

BANG!

A REVISTA DE FANTASIA, FC, HORROR E OUTRAS ESPECULAÇÕES

BANG! Nº 14 / ABRIL DE 2013

REVISTA
GRÁTIS

UMA PUBLICAÇÃO QUADRIMESTRAL DA SAÍDA DE EMERGÊNCIA

UM EXCLUSIVO
15 ANOS

fnac

www.fnac.pt

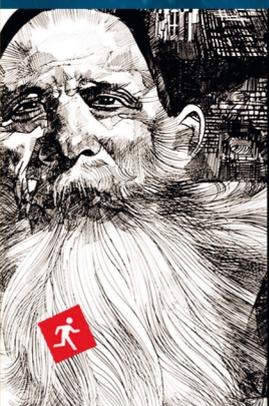
CRÓNICAS FANTÁSTICAS DE
DAVID SOARES
FERNANDO RIBEIRO
E AFONSO CRUZ

VAMOS VISITAR O FUTURO?
JOÃO ROSMANINHO LEVA-O PARA
AS CIDADES NA FICÇÃO CIENTÍFICA

FANTASIA E FICÇÃO CIENTÍFICA
NA ERA DA INTERACTIVIDADE
O FUTURO DOS GÉNEROS ESTÁ NOS JOGOS?

E AINDA
CONTOS
Bd
CRÍTICAS
ENSAIOS
E MUITO MAIS...

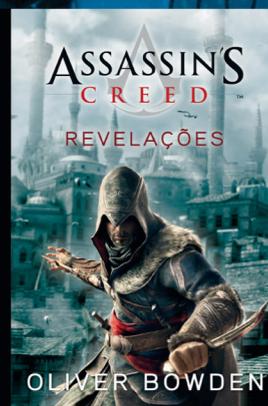
DRAGÕES, ELFOS, ANÕES, ARTEFACTOS MÁGICOS...
PARECE O SENHOR DOS ANÉIS MAS CHAMA-SE DRAGONLANCE



**EVOCANDO
SÉRGIO TOPPI:**
JOÃO LAMEIRAS
RECORDA UM
ARTISTA QUE
NÃO DEVEMOS
ESQUECER



**PENSA QUE SABE
TUDO SOBRE A
BRANCA DE NEVE?**
INÊS BOTELHO
DÁ-LHE A
CONHECER AS
SUAS MUITAS
FACETAS



ASSASSIN'S
CREED
REVELAÇÕES

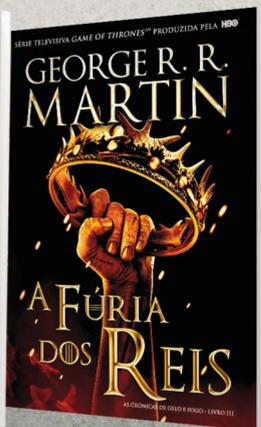
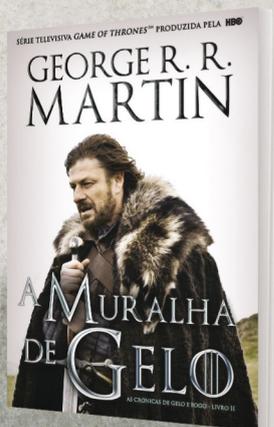
OLIVER BOWDEN

**ESTA BANG!
VALE ATÉ 85€
NA COMPRA
DOS SEUS
LIVROS
FAVORITOS.
VEJA NA
PÁGINA 84**

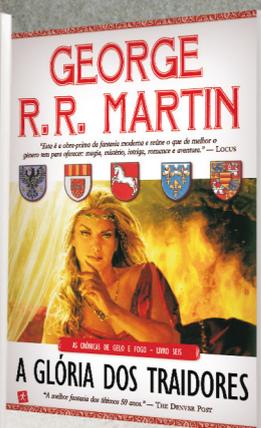
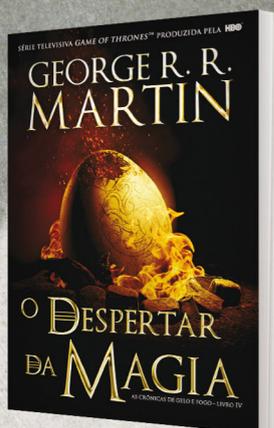
GEORGE R.R. MARTIN

AS CRÓNICAS DE GELO E FOGO

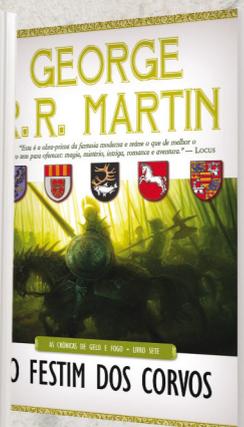
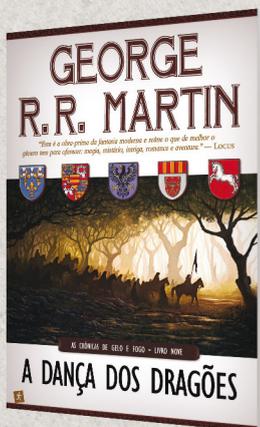
Descontos até 40% em todos os livros da série



~~19,03€~~
11,42€



~~19,03€~~
13,32€



~~19,03€~~
15,22€



~~19,03€~~
17,13€

Preços e promoções válidos na Fnac até 31 de maio de 2013. Desconto não acumulável com os 10% de desconto imediato em livros para Aderentes Cartão Fnac.



Descubra mais livros do autor em fnac.pt

www.fnac.pt

Por vezes, há filmes que insistem em não ser esquecidos ou deixados para trás. *The Swimmer* de 1968 (realização de Frank Perry) é um desses filmes, uma estranha obra balanceada entre a literatura e cinema, baseada num conto de John Cheever. Vou contar-vos a história até ao fim para que compreendam melhor a forte impressão que me causou. Começa com um belo dia de Verão e o protagonista (Burt Lancaster) irrompe na casa de uns amigos que tomam banhos de sol à beira de uma piscina. É acolhido com amizade e simpatia e, enquanto fita a paisagem, decide regressar a casa nadando nas piscinas que atravessam o vale rumo à sua casa.

E assim vai ele, de piscina em piscina, desde manhã ao crepúsculo. Por vezes é bem recebido, por vezes é desprezado pelos donos das piscinas. O que começa por ser uma aventura esplendorosa termina a revelar algo negro e perturbante. Vamos compondo as peças do *puzzle* sobre a vida deste homem em cada casa que frequenta. Encontra uma bela jovem no caminho que, por breves momentos, alinha na sua aventura. Mas o dia está a ficar frio e as pessoas cada vez mais hostis. O nosso herói começa a soçobrar perante o peso da realidade. Quase no fim do percurso, enfrenta uma ex-amante que não consegue perdô-lo por ter sido rejeitada. A fachada quebra-se. Descobrimos que este homem está socialmente acabado, imerso numa fantasia que nega a todo o custo a realidade e profundamente alheado dos factos trágicos que abalaram a sua vida.

Quando o herói regressa a casa da sua viagem, qual Ulisses, não é nenhuma família calorosa que o espera, apenas ruína. O dia de verão termina em chuva e tristeza devastadora. Mas naquele excepcional dia na vida do nadador, observámos e acreditámos na sua grandeza.

Posto isto, porque me demorei tanto na descrição deste filme surpreendentemente bom? Porque todos nós somos a personagem do nadador neste momento, entregues à fantasia e a uma normalidade ilusória. Há poucas coisas neste momento na ficção que possam chegar aos calcanhares da realidade cada vez mais absurda e sombria. As notícias do dia-dia mostram um mundo cada vez mais doente. O que era impensável passou a ser, de súbito, uma possibilidade.

A estabilidade que a minha geração conheceu enquanto crescia já desapareceu por entre as brumas da nostalgia e agora enfrentamos uma parte do mundo de novo a ser quebrado por erros que não são nossos. As vidas tornaram-se demasiado insuportáveis ou demasiado aborrecidas. E o cansaço não permite virar a página e forçar uma mudança. Deixamos outros tomar as decisões importantes por nós enquanto prosseguimos com as nossas vidas. Mas podemos facilmente ser enganados e, de um dia para o outro, tudo o que passamos a ouvir são discursos plenos de fanatismo.

Há uma batalha a decorrer sobre como será o nosso mundo no séc. XXI. Até agora, aparentemente estamos condenados a um interminável ciclo de repetição de História em que os erros nunca são aprendidos. Seremos como a civilização do livro de

ficção científica pós-apocalíptico *A Canticle for Leibowitz* de Walter Miller Jr. em que a idade da luz cede à idade das trevas e assim por diante? Ou seremos como a civilização evoluída dos Krell em *O Planeta Proibido* que libertou os seus demónios interiores no mundo, desconhecendo o mal que isso iria causar?

Talvez ainda seja cedo demais para responder a estas questões, mas a ficção científica muitas vezes já as colocou por nós e deu respostas. Muitas dessas respostas não são animadoras e certamente ninguém quer que o mundo se torne o local abandonado e sem vida no ano de 2026 como descrito no conto de Ray Bradbury, *There Will Come Soft Rains*.

Mas essas histórias são apenas advertências, não factos. Os monstros do id, do subconsciente mais negro – a ganância e ambição –, podem ainda ser combatidos com razão, bom-senso, compaixão e boa-vontade. Podem ser combatidos enfrentando a realidade de uma vez por todas e recusando com todas as forças o fundamentalismo, as injustiças gritantes e a perda da dignidade humana. **BANG!**



Safaa Dib é coordenadora editorial da editora Saída de Emergência e faz parte de organização da convenção anual do Fórum Fantástico.

ilustrador dacapa

Anita Carneiro e Ricardo Garcês



NORTHERN WINDS

...



Northern-Winds é um projecto conjunto de Anita Carneiro e Ricardo Garcês aliando áreas artísticas da experiência de cada um.

Anita Carneiro, licenciada, dedica-se ao estudo e desenvolvimento de guarda roupa de carácter histórico para reconstituição e eventos.

Ricardo Garcês, designer de produção de ambientes, encontra no mundo digital uma forma de expressão. Artista digital, tem trabalhado com estúdios de efeitos visuais em Portugal e no estrangeiro. Duas das suas obras foram publicadas nos livros Exposé 5 e Mat-tepainting 2, da Ballistic Publishing a convite de Max Denison, designer em filmes como *Starwars* e *Lord of the Kings*.

Em 2010 nasce o projecto Northern-Winds. Inicialmente criado com o intuito de uma loja de artigos medievais, rapidamente amadurece e transforma-se num atelier de desenvolvimento artístico para cinema, televisão e publicidade.

“Como forma de promoção decidimos fazer uma humilde curta metragem. Após vários meses de trabalho, lançámos “The Hunt”, com música composta pelo nosso grande amigo Mestre Pedro Macedo Camacho que escreveu o “Requiem Inês de Castro” cuja última actuação foi em Outubro de 2012 no primeiro concerto digital do mundo, e que nos brindou com um tema épico!”

Empresas e Produtoras podem encontrar no atelier solução para eventos, filmagens, fotografia e aluguer de guarda roupa, na temática medieval, fantasia e ficção científica.

A mais recente participação foi no documentário sobre Lisboa pré-terramoto de 1755, o qual irá estar em apresentação no Museu do dinheiro do Banco de Portugal.

Em 2013 a Northern-Winds irá desenvolver mais uma curta metragem no seu universo que irá ser mais ambiciosa que a primeira. **BANG!**

Links:

www.northern-winds.com

www.ricardogarcês.com

www.musicbypedro.com

www.facebook.com/northernwindsworkshop

www.youtube.com/northernwindschannel



14

Espelho
meu,

30

24

42

57

64

67

ARTIGO 56.º

(Lei 107/2001)

Classificação de bens 72

Não Ficção

02 Ilustrador da capa
Anita Carneiro e Ricardo Garcês

08 Fantasia e Realidade. A Fatrasia
David Soares

10 Metais Pesados: Por toda a Parte
Fernando Ribeiro

12 Enciclopédia da Estória Universal
Afonso Cruz

14 Espelho meu, espelho meu...
Inês Botelho

20 As Mulheres de Negro
António Monteiro

24 As Cidades na Ficção Científica - Episódio 1
João Rosmaninho

38 Evocando Sérgio Toppi
João Lameiras

49 A Invasão dos Ladrões de Corpos
João Monteiro

57 A Fantasia e a Ficção Científica na Era da Interactividade
João Campos

67 As Crónicas de Dragonlance
Safaa Dib

74 Távola Redonda
Vários autores

Ficção

30 O Senhor do Vento
Gabriel Réquiem

42 O Cemitério do Diabo
Pedro Ferreira

64 O Vampiro
Jan Neruda

72 Artigo 56.º
Ágata Ramos Simões

78 Arquivo Morto
Gilmar Fraga e Paulo Stenzel

SAÍDA DE EMERGÊNCIA
Para quem quer fugir da rotina

COLEÇÃO
BANG!

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

Revista Bang! 14 / Abril de 2013 ISBN: 978-989-637-534-8 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: Saída de Emergência Colaboradores explorados nesta edição: Alexandra Rolo, André Nóbrega, António Monteiro, Filipe Homem Fonseca, Inês Botelho, Joana Neto Lima, João Barreiros, João Campos, João Lameiras, João Leitão, João Monteiro, João Rosmaninho, Marco Lopes, Nuno Duarte, Pedro Andrade, Sofia Romualdo. Autores e outros convidados sem voto na matéria: Afonso Cruz, Ágata Ramos Simões, David Soares, Fernando Ribeiro, Gabriel Réquiem, Gilmar Fraga, Jan Neruda, Paulo Stenzel, Pedro Ferreira, Ricardo Garcês. Redacção e solário: Rua Adelino Mendes, nº152, Quinta do Choupal 2765-082 S. Pedro do Estoril, Portugal Impressão (gralhas incluídas): Printer Portuguesa Tiragem de revirar os olhinhos: 8500 Copyright: Textos e imagens propriedade da editora e/ou dos respectivos autores, etc e tal.

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

1ª coleção Bang!

só literatura fantástica

[Resumo das novidades Por Luís Corte Real / editor]

Lançamentos da coleção Bang! da primavera / verão de 2013



Chegou a crise, a austeridade, o medo, uma espécie de distopia que só existia nos livros de História e nos de ficção científica. Mas de ficção científica percebemos nós: para que haja um final feliz os heróis têm de ser engenhosos, lutar e resistir. É o que nós estamos a fazer, e os nossos leitores connosco. Por outras palavras: a coleção Bang! vai continuar e a revista Bang! também. Certamente que as novidades mensais não serão tantas, os riscos terão de ser repensados e o marketing ajustado, mas estamos a trabalhar em formas alternativas de levar a cultura do fantástico até aos nossos fãs e leitores. Como por exemplo, a Bang! Online, uma plataforma para todo o mundo português, com actualizações diárias de contos, ensaios, críticas, entrevistas, e tudo aquilo que os nossos fãs querem ler. E com a colaboração regular dos grandes nomes que todos nós nos habituámos a ver nestas páginas, sejam eles portugueses, brasileiros, ou de qualquer outro ponto do globo.

ABRIL

Escondida

de P.C. Cast + Kristin Cast

É lançado um novo volume da saga da Casa da Noite onde são feitas novas revelações sobre a luta de Zoey Redbird e os seus amigos para combaterem o mal. A verdade sobre Neferet é revelada e o mal é exposto, mas a vampyra está longe de se dar por derrotada e inicia uma série de ataques devastadores. Todos terão que se

unir para enfrentar o mal, uma tarefa que se revela mais difícil do que o planeado.

A Espada Ajuramentada ***(BD)***

de George R.R. Martin

A dupla Dunk & Egg está de volta com mais uma aventura em Westeros, cerca de 100 anos antes do início dos eventos das *Crónicas de Gelo e Fogo*. Sor Dunk faz-se à estrada junto com o seu companheiro Egg e chegam ao feudo de Sor Eustace, um cavaleiro idoso cuja glória sobrevive

apenas na memória de feitos há muito realizados. Perante um feudo assolado pela seca, Dunk e Egg envolvem-se numa disputa de território e tudo deverão fazer para alcançar a paz entre ambos os lados que parecem estar condenados à guerra.

R. A. Salvatore num pack económico

de R.A. Salvatore

A trilogia das Planícies Geladas regressa num pack económico. Para quem ainda

não conhece o famoso elfo negro Drizzt do Urden tem aqui a oportunidade para descobrir um pouco mais sobre o mundo criado por R. A. Salvatore com personagens inesquecíveis.

