sequer a almoçar com um impuro.

Greg sentia-se exausto.

– Isso quer dizer que tive sorte em sair vivo do aeroporto. Se as coisas tivessem corrido mal, podia ter acabado «desaparecido», não? – Maya fitou-o atentamente, com Greg à espera de uma resposta. — O que foi?

– Olha, vou contar-te uma coisa, mas tu estás proibido de o repetir, está bem?

– Aaa... não pertences a uma célula terrorista, pois não?

– Não é assim tão simples. O que se passa é o seguinte: O escrutínio feito nos aeroportos pelo DHS é um sistema de triangulação que lhes permite reduzir os critérios de pesquisa. Assim que somos chamados à parte na imigração tornamo-nos «pessoas de interesse» e nunca mais nos largam. Programam *webcams* que nos rastreiam as feições. Leem-nos o mail. Monitorizam-nos as pesquisas.

– Não tinhas dito que os tribunais não deixavam...

– Os tribunais não autorizam que nos googlem indiscriminadamente, mas assim que entras no sistema, a pesquisa passa a ser seletiva. Torna-se legal. E assim que começam a googlar-te, encontram sempre alguma coisa. Os teus dados são usados para procurar «padrões suspeitos» e servem-se dos desvios das normas estatísticas para te tramarem.

Greg tinha aspeto de quem estava prestes a vomitar.

– Como é que isso aconteceu? A Google era um sítio porreiro. Não sejas mau, certo? — «Don't be evil» era o lema da empresa, e para Greg representava grande parte do motivo para ter levado o doutoramento em ciências informáticas diretamente de Stanford para Mountain View.

A resposta de Maya foi uma risada nervosa.

– Não sejas mau? Não me venhas com essa, Greg. Do nosso lóbi fazem parte os mesmos criptofascistas que tentaram tramar o Kerry. Já não somos anjinhos há muito tempo. — Deixaram-se ficar em silêncio por alguns instantes. — Começou na China — acabou Maya por continuar. — Assim que mudámos os servidores para o território continental, eles ficaram sob jurisdição chinesa.

Greg suspirou. Conhecía bem o alcance da Google: Sempre que alguém visitava uma página com anúncios da Google, usava os mapas da Google ou o mail da Google — até mesmo quando se enviava correio para uma conta de Gmail —, a empresa recolhia prontamente os dados pessoais. Havia pouco tempo, o *software* de otimização de busca do *site* começara a empregar os dados para adequar as pesquisas na Web aos utilizadores individuais, o que se revelara uma ferramenta revolucionária para os anunciantes. Um governo autoritário teria outros objetivos em mente.

– Usaram-nos para criar perfis dos utilizadores — prosseguiu Maya. — Quando queriam prender alguém vinham ter connosco e encontravam um motivo para os deter. Não há praticamente nada que se possa fazer na Net que não seja ilegal na China.

Greg abanou a cabeça.

– Porque é que instalaram os servidores na China?

— O governo disse que caso contrário nos bloqueava. E a Yahoo já lá estava. — Ambos fizeram um esgar. Algures durante a evolução das empresas, os funcionários da Google haviam ficado obcecados com a Yahoo, mais preocupados com aquilo que a concorrência estava a fazer do que com o desempenho da própria companhia. — Por isso fazíamos o que nos era pedido. Mas muitos de nós não gostavam da ideia.

Maya bebericou um gole de café e baixou o tom de voz. Um dos cães cheirava com insistência o fundo da cadeira de Greg.

— Logo a seguir, os chineses pediram-nos que começássemos a censurar os resultados das pesquisas — explicou Maya. — A Google aceitou. A justificação da empresa foi hilariante: «Não estamos a ser maus — estamos a dar aos consumidores o acesso a uma melhor ferramenta de pesquisa! Se lhes mostrássemos resultados a que não conseguissem aceder, isso ia deixá-los frustrados. Seria uma *má experiência do utilizador*.»

— E agora? — Greg empurrou um cão para longe da sua pessoa. Maya pareceu magoada.

— Agora és uma pessoa de interesse, Greg. Estás a ser perseguido pela Google. Agora vais passar a vida com alguém constantemente atrás de ti. Lembras-te do ideário da empresa, certo? «Organizar a Informação Mundial.» Tudo. Dá-nos uns cinco anos e ficamos a saber a quantidade de trampa dentro da sanita antes de puxares o autoclismo. Se juntares isso à suspeita automática de qualquer indivíduo que corresponda

à imagem estatística de um mau da fita e garanto-te que com a pesquisa da Google...

— Não me vou sentir com sorte.

— Absolutamente — assentiu Maya.

Maya levou os labradores pelo corredor até ao quarto, onde Greg ouviu a discussão abafada entre a amiga e a namorada. Maya regressou sozinha.

— Eu consigo resolver isto — garantiu Maya num murmúrio ansioso. — Quando os chineses começaram a prender pessoas, os meus colegas e eu passámos a empregar os nossos 20 por cento de tempo para os tramar. — (Entre as inovações da Google contava-se uma regra que exigia que cada funcionário ocupasse 20 por cento do seu tempo com projetos pessoais nobres.) — Chamamos-lhe Googlecleaner. Entra nas profundezas da base de dados e normaliza-te estatisticamente. As tuas buscas, os teus histogramas do Gmail, os teus padrões de pesquisa. Tudo. Posso deixar-te com um Google limpo, Greg, é a única maneira.

— Não quero que te metas em problemas.

Maya abanou a cabeça.

— Já estou condenada. Cada dia desde que criei a ferramenta tem sido um adiamento... agora é só uma questão de tempo até que alguém faça chegar as minhas especialidades e o meu historial ao DHS e... sei lá. Seja o que for que fazem às pessoas como eu na guerra às abstrações.

Greg recordou o aeroporto. A busca. A pegada no meio da camisa.

— Avança — indicou.

O Googlecleaner fez maravilhas, algo visível nos anúncios que acompanhavam as suas buscas, anúncios claramente destinados a outra pessoa: Design Inteligente, Seminários Online, Amanhã Sem Terror, Software de Bloqueio de Pornografia, a Agenda Homossexual, Bilhetes Baratos para Toby Keith. Tudo isso era obra do programa de Maya. Era óbvio que a nova busca personalizada da Google o identificava como alguém completamente diferente, um indivíduo de direita temente a Deus com um fraquinho por música country.

O que para ele era uma maravilha.

Depois acedeu à lista de endereços e descobriu que metade dos contactos havia desaparecido. A caixa de entrada do Gmail fora esvaziada, qual tronco infestado por térmitas. O perfil do Orkut fora normalizado. O calendário, as fotografias de família, os favoritos: estava tudo vazio. Até então não se apercebera da quantidade de informação acerca da sua vida pessoal que migrara para a Web e chegara aos servidores da Google — toda a sua identidade online. Maya deixara-o limpo, imaculado; tornara-se o homem invisível.

Greg tocou, sonolento, nas teclas do portátil ao lado da cama e o ecrã ganhou vida. Olhou para o relógio na barra de ferramentas: 4:13! Cristo, quem é que lhe estava a bater à porta àquela hora?

Gritou «Já vou!» numa voz entaramelada, vestiu um roupão e calçou os chinelos. Arrastou-se pelo corredor, acendendo as luzes durante o percurso. Chegado à



porta espreitou pelo óculo e viu Maya a fitá-lo com uma expressão carregada.

Soltou a corrente, destrancou a porta e abriu-a. Maya entrou, apressada, seguida pelos cães e pela namorada.

A pele cintilava-lhe com o suor e madeixas do cabelo habitualmente penteado colavam-se-lhe à testa. Esfregou os olhos raiados de sangue.

– Faz a mala — ordenou, num tom roufenho.

– O quê?

Maya agarrou-lhe os ombros.

– Mexe-te — insistiu.

– Para onde é que queres...?

– Provavelmente para o México. Ainda não sei. Raisparta, faz a mala. — Encaminhou-se para o quarto de Greg e começou a abrir gavetas.

– Maya — atalhou

Greg, num tom duro —, não vou a lado nenhum sem me dizeres o que se passa.

Maya fulminou-o com o olhar e afastou o cabelo do rosto.

– O Googlecleaner

está ativo. Quando acabei de te limpar desliguei-o e saí de lá. Era demasiado perigoso continuar a usá-lo. Mas o programa envia-me confirmações por e-mail sempre que corre. Alguém o usou seis vezes para limpar três contas muito específicas... e, por acaso, pertencem todas a elementos do Comité do Senado para o Comércio que pretendem recandidatar-se.

– Há Googlers a denegrir senadores?

– Não são Googlers. Isto tem origem no exterior. O bloqueio de segurança tem registo de D.C. E os IP pertencem a utilizadores do Gmail. Adivinha a quem pertencem as contas.

– Andaste a espiar contas de Gmail?

– Está bem. Sim. Andei a ver o e-mail deles. Toda a gente faz isso, de vez em quando, e por razões bem piores do que as minhas. Mas olha só: ao que parece, esta atividade está a ser comandada pelo nosso grupo de lóbi. Estão só a fazer o trabalho

deles, a defender os interesses da empresa.

Greg sentiu as veias a latejarem-lhes nas fronteiras.

– Temos de falar com alguém.

– Não vai servir de nada. Eles sabem tudo sobre nós. Veem cada pesquisa. Cada e-mail. Cada vez que somos apanhados nas webcams. Quem pertence à nossa rede social... Sabias que se tiveres 15 amigos no Orkut é estatisticamente garantido que não estás a mais de três passos de distância de alguém que contribuiu com dinheiro para uma causa «terrorista»? Lembras-te do aeroporto? Vai ser bem pior.

“
– Isto serviu para me mandarem uma mensagem. Estão a observar cada clique e cada pesquisa. Está na hora de irmos embora. Está na hora de desaparecer daqui.”

– Maya — disse Greg, tentando ordenar as ideias. — Será que ir para o México não é um exagero? Despede-te. Podemos criar uma *start-up*, ou coisa do género. Isto é de loucos.

– Hoje foram ter comigo — explicou Maya. — Dois agentes políticos do DHS. Passaram horas a fazer-me uma série de perguntas muito complicadas.

– Sobre o Googlecleaner?

– Sobre os meus amigos e a minha família. O meu historial de pesquisas. A minha vida pessoal.

– Jesus.

– Isto serviu para me mandarem uma mensagem. Estão a observar cada clique e cada pesquisa. Está na hora de irmos embora. Está na hora de desaparecer daqui.

– Sabes que há um escritório da Google no México, não sabes?

– Temos de ir embora — insistiu Maya, com firmeza.

– Laurie, o que achas de tudo isto? — indagou Greg.

Laurie afagou o lombo dos cães.

– Os meus pais deixaram a Alemanha de Leste em 65.

Costumavam falar-me da Stasi. A polícia secreta tinha um *dossier* sobre ti, com tudo o que fazias, se contavas piadas pouco patrióticas, tudo. Aquilo que a Google criou não é diferente, quer tenha sido intencional ou não.

– Greg, vens ou não?

Greg olhou para os cães e abanou a cabeça.

– Sobraram-me uns pesos — indicou. — Leva-os. Tem cuidado, sim?

Maya parecia estar prestes a esmurrá-lo. Em vez disso, a

expressão suavizou-se e abraçou-o com força.

– Tu também —

murmurou-lhe ao ouvido.

Foram à procura dele uma semana depois. Em casa, a meio da noite, tal como imaginara que poderia acontecer.

Dois homens chegaram-lhe à porta pouco depois das duas da manhã. Um deixou-se ficar em silêncio junto à

entrada. O outro era todo sorrisos, um homem baixo e desgrenhado, que trazia vestido um blusão com uma nódoa numa lapela e uma bandeira americana na outra.