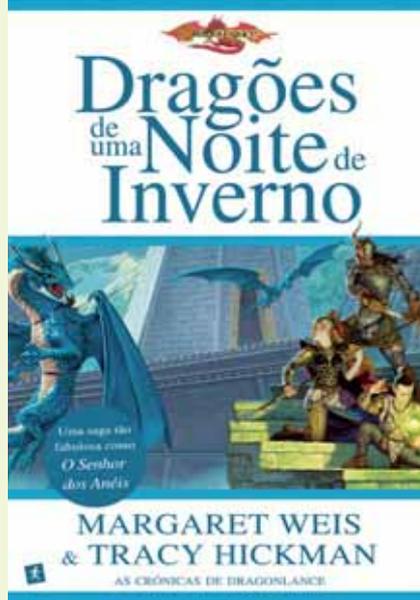
Assassin's Creed – Renegado de Oliver Bowden

O legado dos Assassinos regressa em força num cenário do século XVIII, na América do Norte. Depois de mais de vinte anos de conflito, as treze colónias americanas e a Coroa Britânica estão à beira de uma guerra total. Dos destroços, emerge um novo assassino. De ascendência Mohawk e sangue britânico, a sua luta pela liberdade e justiça será forjada nas chamas da revolução.

MAIO

Windhaven de George R.R. Martin

Um dos mestres da literatura fantástica está de regresso numa parceria com Lisa Tuttle e desta vez oferecem-nos o maravilhoso mundo de Windhaven. Maris de Amberly, filha de um pescador, foi criada por um voador e nada mais deseja do que conquistar os céus de Windhaven. A sua ambição é tão forte que a jovem desafia a tradição para se juntar à elite. Mas cedo irá descobrir que nem todos os voadores estão dispostos a aceitá-la e terá de lutar e arriscar a vida pelo seu sonho.



Dragões de uma Noite de Inverno

de Margaret Weis & Tracy Hickman

O segundo volume das Crónicas de Dragonlance retoma as aventuras do nosso grupo de companheiros que partem em busca da lendária orbe e lança de dragão. Os perigos aumentam e as emoções atingem o rubro na guerra pelo destino de Krynn.

Pack George R.R. Martin de Vários Autores

Mais um fabuloso pack de George R. R. Martin direccionado para novos leitores da saga e como oferta dois livros da colecção Bang! e um brinde especial.

JUNHO

Depois da Terra de Peter David

A SdE tomou a iniciativa de publicar o livro oficial de um dos filmes de ficção científica que maior sucesso terá em 2013 realizado pelo conhecido M. Night Shyamalan e baseado numa história de Will Smith. *Depois da Terra* centra-se na relação familiar de pai e filho num ambiente apocalíptico, desconhecido e perigoso. Após uma tempestade de asteroides atingir a nave onde viajavam, os dois despenham-se num novo mundo que parece estranhamente familiar...

Ponte de Sonhos de Anne Bishop

Regresso a Efémere da autora Bestseller do New York Times, Anne Bishop. É um

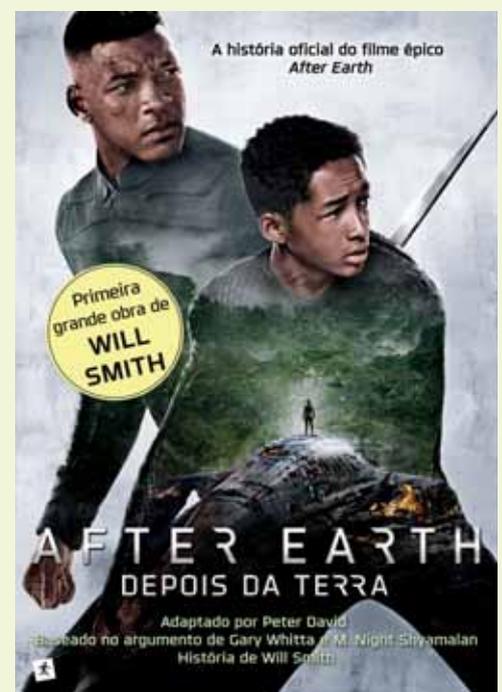
mundo de paisagens estranhas e mágicas, ligadas apenas por pontes – pontes que poderão levá-lo para onde realmente pertence, e não para onde deseja ir...

JULHO

4º volume da saga Acácia (título a definir)

de David Anthony Durham

A SDE planeia publicar em Julho o quarto volume da saga Acácia que dá continuidade ao enredo arrebatador e surpreendente que Durham nos habituou a ler.

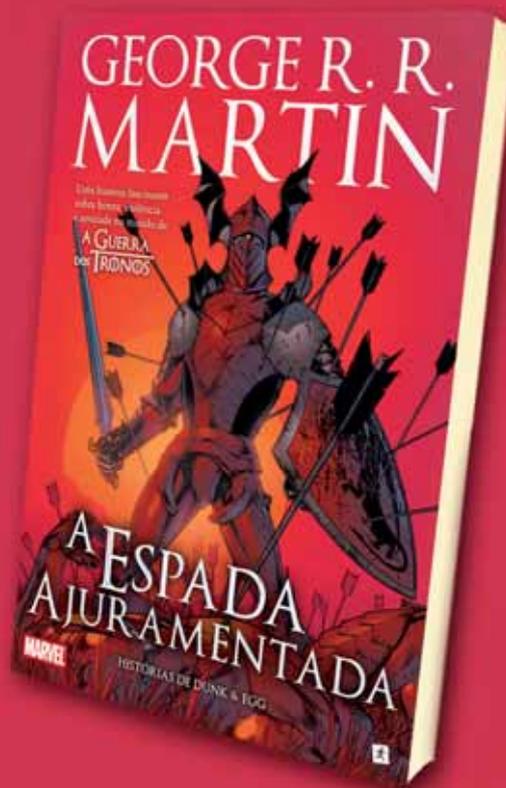


ÚLTIMOS LANÇAMENTOS DA COLECÇÃO BANG!

198. O Prisioneiro da Árvore
Marion Zimmer Bradley
199. Lisboa no Ano 2000
Vários autores
200. Acácia – Outras Terras
David Anthony Durham
201. Dragões de um Crepúsculo de Outono, vol. 1
Margaret Weis & Tracy Hickman
202. Mago – A Filha do Império
Raymond E. Feist & Janny Wurts
203. God of War
Matthew Stover & Robert E. Vardeman
204. Escondida
P.C. Cast + Kristin Cast
205. Assassin's Creed - Renegado
Oliver Bowden
206. Windhaven
George R. R. Martin & Lisa Tuttle
207. Dragões de Uma Noite de Inverno, Vol.2
Margaret Weis & Tracy Hickman



QUERES MAIS DE
A GUERRA DOS TRONOS?



UMA HISTÓRIA NO MUNDO DE WESTEROS QUE DECORRE
CEM ANOS ANTES DOS EVENTOS PRINCIPAIS DE
AS CRÓNICAS DE GELO E FOGO



**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 portfolios à apreciação da editora.

**CONTAMOS COM A VOSSA
PARTICIPAÇÃO!**

Em meados da Primeira Grande Guerra, no ano de 1916, nasceu em Zurique no clube noturno Cabaret Voltaire um movimento

artístico que se internacionalizou com grande popularidade: o Dadaísmo, criação do poeta e músico romeno Tristan Tzara e do poeta alemão Hugo Ball (fundador e dono do Cabaret Voltaire). Buscando aleatoriamente o nome à palavra francesa para “cavalinho-de-balouço” (embora também possa ter originado de uma conhecida marca homônima de loção para o cabelo), o movimento artístico Dada pretendia romper com os códigos culturais e os valores da sua época, considerados culpados pelo conflito mundial, impri-



Hugo Ball
(fundador e dono do Cabaret Voltaire)

te com acrobacias de inspiração árabe que se aproximavam muitíssimo da breakdance contemporânea: em suma, era puro dadaísmo *avant la lettre*.

Creio que a Fatrasia foi, certamente, seminal para o desenvolvimento de outro gênero, com cujo nome rima: a Fantasia – que, até à data, não existia, fora da hegemonia mitológico-religiosa, enquanto família de narrativas auto-coerentes, algo que só se cristalizou a partir do século XVIII. O conceito de “fantasia” enquanto modo fantástico de narrar ainda não tinha, sequer, sido fixado: na Península Ibérica medieval, assim como no Norte de África e no Próximo Oriente, chamava-se fantaziã, que é um nome árabe, aos exercícios equestres de corrida e destreza cavaleiresca, por exemplo, não havendo relação particular nem especial entre essa palavra (que provém do étimo grego phantasia, com o significado de aparição e ilusão) e o mundo literário coevo. Contudo, a par-

fantasia e realidade

A Fatrasia por David Soares

mando para efeito sanatório uma receita exclusiva de exposição ao absurdo, através de obras de estética revolucionária – colagens de diversos materiais e também engenhosas fotomontagens –, mas, em principal, improvisadas interpretações de poesia e música absurdas que chocavam os espectadores. Importa reter que a premissa dadaísta mais apurada por cultores como o artista francês Marcel Duchamp e pela poetisa e artista germano-americana Elsa von Freytag-Loringhoven (a verdadeira criadora da famosa “fonte” feita com um urinol atribuída a Duchamp) foi o constante recurso ao refugo – ao lixo – para fazer arte. Foi por essa via que se criou o conceito de “descontextualização”, posteriormente adoptado pela Pop Art, pelo Surrealismo e pelo Pós-Modernismo. Porém, a noção de respigar refugo para fazer arte é mais antiga do que Tzara ou Ball talvez pensassem e esteve na gênese de um famo-

so gênero literário medieval: a Fatrasia.

O étimo de Fatrasia provém do occitano (língua medieval, falada no Sul de França e na Catalunha, derivada do latim, que esteve na origem do fenómeno trovadoresco e que possui no catalão hodierno o seu descendente directo) e consiste na palavra fatras que significa farrapo ou refugo. Nesse feito, a Fatrasia foi um novo estilo poético que, através da reunião de referências populares (o refugo), sem sofisticação e, sobretudo, sem relação entre si (uma manta de farrapos, lá está!), apresentava histórias de forte componente absurda (por exemplo, a peça quatrocentista *La Farce de Maistre Pierre Pathelin*, de autor anónimo). Não eram obras moralistas, como as fábulas ou os exemplos, mas exercícios que, hoje, só podem ser baptizados de puro nonsense. Na própria província da Langue d’oc, não raro se declamavam Fatrasias musicadas, enquanto se dançava cabriolescamen-

tir do século XVI já se encontram obras que, na esteira dos cânones da Fatrasia (usando temas “popularuchos” – o refugo: humor grotesco e crítica ao clero e



A Farsa de Pathelin



Breakdancing Medieval

à nobreza), se assumem, declaradamente, como autênticas Fantasias (mas mais ou menos alegóricas, não apresentando, ainda, mundos fantásticos auto-contidos), como o inaugural diptíco de François Rabelais, *Pantagruel* (1532) e *Gargantua* (1534), e os influentes *Don Quixote* de Miguel de Cervantes (1605 e 1615) e *Gulliver's Travels* de Jonathan Swift (1726).

Tenho defendido que o Fantástico foi (continua a ser?) uma importante arma de contestação social, uma literatura de ruptura com o sistema, e a Fatrasia medieval contribuiu, decididamente, com a injeção do absurdo, do delírio mais desbragado que – isto é importante – não precisava de arrear-se rigidamente às referências clássicas, nem às hagiológicas. Contribuiu, pois, com esse hibridismo característico de caldear o absurdo (o impossível) com o real, que foi redescoberto pelos dadaístas e, a partir deles, contaminou a literatura pós-moderna e até o chamado “realismo mágico”.

Mas existe outra afinidade entre a Fatrasia, a Fantasia e o Dadaísmo: a guerra.

A cruzada sangrenta que o papa Inocêncio III instigou contra os heréticos cátaros da região da Langue d'oc coincidiu com o período áureo do fenómeno trovadoresco e da Fatrasia. As reinvenções ocidentais da Fantasia ocorreram em força nos períodos subsequentes às duas Grandes Guerras. E o Dadaísmo foi uma consequência directa da frustração cultural e artística sentida durante a Primeira Grande Guerra. Vale a pena reflectir sobre estas coincidências. No fundo, o que elas nos mostram é a profunda inquietação da imaginação humana, a recusa da barbárie e do fratricídio e a busca dessa qualidade redentora, tão luminosa, que somente o sonho pode oferecer com generosidade. A verdade é que hoje, como ontem, somente a Fantasia, em tudo aquilo que ela encerra, é capaz de nos salvar. **BANG!**



David Soares é autor dos romances “Batalha”, “O Evangelho do Enforcado”, “Lisboa Triunfante” e “A Conspiração dos Antepassados”. A revista literária *Os Meus Livros* considerou-o «o mais importante autor português de literatura fantástica».

SOFIA ROMUALDO

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

OS LIVROS QUE DEVORARAM O MEU PAI

AFONSO CRUZ

★★★★★

PREÇO FNAC: 12,50€



Escrito com o público juvenil em mente, este livro segue a história de Vivaldo Bonfim, um funcionário das finanças com uma paixão por romances clássicos, contada pelo seu filho Elias, um rapaz de 12 anos que descobre que o seu pai desapareceu para dentro de um livro. E assim começa uma viagem que mistura realidade e fantasia, com Elias a procurar o seu pai por entre as personagens criadas por Dostoiévski, H.G. Wells, Ray Bradbury e Robert Louis Stevenson. A história torna-se menos importante que o processo de descoberta e amadurecimento de Elias, que aprende a importância das histórias e das memórias que criamos entrelaçadas com elas, enquanto lida com o processo inevitável do crescimento, e a responsabilidade para lidar com as consequências das suas escolhas. É um livro sobre livros e sobre as pessoas que neles se perdem (e se encontram), figurativa e literalmente. / Sofia Romualdo

IVU

tvdependente.net/

O HOMEM DO CASTELO ALTO

PHILIP K. DICK

★★★★★

PREÇO FNAC: 18,85€



O Homem do Castelo Alto atravessa gerações e levanta pertinentes questões filosóficas, tão actuais hoje como na altura em que foi escrito. Clássico da ficção científica (e não só) publicado em 1962, transporta-nos para uma realidade alternativa, onde o Eixo composto pela Alemanha Nazi, o Japão Imperial e a Itália Fascista, triunfa na Segunda Guerra Mundial e domina o mundo. Ali, Philip K. Dick, o conhecido e venerado autor, esboça um conjunto de personagens imersas em várias faces da opressão, seja racial, cultural ou até de género, que se revelam numa narrativa rica e sublime, narrativa essa assente num tema recorrente nas obras do autor, o questionamento e a forma como se percepção a realidade, que abraça a ambiguidade, sujeitando-se abertamente a diferentes interpretações, factor crucial para o enriquecimento de qualquer história. / Pedro Andrade

OMNIOLOGIKOS

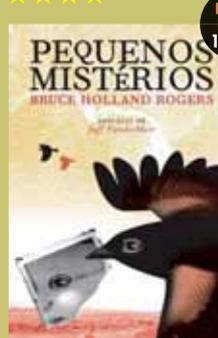
omniologikos.blogspot.com

PEQUENOS MISTÉRIOS

BRUCE HOLLAND ROGERS

★★★★★

PREÇO FNAC: 16,50€



Pequenos Mistérios de Bruce Holland Rogers coleciona de dezenas de contos muito curtos, dividida em cinco secções. Começa por “Histórias”, onde o autor nos descreve situações, emoções e suas consequências - por vezes a uma escala muito superior à esperada - centradas na sensação de epifania e transcendência mas sem originar uma resolução completa. Em “Metamorfoses”, analisa a transformação e a reacção à inevitabilidade da mudança ou do fim. Nas “Insurreições”, o narrador desrespeita regras do enredo, sendo imprevisível a forma como cada conto progride ou termina. Em “Contos” aproxima-se da fantasia e simultaneamente explora ideias como a violação das expectativas ou o poder do suggestionamento. Por fim, “Simetrias” são dos mais complexos textos da colecção, cuja estrutura é uma simetria no tamanho dos parágrafos espelhada no central, maior. Recomendo uma leitura calma, para saborear cada conto e aproveitar o que de melhor a ficção curta tem para oferecer. / André Nobrega

metais pesados

Por toda a parte

por Fernando Ribeiro

A cabámos por não ter que sobreviver ao fim do mundo, pelo menos eu contava fazer tudo para sobreviver, e fresco de uma noite que foi, a todos os níveis, memorável, volto ao vosso convívio para vos falar outra vez do mundo e do tempo. Foi um ano intenso. Aconteceram coisas tão boas a nível pessoal e profissional que nem me atrevo a evocar o desgaste. Fui pai em Abril. E esse Abril irá ser sempre o melhor mês da minha vida. Foi também em Abril que saiu o novo disco dos Moonspell. Em Maio começámos a digressão que já nos levou a mais de trinta países. Agora estou de pantufas de lobo. Uma oferta da minha mulher. Amanhã é Natal, uma festa de família. Estarei com os que me são mais queridos e independentemente de não acreditar nem no Pai Natal, nem no simples mas ultra-elaborado nascimento do Messias, irei celebrar esta data como um reencontro com o que me é precioso. Sei que com a minha família, haverá sempre algo de pagão neste encontro dezebrino. Iremos comer, beber, conversar, trocar oferendas e votos e passar um bom bocado. Não quero mais nada depois da vertigem das viagens e dos concertos. Não acuso a pressão das prendas, e este ano não andarei a correr para visitar todos aqueles que deveria. Vão ter de me perdoar. Sou pai, tenho a melhor das razões. Não digo das des-

culpas, pois recuso-me a utilizar o meu filho em algo que não é nobre.