– Greg Lupinski, temos motivos para crer que violou a Lei da Fraude e Abuso Informático — ofereceu, à laia de introdução. — Mais concretamente, terá excedido o acesso autorizado e, graças a tal conduta, obtido informações. Dez anos por ser uma primeira ofensa. Aquilo que o senhor e a sua amiga fizeram aos vossos registos da Google é um crime grave. Ah, e tanta coisa que pode vir à baila em tribunal... aquilo que eliminaram do vosso perfil, logo para começar.

Greg passara uma semana a ensaiar aquela cena na sua mente. Planeara toda uma série de frases corajosas. Isso dera-lhe em que pensar enquanto aguardava por notícias de Maya. Ela não entrara em contacto.

– Gostava de falar com um advogado — foi tudo o que conseguiu articular.

— Pode fazer isso, é claro — admitiu o baixinho. — Mas talvez possamos chegar a um acordo.

Greg conseguiu falar.

— Quero ver a vossa identificação — tartamudeou.

O rosto de basset hound do homem iluminou-se ao soltar um risinho espantado.

— Ó amigo, eu não sou polícia — replicou. — Sou um consultor. A Google contratou-me... à minha empresa, para representar os interesses deles em Washington. Para desenvolver relações. É claro que não íamos meter a polícia ao barulho sem antes falarmos consigo. Você faz parte da família. Por acaso, até gostava de lhe fazer uma proposta.

Greg acercou-se da cafeteira e retirou o filtro usado.

— Vou falar com a imprensa — ameaçou Greg.

O indivíduo assentiu, como se ponderasse a ideia.

— É claro. Pode ir à redação do *Chronicle* logo pela manhã e contar tudo.

Eles procuram uma fonte que o confirme. Não encontram nada. E quando a tentarem pesquisar, nós encontramos-os a eles. Portanto, meu amigo, se calhar devia ouvir-me, não? O meu trabalho é encontrar soluções em que todos saem a ganhar. Sou muito bom naquilo que faço. — Calou-se por um momento. — Já agora, tem aqui um café em grão excelente, mas não será melhor passá-lo por água primeiro? Retira um bocado do amargor e estimula os óleos. Passa-me um coador?

Greg observou o homem a despir silenciosamente o blusão e a pendurá-lo nas costas de uma cadeira. Depois desabotoou os punhos da camisa e arregaçou as mangas. Guardou no bolso um relógio digital reles. Despejou os grãos de café do moinho para o coador de Greg e passou-os por água no lava-louça.

Era anafado e muito pálido, dotado da elegância social de um engenheiro elétrico. Na verdade, parecia um verdadeiro Googler, tão

obcecado era com os pormenores. E também sabia usar um moinho de café.

— Estamos a reunir uma equipa para o Edifício 49...

— Não há nenhum Edifício 49 — foi a resposta automática de Greg.

— Pois não — ofereceu o baixinho, com um sorriso tenso. — O Edifício 49 não existe. Mas estamos a reunir uma equipa para reformular o Googlecleaner. Sabe, o código da Maya não era muito eficaz. Está cheio de *bugs*. Precisamos de um *upgrade*. Você seria a pessoa ideal,

“
— Foi a Maya. — O indivíduo virou-o e susteve-lhe o olhar. — Ela matou-se. Na Guatemala. Sinto muito, Greg.”

e se regressasse, pouco importava o que sabe.

— Inacreditável — exclamou Greg, rindo-se. — Se acha que o vou ajudar a manchar candidatos políticos em trocas de favores é mais louco do que eu imaginava.

— Greg — declarou o homem —, não vamos manchar ninguém. Vamos só limpar um bocado as coisas. Para determinados indivíduos. Percebe onde quero chegar? Quando analisados ao pormenor, não há perfil do Google que não seja assustador. E a análise ao pormenor é o prato do dia na política. Concorrer a um cargo político é quase como fazer uma colonoscopia pública. — Encheu a cafeteira e pressionou a alavanca, o rosto uma máscara de concentração solene. Greg pegou em duas canecas — canecas da Google, logicamente — e passou-as.

— Vamos fazer aos nossos amigos aquilo que a Maya lhe fez a si. Uma pequena limpeza. Só lhes queremos salvaguardar a privacidade. Mais nada.

Greg bebeu um gole de café.

— O que acontece aos candidatos que não limpam?

— Pois — replicou o baixote, com o esboço de um sorriso. — Pois, tem razão. Para eles, não vai ser fácil.

— Levou a mão ao bolso interior do blusão e tirou várias folhas de papel dobradas. Abriu-as e depositou-as sobre a mesa. — Este é um dos bons da fita que precisa da nossa ajuda.

— Era a impressão do historial de pesquisa de um candidato para cuja campanha Greg contribuía nas últimas três eleições. — O homem volta ao quarto de hotel depois de um dia terrível de campanha porta a porta, liga o portátil e escreve «traseiros escaldantes» na barra de pesquisa. Grande coisa, não é? Para nós, o facto de isto impedir um excelente homem de continuar a servir o país não representa o ideal americano. — Greg assentiu com lentidão. — E então, vai ajudá-lo? — perguntou o agente.

— Sim.

— Ótimo. Só mais uma coisa. Precisamos que nos ajude a encontrar a Maya. Ela não compreendeu os nossos objetivos, e agora parece que deu de frosques. De certeza que vai ganhar juízo quando ouvir o que temos para lhe dizer.

Olhou para o historial de pesquisa do candidato.

— É capaz — retorquiu Greg.

O novo congresso demorou 11 dias úteis a promulgar a Lei de Segurança e Enumeração das Comunicações e Hipertexto, que autorizava o DHS e a NSA a subcontratar empresas privadas para que realizassem até 80 por cento do trabalho de espionagem e análise. Em teoria, essas subcontratações resultariam de um processo legal de concurso, mas nas profundezas seguras do Edifício 49 da Google não havia dúvida quanto ao vencedor. Se a Google tivesse despendido 15 mil milhões de dólares num programa para capturar criminosos na fronteira, de certeza

que os apanhariam — os governos não estão preparados para fazer boas pesquisas.

Na manhã seguinte, Greg observou-se cuidadosamente enquanto se escanhoava (os seguranças não gostavam da barba de três dias dos hackers e não tinham pejo em dizê-lo), apercebendo-se de que era o primeiro dia como agente de espionagem do governo americano. Poderia ser assim tão mau? Não seria melhor deixar isso nas mãos da Google, em vez de confiar num qualquer agente de secretária do DHS?

Quando estacionou no Googleplex, entre os carros híbridos e os lugares para bicicletas, já estava convencido. Pensava no batido orgânico que ia pedir na cantina quando o seu cartão deu erro ao tentar abrir a porta do Edifício 49. O LED vermelho acendia-se sempre que passava o cartão. Em qualquer outro edifício teria alguém a quem se colar, pessoas a entrar e a sair a qualquer hora do dia. Os Googlers do 49, no entanto, só saíam para tomar refeições, e por vezes nem mesmo isso.

Tentou uma e outra vez. De repente ouviu uma voz a seu lado.

– Greg, posso falar contigo?

O indivíduo desgrenhado passou-lhe o braço sobre os ombros e Greg cheirou-lhe o *aftershave* de aroma de citrino. Lembrava o perfume que o instrutor de mergulho usava quando iam aos bares, à noite. Greg não se recordava do nome dele. Juan Carlos? Juan Luis?

O braço à volta dos ombros era firme e afastou-o da porta, encaminhando-o para o relvado imaculado, passando pela horta de ervas aromáticas à porta da cozinha.

– Vamos dar-te uns dias de folga – indicou.

Greg sentiu uma pontada de ansiedade.

– Porquê? — Fizera alguma coisa mal? Iria para a prisão?

– Foi a Maya. — O indivíduo virou-o e susteve-lhe o olhar. — Ela matou-se. Na Guatemala. Sinto muito, Greg.

Greg sentiu-se a flutuar, a chegar a um ponto vários quilómetros

acima, onde via o complexo como se estivesse a usar o Google Earth, e a partir de onde se observou e ao indivíduo desgrenhado como se fossem dois pontos, dois pixéis, minúsculos e insignificantes. Queria obrigar-se a agarrar-se ao cabelo, a cair de joelhos e a chorar.

À distância, de muito longe, ouviu-se a dizer: – Não preciso de folga. Estou bem.

À distância, de muito longe, ouviu o desgrenhado a insistir.

Assim ficaram durante muito tempo. Depois, os pixéis entraram no Edifício 49 e a porta fechou-se atrás deles. **BANG!**

O Conto Scroogled de Cory Doctorow está protegido por uma licença da Creative Commons de Atribuição – Uso Não-Comercial
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Cory Doctorow (1971-) é um jornalista e escritor canadiano de ficção científica, co-editor do blogue Boing Boing. É ativista a favor da liberalização das leis de copyright e um dos defensores da organização Creative Commons. É autor de várias coletâneas, novelas gráficas e romances, com destaque para *Little Brother* e *Homeland*.

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



AS LEIS da MAGIA

BRANDON
SANDERSON

Eu gosto de sistemas de magia. Isso é provavelmente evidente para quem leu os meus livros. Um sistema de magia sólido, interessante e inovador num livro é algo que me cativa imenso. Claro que as personagens são o que torna a história narrativamente forte – mas a magia é um grande traço característico do género de fantasia, e aliás, o que o torna verdadeiramente distinto dos demais géneros.

Como escritor, ambiciono um sistema que seja divertido ao escrevê-lo. Como leitor, quero algo que seja divertido de ler. Como um contador de histórias, procuro um cenário que seja narrativamente sólido e que ofereça espaço para o mistério e descoberta. Um bom sistema de magia deverá ser simultaneamente apelativo em termos visuais e contribuir para criar e progredir o tom da história. Deverá facilitar o decurso da narrativa, enquanto providencia uma fonte de conflito.



Fonte: site do autor em <http://brandonsanderson.com>
Tradução de Eduarda Barata



PRIMEIRA LEI

PRIMEIRA LEI DE MAGIA DE SANDERSON:

A capacidade do autor resolver um conflito com magia
é DIRETAMENTE PROPORCIONAL
a quão bem o leitor compreende essa magia.

Não pode alguém ter uma boa história na qual aconteçam coisas completamente diferentes das que eu faço? Para ter magia é necessário expor regras e leis que a expliquem? Tolkien não explicava a sua magia. No entanto, se as histórias não tiverem regras e leis que tornem consistente a sua magia, será que arriscam o Deus Ex Machina (finais forçados) nos seus livros? Desde os primórdios do género de fantasia que a sua maior crítica tem sido a falta de consistência.

A fantasia não tem de estar relacionada com histórias nas quais os autores simplesmente inventam aquilo que precisam. Contudo, penso que se nos deixarmos levar pela criação de regras de cada vez que as nossas personagens estão em perigo, acabaremos por criar ficção que não só não é recompensadora e aborrecida, mas mesmo má.

Magia leve

Assim comecei a desenvolver a minha primeira lei como uma forma de incluir sistemas de magia que não seguem normas muito rígidas, mas que também não atraíam nem minem os enredos.

Livros que se foquem neste uso da magia tendem a apontar que os homens são uma ínfima parte dos mecanismos eternos e místicos do universo. Isto cria no leitor uma certa sensação de tensão, **já que nunca há certezas dos perigos – ou maravilhas – com** os quais as personagens se possam deparar. De facto, nem as próprias personagens sabem o que pode ou não pode acontecer.

Designo isto como um sistema de “magia leve” que tem uma longa tradição na fantasia. Poderia mesmo dizer que Tolkien se encontra deste lado do *continuum*. Nos seus livros raramente se compreendem as capacidades e dons dos feiticeiros e afins. Em vez disso, identificamo-nos com os hobbits, que sentem por sua vez que foram lançados para um mundo muito maior e mais perigoso que eles. Ao reter leis e normas da magia, Tolkien faz-nos sentir que o seu mundo é vasto e que há inimagináveis poderes que surgem e se formam para lá do nosso campo de visão.

Magia complexa

No lado oposto do *continuum*, temos “magia complexa”. Este é o lado no qual o autor explicitamente descreve as leis da magia. Isto é concebido para que o leitor tenha a divertida sensação de que também faz parte da magia criada, e assim o autor pode mostrar reviravoltas inteligentes e surpreendentes de acordo com o alcance e poder da magia. A magia é uma personagem em si mesma, e ao demonstrar as suas normas, o autor providencia reviravoltas no enredo enquanto concebe e desenvolve o mundo e caracteriza as personagens.

Se o leitor compreende como funciona a magia, assim esta poderá ser usada (ou seja, as personagens podem usar a magia) para resolver problemas.

Eu colocaria Isaac Asimov neste lado do *continuum*. Creio que as histórias robóticas de Asimov são um exemplo perfeito de um sistema de “magia complexa”. Nas suas histórias, Asimov delinea três leis distintas, sem acrescentar nem violar nenhuma destas leis. Da interação destas três leis, ele deu-nos dúzias de excelentes histórias e ideias.

Ponto Intermédio

A maioria dos escritores encontra-se algures entre estes dois pontos antagónicos. Um bom exemplo do que eu considero estar perto do ponto intermédio seriam os livros da série Harry Potter, de Rowling. Cada um dos livros da série estabelece várias normas, leis e ideias para a magia existente no mundo. E em cada livro as leis são raramente violadas, sendo frequentemente relevantes para o desenlace e clímax do livro. Todavia, se olharmos para o cenário no seu todo, não percebemos propriamente as possibilidades e o alcance dessa magia. A autora acrescenta novas leis e depois adiciona livros, expandindo o sistema, por vezes criando contradições e esquecendo convenientemente os dons e capacidades que as personagens possuíam em livros anteriores. Estes lapsos não são relevantes para a história, que é geralmente coesa e coerente.

Eu considero que os meus próprios sistemas de magia são possivelmente 80% complexos, talvez mais. O meu próprio paradigma é desenvolver um sistema de magia complicado que possa ser explicado o mais facilmente possível, mas que tem uma forte contextualização e leis que se encontram “por trás das cortinas”. Muitas destas conceções não são explicadas nos livros, particularmente no primeiro. As personagens têm uma boa percepção da magia, mas raramente a compreendem na sua globalidade.

SEGUNDA LEI

A SEGUNDA LEI DE SANDERSON
PODE SER DESCRITA MUITO
FACILMENTE:

Limitações > Poderes

Se eu vos perguntasse sobre a magia do Super-homem, provavelmente falar-me-iam da sua possibilidade de voar, da sua força sobre-humana e dos lasers que dispara dos olhos. Poderão daí partir para a sua invencibilidade e referir alguns dos seus poderes menos consistentes. Mas se nos mantivermos com os primeiros quatro poderes, teremos assim um espetro bastante abrangente das capacidades do Super-homem.

Contudo, é isso que torna o Super-homem interessante?

Eu responderia que não. O que é que o torna interessante então? Duas coisas: o seu código de ética e a sua fraqueza face à kryptonite. O Super-homem não é as suas forças. É as suas fraquezas.

Quando constróis um sistema de magia, é importante trabalhar em novas linhas e conceitos de poderes. No entanto, a verdade é que é virtualmente impossível inventar um efeito mágico que ainda não tenha ocorrido a ninguém. A originalidade, como já pude verificar, não vem tanto com o poder mas com a sua limitação inerente. A *Roda do Tempo*, por exemplo. Esta é uma série de fantasia épica tremendamente popular, e uma que adoro desde sempre e na qual tive o privilégio de participar. O sistema de magia, no seu âmbito, é na verdade bastante genérico. As pessoas podem manipular os elementos aristotélicos: fogo, terra, água, ar, incluindo o quinto elemento do espírito.

Este âmbito central não é original. São as limitações, dificuldades e fraquezas deste sistema de magia que nos trazem elementos mais fascinantes a par dos melhores “ganchos” na trama. A fim de manipular estes cinco poderes, os praticantes desta magia atraem “fios” dos elementos para depois “tecerem” os diferentes poderes em padrões complexos, que depois cumprem um objetivo. Isto é uma limitação à magia.

Para além disto, Robert Jordan acrescentou uma das maiores dificuldades a um sistema de magia que alguma vez li. Aqueles que usam a magia caminham lentamente para a insanidade. Esta dificuldade é brutal, porque atribui um alto valor à magia. Força as personagens a fazerem escolhas difíceis e demonstra ramificações reais dos acontecimentos da história.

Estes são alguns dos fatores para os quais nós, escritores, devemos estar atentos quando pretendemos criar um sistema de magia. (É até o casual leitor que se sinta curioso em relação aos modos de trabalhar ficção). Uma excelente limitação de um sistema de magia poderá resultar em diversas coisas.

Luta

Irã forçar as personagens a trabalharem para cumprirem os seus objetivos, o que torna a escrita mais interessante e as personagens mais solidárias. Além disso, se a magia é limitada, as personagens terão de ser mais perspicazes para ultrapassarem os seus problemas. Por exemplo: em *Mistborn*, os praticantes da magia podem mover coisas com o poder da mente. Telecinética básica. No entanto, há duas limitações importantes: os objetos devem ser de metal, e os praticantes de magia só podem empurrá-los diretamente, contra si ou para si mesmos. O peso do objeto é muito importante – um objeto leve é empurrado, enquanto um objeto pesado empurra.

Subitamente, com estas limitações as personagens são forçadas a trabalhar mais. E ao trabalharem mais, a cena escrita torna-se muito mais apelativa. A natureza da magia encoraja uma melhor escrita.

Tensão

Uma excelente limitação de um sistema de magia irá aumentar a tensão. O Super-homem a lutar com um inimigo não é, sinceramente, muito tenso. Mas o Super-homem a lutar com um inimigo com kryptonite é muito mais tenso. Batman a lutar com um inimigo não é tenso. Batman a lutar com um inimigo que manuseia os seus medos mais íntimos (sendo que a maior fraqueza de Batman são os seus problemas psicológicos) torna-se muito mais interessante.

Profundidade

Também podes fazer isto com poderes. Podes fazer isto com qualquer coisa. No entanto, a minha experiência dita que grandes limitações requerem um pouco mais de espaço de manobra para serem explicadas. Isso obriga-te a criar maior profundidade ao seu mundo e personagens. Se tiveres uma personagem cujo poder seja voar mas depois acrescentares uma limitação a esse poder – só pode voar quando se encontra feliz, por exemplo – a profundidade para a personagem irá resultar. Subitamente a sua disposição de humor está diretamente ligada ao enredo da história. A sua personalidade será diretamente e profundamente envolvida na sua capacidade para cumprir os objetivos através da sua magia.

Fraquezas

Fraquezas são diferentes de limitações. As fraquezas são aquilo passível de ser explorado pelo inimigo – mais do que coisas que não consegues fazer com o teu poder, são coisas às quais o teu poder é vulnerável. O exemplo mais óbvio disto é o kryptonite.

Sugiro que se evitem fraquezas simples. Uma vez mais, o propósito de criar estas fraquezas é construir uma história mais sólida e melhor. Sim, uma fraqueza pode ser uma boa forma de verificar a evolução de um herói que se tornou demasiado poderoso – mas na maioria dos casos de magia, sugiro que se deixem às limitações a provocação do seu poder, e não uma fraqueza acrescida.

TERCEIRA LEI

A TERCEIRA LEI É A SEGUINTE:

**Expande o que já tens antes
de acrescentares algo novo.**

Há imensos e potenciais abismos e obstáculos na criação de mundos nos quais um escritor de fantasia ou de ficção científica poderá tropeçar. Um destes é tornar a tua história aborrecida ao ser sobrecarregada com demasiados elementos da construção de mundos.

Frequentemente, a melhor forma de contar uma história acontece quando um escritor atencioso muda uma coisa ou duas sobre aquilo que sabemos, tirando depois ilações através de todas as ramificações dessa mudança. Um sistema de magia notável para um livro não é tanto aquele com milhares de diferentes poderes e dons, mas aquele outro com poucos poderes, porém considerados e pensados pelo autor com profundidade.

Nos livros de fantasia épica, não é o número de poderes que cria uma construção de mundos memorável e imersiva – nem sequer os poderes em si mesmos; mas antes o quão bem esses poderes estão integrados na sociedade, cultura, ecologia, economia e nas vidas quotidianas das personagens.

Resumindo, esta lei desafia-me a construir um mundo mais profundamente e detalhadamente em vez de apenas construir.

Ilações

Ao desenvolveres a tua magia, o teu trabalho como escritor é observar como as mudanças efetuadas poderão afetar o mundo no seu todo. Mantém esta regra presente, independentemente dos objetivos que tenhas em relação à história. A fantasia épica tem espaço para observar e considerar a história e economia do mundo em questão, enquanto uma fantasia urbana em espaço restrito poderá apenas ter em conta um fator específico – como pode o sangue sintético afetar a cultura dos vampiros, por exemplo.

“Para ter magia é necessário expor regras e leis que a expliquem? Tolkien não explicava a sua magia.”





BRANDON SANDERSON

é uma estrela em ascensão na fantasia norte-americana conhecido pela sua saga Mistborn e por ter terminado a série de fantasia épica A Roda do Tempo de Robert Jordan, após o seu falecimento. Em 2010, iniciou uma nova série de fantasia, Stormlight Archive, com o título *The Way of Kings*, além de outras séries direcionadas para o público jovem-adulto. Dá aulas de escrita criativa e participa em podcasts sobre escrita e o género fantástico.

Títulos do autor publicados pela Editora Saída de Emergência



Interligação

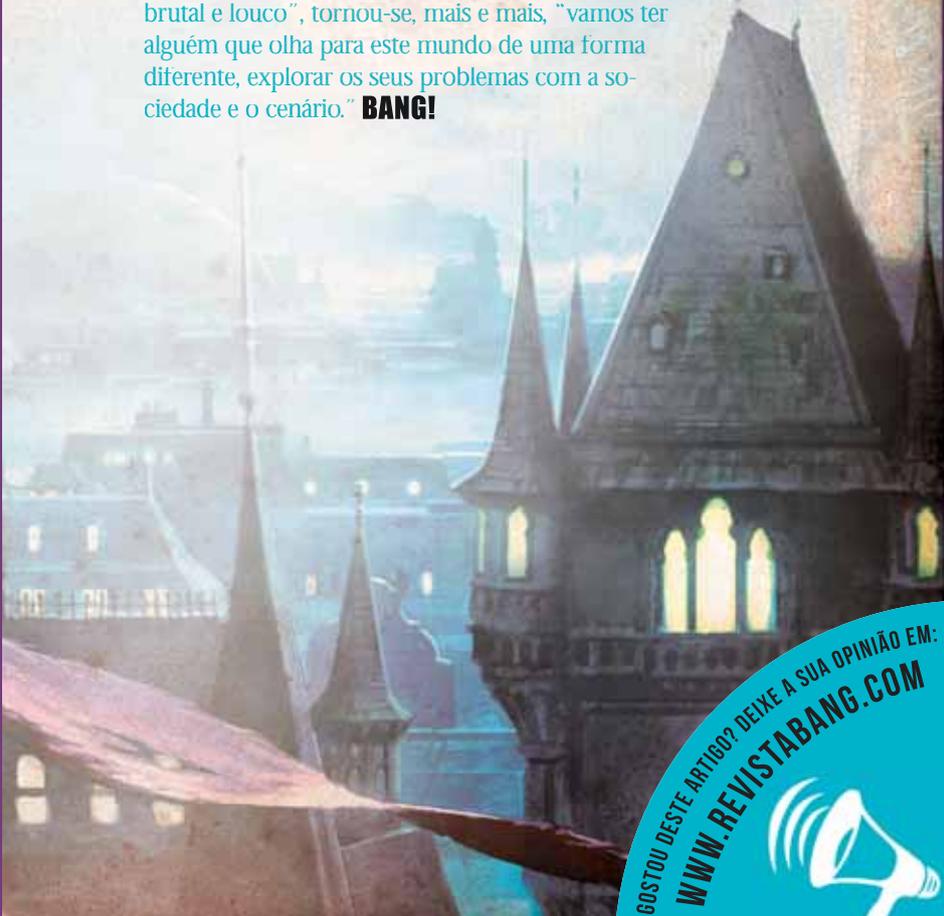
O segundo conselho que dou aqui tem a ver com a ligação dos poderes às culturas e temas da história. Se eu vou ter múltiplos sistemas de magia – ou múltiplos poderes numa só personagem – pergunto-me como posso ligar estes poderes para que possam funcionar em conjunto, em vez de sentir que separadamente os dons dessa personagem “não são tão fixes”.