Vimos há dias de uma digressão pela América Latina. Esta tour teve a particularidade de se iniciar num cruzeiro de Heavy Metal que em cinco dias ligou Miami a Nassau (sim andamos à bolina muito tempo, já que é um tirinho de um lado ao outro) através de mais de quarenta concertos para uma audiência dedicada que elege esta inusitada travessia para destino de férias. O cruzeiro chamava-se Barge to Hell. Barge pode ser traduzido por uma espécie de embarcação, feroz e degradada. Mas tudo no barco aponta e respira destinos paradisíacos e é exactamente neste contraste que reside todo o encanto de uma actividade assim. Não foi o nosso baptismo a bordo. Já tínhamos sido convidados para a primeira edição que foi um sucesso retumbante, não só entre os que navegaram, mas também correndo mundo através da Imprensa, Internet e do boca-a-boca. Fazer este cruzeiro, tornou-se objecto de desejo de qualquer fã que se preze do estilo, adicionando mais um lugar de peregrinação ao espírito, para além das romagens ao Wacken na Alemanha e, mais recentemente, a festivais como Hellfest em França ou noutra onda ao Roadburn na Holanda ou Inferno Festival em Oslo, na Noruega, estes últimos mais pequenos e seleccionados por um público de culto.

Tudo isto me faz pensar no quanto o Metal pesado se tem expandido. Existirá sempre, entre quem ouve este

estilo, um certo receio que a magia se perca, quebrando a exigência de uma fruição verdadeira e solene. Mas, tendo participado em alguns destes eventos com os Moonspell, fico mais fascinado pelo contexto que deu origem a esta ideia e pela absoluta convicção com que fãs acérrimos do estilo acorrem a estes eventos, sabendo, como poucos, equilibrar essa solenidade de que falava com a vontade de deixar tudo para trás e se divertir mesmo se quem toca no palco da piscina sejam os Mayhem, uma das bandas mais ferozes do Black Metal que tornaram o ambiente mais sombrio não impedindo, porém, a festa, servida em cocktails, bom ambiente, miúdas de biquíni, à noite, no jacuzzi com uma fila de rapazes a tentar a sua sorte, apesar do sangue falso em palco. Quando comecei a ouvir Metal, depressa me converti ao Underground, vivendo e experimentando os códigos por vezes apertados que vinham anexos ao movimento. Quando envelheci e me vi confrontado com certas situações, tomei a decisão certa de ir equilibrando a sociabilidade que possuo, a necessidade de passar um bom bocado, com a seriedade da música, a sua profundidade.

Na sequência deste raciocínio, passo algum do meu tempo livre a pesquisar coisas inéditas ao movimento metálico, em especial, até onde vão as fronteiras geográficas, se isto do Metal e do Rock é afinal anglo-saxão, dominado também por países com mais esclarecimento económico e cultural,



Fazer este cruzeiro, tornou-se objecto de desejo de qualquer fã que se preze do estilo

como Alemanha ou Escandinávia. Para meu agrado e surpresa, ser de Portugal e ouvir Metal ou fazê-lo é algo pálido a nível de espanto se comparamos a bandas e pequenos movimentos que se estabelecem em países como Índia, Irão, Botswana, ou Indonésia. De todos estes países vibram exemplos da vívida comunhão que se estabelece neste estilo e que extravasa fronteiras e comportamentos. Na Índia, em Bangalore, os Iron Maiden, sempre pioneiros incontornáveis, foram recebidos como deuses. Na nossa pequena escala, conhecemos quatro fãs, três raparigas e um rapaz que vieram de Teerão até Istambul (o único país ao qual podem verdadeiramente aceder) para ver o nosso concerto, com um sorriso estampado na cara, absorvendo da primeira fila todos os momentos, para, sem outra hipótese, mais tarde recordarem. Na Internet descobri uma banda de Death Metal com uma potência brutal. Chamam-se Crackdust e vêm do sul de África. Finalmente na Indonésia há um movimento forte e entusiasta, a julgar pela reacção dos fãs desse país asiático que se cruzaram connosco no barco, pedindo-nos, fervorosamente, para tocar na sua capital Jacarta. Quando a ocasião surgir, lá estaremos. A caixa de surpresas não pára de debitar e durante algum tempo mantive contacto com uma banda Angolana (Neblina) que no espaço de alguns anos evoluiu imenso, praticando agora um estilo mais próximo ao Death e Black Sul-Americano, especialmente Brasileiro, o que em muito me agrada. O documentário Death Metal Angola irá ilustrar como o rock já plantou a sua "verminosa" semente em terras de Huambo. Por sua vez, em Moçambique, o Metal junta pessoas que vivem na franja em torno de uma paixão comum.

N uma vida pessoal que se divide liminarmente entre o circo do rock'n'roll e a domesticidade plena de sorrisos, fraldas e horários sem rigor, orientados pelo amor e necessidade, esta expansão do Heavy Metal, destruidor de fronteiras, estados de alma e credos, traz conforto e segurança. Todos sentimentos que pertencemos a um mundo sem fim, que se renova quando alguns territórios atingem o limite, desvirtuando-se. Faz-nos perceber, também, que por muito esforço que façamos para defender os nossos pontos de vista e gostos, existem pessoas que têm de se manter vivas e livres, lutando contra o caciquismo, o fanatismo e a opressão, apenas para conseguirem escutar e viver um estilo que representa um compromisso acima de tudo e de todas as coisas. As recompensas são estas, este reconhecimento, que é dedicado a todas estas pessoas e histórias que felizmente vou encontrando por toda a parte.

Se estiverem numa de histórias de resistência e improbabilidades, não se esqueçam da fotobiografia com textos dos Moonspell que foi exactamente lançada por esta casa que vos traz esta revista e a melhor da ficção fantástica. **BANG!**



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

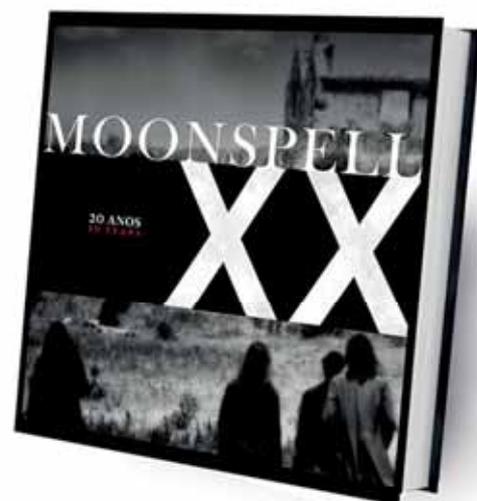
20 ANOS
20 YEARS

XX

MOONSPELL

A história nunca contada da maior banda de Heavy Metal portuguesa

The never-before-told story of the greatest Portuguese Heavy Metal band



Edição Normal (capa mole)

formato: 227mm x 227mm

género: fotobiografia



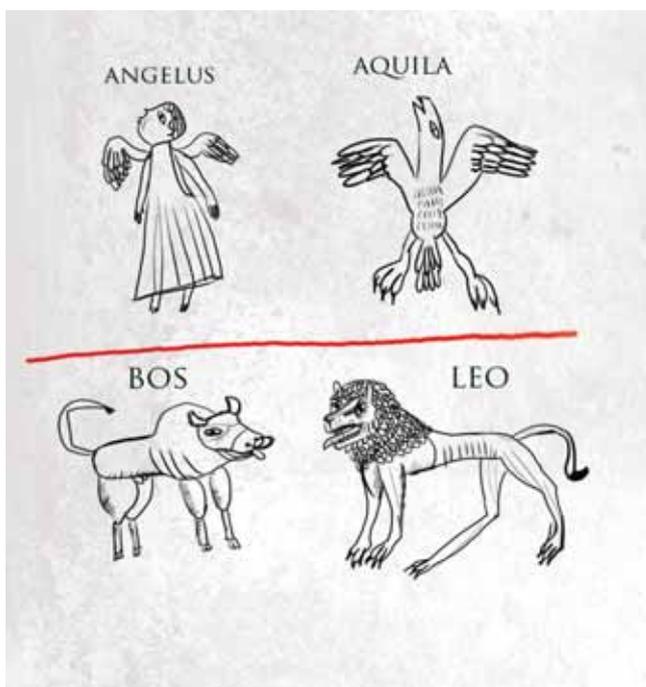
enciclopédia da estória universal

por Afonso Cruz

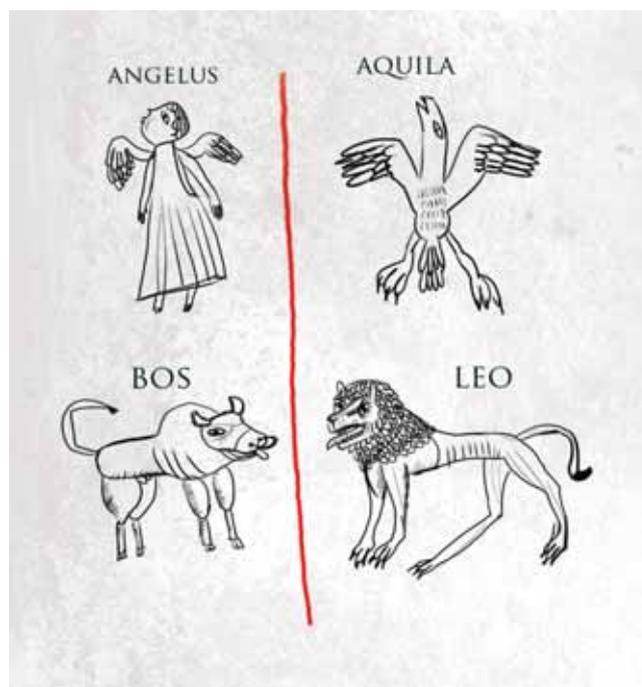
Letra A

Anatomia de uma visão

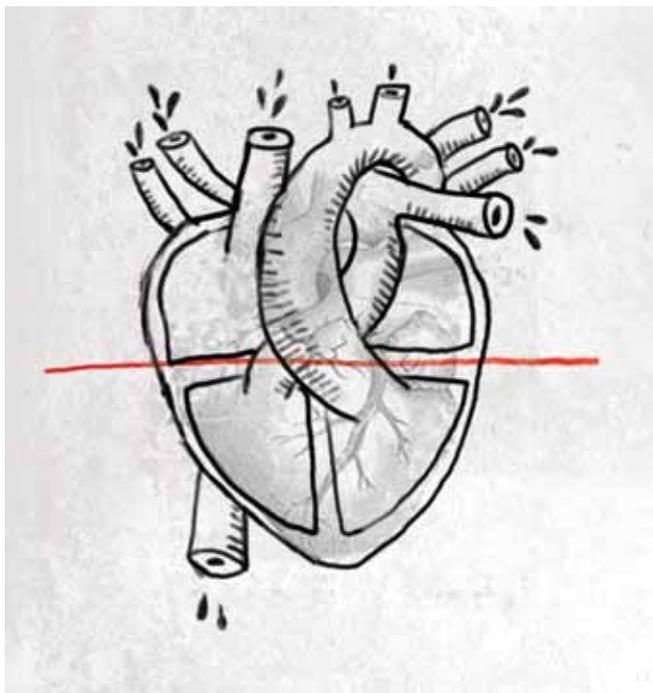
Ezequiel, na sua visão de Deus, descreveu um leão, um boi, um anjo e uma águia, que compunham o trono celestial. Um famoso cabalista do início do século XX, Dovev Rosenkrantz, interpretou a visão de Ezequiel separando as quatro entidades em grupos de dois e formando uma cruz. Como o leão e o boi são animais terrestres, ficam em baixo, enquanto que o anjo e a águia, por serem animais celestes, ficam em cima. Devemos dividi-los assim:



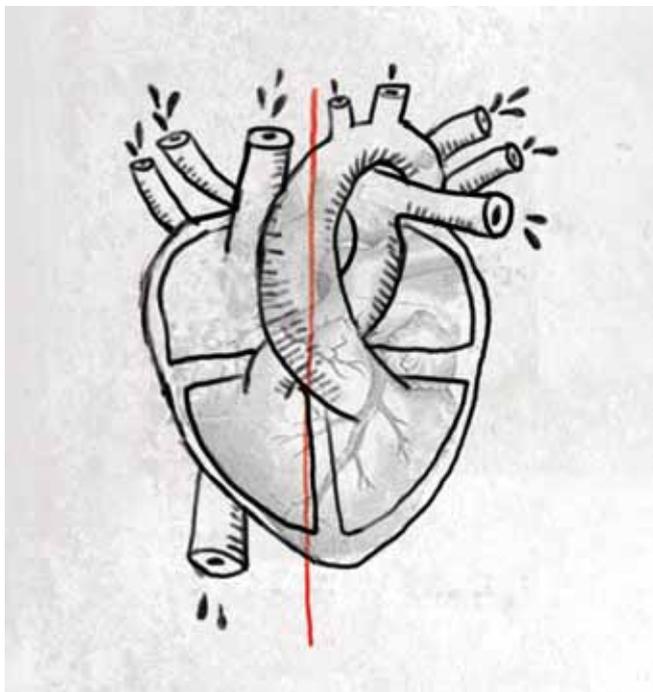
Dovev Rosenkrantz disse ainda que a águia e o leão são rapaces e vorazes. O anjo e o boi são criadores, o primeiro do espírito, o segundo da lavoura. Devemos dividi-los assim:



Rosenkrantz concluiu então o seu raciocínio dizendo que estes seres têm uma relação directa com as quatro cavidades do nosso coração, cujas aurículas recebem o sangue enquanto os ventrículos o expõem. As aurículas estão em cima, os ventrículos em baixo:



As cavidades do lado direito têm sangue venoso, enquanto as do lado esquerdo têm sangue arterial:



Ou seja, segundo Rosenkrantz, a visão de Ezequiel era a imagem anatómica de um músculo, representada por símbolos. No fundo, o profeta hebreu estava apenas a observar as suas próprias entranhas.

“Quando um homem julga estar a olhar para Deus, mais não faz do que olhar para dentro do seu coração”, disse Dovev Rozenkrantz.

Letra G

Gaiola do tamanho da liberdade

Hasaba tinha um enorme mocho numa gaiola. Não o queria soltar, não o queria perder, mas tinha pena que ele estivesse confinado àquele espaço. Por isso construiu uma gaiola maior. Olhou para o mocho e sentiu que não chegava. Ele já podia abrir as asas, saltar para outro poleiro, mas era pouco. Decidiu, então, construir uma gaiola ainda maior, uma em que o mocho pudesse voar. A nova gaiola era tão grande que dentro dela cabiam duas árvores: um abeto e uma bétula. Quando Hasaba viu o mocho em cima do ramo de umas das árvores, concluiu que não era suficientemente grande para a ave. O mocho precisava de voar pelos céus. Então, decidiu construir uma gaiola que incluísse nuvens e florestas. E mais: que incluísse cidades e países distantes. E estrelas. Hasaba ainda hoje está a construir essa gaiola onde todos nós vivemos.

(Lenda siberiana, citada por Eugène Faucher) **BANG!**



É autor dos livros *Enciclopédia da Estória Universal* (Quetzal, 2009), *A Carne de Deus* (Bertrand, 2008) e *Os Livros Que Devoraram o Meu Pai* (Caminho, 2010 - Prémio Literário Maria Rosa Colaço). Recentemente publicou *A Boneca de Kokoschka* (2010), *O Pintor Debaixo do Lava-Loiças* (2011) e *O Livro do Ano* (2013).

Além de escrever, também é ilustrador, cineasta e músico (compõe e toca na banda de blues/roots The Soaked Lamb).

Vive no campo e tem dois filhos.

<http://afonso-cruz.blogspot.com>

<http://soakedlamb.com>



*Espelho
meu,
espelho
meu,
há alguém que saiba
quem
sou?
eu?*



*por
Inês Botelho*

*“These stories are riddles,
and all readers change them a little,
and they accept and resist change simultaneously.”*

A. S. Byatt, On Histories and Stories (2001)



A

história começa com um dia de Inverno e um desejo.

Depois varia. Quase sempre surge uma Rainha grávida a idealizar o aspecto do futuro bebê, mas por vezes a enunciação parte de um Conde a passear com a esposa, e nesses casos a menina surge já criança crescida, materializada ali de repente no meio da estrada.¹ De uma ou outra forma, Branca de Neve nasce, a sua aparência distinta e inconfundível: branca como a neve, vermelha como o sangue, negra como o ébano.

Ou talvez vermelha como pétalas de rosa.

Ou se calhar os cabelos são negros como as asas dos corvos, ou então como a noite.

Os termos da comparação variam, as cores mantêm-se.

Sempre, em todas as versões, em qualquer representação, nas muitas adaptações e reescritas, a tríade cromática mantém-se: branco, vermelho, preto. Os três aspectos que caracterizam o desejo e a criança. Perante eles, não restam dúvidas. Branca como, vermelha como

e negra como há apenas uma: Branca de Neve.