Quando desenvolvi a magia em Mistborn, eu sabia que queria uma grande variedade de poderes. As primeiras tentativas ao criar o sistema continham poderes bizarros que não encaixavam uns nos outros. Ao desenhar essa magia, percebi que, se colocasse essas capacidades e poderes dentro de um tema que estivesse relacionado com o que uma quadrilha gostaria de poder fazer, poderia nomear cada poder de acordo com o papel desempenhado por cada ladrão dentro da quadrilha. Esta coesão formou o âmagô que aglutinou o sistema de magia que criei.

Racionalização

Comecei por perguntar a mim mesmo enquanto desenvolvia uma determinada cultura “Como posso tirar algo já existente deste mundo e ter uma nova reação de outra cultura a isso?” Em vez de desenvolver uma religião nova, questionei-me se uma cisão numa religião já existente não resultaria melhor. Em vez de acrescentar uma nova personagem com um novo poder, pergunto se esta personagem poderá abordar alguns dos poderes já existentes numa nova forma, mais interessante.

Racionalizar auxilia a que a tua narrativa seja mais coesa; a mim forçou-me a mergulhar mais profundamente na conceção e desenvolvimento das personagens. Em vez de uma personagem ser “olha para este poder brutal e louco”, tornou-se, mais e mais, “vamos ter alguém que olha para este mundo de uma forma diferente, explorar os seus problemas com a sociedade e o cenário.” **BANG!**

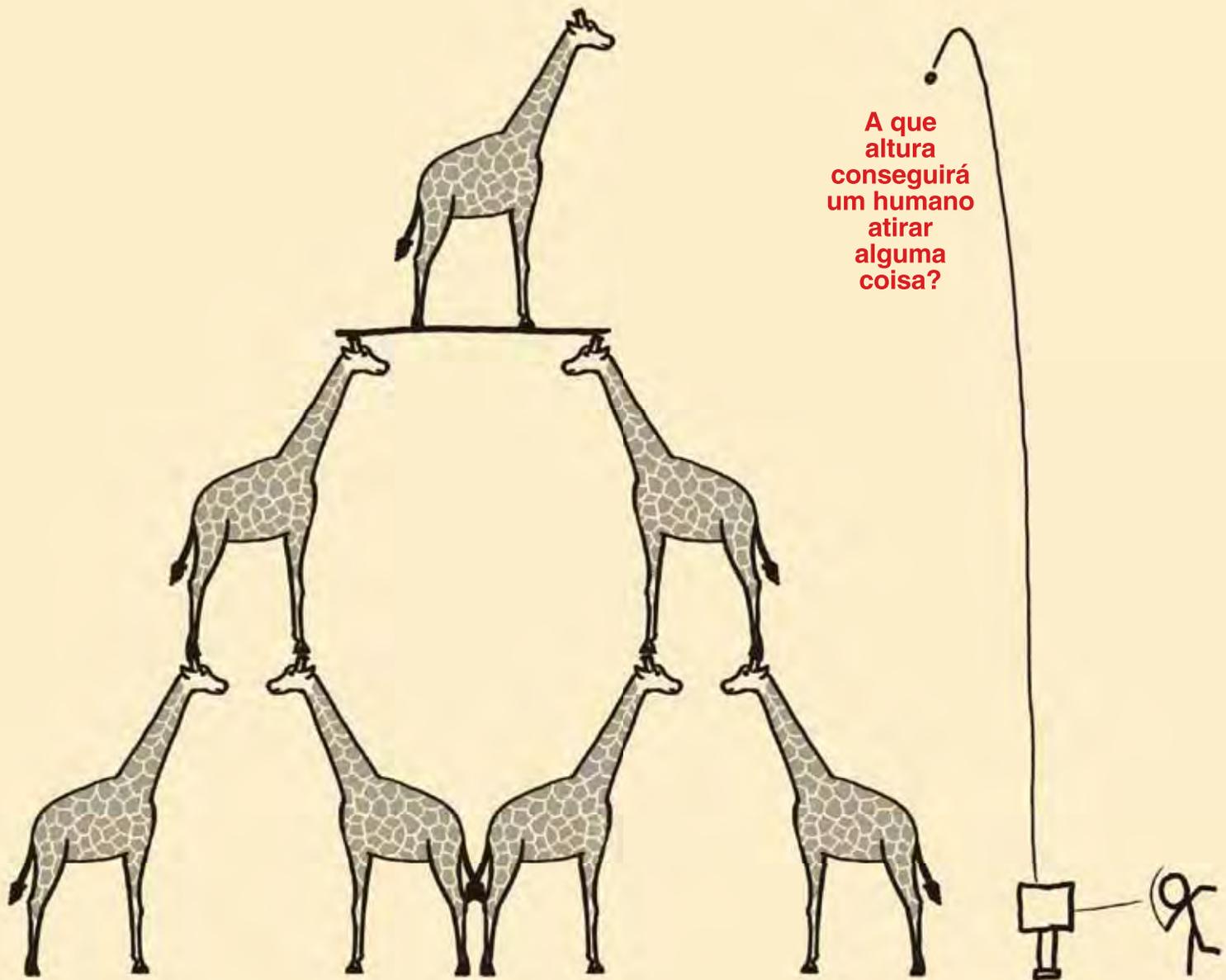


GOSTOU DESTE ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:
WWW.REVISTABANG.COM



e se...?

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



A que altura conseguirá um humano ativar alguma coisa?

Respostas científicas para perguntas absurdas



E SE TODOS TIVESSEM MESMO UMA ALMA GÊMEA ÚNICA, UMA PESSOA AO ACASO ALGURES NO MUNDO?

RESPOSTA: Que pesadelo seria. Existem muitos problemas no conceito de alma gémea única. Como referiu Tim Minchin na canção *If I didn't Have You*. «O teu amor é único num milhão de amores; Não poderia comprá-lo por qualquer preço. Mas, dos 999999 outros amores, A estatística diz que alguns seriam igualmente bons.» Mas e se tivéssemos uma alma gémea perfeita aleatoriamente atribuída e não pudéssemos ser felizes com mais ninguém? Conseguiríamos encontrar-nos? Suponhamos que a alma gémea seria escolhida à nascença. Não saberíamos nada sobre a sua identidade ou localização, mas, como no clichê romântico, reconhecê-la-íamos no momento em que cruzássemos olhares. Isto levanta algumas questões logo à partida. Para começar, a nossa alma gémea continuaria viva? Passaram cerca de cem mil milhões de humanos pelo mundo, mas apenas sete mil milhões estão vivos atualmente (o que dá à humanidade uma taxa de mortalidade de 93%). Se fôssemos todos emparelhados de forma aleatória, 90% das nossas almas gémeas estariam mortas há muito.

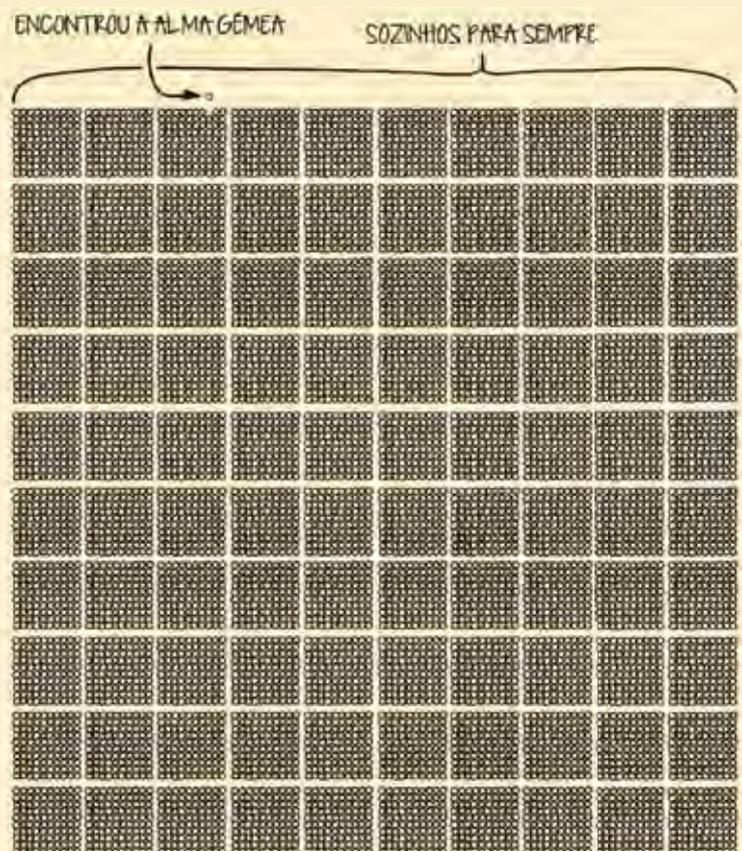
Parece horrível, mas vai piorar. Um exercício de lógica simples demonstra que não podemos limitar-nos aos humanos do passado. Temos de incluir também um número desconhecido de humanos do futuro. Se a nossa alma gémea estiver no passado distante, terá de ser possível que as almas gémeas se situem também no futuro distante. Afinal, a alma gémea da nossa alma gémea estará no futuro.

Suponhamos que a nossa alma gémea está viva ao mesmo tempo que nós. Além disso, para impedir as coisas de ficarem esquisitas, imaginemos que terá uma idade próxima da nossa. (Isto será mais restrito que a fórmula padrão da esquisitice nas diferenças de idade¹, mas, se supusermos que alguém com trinta anos poderá ser a alma gémea de alguém com quarenta, a regra da esquisitice será violada se se tiverem conhecido acidentalmente quinze anos antes.) Com a restrição da idade aproximada, a maioria de nós teria cerca

de quinhentos milhões de parceiros potenciais.

E quanto ao género e à orientação sexual? E à cultura? E à língua? Podíamos continuar a usar fatores demográficos para tentar restringir ainda mais as coisas, mas afastar-nos-íamos do conceito de alma gémea aleatória. No nosso cenário, não saberíamos nada acerca da nossa alma gémea até a olharmos nos olhos. Todos teriam apenas uma orientação: encontrar a sua alma gémea.

As probabilidades de encontrarmos



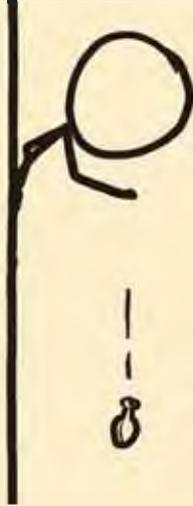
a nossa alma gémea são incrivelmente reduzidas. O número de estranhos com quem cruzamos olhares todos os dias pode variar entre quase nenhum (para reclusos e habitantes de cidades pequenas) e muitos milhares (um polícia em Times Square), mas suponhamos que cruzamos olhares com uma média de algumas dúzias de desconhecidos por dia. (Sou muito introvertido e, para mim, será uma média muito otimista.) Se 10% destes estiverem perto da nossa idade, seriam cerca de cinquenta mil pessoas numa vida. Porque temos quinhentos milhões de almas gémeas potenciais, isso significaria que o verdadeiro amor seria encontrado apenas numa vida em cada dez mil.

E com a possibilidade de morrer sozinho tão presente, a sociedade poderia reestruturar-se para tentar permitir o máximo de contacto visual possível. Podíamos criar enormes passarelas rolantes para fazer as pessoas desfilarem umas diante das outras.

Mas, se o efeito do contacto visual funcionasse também através de *web-cams*, poderíamos usar uma versão modificada do *ChatRoulette*. Se todos usassem o serviço durante oito horas por dia, sete dias por semana e se demorassem alguns segundos a decidir se alguém seria a sua alma gémea, este sistema poderia, em teoria, juntar toda a gente com a sua alma gémea no espaço de duas décadas. (Calculei alguns sistemas simples para determinar a rapidez com que as pessoas formariam casais e sairiam das fileiras de solteiros. Para determinar os cálculos de um emparelhamento específico, será melhor começar por olhar para os problemas de fuga à norma.)

No mundo real, muita gente sente dificuldades para encontrar tempo na sua vida para o amor. Poucos poderiam dedicar-lhe duas décadas. Talvez só adolescentes ricos pudessem dar-se ao luxo de usar o *AlmaGémeaRoulette*. Infelizmente para os proverbiais 1%, a maioria das suas almas gémeas encontrar-se-ia nos restantes 99%. Se apenas 1% destes afortunados usassem este serviço, 1% desses 1% encontrariam a sua alma gémea usando este sistema. Um em cada dez mil.

Os restantes 99% dos 1% originais² teriam um incentivo para atraírem mais pessoas para o sistema. Poderiam patrocinar projetos de



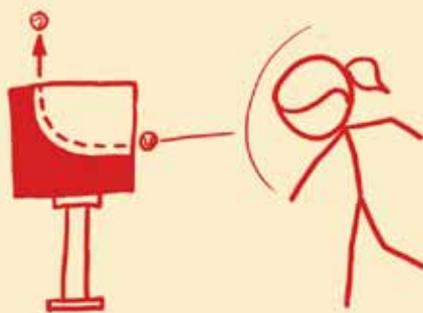
Somos os únicos que conseguimos segurar um objeto aleatório e acertar com segurança num alvo.

caridade que levassem computadores ao resto do mundo. Algo que misturasse a iniciativa *One Laptop per Child* com o *OKCupid*. Carreiras como «caixa de supermercado» ou «polícia em Times Square» tornar-se-iam muito cobiçadas pelo número elevado de contactos visuais. As pessoas afluíam às cidades e locais de grande concentração para encontrar o amor. Tal como fazem hoje.

Mas, mesmo que muitos de nós passassem anos a usar o *AlmaGémeaRoulette*, que outros conseguissem ter empregos que permitissem contacto visual constante com desconhecidos e que os restantes confiassem na sorte, apenas uma pequena minoria encontraria alguma vez o verdadeiro amor. Os restantes teriam azar.

Com toda esta pressão e stress, alguns fingiriam. Quereriam juntar-se ao clube e juntar-se-iam a outra pessoa solitária para fingir um encontro de almas gémeas. Casariam, esconderiam os problemas na sua relação e tentariam mostrar uma cara feliz aos seus amigos e familiares.

Um mundo de almas gémeas aleatórias seria um mundo solitário. Esperamos que não seja esse o mundo em que vivemos.



Um mecanismo para acertar com uma bola de baseball na nossa própria cabeça quatro segundos após o lançamento.

A QUE ALTURA CONSEGUIRÁ UM HUMANO ATIRAR ALGUMA COISA?

RESPOSTA: Os humanos são bons a atirar coisas. Aliás, somos excelentes. Nenhum outro animal consegue atirar coisas como nós.

É verdade que os chimpanzés atiram fezes (e, em ocasiões raras, pedras), mas não conseguem ser tão precisos como os humanos. As formigas-leão atiram areia, mas não miram. O peixe-arqueiro caça insetos atirando gotas de água, mas usam bocas especializadas em vez de membros. Os lagartos-espinhosos disparam jatos de sangue dos olhos a distâncias que podem alcançar metro e meio. Não sei porque fazem isto já que, sempre que leio a frase «disparam jatos de sangue dos olhos» num artigo, paro aí e fico a olhar para as palavras até precisar de me deitar.

Existindo outros animais capazes de usar projéteis, somos o único que consegue segurar um objeto aleatório e acertar com segurança num alvo. Somos tão bons a fazê-lo que alguns investigadores sugerem que a capacidade de atirar pedras desempenhou um papel central na evolução do cérebro humano moderno.

Atirar algo é difícil.³ Para lançar uma bola de baseball ao batedor, o lançador tem de a libertar no ponto certo do movimento. Um erro de *timing* de meio milissegundo em qualquer direção é suficiente para fazer a bola falhar a zona legal.

Colocando isto em perspetiva, precisamos de cerca de cinco milissegundos para que o impulso nervoso mais rápido percorra o comprimento do braço. Isto significa que, enquanto o braço continua a rodar para a posição certa, o sinal para libertar a bola já está no pulso. Em termos de *timing*, será como um baterista largando uma baqueta de um décimo andar e acertando no tambor no momento certo da música.

Parecemos ser muito melhores a atirar coisas para a frente do que a atirá-las para cima.⁴ Porque pretendemos alcançar o máximo de altura, poderíamos usar projéteis que curvam para cima quando os atiramos para a frente. Os anéis de arremesso *Aerobie Orbiters* que tinha em criança ficavam muitas vezes presos na copa das árvores mais altas.⁵ Mas poderíamos contornar este problema usando um dispositivo deste tipo: Um mecanismo para acertar com uma bola de baseball na nossa

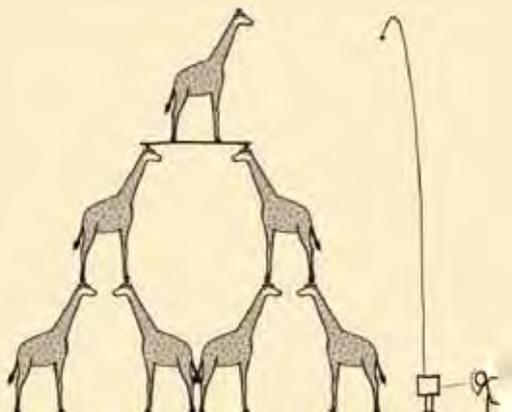
própria cabeça quatro segundos após o lançamento.

Poderíamos usar uma prancha, uma rampa oleada ou até mesmo um balouço, qualquer coisa que redirecionasse a bola para cima sem aumentar ou diminuir a sua velocidade. Também poderíamos tentar isto:

Fiz os cálculos aerodinâmicos básicos para uma bola de baseball atirada a várias velocidades. Apresentarei as alturas alcançadas usando girafas como unidade de medida.



Uma pessoa com força média conseguirá atirar a bola de baseball pelo menos a três girafas de altura:



Alguém com um braço razoavelmente bom conseguirá atingir cinco:

Um lançador com uma bola rápida de cento e vinte quilômetros por hora conseguiria dez girafas:

Aroldis Chapman, detentor do recorde mundial para o lançamento mais rápido de que há registo (cento e sessenta e oito quilômetros por hora), conseguiria, em teoria, lançar a bola a uma altura de catorze girafas:

E quanto a projéteis que não sejam bolas de baseball? Obviamente, com a ajuda de instrumentos como fisgas, bestas ou os cestos curvos *xíster* da pelota basca, conseguiremos lançar projéteis com velocidade muito maior.

Mas, para responder a esta questão, limitar-nos-emos aos lançamentos com a mão.

Uma bola de baseball talvez não seja o projétil ideal, mas é difícil encontrar dados acerca da velocidade de outros tipos de objetos atirados. Felizmente, um lançador do dardo britânico chamado Roald Bradstock organizou uma «competição de lançamento de objetos variados» em que atirou tudo, desde peixes mortos a um lava-louça. A experiência de Bradstock deu-nos muitos dados úteis.⁶ E sugere um projétil potencialmente superior: uma bola de golfe.

Existem poucos registos de lançamentos de bolas de golfe por atletas profissionais. Felizmente, Bradstock fê-lo e reclama um recorde de cento e cinquenta e cinco metros. Este esforço envolveu correr para ganhar balanço, mas, mesmo assim, é justo pensar que uma bola de golfe poderá funcionar melhor do que uma bola de baseball. De um ponto de vista da física, faz sentido. O fator de limitação nos lançamentos de baseball é a junta do cotovelo, e a bola de golfe, sendo mais leve, poderá permitir que o braço que lança se mova ligeiramente mais depressa.

O aumento de velocidade resultante da utilização de uma bola de golfe em vez de uma bola de baseball talvez não fosse muito grande, mas parece plausível que um lançador profissional com algum tempo para treinar conseguisse atirar uma bola de golfe mais depressa que uma bola de baseball.

Se assim fosse, baseando-nos nos cálculos de aerodinâmica, Aroldis Chapman conseguiria provavelmente atirar uma bola de golfe a uma altura rondando as dezasseis girafas:

Seria esta a altura máxima possível para um objeto atirado.

... a não ser que contemos com a técnica que permite a qualquer criança de cinco anos bater com facilidade estes recordes.

QUANTOS BLOCOS DE LEGO SERIAM NECESSÁRIOS PARA CONSTRUIR UMA PONTE CAPAZ DE PERMITIR A PASSAGEM DE TRÁFEGO AUTOMÓVEL ENTRE LONDRES E NOVA IORQUE? ESSA QUANTIDADE DE BLOCOS DE LEGO TERÁ SIDO ALGUMA VEZ FABRICADA?

RESPOSTA: Começemos com um objeto menos ambicioso.

Estabelecer a ligação

Não há dúvidas de que foram realmente fabricados blocos de Lego⁷ suficientes para ligar Nova Iorque a Londres. Em unidades de LEGO⁸, Nova Iorque e Londres estão separadas por setecentos milhões de pinos. Isso significa que, dispondo os blocos com o mínimo de duas filas de legos seriam necessários trezentos e cinquenta milhões para ligar as duas cidades. A ponte não conseguiria suportar o seu próprio peso ou o peso de alguma coisa mais pesada que uma figura LEGO⁹, mas será um começo.

Ao longo dos anos, produziram-se mais de quatrocentos mil milhões de peças de Lego.¹⁰ Mas quantos destes blocos ajudariam na construção da ponte e quantos serão pequenos visores de capacete que acabam perdidos na alcatifa?

Suponhamos que construímos a nossa ponte com a peça de LEGO¹¹ mais comum: o bloco de 2x4.

Usando dados de Dan Boger, arquivista de conjuntos de Lego¹² e responsável pelo *site* de dados acerca de Lego *Peeron.com*, cheguei à seguinte estimativa: uma em cada cinquenta a cem peças é um bloco retangular 2x4. Isto sugere que haverá entre cinco e dez mil milhões de blocos 2x4, mais do que suficientes para construir uma ponte com um bloco de largura.

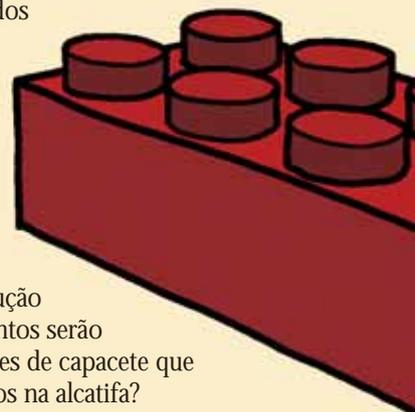
Suportar carros

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

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

Os blocos de Lego não criam uma barreira estanque quando se unem¹³ e o plástico usado no seu fabrico é mais denso que a água. Será um problema fácil de resolver. Se cobrirmos a superfície exterior com uma camada de isolante, a estrutura resultante tornar-se-á substancialmente menos densa que a água.