A esta conjugação de cores acrescentam outros elementos mais ou menos constantes: um espelho, um caçador, sete companheiros que escondem e protegem, a seguir vem uma beldade disfarçada de velha e com ela uma fita para a cintura, um pente, uma maçã, a morte, aparente ou não, um caixão, que pode ser de vidro ou prata ou outro material qualquer, e por fim, com alguma sorte, aparece um Príncipe que conduz a narrativa para um casamento e uma boda onde figuram uns sapatos de ferro em brasa prontos a castigarem o Mal e a confirmarem o triunfo do Bem. Ou então tudo ocorre de modo diferente.

Como em tantos outros contos de fadas,² os vários elementos dançam entre si, ora saindo ora entrando, ora inventando novas parcelas que depressa se imiscuem no enredo. No centro, constantes e inamovíveis, ficam apenas Branca de Neve, as suas três cores e a Rainha, que pode afinal ter o título de Condessa e que talvez nem seja Madras-ta mas a própria Mãe.³

Tamanha variação advém tanto das múltiplas existências do conto em diver-

sos países e regiões como da abundância de contadores que sempre o alteram e reinventam. Como observa Maria Tatar, não existem versões originais destes contos, só versões imperfeitas, muitas vezes incompletas e fragmentadas.⁴ E a estas acrescentam-se muitas recriações artísticas, novas encenações que aproveitam a oportunidade para repensar as velhas histórias, fazendo-o informadas pelos textos tradicionais, pelas diversas leituras de que os contos foram alvo e pelas adaptações anteriores. Um conjunto de objetivos perfeitamente integrado nas idiosincrasias pós-modernistas.

Mais ou menos recentes, existem vários trabalhos relacionados com “Branca de Neve”, sejam filmes, livros, contos, fotografias ou bailados. Face à impossibilidade de os considerar a todos neste curto espaço, optar-se-á por alguns dos mais significativos,⁵ numa tentativa de entender de que modo temos transformado este conto e se o utilizamos realmente para questionar a tradição e os valores por ela vinculados.

Começamos contudo por conhecer algumas das interpretações atribuídas a “Branca de Neve”.



As histórias dentro da história

Steven Swann Jones, ao estudar a estrutura desta história tradicional, identifica nove episódios comuns às diversas variantes. No entanto, muitas das recriações artísticas escapam a esta organização narrativa, condensando, suprimindo ou mesmo alterando os episódios, pelo que se torna despropositado esmiuçar a análise de Jones.⁶ Importa porém notar que Jones associa a estrutura do conto ao ciclo de vida feminino, defendendo que a perseguição se inicia na puberdade, perante a primeira menstruação, resultando numa morte que serve como metáfora de iniciação sexual e que conduz ao casamento da heroína, à sua transição da adolescência para a idade adulta. Este casamento deverá ainda resultar numa gravidez e nas consequentes problemáticas da maternidade, que Jones considera expressas no conto pela inveja da figura perseguidora.

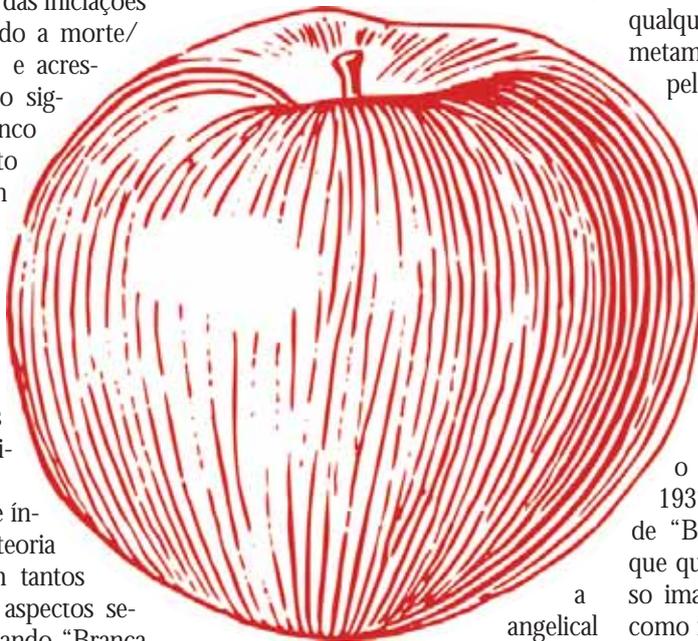
Também N. J. Girardot conecta “Branca de Neve” com o despertar sexual, lembrando que o esquema preto/branco/vermelho é típico das iniciações alquímicas, correspondendo a morte/purificação/renascimento, e acrescentando que o vermelho significa menstruação, o branco encontra-se associado tanto à pureza como ao sémen e o preto representa a morte, quer a morte final quer a pequena morte relacionada com o acto sexual. Para atingir a maturação, Branca de Neve terá de reunir estes três elementos num todo equilibrado.⁷

E as interpretações de índole sexual continuam. A teoria freudiana, aqui como em tantos outros casos, acentua os aspectos sexuais do conto, transformando “Branca de Neve” numa história sobre amar um dos progenitores e odiar o outro. Deste modo, Bruno Bettelheim afirma que a história realça o conflito de Édipo entre mãe e filha, sendo a rivalidade propulsionada por um homem, o marido/pai, mas também pela necessidade da mãe em manter a filha sob controlo, impedindo assim a sua maturação e consequente independência. Bettelheim considera ainda que ninguém pode salvar a mãe, já

congelada num narcisismo primitivo que a impede de formar relações positivas. Contudo, a inocente Branca de Neve, que exibiu pequenos episódios narcísicos ao ceder à vaidade e comprar a fita para a cintura e o pente, acabará por se livrar destas tendências egoístas e por esquecer o desejo pelo pai, ficando apta a casar com o Príncipe e a desenvolver a sua vida de esposa equilibrada. E assim a história demonstraria como e porque se deve resolver de forma positiva o conflito de Édipo⁸.

Mãe e filha em luta por um homem, dizem os freudianos. Uma única mulher condicionada por uma sociedade patriarcal, dizem as feministas.

Para Sandra Gilbert e Susan Gubar, vozes activas da perspectiva feminista, mesmo maioritariamente ausente e sem grande intervenção directa, o rei assombra a história. Além disso, se para Bettelheim o espelho falava com a voz da própria Branca de Neve, primeiro enquanto criança que considera a mãe a mais bela mulher do mundo e depois como adolescente que se acha bem mais bonita do que a envelhecida mãe, Gilbert e Gubar encontram no espelho a voz masculina, plena de repressão e estereótipos, sempre a dividir as mulheres entre anjos e monstros. De um lado Branca de Neve,



a filha angelical patriarcal, dócil, infantilizada e submissa, do outro a Rainha, a orquestradora de enredos que impulsiona a narrativa, plena de criatividade subversiva, decidida a eliminar a sua contraparte. Um mundo dicotómico e maniqueísta que Gilbert e Gubar consideram ilustrativo de dois aspectos de uma única psique em conflito. Do duelo resulta um fim infeliz: a Rainha morre e Branca de Neve fica aprisionada na do-

mesticidade, algo que só uma visão patriarcal da felicidade feminina consideraria satisfatório.⁹ De facto, Tatar sugere que a catatónica Branca de Neve pode representar a mulher ideal segundo o folclore e avisa que a passividade e negligência paternas apenas parecem benévolas perante a marcada agressividade da Rainha.¹⁰ Esta seria pois a história da dificuldade feminina em viver e atingir o equilíbrio psíquico dentro de uma sociedade patriarcal.

Shuli Barzilai advoga que a rainha boa no início e a rainha má que domina o conto são dois aspectos da mesma pessoa, de uma mãe em conflito com o crescimento da filha, tentando recuperar o controlo que já exerceu sobre a criança e recusando aceitar o envelhecimento. Barzilai nota ainda que a rainha boa possui tanta arte e criatividade quanto a má, pois através do seu desejo consegue ter a fisionomia da filha, o que evidencia a natureza dupla da Rainha, o seu potencial quer benévolo quer maléfico. Nesta história de mãe e filha em luta aguerrida, o Rei tornar-se-ia totalmente desnecessário e o espelho funcionaria como eco das preocupações da Rainha.¹¹

Perante tantas interpretações, “Branca de Neve” torna-se uma história tão moldável e receptiva quanto qualquer outro conto de fadas. E as suas metamorfoses continuam, prolongadas pela literatura, o cinema e a televisão.

O que o espelho mostra

Br a n -
ca de
Neve e
os Sete
Anões,

o filme da Disney estreado em 1937, não foi a primeira recriação de “Branca de Neve”,¹² mas mais do que qualquer outra imiscuiu-se no nosso imaginário, condicionando a forma como recordamos e pensamos o conto. Ninguém esquecerá a imponência da Rainha, nem a fuga de Branca de Neve pela floresta, e muito menos a assustadora transformação da Rainha em velha. E recordar-se-ão sempre os Anões, convertidos aqui em personagens tão importantes quanto a protagonista.¹³ Além disso, a versão Disney vilifica e demoniza a Rainha, obrigando-a a encarnar a absoluta mulher monstro, sem defesa possível e isenta de características



"Snowy" da série *Fallen Princesses* de Dina Goldstein

redentoras. Ao mesmo tempo, enfatiza a candura, inocência e infantilidade de Branca de Neve, transformando-a numa jovemzinha passiva,¹⁴ excelente dona de casa, plena de visões românticas delicodoces e totalmente dependente dos homens que a rodeiam: uma verdadeira mulher anjo que no último plano se encaminha para o seu final feliz de alegria conjugal.

Na série fotográfica *Fallen Princesses* (2009), Dina Goldstein contradiz esta ideia, introduzindo as Princesas Disney, perfeitas e imaculadas, em contextos reais. Assim, a fotografia Snowy retrata Branca de Neve a viver um "pesadelo doméstico",¹⁵ apresentando-a desgredada, em pé numa sala de estar desarrumada, e rodeada por crianças algo negligenciadas. Atrás, ocioso e desinteressado, o Príncipe bebe cerveja e vê televisão. Espelhando as ideias de Gilbert e Gubar, Goldstein transforma o final feliz numa prisão que força Branca de Neve a tomar conta de uma casa a desmoroar-se.

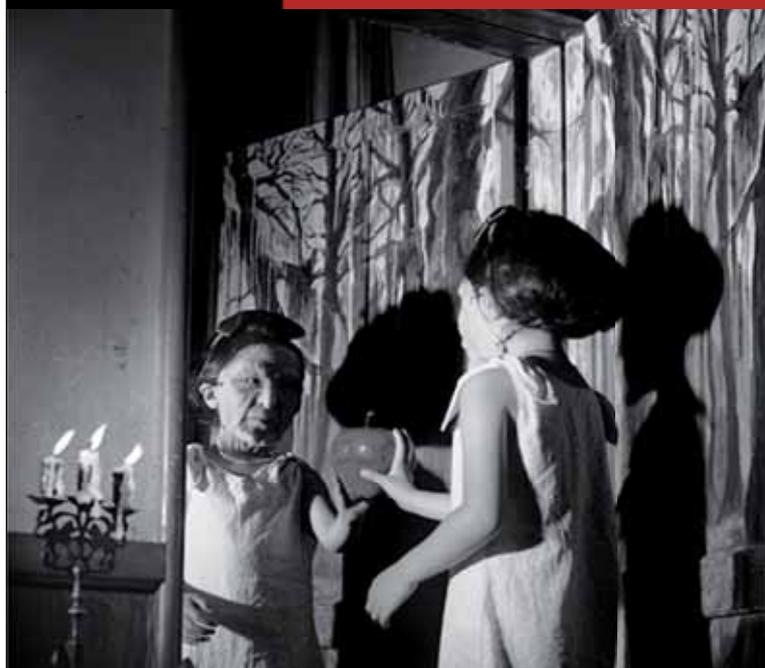
Escapando à influência Disney, a Branca de Neve (2004)¹⁶ da japonesa Miwa Yanagi assusta e inquieta com o seu ambiente de casa abandonada, talvez até assombrada. A fotografia a preto e branco mostra uma criança a segurar uma maçã e aparentemente a observar-se num espelho. O suposto reflexo revela o rosto de uma velha, sugerindo deste modo que Branca de Neve e a velha são uma só pessoa. O trabalho de Yanagi parece portanto concordar com a tese de Gilbert e Gubar onde a Rainha e Branca de Neve se revelam dois aspectos da mesma mulher.

Também em "The Dead Queen" (1973) de Robert Coover¹⁷ se encontram ecos dos conceitos de Gilbert e Gubar, embora aqui a história apareça contada pelo Príncipe. Ao início, Branca de Neve reflecte uma imagem de verdadeira pureza, uma mulher anjo de trejeitos e reacções infantilizadas. Porém, na noite de núpcias, um episódio que imprime uma sensação onírica e ébria, Branca de Neve revela-se sexualmente voraz. Pior, o Príncipe descobre que o hímen não se rompe e começa a suspeitar de orgásticas orgias entre Branca de Neve e os Anões. Aliás, vai-se convencendo de que tudo decorre segundo o plano da Rainha, entretanto morta pelos sapatos de ferro ardente, e que se a beijar a ressuscitará. Contudo, engana-se e percebe enfim que não compreende nenhuma das duas mulheres. Embora esta seja a história de crescimento do Príncipe, Coover acentua a hipótese da Rainha como orquestradora de enredos. O seu texto consegue ler "Branca de Neve" por uma nova perspectiva sem incorrer no facilitismo de extremar as personagens.

O conto "The Snow Child" (1979) de Angela Carter,¹⁸ pequeno, perturbador e positivamente feminista, funciona como uma brilhante evocação de diferentes versões e leituras. Submetido ao cromatismo branco, vermelho, preto, e baseado na variante em que um Conde actua como enunciador do desejo, o texto tece uma Branca de Neve de uma passividade absoluta, objecto do desejo do Conde e do ódio da Condessa. Manipulada por ambos, esta Branca de Neve inadvertidamente relega a Condessa para segundo plano, deixando-a cada vez mais desprotegida e nua. Porém, ao colher uma rosa, o terceiro pedido da Condessa, a criança acaba por morrer, embora só derreta e desapareça após o Conde lhe violar o cadáver. Quando o Conde redirige a atenção para a Condessa e lhe oferece a rosa que Branca de Neve apanhara, ela rejeita o presente, alegando que a flor morde e de algum modo percebendo-se simultaneamente perseguidora e vítima. Carter evidencia assim a parcialidade manipuladora da visão patriarcal da mulher ideal bem como da ideia freudiana de duas mulheres em competição por um homem, enquanto expõe a prevalência de conceitos patriarcais no imaginário de "Branca de Neve" e demonstra a ambiguidade e o potencial repressivo da figura paterna. Ademais, esta Condessa reflecte a ideia de Barzilai sobre a capacidade benévola e maléfica da Rainha.

Tanith Lee urdiu um outro conto multifacetado: "Red as Blood" (1979).¹⁹ Aqui, a mãe biológica é a rainha má e a madrasta a rainha boa. Ambas versadas nas artes mágicas, a primeira pertence totalmente às trevas, uma vampiro que devasta o reino. A sua filha, Bianca, também ela uma vampira, reacende a praga da mãe no dia em que lhe aparece a primeira menstruação. A segunda rainha, uma mulher religiosa mais sábia do que os padres e capaz de ultrapassar as limitações patriarcais, tentará eliminar a ameaça mas só perante o Príncipe a jovem ganhará a oportunidade de uma nova vida, isenta da componente vampírica, e aceitará o amor da mãe adoptiva. Lee convoca alguns dos motivos associados a este conto de fadas, inverte os papéis sem os simplificar em excesso, e constrói uma história alicerçada na relação entre mãe e filha. Uma abordagem que Debra Doyle e James D. Macdonald repetem

"Snow White" da série *Fairytales* de Yanagi Miwa



em “The Queen’s Mirror” (1993),²⁰ apresentando uma história onde não se sabe se Branca de Neve é a mãe ou a filha. Fica a sensação de um ciclo constantemente repetido, a sugestão de que Rainha e Branca de Neve acabam sempre convertidas na mesma pessoa, ambas comportando bondade e maldade.

“Snow, Glass, Apples” (1994) de Neil Gaiman²¹ recupera a ideia de Branca de Neve enquanto vampiro e introduz um príncipe necrófilo, o que relembra a sugestão de Tatar sobre os atractivos de uma mulher catatónica. Contudo, embora interessante e inteligente, o conto acaba por repensar mal a história tradicional pois limita-se a transformar Branca de Neve no mal absoluto e invencível.

Kim Addonizio no seu “Ever After” (2006)²² debruça-se sobre um grupo de Anões citadinos que, conhecendo apenas uma versão incompleta do conto, aguardam a chegada de Branca de Neve para que então vivam todos juntos e felizes para sempre. O texto utiliza os nomes atribuídos aos Anões pela Disney e funciona como alerta contra os perigos do conhecimento parcial e de pressupor informação, advogando que se valorize as riquezas do momento; contudo torna-se difícil acreditar que na era da informação estes Anões nunca encontraram a história completa.