Por cada metro cúbico de água que deslocar, a ponte conseguirá suportar quatrocentos quilos. Um automóvel típi-



co pesará ligeiramente menos que duas toneladas e a nossa ponte precisará de ter um mínimo de dez metros cúbicos de Lego a suportar cada automóvel.

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

Os Legos¹⁴ são bastante fortes. De acordo com uma investigação da *BBC*, seria possível empilhar um quarto de milhão de blocos 2x2 uns sobre os outros até o bloco inferior se fraturar.¹⁵

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

Forças extremas

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

A que ponto teria de ser forte a nossa ponte?

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

O desenho ideal usaria placas longas e finas sobrepostas:

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

A forma tradicional de lidar com esta situação seria ancorar a ponte ao solo para não poder mover-se demasiado numa direção. Se nos permitirmos usar cabos além dos blocos de Lego¹⁶, conseguiríamos prender esta estrutura colossal ao fundo oceânico.¹⁷

Mas os problemas não terminam aí. Uma ponte de cinco metros poderia conseguir suportar um veículo sobre um lago tranquilo, mas a nossa ponte terá de ser suficientemente grande para se manter à superfície com a força das ondas. A altura típica das ondas em alto-mar pode

atingir vários metros e temos de preparar a ponte para flutuar pelo menos quatro metros acima da água.

Podemos aumentar a flutuação da nossa estrutura acrescentando bolsas de ar e espaços ocos, mas temos também de a tornar mais larga para que não tombe. Isto significa que temos de acrescentar mais âncoras, com flutuadores que impeçam o afundamento. Estes flutuadores criam maior atrito, que aumenta a tensão nos cabos e puxa a estrutura para baixo, exigindo ainda mais flutuadores na estrutura...

Fundo marinho

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

Como efeito secundário, a nossa ponte travaria a circulação do Atlântico Norte. De acordo com os cientistas que estudam o clima, isto «talvez fosse mau».¹⁸

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

Custo

Os blocos de Lego são feitos de plástico ABS, que custava cerca de um dólar por quilo quando este livro foi escrito. Mesmo com o nosso projeto de ponte mais simples, o que incluía os cabos de aço longos¹⁹, a obra custaria mais de

cinco mil bilhões de dólares.

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

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

(1) *xkcd*, *Dating Pools*, <http://xkcd.com/314>.

(2) «Somos os zero vírgula noventa e nove por cento!»

(3) Fonte: a minha carreira no basebol infantil.

(4) Exemplo do contrário: a minha carreira no basebol infantil.

(5) Onde permaneciam para sempre.

(6) E também muitos dados de outros tipos.

(7) Os entusiastas dirão que deve escrever-se «LEGO».

(8) Na verdade, o Grupo LEGO® exige que se escreva «LEGO®».

(9) Por outro lado, os autores não têm qualquer obrigação legal de incluírem o símbolo de marca registada. O livro de estilo da *Wikipédia* dita que se escreva «Lego».

(10) O livro de estilo da *Wikipédia* não escapa a críticas. A página de discussão relativa a este assunto inclui várias discussões demoradas e acaloradas, incluindo várias ameaças legais sem sentido. Também debatem o itálico.

(11) Está bem. Ninguém escreve assim.

(12) Pronto.

(13) Fonte: uma vez, construí um barco de Lego, coloquei-o na água e afundou. :(

(14) Vou receber *emails* furiosos por isto.

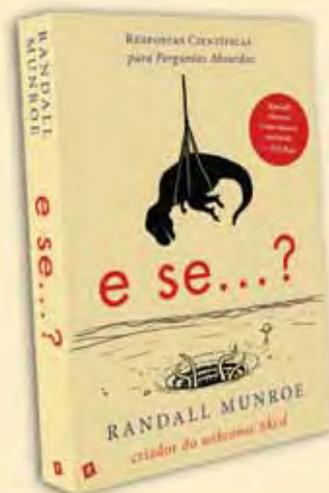
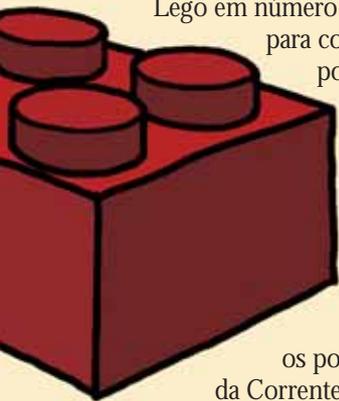
(15) Talvez houvesse poucas notícias nesse dia.

(16) E isolante.

(17) E se quiséssemos tentar usar apenas peças de Lego, poderíamos usar conjuntos que incluam pequenos cabos de *nylon*.

(18) E acrescentaram: «Espera. O que disseste que querias construir?» E também: «Quem te deixou entrar aqui?»

(19) O meu episódio preferido do *Friends*.



Obra: *E Se...?*

Autor: Randall Munroe

Gênero: Não-Ficção

Editora: Saída de Emergência

Tradução: Renato Carreira

PVP: 17,76 €

ENTREVISTA AO VENCEDOR DO

PRÊMIO BANG!

SÓ PARA LIVROS FANTÁSTICOS



2014

A 15 DE DEZEMBRO DE 2014, APÓS A RECEÇÃO DE MAIS DE 500 SUBMISSÕES DOS MAIS VARIADOS GÊNEROS DA LITERATURA FANTÁSTICA, O JÚRI DO PRÊMIO BANG! ESCOLHEU COMO VENCEDOR O BRASILEIRO ERIC HENRIQUE DE SOUZA E O SEU MANUSCRITO *A BALADA DE ANTEL*. PUBLICAMOS A PRIMEIRA ENTREVISTA COM O AUTOR QUE NOS REVELA UM POUCO MAIS SOBRE AS SUAS ORIGENS, O SEU GOSTO PELA LEITURA E ESCRITA E DÁ-NOS O PRIMEIRO VISLUMBRE DO MUNDO QUE CRIOU EM *A BALADA DE ANTEL*.

Pode partilhar alguns elementos biográficos com os nossos leitores?

Sou de Campo Grande, Mato Grosso do Sul, Brasil, e tenho 29 anos. Escrevo desde muito jovem, em prosa e poesia, mas dedico-me à criação do universo de minhas obras desde o final de 2003, quando tinha 18 anos. Ao longo desses 11 anos, cursei Direito na UFMS e tornei-me funcionário público federal, mas em momento algum abandonei minhas obras e a escrita.

Tenho diversas obras prontas, além de *A Balada de Antel* e *Os Herdeiros dos Titãs*, que publiquei aqui no Brasil.

Sou casado e pai de dois filhos.

*Sem revelar demasiados pormenores da história, fale-nos um pouco sobre *A Balada de Antel* e do gênero em que se insere.*

A Balada de Antel passa-se num período fictício há 12 mil anos. Há um choque entre civilizações, sendo, de um lado, o Império Jatitano, militarista e feudal, e, de outro, o Reino de Senula, organizado e estruturado, com eleições regulares e

distribuição de poder. No meio de tudo isso, há o Poente, de várias nações tribais rivais entre si, algumas aliadas a Jatitã, outras a Senula e outras alheias ao conflito.

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

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

O gênero principal da obra é fantasia, uma vez que se passa num passado mítico do nosso mundo e tem elementos fantásticos.

Conte-nos como foi o processo de criação do livro.

Em 2009, enquanto escrevia outra história, eu tive um sonho com um casal que fugia para o campo. Nunca me



aprofundi muito no casal em si, mas na sociedade em que viviam, de ruas planejadas, prédios brancos, um povo de adoradores de dragões. Acordei até com o nome do país em mente: Senula.

Até então, eu tinha definido razoavelmente em *Os Herdeiros dos Titãs* os 4 mil anos de passado conhecido do continente, mas não tinha aprofundado muito mais. Já havia Antel como mero relato, porém desta vez sentei e esbocei nações, conflitos, dinastias. Aí ficou definido que Antel teria, portanto, confrontado Senula.

E tanto cito Antel como um dos mais importantes nomes do passado – em *Os Herdeiros dos Titãs* como em obras subsequentes ainda não publicadas – que era claro para mim que um dia eu teria que contar a sua história.

Eu já tinha a cultura de Senula definida por um conto e uma novela que escrevi, assim como Liranaluilá, a saqueadora que cruza o caminho de Antel. Pouco a pouco, em 2012, fui juntando os elementos – os vivictas refugiados na floresta e seu costume do filho do líder não poder sucedê-lo, cada uma das tribos do Poente e suas culturas, etc. Quando nasceu o conceito dos Deuses do Poente, eu percebi que tinha algo grande nas mãos, que ampliaria todo o pano de fundo desse universo.

Só comecei a escrever quando já tinha dezenas e dezenas de páginas de anotações, roteiros, cenas, meditações filosóficas, etc., pois esse é meu método de trabalho. Cerca de 90% de minha criação é nesses meses que antecedem a escrita. Depois coloco em prática tudo o que foi elaborado.

Quais são as suas principais influências literárias?

Quando adolescente, gostava muito de Machado de Assis. Não do estilo, que não me agrada, mas de como os personagens vão pouco a pouco à ruína por conta dos seus medos, anseios e pela própria vida não ser um mar de rosas.

Mais tarde, conheci o lado sombrio de Álvares de Azevedo, mas foi principalmente com Eiji Yoshikawa e seu épico *Musashi* que encontrei um estilo de narrativa que me satisfazia plenamente, e foi a minha primeira escola.

Hoje, tenho diversas outras influências, muitas delas mais fortes que essas primeiras, como Frank Herbert – sendo *Duna* o meu livro favorito –, Arthur C. Clarke, Mario Puzo e Isaac Asimov.

De Tolkien, aprendi principalmente sobre como criar um mundo, dedicando-me a todos os detalhes, de pequenos

costumes a expressões idiomáticas – lição só reforçada por Herbert.

O Eric já tem alguns livros autopublicados. Como acha que irá mudar a sua experiência editorial ao trabalhar com uma editora?

Publiquei no Brasil por uma chancela pequena com todos os custos suportados por mim, algo muito comum para jovens autores aqui no país. Se, por um lado, passo a ter um livro publicado, por outro, não há distribuição ou divulgação, o que dificulta muito as vendas. Mesmo depois de três anos da primeira publicação, sou pouco conhecido, inclusive entre os entusiastas do gênero, ainda que tenha recebido diversas resenhas positivas.

Publicar por uma grande editora deixa-me muito entusiasmado com o que está por vir. A exposição da obra certamente será bem maior, e espero que *A Balada de Antel* possa conquistar vários leitores pelo mundo.

Um escritor escreve, antes de tudo, para ser lido, pois ele quer contar uma história para o maior número possível de pessoas. Creio que a maior mudança será esta: poder chegar a muito mais gente do que seria possível sem uma grande editora.

O Eric é de Mato Grosso do Sul. Como é ser escritor de fantasia fora do sul/sudeste?

Certa vez, no Rio de Janeiro, um taxista disse-me que eu me devia mudar para lá, pois, nas palavras dele, “aqui é lugar de artista”. Vários colegas de São Paulo, também, já me disseram que estando lá eu já teria esgotado a tiragem dos dois livros que publiquei, pois há eventos constantemente, é uma conurbação de quase vinte milhões de pessoas. A título de comparação, a minha cidade não chega a um milhão, e o meu estado, que tem 2/3 da área da Península Ibérica, tem só dois milhões de habitantes.

De certa forma, o público a ser atingido aqui é bem menor, quase não há eventos literários e sem a internet talvez fosse mais difícil ainda. Viajar constantemente para eventos pelo Brasil não é um caminho, a menos que se tenha muito dinheiro. Já cheguei a ganhar uma tarde e um estande na Bienal de Recife e não fui porque tinha ido à do Rio de Janeiro há poucos dias e não teria recursos.