Entre a contemporaneidade e o tradicional, o bailado “Branca de Neve” (2008) de Angelin Preljocaj parte do conto dos Grimm e, usando extractos das sinfonias de Gustav Mahler, guarda-roupa de Jean Paul Gaultier e cenários de Thierry Leproust, cria um espectáculo de grande poder encantatório. Os figurinos de Gaultier brincam com a tríade cromática deste conto de fadas e ajudam a acentuar as características de Branca de Neve e da Rainha, a primeira de uma inocência quase infantil mas também consciente do seu corpo feminino e a outra uma dominatrix sedutora, sensual, sexual e poderosa. Ambas



belíssimas e cativantes, como Preljocaj tencionava. As coreografias do Príncipe com Branca de Neve originam momentos belos, porém o bailado pertence inteiramente às duas mulheres.

O telefilme *Snow White: a Tale of Terror* (Michael Cohn, 1997) preocupa-se em explorar a relação entre Branca de Neve e a Rainha, aqui chamadas Lilli (Monica Keena) e Claudia (Sigourney Weaver). Desde criança Lilli inferniza a vida de Claudia, apenas parando quando a madrasta aborta, numa altura em que esta já não lhe consegue perdoar. A história segue então os trâmites habituais do conto, embora acentue os contornos góticos e introduza dois aspectos que “Branca de Neve e o Caçador” (Rupert Sanders, 2012) recupera: o irmão da Rainha e um triângulo amoroso para Branca de Neve. De facto, Sanders aproveita elementos de várias obras, construindo um filme visualmente impressionante mas mutilado por um enredo demasiado complicado e de raciocínio simplista: Branca de Neve (Kristen Stewart) é o Bem, a Rainha (Charlize Theron) o Mal. Uma curará a terra, ecoando a ideia deste conto enquanto mito vegetativo de espera pela Primavera,²³ a outra destrói a vida que a rodeia e dedica-se a uma cruzada contra todo e qualquer homem, justificando-se com argumentos de um feminismo bolorento e negativo. Para agravar a questão, a Rainha incorre geralmente em hysterismos e Branca de Neve, mesmo usando uma armadura, define-se não pelo que faz mas por quem é, dependendo dos muitos homens que a rodeiam para protecção.

“Espelho Meu, Espelho Meu! Há Alguém Mais Gira do Que Eu?” (Tarsem Singh, 2012), servido pelo maravilhoso guarda-roupa de Eiko Ishioka, revela-se mais interessante e coeso, apesar de algo inócuo. Branca de Neve (Lily Collins) é independente e aguerrida, a Rainha (Julia Roberts) possui sentido de humor e nota-se uma reflexão sobre o conto de fadas. Contudo, o filme resvala amiúde para o disparate e a tensão dramática

desfaz-se perante perigos muito pouco ameaçadores.

Em “Era uma vez” (ABC, AXN), a viciante série centrada na vida e na família de Branca de Neve mas povoada pelas personagens de diversos contos de fadas e mitos, as dificuldades e reviravoltas abundam, de tal modo que se incorre numa lógica telenovelesca. O próprio motivo pelo qual a Rainha (Lana Parrila) odeia Branca de Neve (Ginnifer Goodwin) denuncia esta tendência: em criança, Branca de Neve contou à mãe da Rainha que esta estava apaixonada, o que conduziu à morte do amante. E assim a Rainha torna-se má e Branca de Neve boa, ainda que ambas tenham uma personalidade forte e nenhuma sofra de qualquer passividade. Além disso, tudo se limita demasiado à estética e interpretação da Disney.

E vivem

Se o cinema e a televisão têm quase sempre espartilhado “Branca de Neve” em dicotomias, a literatura e a fotografia, de algum modo também a dança, usaram o conto para espelharem diferentes hipóteses e várias verdades. Porém, quer prolonguem a tradição mais comumente aceite quer a questionem ou contradigam, todos mantêm a história desperta e pulsante.

Quem são Branca de Neve e a Rainha? Ninguém sabe ao certo, pois elas renascem e transfiguram-se. Felizes ou não, viverão para sempre. **BANG!**



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

Licenciada em Biologia, iniciou em 2009 um Mestrado em Estudo Anglo-Americanos.

Completo o 8º grau de Piano e Formação Musical. É autora da trilogia de fantástico “O Ceptro de Aerzis”, composta por “A Filha dos Mundos” (2003), “A Senhora da Noite e das Brumas” (2004) e “A Rainha das Terras da Luz” (2005). Publicou ainda os romances “Prelúdio” (2007) e “O passado que seremos” (2010).

1 Estas e outras variações são desenvolvidas por Jacob e Wilhelm Grimm nas notas a “Branca de Neve”, onde se tecem também algumas considerações sobre a ligação do conto com certos mitos nórdicos. Este esquema, aliás, é seguido para os vários contos presentes em *Kinder- und Hausmärchen*. Para uma tradução integral em português, ver os três volumes de *Irmãos Grimm, Contos da Infância e do Lar*, trad. Teresa Aica Bairos (Temas e Debates, 2012).

2 Existe alguma controvérsia quanto ao termo “contos de fadas”, principalmente porque a maioria dos contos que em geral recebem esta designação não apresentam qualquer fada no enredo. Há portanto quem advogue o uso de “contos maravilhosos”. Em todo o caso, a abordagem sócio-histórica de Jack Zipes parece não só clarificar como resolver a questão. Zipes argumenta que o termo deriva do francês *conte de fées*, surgido através da produção literária de contos durante os séculos XVI, XVII e XVIII, pelo que será apenas aplicável a textos literários. “Conto popular” constituirá o termo adequado às narrativas orais de circulação entre as populações ao longo dos diversos séculos. Para uma explicação mais exaustiva deste assunto, consultar Jack Zipes, *Breaking the Magic Spell: radical theories of folk and fairy tales* (The University Press of Kentucky, 2002), p. 2, 27-28, 32.

De modo a evitar uma complicação excessiva do texto, e dado que a maioria das obras aqui abordadas serão de ordem artística, utilizar-se-á sempre a designação “conto de fadas”.

3 Marina Warner relembra que, nas versões inicialmente recolhidas pelos irmãos Grimm, Branca de Neve era perseguida pela Mãe. A figura da madrasta terá sido introduzida para eliminar uma tão explícita violência maternal, cf. Marina Warner, *From the Beast to the Blonde: on fairy tales and their tellers* (Vintage Books, 1995), p. 210-211.

4 Maria Tatar, *The Hard Facts of the Grimm's Fairy Tales* (Princeton University Press, 2003), p. xvi.

5 Por uma questão de uniformidade, em termos literários considerar-se-ão apenas contos. Para os interessados em conhecer outras obras, algumas hipóteses de leitura são: Schneewittchen (Robert Walser, 1901), *Snow White* (Donald Barthelme, 1967), “*Snow White and the Seven Dwarfs*” (em *Transformations* de Anne Sexton, 1971) e *Mirror, Mirror* (Gregory Maguire, 2003). De referir que a peça de Robert Walser serviu de base para o muito polémico *Branca de Neve* de João César Monteiro e que Paula Rego retratou várias vezes esta personagem, recorrendo quase sempre à imagética Disney, o que facilita a identificação, acentua o contraste entre filme e pinturas e realça a sexualidade e agressividade latentes nos quadros. A história de “Branca de Neve” foi ainda utilizada por Maria Isabel Barreno como motivo recorrente na pequena colectânea *Corredores secretos* (actualmente incorporada na obra *Corredores secretos*, seguido de *Motes e glosas*, 2010). O meu conto “Na noite branca e vermelho” (Revista *Correntes d'Escritas* nº 9, 2010) também se desenrola em torno de “Branca de Neve”.

6 Para o artigo completo, consultar Steven Swann Jones, “The Structure of *Snow White*”, *Fábula* 24.1/2 (1983): p. 56-71.

7 N. J. Girardot, “Initiation and Meaning in the tale of *Snow White and the Seven Dwarfs*”, *The Journal of American Folklore* 90.357 (Julho - Setembro, 1977): p. 274-300.

8 Bettelheim, op. cit. p. 199-215.

9 Sandra Gilbert e Susan Gubar, *The Madwoman in the Attic: the woman writer and the nineteenth-century literary imagination* (Yale University Press, 2000), p. 3-44, sendo a primeira edição do livro de 1979.

10 Tatar, op. cit. p. 146, 148-149. A autora relem-

bra ainda que se numa versão o pai salva Branca de Neve noutras ajuda a Rainha (p. 151, 154).

11 Shuli Barzilai, “Reading ‘*Snow White*’: The Mother’s Story”, *Signs* 15.3 (Primavera, 1990): p. 515-534.

12 A primeira longa-metragem remonta a 1916, um filme mudo que apresenta Marguerite Clark como Branca de Neve. Clark, com a sua figura pequena e delicada, até algo acriançada, influenciou a representação da Disney.

13 Zipes, op. cit. p. 127-128. Zipes advoga ainda que o filme simplifica o conto, convertendo-o numa apologia da ordem e dos ideais americanos.

14 Warner, op. cit. p. 207.

15 A expressão é a usada pela própria Goldstein no texto de apresentação da série. Para ver as fotografias consultar <http://dinagoldstein.com/fallen-princesses/>

16 Fotografia disponível em <http://www.yanagi-miwa.net/e/fairy/index.html>

17 Robert Coover, “The Dead Queen”, *A Child Again* (McSweeney’s Books, 2005), p. 51-63.

18 Angela Carter, “The Snow Child”, *The Bloody Chamber and other stories* (Vintage Books, 2006), p. 105-106.

19 Tanith Lee, “Red as Blood”, *The Magazine of Fantasy & Science Fiction* (Julho, 1979), p. 6, 8-15.

20 Debra Doyle & James D. Macdonald, “The Queen’s Mirror”, *A Wizard’s Dozen: stories of the fantastic*, ed. Michael Stearns (Harcourt Children’s Books, 1993), p. 89-98.

21 Neil Gaiman, “Snow, Glass, Apples”, *Smoke and Mirrors: short fictions and illusions* (Harper-Collins, 2001), p. 325-339.

22 Kim Addonizio, “Ever After”, *My mother she killed me, my father he ate me*, ed. Kate Bernheimer (Penguin Books 2010), p. 512-526.

23 A. S. Byatt, *On Histories and Stories* (Harvard University Press, 2001), p. 159.

As Mulheres de Negro

Advertência: No presente artigo, os enredos do romance *The Woman in Black* e das suas adaptações ao teatro, à televisão e ao cinema são referidos sem restrições, o que pode colidir com o efeito de surpresa pretendido pelos respectivos autores.

por António Monteiro

E muito frequente tentar-se definir qual a forma literária mais apropriada às histórias sobrenaturais, se o conto se o romance ou a novela, caindo geralmente a preferência sobre o primeiro. Na verdade, não sobram dúvidas de que a generalidade dos grandes mestres da literatura sobrenatural – Montague R. James, Howard P. Lovecraft, E. F. Benson, J. Sheridan le Fanu, Jean Ray e tantos, tantos outros – se dedicaram principal ou exclusivamente ao conto curto, enquanto os romances sobrenaturais de alguma notoriedade são muito mais escassos. Constituem óbvias exceções à regra geral autores como Stephen King ou Peter Straub, cujas longas histórias são bem conhecidas e alcançaram êxito assinalável.

Ao longo do século XX – o que deixa desde logo para trás obras como *Dracula*, de Bram Stoker – o romance sobrenatural atingiu os seus momentos de máximo fulgor em livros como *The Hound of the Baskervilles* (Sir Arthur Conan Doyle, 1902), *The Werewolf of Paris* (Guy Endore, 1933), *Malpertuis* (Jean Ray, 1943), *The Haunting of Hill House* (Shirley Jackson, 1962), etc. Mas poucos ultrapassaram o impacto de *The Woman in Black*, de Susan Hill, publicado em 1983.

The Woman in Black: O Livro e a Autora

Susan Hill, nascida em Scarborough (North Yorkshire) no dia 5 de Fevereiro de 1942, notabilizou-se quer como autora de romances de ficção, quer em vários outros géneros, do ensaio ao teatro e mesmo à literatura infantil, tendo publicado o seu primeiro livro (*The Enclosure*, 1961) quando ainda frequentava o primeiro ano da universidade. Entre os seus romances mais famosos contam-se *I'm the King of the Castle* (1970), pelo qual recebeu em 1971

o Prémio Somerset Maugham, assim como, no campo das histórias de fantasmas, *The Mist in the Mirror* (1992), *The Man in the Picture* (2007) e *The Small Hand* (2010). Em 2012, foi condecorada, pelos seus serviços no campo da literatura, com o grau de Comandante da Ordem do Império Britânico (CBE).

A autora tem referido o seu interesse pelas histórias de fantasmas tradicionais, manifestando admiração pelas obras de Montague R. James e Daphne du Maurier, tendo mesmo publicado, em 1993, o romance *Mrs. De Winter*, que é uma continuação à conhecida obra *Rebecca* (1938), desta última autora.

O êxito alcançado por *The Woman in Black* levou a que o romance fosse adaptado ao teatro em 1987, continuando a peça em cena em Londres, ao cabo de vinte e cinco anos. Por sua vez, em 1989 foi transformado num filme destinado à televisão e, em 2012, num filme de longa-metragem pela famosa firma produtora britânica Hammer Film Productions. Também em 1993 a BBC Radio 5 difundiu uma adaptação do romance, em quatro partes, realizada por Chris Wallis e com interpretações de Robert Glenister e John Woodvine, enquanto em 2004 a BBC Radio 4 passou uma versão de cerca de uma hora, numa adaptação de Mike Walker, com realização de John Taylor e interpretação de James D'Arcy.

O enredo de *The Woman in Black* (entre nós, *A Mulher de Negro*) é bem conhecido:

Arthur Kipps, solicitador, é enviado pela sua firma à vila de Crythin Gifford para acompanhar o funeral de uma importante cliente, Mrs. Alice Drablow, viúva que vivia sozinha numa casa remota e isolada, a Eel Marsh House, a qual, situada numa vasta área pantanosa, fica completamente separada da terra firme nos períodos de maré alta, muito à semelhança do famoso Mont Saint-Michel, na Normandia. No funeral, vê uma mulher pálida, de olhos encovados e vestida de negro, que é acompanhada por um grupo de crianças e nos dias seguintes, enquanto examina os papéis da defunta, é assombrado por ruídos diversos, entre os quais os de um carro puxado a cavalo aparentemente em dificuldades no pântano, acompanhado por gritos de uma criança e da ama. A pouco e pouco, Arthur vem a saber que Mrs. Drablow tinha adoptado um sobrinho, Nathaniel, filho ilegítimo da sua irmã Jennet; esta acaba por se acolher a Eel Marsh House, mas sem dar a conhecer a Nathaniel que é a sua verdadeira mãe, mas um dia a criança e a sua ama morrem quando a charrete que os transporta fica presa nas areias movediças que circundam a propriedade. É Jennet que, tendo morrido algum tempo depois, assombra Eel Marsh House e a vila de Crythin Gifford: de cada vez que é avistada como a Mulher de Negro, ocorre a morte de alguma das crianças da vila.

Terminada a sua missão, Arthur volta para Londres, casa e desse casamento nasce um filho. Em dada altura, quando a família está numa feira e a criança com a mãe estão a andar numa carruagem puxada por um pônei, Arthur volta a ver o fantasma, que assusta o pônei ao ponto de este encetar um galope desenfreado, fazendo a carruagem embater numa árvore, de cujo acidente resulta a morte instantânea da criança e mais tarde, em resultado dos seus ferimentos, da mãe.

The Woman in Black é um romance curto – menos de 200 páginas – notável precisamente pela sua concisão e contenção. Na literatura sobrenatural, talvez mais do que em qualquer outro género, é muitas vezes mais eficaz, para se alcançarem os efeitos pretendidos, não dizer tudo explicitamente, antes deixar muito à imaginação do leitor – ao con-



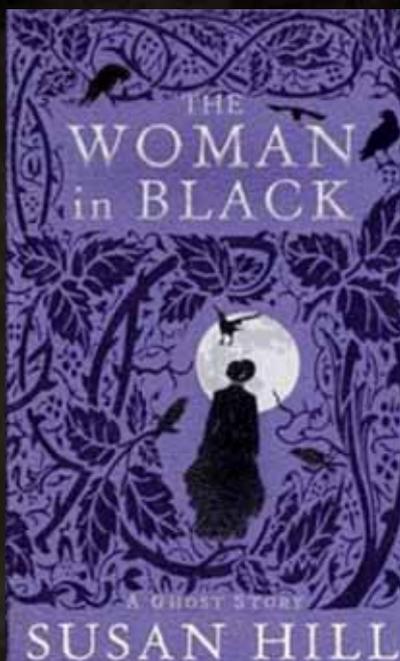
Susan Hill, por John Lawrence/Rex

trário da literatura por vezes chamada de horror, que vive da descrição minuciosa de cenas desagradáveis, as mais das vezes com grande profusão de sangue e tripas. Ora é precisamente essa uma das forças da obra em apreciação, história de fantasmas tradicional, ao estilo gótico, capaz de provocar um arrepio em quem a lê, mormente se a leitura decorrer numa velha casa, à noite – quiçá uma tempestuosa noite de Inverno – e sem companhia. A perícia da autora consiste na tranquila construção do ambiente, na sugestão dos sentimentos que apertam o coração do narrador, com precisão e subtileza. Essa subtileza tem os seus momentos de glória nas páginas de Montague R. James, Henry James, Robert Aickman e tantos outros autores distintos; Susan Hill aparece aqui como sua legítima continuadora.

Mais do que as personagens, mais até do que a alma penada que a assombra, é a casa, a remota e medonha Eel Marsh House que ocupa a posição central na narrativa e que é o foco de minuciosas descrições, através das quais a inquietude se apodera lentamente do leitor. A casa é tão importante em *The Woman in Black* quanto Hill House o era em *The Haunting of Hill House*, de Shirley Jackson, adaptada ao cinema por duas vezes, primeiro por Robert Wise, em 1963, mais tarde, em 1999, por Jan de Bont, de ambas as vezes sob o título *The Haunting* (entre nós *A Casa Maldita* e *A Mansão*, respectivamente), ou Malpertuis na obra-prima de Jean Ray a que dá título, também passada ao cinema em 1971, por Harry Kümel.

Por sua vez, o espectro que origina todos os acontecimentos narrados pertence a uma das categorias reconhecidas na variedade de fantasmas da ficção literária: a da alma do outro mundo presa ao nosso por um desejo de vingança – ainda que mal direccionado, injusto e desproporcionado – do que lhe sucedeu em vida. Os seres humanos que se lhe atravessam no caminho, neste caso, o infeliz Arthur Kipps, estão condenados a sofrer não as consequências de quaisquer actos que pratiquem ou tenham praticado, mas a fúria cega de um castigo intemporal que baliza a actuação da abantesma.

Ao mesmo tempo, o protagonista e narrador da história enfrenta uma dualidade enriquecedora do enredo: se por um lado o seu espírito metódico e racional vê como meras superstições as histórias de assombrações e outras manifestações quejandas, os sucessivos acontecimentos que é forçado a presenciar vão a pouco e pouco minando essa forte posição materialista, à medida que o terror lhe invade a alma e lhe tolhe discernimento e movimentos. À medida que os acontecimentos se desenrolam, é o próprio Arthur que muda. Se antes da sua macabra experiência em Eel Marsh House era capaz de afirmar com firmeza que “não acreditava em fantasmas”, no momento em que é levado a contar a sua história vê-se forçado a confessar que é “atreito a ocasionais indisposições nervosas” e que se sente “afectado pelas mudanças de tempo” – um eco dos espessos nevoeiros que, vindos do mar sem aviso, envolviam a velha mansão. A riqueza psicológica da experiência vivida



O livro “The Woman in Black” de Susan Hill

pelo narrador é bem patente na sua afirmação de que, ao explorar na escuridão o quarto infantil “não sentia medo, nem horror, apenas uma avassaladora mágoa e tristeza, uma angústia mesclada por um absoluto desespero”. Mais do que os seus próprios sentimentos, Arthur espelha aqui as sensações do próprio fantasma, numa comovedora comunhão.

À riqueza da trama acrescenta-se a elegância da escrita de Susan Hill e a facilidade com que conduz o leitor ao longo das suas páginas, empurrando-o gentilmente para o centro da acção e levando-o a sentir aquilo que nos diz que as suas personagens sentem. Nessa habilidade e hábil manejo das palavras reside também o êxito e a eficácia do romance.

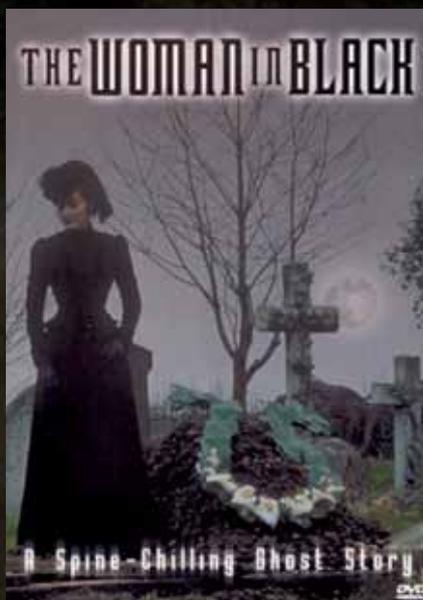
As Duas Versões Cinematográficas

Examinemos agora as duas versões cinematográficas, acima referidas.

A primeira adaptação, destinada à televisão e da responsabilidade do conhecido argumentista Nigel Kneale, foi realizada em 1989 por Herbert Wise. O papel de Arthur Kipps – rebaptizado como “Arthur Kidd” – foi interpretado por Adrian Rawlins que, por coincidência, viria a desempenhar o papel de James Potter, pai de Harry Potter, nos filmes desta conhecida série, enquanto o papel de Harry era, como se sabe, confiado a Daniel Radcliffe, que faz de Arthur Kipps na mais recente versão cinematográfica de *The Woman in Black*, realizada em 2012 por James Watkins e com adaptação de Jane Goldman. Este filme mais recente alcançou algum êxito, ao ponto de a firma produtora ter já anunciado uma continuação, com o título – provavelmente ainda provisório – *The Woman in Black: Angels of Death*.

Mais do que um bom filme, baseado num bom romance, a nova adaptação ao cinema de *The Woman in Black* constitui um excelente exemplo de uma boa adaptação! Na verdade, algumas das ideias do filme são mesmo superiores às do livro.

Em primeiro lugar, Arthur Kipps deixa de ser um jovem um tanto pateta, as mais das vezes demasiado seguro de si mesmo e das suas convicções materialistas, incapaz de aprender com quanto se lhe depara. Envelheceu – se bem que

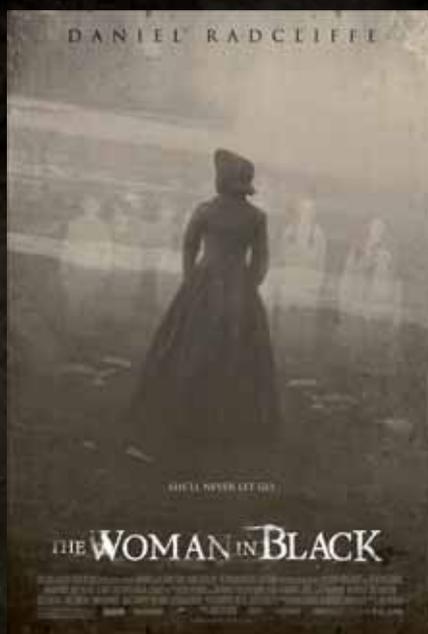


Cartaz do filme “The Woman in Black” de 1989 por Herbert Wise

apenas ligeiramente – e transformou-se num viúvo perturbado, com problemas no seu trabalho e um filho ainda muito pequeno a seu cargo, o que, na verdade, torna o seu comportamento muito mais crível.

A escolha de Daniel Radcliffe para desempenhar o papel de Arthur mereceu alguma reticência, havendo quem o achasse demasiado jovem para o papel e, porventura, demasiado marcado pela icónica figura de Harry Potter. Apesar disso, Radcliffe sai-se bastante bem na representação do amargurado Kipps.

Outras modificações introduzidas por Jane Goldman referem-se, por exemplo, ao facto de a relação entre as aparições do fantasma e as mortes das



Cartaz do filme “The Woman in Black” de 2012 por James Watkins

crianças ser revelada muito mais cedo no filme do que no livro, o que na verdade produz um melhor efeito, e também todo o episódio que consiste em apaziguar a abantesma através da recuperação do cadáver do filho. A cena final, com a cega retribuição que consiste na reunião da família desfeita pela morte da mulher de Arthur, pode ser considerada por alguns como demasiado adocicada, mas funciona perfeitamente, num registo romântico.

Além disso, o filme de James Watkins conta com uma bela fotografia, uma excelente construção do ambiente na casa assombrada e interpretações de bom nível.

A comparação com a versão televisiva de 1989 é inevitável, sendo de reconhecer que esta tem também muitas virtudes, entre elas a de seguir mais de perto, em diversos aspectos, a história original.

Um ponto difere constantemente entre o romance e as duas versões em filme: o estado civil do protagonista, Arthur Kipps! Na realidade, Kipps é solteiro no romance original, viúvo, com um filho pequeno, na versão de 2012 e casado, com um filho e uma filha, na de Herbert Wise! Não é fácil decidir qual das variantes resulta melhor, se bem que a de James Watkins pareça mais sólida, como acima ficou dito. Por sua vez, aos responsáveis pela versão de 1989 claramente desagradaram os nomes atribuídos por Susan Hill às suas personagens: Arthur Kipps transforma-se em Arthur Kidd, Samuel Daily em Sam (Samuel) Toovey, sendo lícito que nos interroguemos acerca das vantagens de tais modificações.

Há depois outras alterações. Por exemplo, no romance Arthur não morre (na realidade, é ele o narrador, muitos anos depois da data em que os acontecimentos relatados tiveram lugar), mas acaba por morrer tanto no filme de 1989 como no de 2012. Por sua vez, tanto a esposa de Arthur como o filho morrem, no romance, num acidente com uma carruagem puxada por um cavalo, enquanto na versão cinematográfica de 1989 toda a família se afoga num lago depois de ser atingida pela queda de uma árvore; na versão de 2012 Arthur é viúvo já no início da história, acabando por morrer, com o filho, esmagados por um comboio. Outro ponto de distinção é que na versão de 1989 Arthur consegue ouvir parte da história da casa e dos seus habitantes na voz da própria Mrs. Drablow, através de gravações fonográficas,

coisa que não aparece nem no romance nem no filme mais recente. Há também cenas que são exclusivas da versão de 1989, para a televisão (certamente em resultado da esfusiante imaginação bem conhecida em Nigel Kneale, responsável pela adaptação): não só aquela em que Arthur deita fogo ao seu gabinete, ao tentar queimar os papéis de Mrs. Drablow, que lhe foram misteriosamente enviados, mas também uma outra em que Arthur salva uma menina que ficou presa debaixo de troncos de árvore caídos de um carro. Resta ainda referir que o cãozito, Spider, emprestado a Arthur para lhe fazer companhia em Eel Marsh House quase se afoga no romance, consegue voltar para a casa de Saily/Toovey no filme de 1989, mas não aparece de todo na versão de 2012, ou também que o enervante e assustador som da cadeira de baloiço no quarto da criança defunta é referido no romance e ouvido no filme de James Watkins, enquanto na versão cinematográfica anterior é substituído pelo barulho de uma bola de borracha a saltar. Outros mais pormenores se poderiam evidentemente referir, mas os que ficam enunciados são já suficientes para demonstrar as diferenças entre as várias obras em comparação.

De um modo geral, o nível de representação na versão televisiva é de muito bom nível, salientando-se Adrian Ralwins, no papel de Arthur, que vai de agradavelmente normal a praticamente louco de forma suficientemente convincente; um pormenor curioso consiste em ver como Mulher de Negro a actriz Pauline Moran, que muitos de nós se habituaram a identificar, na série de televisão *Agatha Christie's Poirot*, com Miss Felicity Lemon, secretária do famoso e infalível detective belga, interpretado por David Suchet.

A Peça de Teatro

Restará ainda dizer algumas palavras acerca da transformação do romance *The Woman in Black* em peça de teatro, segundo adaptação de Stephen Mallatratt.

Estreada no Stephen Joseph Theatre em Scarborough quatro anos depois da publicação do livro, passou a ser representada nos teatros dos West End de Londres a partir de 1989, encontrando-se presentemente em cena no Fortune Theatre, junto a Covent Garden. Do elenco original da produção londrina constavam os nomes de Charles Kay (no papel de Arthur Kipps) e de John Duttine (no papel do actor), hoje substituídos, respectivamente, por Ken Drury e Adam Best.

Nesta versão teatral e seguindo, de resto, a estrutura do próprio romance, um envelhecido Arthur Kipps, desejando

contar a uma audiência não completamente identificada – mas que parece pretender reduzir a pouco mais que a sua própria família – tudo quanto lhe aconteceu, enquanto jovem, na sua visita à casa da falecida Mrs. Drablow, mas reconhecendo que não tem jeito para contador de histórias, ainda que verídicas e consistindo em experiências pessoais, contrata um jovem autor para o ajudar a montar a narrativa, que o ajudará a exorcizar medos que guardou durante muitos anos no mais profundo do seu ser.

Os espectadores vão pois ouvindo da boca de ambos e do diálogo entre eles a história da Mulher de Negro, a qual não deixa também de fazer a sua aparição (se o trocadilho é permitido) em cena. Curiosamente o programa não faz qualquer referência à intérprete da sinistra figura.

Excelentemente montada, a peça consegue arrancar de muitos espectadores algumas exclamações de susto, em resposta aos episódios mais inesperados e aterradores que se vão desenrolando no palco. Com 432 lugares, o Fortune Theatre não é muito grande, mas todas as sessões se encontram praticamente esgotadas, apesar de a peça comemorar actualmente um quarto de século de exhibições ininterruptas. Excluindo famosos musicais como *Les Misérables* ou *The Phantom of the Opera*, a peça só é ultrapassada em longevidade pela famosíssima *The Mousetrap* (A Ratoeira), de Agatha Christie, consecutivamente em cena há nada menos de 60 anos! **BANG!**

Referências

Susan Hill, *The Woman in Black*, Profile Books, 2011 (ilustrações de Andy English)



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.



Peça de teatro "The Woman in Black", adaptação de Stephen Mallatratt

as CIDADES
na FICÇÃO
CIENTÍFICA

episódio #1:

uma breve

HISTÓRIA

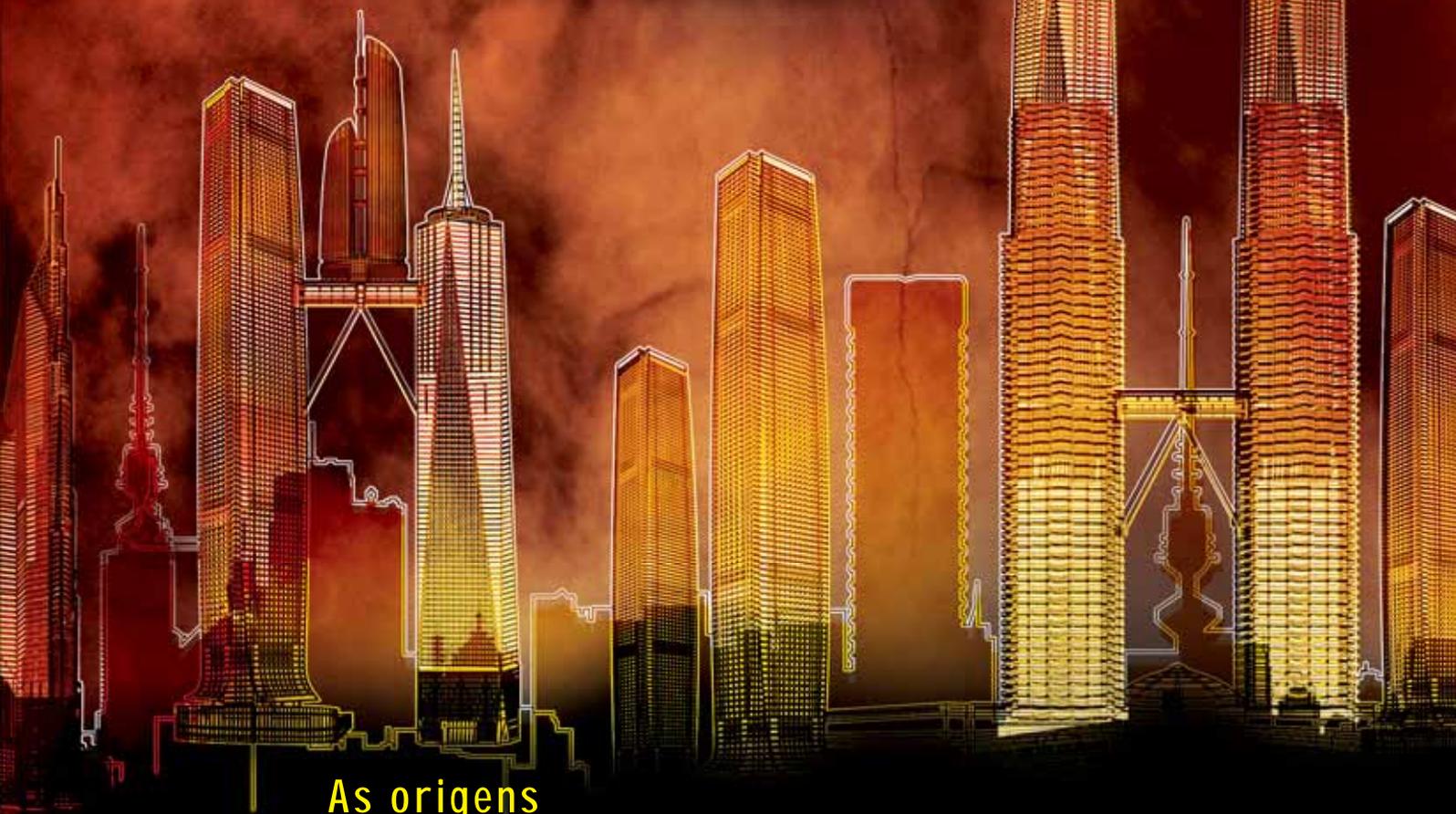
GERAL

por
João Rosmaninho



«Y es que, en cada ciudad, hay, amalgamadas, una ciudad exterior y una ciudad interior, una ciudad visible y una ciudad invisible, una ciudad histórica y una ciudad mítica, una ciudad real y burguesa y una ciudad imaginaria y utópica, una ciudad empírica y una ciudad virtual, una ciudad de piedra, hierro, cristal y hormigón y una ciudad de papel y tinta»

Luis Garcia Jambrina (2008)



As origens

as cidades são construções humanas e urbanas mas são, também, ficções; contêm histórias e territórios, gentes e espaços. São uma invenção cultural intrínseca a todas as narrativas. As cidades são estruturas compostas por elementos fixos e mutáveis, umas vezes coerentes outras nem tanto. Desde a cidade-estado de *A República* (c. 300 A.C.), de Platão, à ilha de *A Utopia* (1907), de Thomas More, que as cidades são projecções de desejos e dramas. As cidades são territórios que permanecem abertos como objectos em contínua re-escrita e leitura e com várias camadas de sentido. São pedras ou arquitecturas por assinar, como escreveu Victor Hugo em *Notre Dame de Paris* (1831) sobre a catedral parisiense mas são, também, modelos incompletos quando lhes falta a ficção, quando lhes falta algo para lá das visões reais. Por tudo isto e muito mais, o par cidade-ficção é uma espécie inseparável de causa-efeito; e este texto tenta apontar algumas ligações entre as cidades e a ficção científica (fc) que sobre elas ou com elas se tem desenvolvido. Talvez por isso as narrativas têm também evoluído com as cidades e os territórios. Elas nascem, vivem ou morrem com cada ficção e, nesses momentos, tornam-se sempre lugares plausíveis.