Há o outro lado da moeda: Campo Grande é jovem, tem 115 anos, e o Mato Grosso do Sul, mais jovem ainda, com 37 anos. A cidade e o estado estão crescendo, este ano fui convidado por autores locais para uma feira de literatura fantástica em que palestramos e divulgamos o nosso trabalho. Tudo ainda é muito pequeno e inicial, porém posso vislumbrar um belo futuro.

O que acha que vai mudar para si a partir de agora com a publicação em dois países?

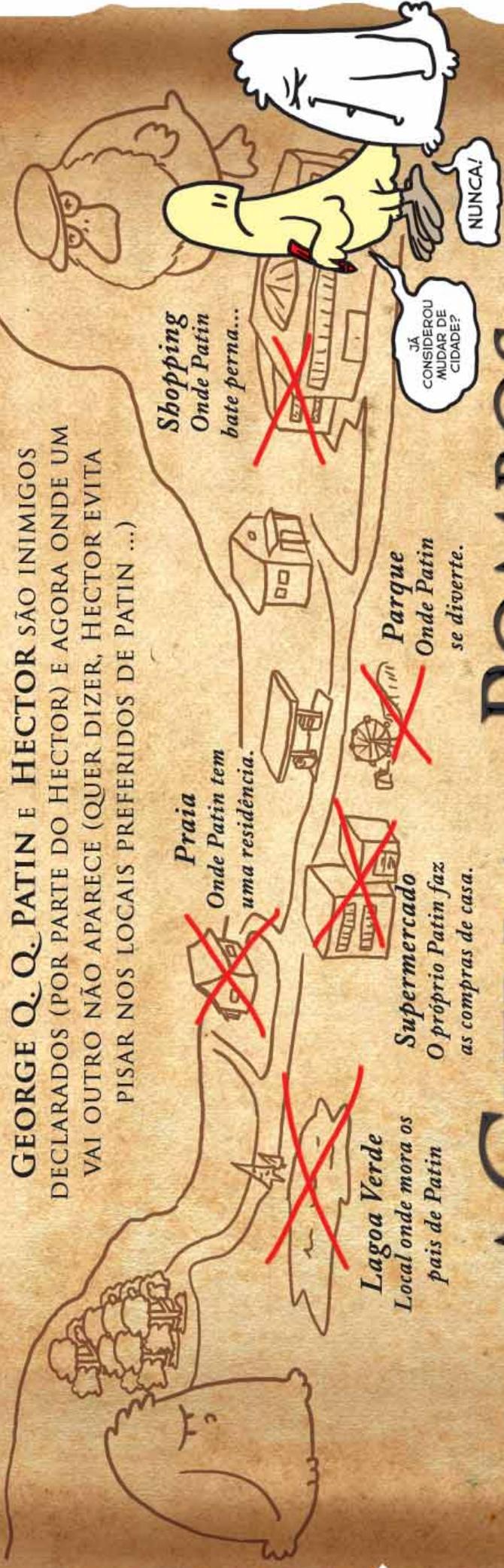
Acredito que divulgará muito mais o meu trabalho. O nome de um autor pesa muito em todo o processo, desde o momento em que o original é avaliado por uma editora até a venda na livraria. Ser publicado em Portugal, fora do meu país de origem, também será uma experiência única e gratificante.

E espero, como já disse antes, que *A Balada de Antel* conquiste muitos fãs para o meu universo. **BANG!**

HECTOR COLUMBUS

GEORGE Q. Q. PATIN

GEORGE Q. Q. PATIN E HECTOR SÃO INIMIGOS DECLARADOS (POR PARTE DO HECTOR) E AGORA ONDE UM VAI OUTRO NÃO APARECE (QUER DIZER, HECTOR EVITA PISAR NOS LOCAIS PREFERIDOS DE PATIN ...)



Shopping
Onde Patin bate perna...

Praia
Onde Patin tem uma residência.

Lagoa Verde
Local onde mora os pais de Patin

Supermercado
O próprio Patin faz as compras de casa.

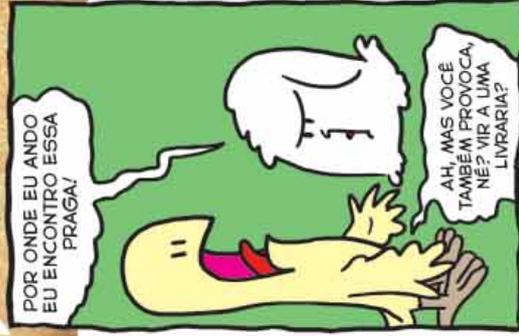
Parque
Onde Patin se diverte.

JÁ CONSIDEROU MUDAR DE CIDADE?

A GUERRA DOS POMBOS



HNF! LIVROS E MAIS LIVROS DO PATIN!



POR ONDE EU ANDO EU ENCONTRO ESSA PRAGA!

AH, MAS VOCÊ TAMBÉM PROVOCA, NE? VIR A UMA LIVRARIA?



NÃO ENTENDI, AFONSO.

AH, HECTOR! GEORGE Q. Q. PATIN É UM ESCRITOR CONSGRADO. A LIVRARIA É SEU LUXUOSO REINO!



MAS EU TAMBÉM SOU ESCRITOR! O QUE ME CABE NESTE "LUXUOSO REINO"?

HM...



O PANTANO DO ENCALHE, TALVEZ?



ENCARE OS FATOS, HECTOR!

VOCÊ NUNCA SERÁ UM ESCRITOR TÃO FAMOSO QUANTO O GEORGE Q. Q. PATIN!

ESCUITE O SEU AMIGO, COLUMBUS!



GEORGE G. G. PATIN? O QUE FAZ AQUI?

EU MORO AQUI, UÊ!



COMO ISSO É POSSÍVEL?

É UMA HISTÓRIA ENGRAÇADA...



FIZEMOS UMA TARDE DE AUTOGRAFOS AQUI, MAS ERAM TANTOS FAS QUE DEMOREI SEMANAS PARA TERMINAR.

Sonhos Livraria



ME ACOSTUMEI COM O LUGAR E DECIDI FICAR! COMPREI O LUGAR PARA MIM!

VOCE COMPROU MINHA LIVRARIA PREFERIDA???



HORAS DEPOIS...

VOCE TEM CERTEZA DE QUE QUER LEVAR ISSO ADIANTE, HECTOR?

NÃO TEM OUTRO JEITO, AFONSO!



NÃO VOU DEIXAR ESSE CRAPULA TRANSFORMAR A MINHA LIVRARIA PREFERIDA EM SEU CASTELO DE DESMANDOS!



TARDE DEMAIS!



UM CASTELO DE LIVROS? É UMA OFENSA PARA A SUA PRÓPRIA OBRA, PATIN!

EU NÃO ACHO!

AFINAL, NÃO SÃO MEUS MESMO...



NÃO PODE SER! SONHOS DE UMA NOITE E UM DRAGÃO, MEU PRIMEIRO ENCALHE, DIGO, LIVRO!

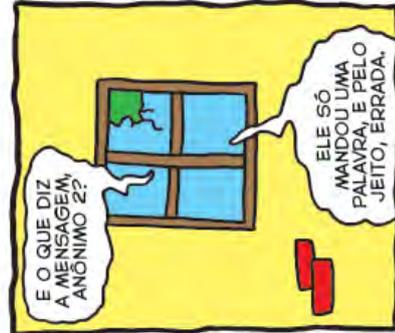


AH, ISSO NÃO VAI FICAR ASSIM! AFONSO, ME PASSE O CELULAR!



NA ASSAI, ASSOCIAÇÃO DOS AUTORES INDEPENDENTES...

ANÔNIMO 1, RECEBEMOS UMA MENSAGEM DO HECTOR, NOSSO EX-ASSOCIADO CAUSADOR DE PROBLEMAS.



E O QUE DIZ A MENSAGEM, ANÔNIMO 2?

ELE SÓ MANDOU UMA PALAVRA, E PELO JEITO, ERRADA.



"GERRA!"

AGORA SIM! A GERRA, DIGO A GUERRA CONTINUA NA PRÓXIMA

FRANGI!



Estevão Ribeiro é brasileiro, autor de livros e história em quadrinhos.

Entre seus trabalhos destacam-se o álbum em quadrinhos Pequenos Heróis, publicado no Brasil e nos EUA, Futuros Heróis e a série de tiras cômicas Os Passarinhos.

Adaptou recentemente para os quadrinhos o clássico "Da Terra à Lua", de Júlio Verne.

O HOMEM DUPLO DE PHILIP K. DICK

por João Campos

Mais de três décadas volvidas sobre a sua morte prematura a 2 de Março de 1982, afirmar que a obra de Philip K. Dick ocupa um lugar singular na ficção científica literária soará decerto a lugar-comum se considerarmos a presença que continua a manter no género após tantos anos. Vários são os autores que podemos considerar únicos e irrepetíveis no género, mas nenhum outro conseguiu transpor para a sua ficção a intensidade e a paranóia das histórias de Philip K. Dick, tornadas em quebra-cabeças pelo seu constante questionar dos limites e da natureza do real, olhando para onde mais ninguém olharia. A sua ficção curta, vasta e imaginativa, é disso o exemplo perfeito — textos concisos mas intensos, repletos de falsas partidas, becos sem saída, reviravoltas surpreendentes, e autênticos murros no estômago. Nenhuma área da ficção científica da sua época escapou ao seu olhar tortuoso: levou a Humanidade para as estrelas enquanto a fazia perder-se nos labirintos do seu inconsciente colectivo; imaginou futuros avançados e passados alternativos; dissecou o divino e o profano; e manteve sempre a pergunta: o que é, afinal, o real?

O HOMEM DUPLO

A *Scanner Darkly* — na tradução portuguesa, *O Homem Duplo* (o título original é levantado da frase célebre da Primeira Epístola aos Coríntios) — é um caso interessante na obra de Philip K. Dick na medida em que é um romance marcadamente autobiográfico, no qual a maioria dos elementos tradicionais de ficção científica foram deixados de parte. Se alguém já se perguntou sobre qual seria o resultado de uma tentativa de Philip K. Dick escrever uma história policial sobre um agente infiltrado, a resposta é esta: esse agente infiltrado investiga-se a si mesmo sem o saber. É justamente essa a premissa de *O Homem Duplo*, publicado em 1977 para aclamação generalizada pelo retrato impressionante — quando não doloroso — que faz da cultura de drogas dos anos 60 e 70, transportada para um 1994 futuro e vagamente distópico na sua obsessão pela hiper-vigilância. Philip K. Dick não precisa de descrever com pormenor aquela sociedade — as pequenas pistas, os vários elementos colocados com tal cuidado que parecem deixados ao acaso, e as alusões fortuitas traçam uma caracterização ao mesmo tempo genérica e detalhada da sociedade pela qual as personagens do romance passam quase sem lhe tocar.

O protagonista é Fred, um agente infiltrado da Brigada de Narcóticos de Orange County, na Califórnia, que no seu dia-a-dia assume a identidade insuspeita de Bob Arctor, dividindo uma casa decadente com os amigos Jim Barris e Ernie



Luckman. Com eles e com a sua namorada, Donna Hawthorne, leva uma vida indolente e pacata, ao sabor errático das alucinações induzidas pelo consumo de “Substância D” — uma droga de efeitos irresistíveis e consequências irreversíveis. É no rasto dessa “Substância D” que Fred se encontra, apostado em descobrir o mistério da origem de tão popular e mortífero estupefaciente. Para esse fim, consome-a com gosto na companhia daqueles que o rodeiam, sem suspeitarem da vida dupla do seu companheiro. A sua duplicidade, porém, começa progressivamente a manifestar-se de forma tão real como inusitada à medida a que as suas duas *personas* divergem ao ponto da ruptura — deixando Fred de se reconhecer como Bob, vendo-se a si mesmo como um estranho, primeiro, e mais tarde como um traficante — como um criminoso a remover da sociedade o quanto antes.