Na fc, em geral, as urbes provocam os acontecimentos; umas vezes sujeitam-se a eles, outras vezes resultam deles. As urbes são espaços que catalisam a acção para um plano outro, mais ou menos próximo, mais ou menos distante. Em alguns casos, interferem nos elementos narrativos, são activas, estão ao nível das personagens, são organismos móveis ou entidades vivas.

Desde o seu início em meados do século XIX que a fc vem ampliando ambientes e especificidades.¹ Como poucas áreas criativas, tem explorado a manipulação de espaços enquanto mecanismo narrativo e, com isso, tem proporcionado tantas visões de cidades por vir quantas as cidades descritas. O pioneiro Jules Verne lança uma primeira proposta de futuro para Paris com uma antecedência de quase 100 anos. Na obra *Paris au XX^e Siècle* (1863) a arquitectura da cidade em 1960 é a de um aparato metropolitano e tecnológico próximo das transformações urbanas que se seguiriam no século XX. Edifícios construídos em altura, veículos motorizados individuais ou redes ferroviárias silenciosas de transporte colectivo anunciam uma densidade e um movimento a despontar nas capitais ocidentais. Nesta genealogia e cerca de um quarto de século depois, o caricaturista Albert Robida publica outra visão do mesmo lugar em *Le*



© Paris: G. Decaux
(1ª edição: 1883)



© Berlim: Universum
Film AG (1927) Autoria
de Heinz Schulz-Neudamm

Vingtième Siècle: la Vie Électrique (1890). No volume, que coloca a capital francesa no ano de 1955, a circulação de veículos aéreos e a apropriação de ícones como o Arc de Triomphe propõem uma utopia parisiense pós-industrial e pré-modernista aparentemente reconhecível.

Contemporaneamente, autores britânicos como George Griffith ou H. G. Wells incluem também a cidade de Londres nas suas perspectivas futuras. Wells, autor entre outras obras de *Time Machine* (1895) e *The War of the Worlds* (1898), introduz vários desequilíbrios narrativos que partem de novos e improváveis acontecimentos na periferia da capital inglesa. Em *A Guerra dos Mundos*, os relatos do aparecimento de estranhas e destruidoras criaturas vem dos subúrbios da cidade e não do centro consolidado e institucional de Londres. Por sua vez, *When the Sleeper Awakes* (1899), outro conto de Wells, continua a exploração de espaços londrinos, já no centro da cidade, no ano de 2102. É, talvez, sintomático que a primeira impressão e maior surpresa do protagonista seja exactamente a da monumentalidade arquitectónica da cidade. Descreve o narrador que estruturas de escala “titânica” se espalham em todas as direcções, num sistema urbano de pontes suspensas e ruas curvas. Aos olhos daquele viajante no tempo – *sleeper* –, a metrópole britânica é confusa e preenchida por cabos, projecções de luz e edifícios com inúmeras janelas de vidro, numa acumulação excessiva de movimento e repetição. Um pouco mais tardia é a obra *Le Meraviglie del Duemila* (1907), de Emilio Salgari, ainda que também

esta procure preparar um futuro a 100 anos, entre 1903 e 2003, e com base narrativa semelhante, ancorada ao passageiro no tempo.

Muito próxima, cronológica e geograficamente, a capital portuguesa torna-se também objecto de experimentação ficcional científica. No artigo *Lisboa no ano 2000* (1906),² escrito pelo engenheiro Melo de Matos, estruturas como metropolitanos elevados ou veículos em balão de ar quente ocupam e saturam a paisagem e o carácter da cidade. A permanência de dispositivos de escala industrial (à época pouco desenvolvida no país) é a maior diferença para aquele contexto entre o cidadão e o provinciano da pré-república portuguesa. O vidro, o ferro e o aço, a par do vapor, da electricidade³ e do motor de explosão são os elementos próprios da tecnologia e da arquitectura no final do século XIX e arranque do XX. Com eles as cidades ganham novas formas e concretizações também na literatura de ficção.

Naquela altura, os materiais sofisticados que fccionam os espaços são, na verdade, aqueles que se tornariam correntes a breve trecho; são os que no primeiro quartel do século XX se tornam objecto de modernidade e progresso. As populações urbanas crescem num êxodo rural acelerado e em busca de trabalho, fenómeno tal que produz uma nova e imensa classe operária circunstancialmente inadaptada à cidade. Um filme como *Metropolis* (1927), de Fritz Lang, demonstra exemplarmente esse desajuste humano a par da ambição técnica. Projectada à distância de 100 anos, a metrópole recorre a uma divergência entre o humano e o urbano de tal modo violenta que a consequência é a aniquilação final da urbe moderna. Em contraposição, no filme, está a resistência da urbe antiga representada na catedral gótica. A relevância da cidade é tal que o filme fica reduzido a uma indistinção entre urbe e

narrativa. Se calhar por ter nome genérico mas, com certeza, pela verticalidade, sectorização, obscuridade e trânsito, aquela cidade fabril (e febril) não deixa, ainda hoje, de ressoar em alguns aspectos das cidades contemporâneas.

Os lugares

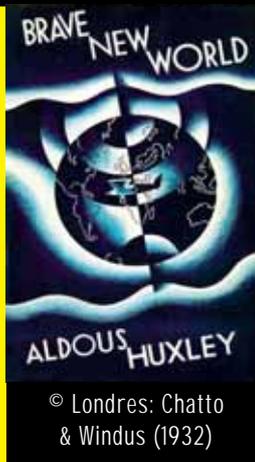
Na primeira metade do século XX, cidades como Paris, Londres, Lisboa, Berlim, Nova Iorque, Washington D.C., Los Angeles, ou San Francisco, são material suficiente para o desenvolvimento de histórias do futuro. Os modelos urbanos que esses lugares representam tanto permitem a verosimilhança necessária ao reconhecimento do leitor ou espectador quanto a inverosimilhança de mundos distantes. Cada um destes lugares tem perfis e propriedades que possibilitam visões outras. A ficção, na literatura e no cinema, existe para além da sua história e percorre passados, presentes e futuros; e é, nesse sentido, uma hipótese tão ou mais válida de observação e representação das cidades quanto um levantamento de dados ou uma peça de jornal. Essencialmente a ficção poderá significar um método de rigor na caracterização e compreensão das cidades actuais. Como escreve Bruce Sterling, na antologia de contos cyberpunk *Mirrorshades* (1986), a ficção não deixa de ser um reflexo do futuro dos dramas, das pessoas... e dos lugares do presente.

Londres é aliás uma urbe fértil para a ficção. Para além das obras de Wells, e sobre as quais alguma da bibliografia do género se estabeleceu, é difícil não esquecer livros como *Brave New World* (1932), de Aldous Huxley, *Nineteen Eighty-Four* (1949), de George Orwell, *The Drowned World* (1962), de J. G. Ballard, ou o romance gráfico *V for Vendetta* (1982-1988), de Alan Moore e David Lloyd. Em qualquer uma destas obras, Londres é palco de experiências de poder e domínio, de catarse e des-



truição. *Brave New World*, uma obra publicada entre guerras, divide o território em função de classes bio-sociais, entre uma zona civilizada e outra selvagem. *Nineteen Eighty-Four*, escrito durante a década seguinte, toma o Reino Unido – a *Pista Um* – no ano de 1984 como o corolário espacial de decisões globais políticas, militares e de vigilância. *The Drowned World* faz uso da catástrofe para designar problemas ambientais e individuais correntes. *V for Vendetta*, por seu lado, lança uma hipótese paradoxal para o ano de 1997 reconhecendo na destruição arquitectónica a resposta prática de reconstrução urbana e política. No fim, e embora sejam obras de contido aparato tecnológico, o território que exploram surge essencialmente como campo de análise social e totalitária. Entre a ordem e a anarquia, são obras com acção nas ruas e praças da cidade e, também por isso, com pertinência histórica. No cinema filmado em Londres, mais que as duas versões homónimas da obra de Orwell (1956 e 1984) ou *V for Vendetta* (2005), parece ser da mais elementar justiça referir a versão *A Clockwork Orange* (1971) de Stanley Kubrick, um caso com a particularidade da rotação acontecer quase totalmente em espaços construídos na cidade, capazes de reivindicar a violência e incomunicabilidade naquele contexto de revisão do modernismo arquitectónico e urbano pós-sixties.

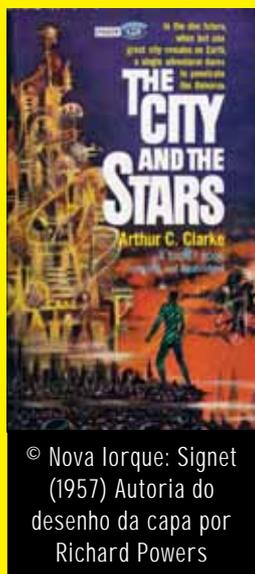
Por outro lado, o tema da sobrepopulação ou do controlo demográfico define ainda outra das genealogias da fc, como sucede no filme *Gattaca* (1996), de Andrew Niccol, numa interessante reinvenção e readaptação de *Admirável Mundo Novo*. E há ainda o caminho das narrativas que se propõem abordar a condição de último sobrevivente. Na tradição fundada por *The Last Man* (1826), de Mary Shelley, o confronto do indivíduo solitário perante a adversidade do território ou da região é igualmente um tema literário. Um exemplo é a obra *I Am Legend* (1954), de Richard Matheson, que origina pelo menos três adaptações cinematográficas, cada qual em distintas urbes: *The Last Man on Earth* (1964), de Ubaldo Ragona e Sidney Salkow, é rodado em Roma; *The Omega Man* (1971), de Boris Sagal, em Los Angeles; e a homónima *I Am Legend* (2007), de Francis Lawrence, em Nova Iorque. No original e nas suas versões, o protagonista enfrenta sempre a desolação urbana como consequência de um flagelo humano. Numa linha semelhante, *The White Plague* (1982), de Frank Herbert, projecta Boston na década de 1990 para reflectir sobre uma doença humana co-



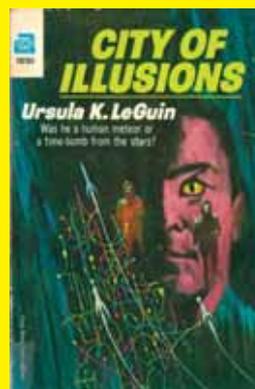
© Londres: Chatto & Windus (1932)



© Nova Iorque: Gold Medal Books (1954)



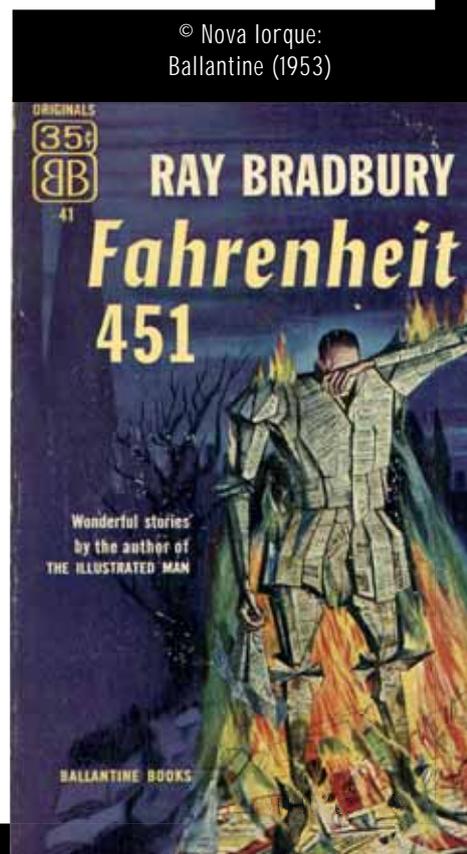
© Nova Iorque: Signet (1957) Autoria do desenho da capa por Richard Powers



© Nova Iorque: ACE Books (1967)

lectiva cujo resultado é, nada menos, que o saneamento e a limpeza extrema da cidade. Nessas obras, o quotidiano isolado do protagonista, que é sempre um cientista, encontra-se num esquema de usos rígidos e separado entre dia e noite, entre o espaço público acessível e o espaço doméstico prisional. A luz proporciona-lhe liberdade e a escuridão o pânico; à vez é sujeito dominante e à vez é sujeito dominado. À vez, cada uma dessas cidades é um espaço distópico e utópico.

De resto há sempre situações onde o território urbano surge como um labirinto mas de base abstracta, longe de referências ou contextos reais. *Nós* (1921), de Yevgeny Zamyatin, faz uso do vidro para desenvolver uma crítica sobre a estética construtivista ao serviço de um regime hipoteticamente soviético. O livro propõe uma estrutura urbana totalmente transparente e inexequível à época mas constituída por fascinantes formas modulares. Neste livro, o autor apela às características do material para denunciar questões colectivas numa cidade totalmente exposta. Trata-se, afinal, de um registo armadilhado sobre a transparência e a reflexividade.⁴ Por outro lado, uma das ficções como é *El Jardín de Senderos que se Biturcan* (1941), de Jorge Luis Borges, propõe um lugar que, sendo aparentemente opaco, não deixa também de levar à queda todos os que nele habitem. Ou, porque não lembrar *The Man in the Maze* (1969), de Robert Silverberg, que coloca o dédalo⁵ ainda mais no centro da narrativa? Nesse livro, a cidade habitada ao longo de

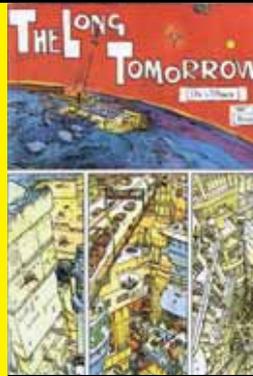


© Nova Iorque: Ballantine (1953)

nove anos pelo protagonista resistente é um labirinto de *ciudades e ilusões*. A cidade, mais que um espaço, é também um aparelho arquitectónico clássico. No cinema, *THX 1138* (1971), de George Lucas, continua essa exploração através de uma narrativa sem fuga aparente e ao longo de espaços interiores, confinados e sem profundidade.⁶

Mas, para além da ideia de *last man*, há também a ideia de *last city*. A ideia das cidades sobreviventes mas débeis perante um cenário pós-catástrofe é também assunto recorrente na fc. Clifford D. Simak escreve os vários contos de *City* (1944-1952) numa apologia da sustentabilidade urbana pós-holocausto e, assim, propondo novos lugares como refúgio. Edmond Hamilton escreve *City at World's End* (1951) sugerindo Middletown, uma aparente cidade-modelo norte-americana, como o último abrigo no planeta Terra que entretanto se tornou desértico e árido. Arthur C. Clarke escreve *The City and the Stars* (1956) com base na cidade fictícia e encapsulada de Diaspar, a última urbe no planeta. No cinema, por exemplo, Michael Anderson realiza *Logan's Run* (1976) com base numa cidade-maqueta ideal semelhante a um conjunto de cúpulas na periferia de Washington D.C.. Por sua vez, a actual capital norte-americana parece desaparecer em ruína. Em *Brazil* (1985), de Terry Gilliam, a cidade emerge, como se nascesse e crescesse com estrondo. Em *Dark City* (1998), de Alex Proyas, a cidade encobre-se e descobre-se. Neste último caso, a *cidade negra* é, ao mesmo tempo, uma máquina, um planeta e um agente narrativo, é um instrumento urbano que respira e afecta a percepção.