Antes de enveredar pela carreira de romancista, Philip K. Dick construiu uma bibliografia de contos notável, repleta de textos tão curtos como intensos, imaginativos nas suas premissas e poderosos nos seus desenlaces. Em *O Homem Duplo*, porém, dá-se ao luxo da divagação — e o seu conhecimento privilegiado da realidade do consumo de drogas na viragem dos anos 60 para os 70 permite-lhe dar uma verosimilhança única a todo aquele futuro vagamente distópico, e às interacções daquele grupo de personagens que vagueia pelas suas vidas ao sabor de uma qualquer corrente invisível. Durante a primeira metade do livro, Philip K. Dick deambula com vagar na companhia de Arctor, Barris e Luckman; e o leitor acompanha-os nas suas conversas alucinadas (a discussão a propósito das velocidades de uma bicicleta que Barris compra numa venda de garagem é especialmente memorável, tal como a alucinação de uma personagem secundária, Jerry Fabin, com insectos). Mas na segunda metade do livro a trama, já firmemente ancorada naquele grupo tão humano pela sua imperfeição, ganha todo um novo ritmo e começa a avançar para um final tão surpreendente como devastador.

A Scanner Darkly, porém, não termina na ironia triste de Arctor, mas na dedicatória que Philip K. Dick deixou, em nota de autor nas últimas páginas, aos seus amigos daqueles anos — àqueles que “queriam divertir-se para sempre, e que foram punidos por isso”. É um texto emotivo e tocante, que confere toda uma nova dimensão autobiográfica — e trágica — à história que foi contada naquele romance. Uma história imaginativa, algo paranóica e extraordinariamente bem contada através da prosa ritmada de Philip K. Dick, que transfigura pela via da ficção científica as suas vivências, e as projecta para um futuro ambíguo e ameaçador — não tanto por aquilo que mostra (mostra pouco) como por tudo aquilo que deixa antever nas entrelinhas. O resultado, esse, é inesquecível.



O OUTRO LADO DO ESPELHO (SEGUNDO LINKLATER)

O legado de Philip K. Dick na ficção científica não se revela apenas na importância que ainda tem na literatura do género, mas também na frequência com que surgem novas adaptações dos seus textos para o cinema. A pertinência e o carácter surreal da sua obra tem garantido que, ao longo dos anos, os seus textos tenham passado das páginas dos romances e das colectâneas de contos para a o grande ecrã – no que à quantidade de adaptações realizadas diz respeito, só talvez Richard Matheson se lhe compare. Mas serão tais adaptações fiéis ao espírito dos seus textos?

Diria que para a esmagadora maioria dos casos a resposta é negativa. *Blade Runner*, porventura a mais célebre (e celebrada) adaptação de Philip K. Dick é um filme a todos os níveis extraordinário, mas explorou somente uma das perspectivas do autêntico prisma que é *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. *Total Recall* (o original de Paul Verhoeven; da sequência de Len Wiseman não merece a referência) é interessante mas algo simplista; *Paycheck* é um desperdício de um conto excepcional; e mesmo o influente *Minority Report*, com uma premissa interessantíssima, uma realização sólida e uma reviravolta inspirada no final, nunca explora devidamente a paranóia tão cara a Philip K. Dick, nem evoca a estranheza que perpassa a maioria dos seus textos. Há, contudo, uma excepção – uma adaptação cinematográfica fiel tanto no tom como na forma, que transpõe praticamente sem falhas o texto e o espírito de Philip K. Dick para o grande ecrã. Falo, como não podia deixar de ser, de *A Scanner Darkly*, de Richard Linklater.

É certo: em comparação com Ridley Scott e o seu *Blade Runner*, Linklater viu a sua vida bastante facilitada pelo carácter mais directo de *O Homem Duplo*, centrado sobretudo no drama pessoal do seu protagonista e das circunstâncias em que se vê envolvido. Não por acaso, Scott e os argumentistas de *Blade Runner* descartaram quase toda a vertente filosófica e todo o contexto religioso de *Androids* para centrar o filme na sua trama mais genuína – a caça aos Replicantes. Na sua interpretação do texto original, Linklater conseguiu preservar todos os seus momentos-chave e transpor para 100 minutos todas as batidas fundamentais da trama, sem que esta perdesse o seu mistério e sem que as suas revelações se tornassem menos surpreendentes. E, mais importante, fê-lo sem descurar alguns pormenores que, embora não aprofundando o futuro securitário da Califórnia futurista imaginada por Philip K. Dick, acabam por cumprir

uma função dupla: a evocação do texto original e a exploração subtil das várias personagens, e das vidas que levam. A cena da bicicleta de dezoito velocidades que Jim Barris compra numa venda de garagem ou a última mensagem de Charles Freck (uma personagem secundaríssima a quem cabe a honra de protagonizar uma das mais memoráveis e hilariantes tentativas de suicídio da ficção científica ou cinematográfica ou literária) são disso exemplos perfeitos.

Claro que nada disto resultaria sem um elenco talentoso, escolhido a dedo por Linklater. Robert Downey Jr. (antes do seu sucesso como *Homem de Ferro*) e Woody Harrelson são espartosos como Barris e Luckman, respectivamente; Winona Ryder convence em pleno no papel da ambígua Donna Hawthorne; e o papel principal, esse, assenta que nem uma luva a Keanu Reeves, oscilando na perfeição entre o desligado Arctor e um Fred cada vez mais desfasado da realidade. Entre as suas duas *personas*, o *scramble suit* – o grande elemento de ficção científica tanto do texto de Philip K. Dick como de Richard Linklater, um fato que preserva secreta a identidade de quem o veste, alternando de forma tão rápida entre feições e corpos que torna qualquer identificação possível. Representá-lo visualmente foi um desafio que Linklater superou com distinção (e algum psicadelismo).

Mas mais do que o seu argumento coeso e o talento do seu elenco, o que de facto eleva a versão de *O Homem Duplo* de Richard Linklater e torna a sua visualização numa experiência foi a opção pela rotoscopia: a animação feita sobre as imagens originais deu a todo o filme um tom muito próprio e uma atmosfera singular. O resultado é magnífico e desconcertante, com a animação – única e inconfundível no cinema recente – a acentuar a paranóia progressiva de Arctor à medida que se afunda na sua espiral de desconfiança e de drogas pesadas. Quase como se o espectador, ele mesmo, estivesse também sob o efeito de alucinogénios.

Quem tiver lido e apreciado o romance original de Philip K. Dick decerto não se sentirá defraudado pela visão tão colorida como perturbada de Richard Linklater, que reproduz com uma fidelidade assombrosa a paranóia e a duplicidade que pautam todo o texto de *O Homem Duplo* – ao ponto de não se esquecer de incluir, antes de os créditos finais começarem a rolar, a dedicatória intensa que o autor norte-americano deixou no final do texto, e que dá a toda a história uma dimensão profundamente pessoal. É possível que o filme acabe por não tocar da mesma forma quem desconhecer o texto; mas pela experiência que conjura e pelo seu arrojado visual dificilmente deixará alguém indiferente. **BANG!**



João Campos é natural do concelho de Odemira, no Alentejo – terra fantástica mas com pouco fantástico, pelo que vive em Lisboa há quase uma década. Licenciou-se em Jornalismo, escreveu sobre Tecnologias de Informação e mantém actualmente o blogue “Viagem a Andrómeda”, dedicado à fantasia e à ficção científica na literatura, na banda desenhada, no cinema, na televisão e nos videojogos. <http://viagem-andromeda.blogspot.pt/>

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



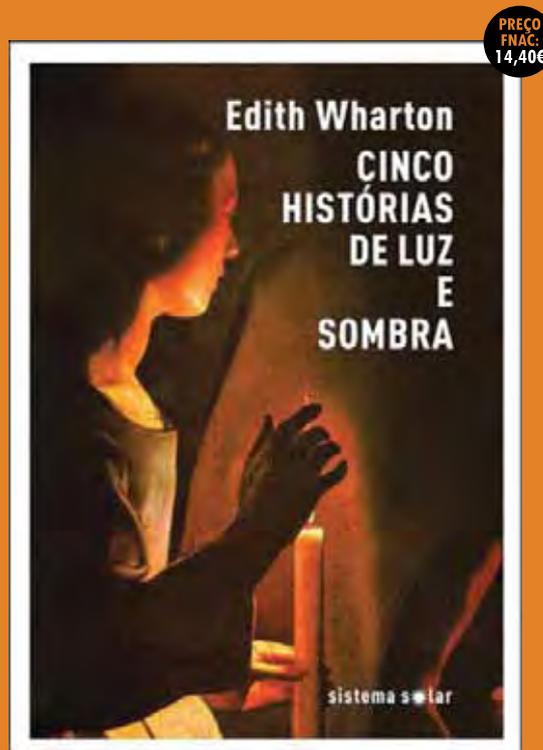
Sugestões Fnac

por Bruno Gaiola / Fnac Alfragide

Edith Wharton – *Cinco Histórias de Luz e Sombra*

O nome de Edith Wharton (1862-1937) estará para sempre associado ao romance de costumes *A Idade da Inocência*, mas pela obra da primeira mulher a vencer o Pulitzer correm veios literários diversos, que vão desde o relato de viagens, o design de interiores e a história fantástica ou do macabro. Este último aspecto é, porventura, o menos conhecido dos leitores, mas é onde os temas mais pessoais e íntimos da autora norte-americana se revelam na fina descrição psicológica das personagens, bem como na encenação espacial e social da narrativa.

O efeito “fantástico” dos contos aqui recolhidos resulta, em grande medida, da sua gênese doméstica - uma sensação de permanente sus-



peita que se abate sobre a rotina e a normalidade, quando aparentemente todas as necessidades materiais estão acauteladas. É aí que se abre o espaço para as assombrações, a paranóia e o sobressalto. Embora para cada narrador a história tenha um desfecho mais ou menos categórico, cabe sempre ao leitor resolver as consequências do encontro com esta discontinuidade.

Estes cinco breves textos são apenas uma pequena amostra (ainda que criteriosa) do *corpus* contístico de Wharton. Eles obrigarão os fãs dos romances da autora a rever pressupostos e apresentarão, a todos os outros, uma escritora no máximo da sua capacidade para absorver e inquietar o seu público. **BANG!**

SUSTOS ÀS SEXTAS

Entre os meses de janeiro e maio de 2015, uma sexta por mês e sempre às 21h, decorre no palácio dos Aciprestes, em Linda-a-Velha (Lisboa), o ciclo “Sustos às Sextas”. Com uma elevada componente artística, serão abordados temas como a literatura, o cinema, o teatro, a fotografia, a ilustração, a pintura e a escultura. Em cada sessão haverá também um momento artístico e estão previstas algumas exposições temáticas. A 13 de março, o convidado João Barreiros irá falar sobre *A Perspetiva do Novo Horror*, a 17 de Abril, David Soares aborda *A Fantasia e Realidade: Porosidades entre História e Ficção* e, por fim, a

15 de maio, Rogério Ribeiro é o convidado que irá incidir sobre *Espiritistas/cientistas/naturalistas/curiosos que, no princípio do séc. XX, também fizeram incursões pela ficção de terror*. Foi também lançado igualmente um concurso literário de contos de terror com data limite da entrega a 31 de Março. O regulamento do concurso e a programação podem ser consultados na página de Facebook do evento.

<https://www.facebook.com/SustosAsSextas>. **BANG!**



LEIA MAIS LITERATURA FANTÁSTICA

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

BANG!



I WANT YOU
PARA A REVISTA BANG!

SE TENS TALENTO E VONTADE DE SER PUBLICADO

QUER PARTICIPAR NA REVISTA BANG!?

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

Artistas também poderão submeter portfólios à apreciação da editora.

**CONTAMOS COM A VOSSA
PARTICIPAÇÃO!**