A territorialização tem sido, com efeito, um pretexto criativo de muitos autores, especialmente durante a "era dourada" americana da fc. Isaac Asimov escreve os contos de *I, Robot* (entre 1940 e 1950) recorrendo a cidades-fundo como Nova Iorque ou Chicago. Philip José Farmer escreve *The Lovers* (1961) nomeando Montreal de Sigmen City. Robert Heinlein escreve *Stranger in a Strange Land* (1961) sobre o trânsito entre regiões orbitais, especificamente, entre a Terra e Marte. Ursula K. Le Guin escreve *City of Illusions* (1967) numa projecção distante futurista do continente norte-americano. Brian Aldiss escreve *Supertoys last All Summer Long* (1969) voltando a colocar a narrativa entre cidades sobrepovoadas sem nome mas apontando para as urbes como lugares humanos e territórios descartáveis, de lixo. A lista é infindável mas há autores cujo entendimento das urbes



© Paris: Les Humanoides Associés (1976) Autoria dos desenhos por Jean Giraud



© Nova Iorque: DC Comics (1989)



© Gaumont (1997)



© Los Angeles: New Line Cinema/Mystery Clock Cinema (1998)

vem mais das suas familiaridades que dos interesses geográficos. Alguns escritores estabelecem a sua ficção a partir do espaço que habitam e onde se movem. Dois autores contemporâneos, por exemplo, coincidem num lugar que é a conurbação de Los Angeles: Ray Bradbury e Philip K. Dick. Bradbury escreve obras primas sobre L.A. apesar de nunca citar a cidade onde decorre a acção; como acontece no conto *The Pedestrian* (1951), localizado em 2053, ou no livro *Fahrenheit 451* (1953), localizado num tempo genérico pós-1990. Em ambas as obras, o espaço urbano assenta sobretudo no modelo de subúrbio norte-americano do 2º pós-guerra reconhecido e amplamente explorado na *cidade dos anjos*. K. Dick, por exemplo, regressa exaustivamente ao seu espaço reconhecível, que tanto passa pela cidade angelina como pelo mais vasto Estado da Califórnia. Enquanto *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) ocorre em San Francisco e, originalmente, no ano quase iminente de 1992, *A Scanner Darkly* (1977) desenvolve-se num subúrbio de Orange County em 1994. Embora alguns destes territórios não sejam mencionados, não deixam de se identificar com os seus sub-textos. Questões de censura ou segurança e drogas ou sexualidade são motivos que remetem para aquela urbe a cada época específica.

Blade Runner (1982), de Ridley Scott, um filme da adaptação livre de *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, reinventa uma cidade nocturna de ruas enevoadas para desenvolver uma história de indefinição e dúvida sobre a máquina e o humano. Por oposição, a primeira série *Terminator* (1984 e 1991), realizada por James Cameron, reinventa a mesma cidade diurna de canais abandonados para desenvolver uma história de perseguição e luta sobre o mesmo binómio: a máquina e o humano. *Escape from L.A.* (1996), de John Carpenter, ou a recente versão cinematográfica *Battle: LA* (2011), exageram ainda mais o estado de confronto urbano, fazendo evoluir assim a cidade para campo de batalha.

Do outro lado do continente norte-americano está Nova Iorque a funcionar como o território inverso. Se Los Angeles é horizontal, Nova Iorque é vertical; se L.A. é um lugar centrífugo, N.Y.C. é um lugar centrípeto; Los Angeles é uma urbe dispersa, Nova Iorque é densa. Por isto as narrativas são, na maioria, opostas. *Escape from New York* (1981), de John Carpenter, ficciona Manhattan como uma prisão de alta segurança no ano de 1997. *In the Country of Last Things* (1987), de Paul Auster, sem indicar o nome da urbe, não

deixa de referenciar a grelha nova-iorquina e as suas *ruas todas iguais* para caracterizar um espaço sem ordem nem futuro. Mais recentemente a série comic *DMZ* (2005-2012), de Brian Wood e Riccardo Burchielli, representa a cidade num hipotético futuro próximo de guerra civil e toma, novamente, aquela metrópole como um enclave. Em todos os casos, a cidade funciona como dispositivo de cárcere e o facto de Manhattan ser uma ilha permite esta percepção de autonomia e singularidade territoriais. *The Fifth Element* (1995), o filme de Luc Besson, com acção na cidade em meados do século xxiii parece também revelar a densidade como tema. Tema esse que lembra as pranchas de *The Long Tomorrow* (1976), de Jean "Moebius" Giraud e Dan O'Bannon, na visão de uma cidade excessivamente ocupada, colorida e suja.⁷ Em *The Fifth Element*, a verticalidade é tão explorada nos edifícios e na sobreposição de vias aéreas de circulação quanto na própria topografia da ilha. Manhattan surge com as margens para o rio Hudson em falésia devido à descida do nível das águas. Sobre verticalidade e na proximidade de um rio, embora sem pretensões sobre o género literário, poder-se-á também mencionar Lisboa. *Uma Noite Não São Dias* (2009), de Mário Zambujal, projecta a cidade no *esquisito ano de 2044*.

Entre os lugares

Com as cidades há sempre a ideia de trânsito, de percurso entre elas. *Stalker* (1979), o filme de Andrej Tarkovsky inspirado em *Roadside Picnic* (1972), dos irmãos Arkady e Boris Strugatsky, vai mais longe na intangibilidade de lugar destróado. O problema da busca e deambulação é uma permanência. *A Zona*, como é referido o espaço de desejo e imortalidade das personagens, é uma ruína sem limite

nem identidade para além do seu desastre. Naquele território urbano pós-nuclear a figura humana move-se num percurso devastado e sem referências que a liguem ao mundo. Do lado norte-americano, resta tomar como exemplo obras como *The Postman* (1985), de David Brin, ou *The Road* (2006), de Cormac McCarthy.

As ficções

Historicamente as formas e dimensões físicas das cidades nunca foram estáveis; aliás, reside nesse ponto a sua importância. Não sendo as cidades, portanto, coisas fixas ou cristalizadas (quando tal acontece estarão em processo de extinção), são corpos em contínua transformação e é esse o seu fascínio. Em jeito de pré-conclusão, poder-se-ia dizer que à fc tanto serve o território urbano, o excessivo e sobrepovoado, quanto o abandonado e desabitado; tanto serve o território plausível quanto o implausível; tanto serve o real quanto o irreal; tanto serve o figurativo quanto o abstracto; tanto serve o lento quanto o acelerado. Tanto serve o de hoje como o de ontem.

A série

As Cidades na Ficção Científica é uma série de três episódios sobre a representação das cidades no género. A partir de um levantamento de obras enquadradas na fc tentaremos desenvolver uma visão e uma versão da história das cidades ao longo dos últimos 160 anos. Para nós, cidades e fc são parte de uma só ideia, são corpos indissociáveis, e tanto a ficção está enraizada nas cidades como acontece o contrário.

Tal como hoje conhecemos o género, tudo começou na Europa em meados do século xix entre Paris, a capital das



luzes, e Londres, a capital pós-industrial e pós-vitoriana. No arranque do século xx surgiram as cidades norte-americanas com particular força narrativa em Nova Iorque, a cidade moderna, ou Washington D.C., a cidade monumental. Um pouco mais tarde, entre e pós-Guerras, surgiu Los Angeles, a cidade-subúrbio. Nos anos '50 apareceram as urbes em Marte, com as suas cidades-cúpula, e nos anos '60 emergiu San Francisco, a cidade homónima (i.e. SF⁸). Nos anos '70 veio 'Ióquio, a cidade pós-moderna e, daí para cá, um *sprawl* urbano e contínuo vem cobrindo todo o território livre.

Enfim, se é verdade que todas as cidades representadas na literatura e no cinema existem com diferentes formas, também é verdade que o fazem com maior intensidade, na fc. **BANG!**

[1] Embora a fc só tenha sido nomeada, enquanto género literário, no final da década de 1920, pelo editor e inventor Hugo Gernsback.
[2] Publicado originalmente na revista *Ilustração Portuguesa*, este texto teve seguimento em *O Turno da Noite*, de João Barreiros, publicado na revista *BANG! #10*. Posteriormente foi ainda editada a antologia *Lisboa no Ano 2000*, na qual se desenvolveram alguns dos imaginários lançados no princípio do Século XX.

[3] No caso da ficção estes elementos constituem uma caracterização de estilo actualmente classificada como steampunk ou electropunk.

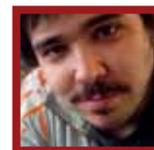
[4] Assumindo, em certa medida, o elogio que é a obra *Glasarchitektur* (1914) de Paul Scheerbart.

[5] A obra tem, na edição portuguesa, o título *Labirinto*.

[6] O espaço mais reconhecível é um túnel viário na Baía de San Francisco.

[7] Trata-se de um modelo, por sinal, muito nova-iorquino e que lembra a cidade dos sonhos de *Little Nemo in Slumberland* (1905-1914) de Winsor McCay.

[8] Curiosamente, SF, as letras iniciais de San Francisco, compõe também o acrónimo de *Science Fiction*.



João Rosmaninho (n. 1979) é licenciado em arquitectura e mestre em ciências da comunicação. É docente na Universidade do Minho onde desenvolve, actualmente, investigação de doutoramento sobre as relações entre as cidades e o cinema.

Todos os seus campos de interesse convergem na ficção.

O Senhor do Vento

*um
conto
de*

**GABRIEL
RÉQUIEM**





*O cachimbo
era mágico!
...Curioso, abriu
o diário e
começou a ler...*

Zezinho e Emília chegaram à varanda rindo, pingando lama no pavimento de ladrilhos florais. Com o escarlate do céu crepuscular iluminando suas silhuetas, pareciam dois fantasmas ensanguentados gotejando coágulos. – Seus capetas! Vão já tomar banho! – Gritou Vó Benta, sacudindo o braço pelancudo em riste, desfigurando o costumeiro ar maternal na vermelhidão do rosto. – Primeiro você, Emília! Isso lá é brincadeira de menina! A garota tinha imundície desde as meias coloridas, até os cachos dourados dos cabelos. Pela quantidade de matéria vegetal agarrada nas roupas, no mínimo seguiu o primo em uma de suas explorações pelas matas do sítio.

– A culpa é dele, vó! – justificou-se a garota, apontando um dedo de Judas.

– Não me interessa! – A matriarca suspirou, coçando os cantos dos olhos por baixo dos óculos redondos. – Vai logo Emília, a janta está quase pronta!

Zezinho abaixou a cabeça respeitosamente, aguardando um esporro de proporções bíblicas.

– Garoto, presta atenção... – O tom suavizara, voltando a ser a sexagenária atenciosa de sempre. – Você poderia ter se machucado. A floresta tá cheia de espinho e capim navalha. – A avó afoagou-lhe a franja, derrubando um carrapicho que se prendeu nas sobrançelas grossas do menino. – Agora limpa os pés no tapete e toma um banho. Eu fiz cozido.

Ele sorriu, imaginando o gosto da carne e dos legumes derretendo na língua. Vó Benta era uma cozinheira de mão cheia e só ficava satisfeita quando entupia os netos de comida até as amígdalas. Naquele tempo, termos como “alimentação balanceada” e “nutrição adequada” eram tão exóticos quanto um Mc Donalds numa aldeia Xingu.

– Tem milho, vó? – Inquiriu Emília.

– Ah tem! Milhos enormes que o Seu Pedrinho trouxe. Ele guardou os melhores para mim. – Confirmou a matriarca.

– Oba! – Exclamou a menina, correndo com rara satisfação para o chuveiro.

Zezinho arrastou os pés no capacho e entrou naquela casa aconchegante. Quase tudo era em madeira de lei e azulejos barrocos. Um útero acolhedor, típico das zonas rurais abastadas.

Vó Benta retornou aos seus afazeres, meneando a cabeça, sorrindo os lábios enrugados. Era uma senhora grande, com carne farta abraçando ossos

mastodônticos, contudo, movia-se com delicadeza suficiente para não ranger as tábuas corridas no assoalho, enquanto cruzava o pórtico da cozinha rústica.

Zezinho subiu as escadas em direção ao seu quarto, no segundo andar. Quando segurava a maçaneta para entrar, algo chamou-lhe a atenção...

Nos fundos do corredor, o quartinho proibido estava entreaberto. A porta pintada de branco sempre estivera aferrolhada com um cadeado de ferro, intocada, graças às advertências da avó, porém, hoje, estava ali, indo e voltando, empurrada pela brisa de verão.

Vovó dizia que ali era o depósito da família, um lugar exclusivo para adultos, não crianças.

Ponderando se deveria ceder à curiosidade, acabou correndo o risco.

Ah que mal pode fazer?

O menino esgueirou-se sorrateiramente, tomando cuidado para não pisar numa tábua solta. A dona da casa tinha ouvido de tuberculoso e escutava traquinices a quilômetros de distância.

Colocou a cabeça para dentro da fresta, deixando a escuridão do cômodo guilhotinar seu pescoço. Um tímido faixo de sol penetrando por um buraco no telhado iluminava um baú rústico. Refletidos dentro do raio solar, grãos de poeira gravitavam como minúsculos cinturões de asteroides.

Para um menino de dez anos um holofote apontando para uma arca escondida significava a interferência do destino estimulando uma aventura. Mesmo sendo apenas um baú comum, ele só pensava em uma possibilidade:

Tesouro!

Entrou esbaforido, arrependendo-se quase instantaneamente. Por um instante estacou de terror, imaginando alguma lagartixa aproximando-se nas sombras. Tinha pavor de répteis, e seus piores pesadelos envolviam ser perseguido na floresta por uma mulher-lagarto cheia de presas afiadas.

Tentando reduzir o pânico, procurou por um lampião. Tateando sobre velhas fotografias, roupas cheias de traças, e outros cacarecos, achou o que queria. Convenientemente, havia fósforos também. Acendeu a luminária, tomando o cuidado de fechar a porta atrás de si.

Ajoelhou-se em frente à enigmática caixa. Um adesivo com letras gastas avisava que era propriedade de Tio Sinésio. Zezinho jamais o conhecera pessoalmente, mas ouvira as lendas a respeito. Era um herói da Guerra do Paraguai,

condecorado pelo próprio Duque de Caxias. Segundo as fofocas dos jantares de Natal, falecera louco, abandonado pelos amigos num sanatório.

Abriu o baú que gemeu suas dobradiças. Ele cerrou os dentes, apertando as pálpebras, esperando que aquela careta tivesse a habilidade sobrenatural de extinguir o ruído. Esperou uns dois minutos em silêncio. Como não detectou os passos contrariados da avó, prosseguiu.

O conteúdo da arca emanava um odor de coisa antiga, proibida. Um misto de mofo e naftalina que não era inteiramente desagradável. Viu uma foto apagada de Tio Sinésio. Achava que fotografias de finados sempre tinham um ar assombrado e sinistro, como se a figura eternizada ali fosse piscar ou sorrir a qualquer momento.

Mas o medo diminuiu ao surpreender-se com as semelhanças físicas que compartilhava com aquele mítico Tio-avô. Herdaram as mesmas sobrançelas unidas em cima dos olhos. Um bigode fino conferia ao homem um ar respeitoso, severo.

Explorou o tesouro um pouco mais, e achou uma velha farda do exército, toda esfarrapada. Medalhas e condecorações por bravura ornamentavam os cortes nos ombros. Aquela roupa emanava uma tristeza profunda. Era a prova de que um dia alguém a vestira, e agora, nem mesmo seu cheiro permanecia no mundo.

Um objeto fino e elegante desviou-lhe o olhar. Como todas as crianças daquela fase, jamais conseguia prestar a atenção em alguma coisa por muito tempo.

Era um cachimbo de bambu finalmente trabalhado. Uma peça feita a mão, um pouco longa demais. Entalhes de pica-paus pintados de amarelo formavam um arabesco em espiral, convergindo para o pito. Embaixo do cachimbo, encontrou um diário encadernado em couro. Tirou o caderno e repousou ao lado.

Quando seu avô, o Visconde, estava em casa, gostava muito de fumar cachimbo em sua vasta biblioteca. Zezinho apreciava o aroma acre do tabaco queimando, mesmo quando lhe provocava lágrimas e tosse.

Homens fumavam, então também deveria fumar, afinal tinha quase onze anos. Já não era nenhum moleque. A fumaça deixou seu avô forte e imponente, e ele queria ser como ele para poder entrar na biblioteca a hora que quisesse.

Pegou os fósforos desajeitadamente

e acendeu o resquício de tabaco socado ali dentro. Um gosto de flores mortas e relva seca encheu-lhe a boca. A garganta incendiou-se, provocando uma tosse convulsiva...

Mas ao invés de exalar fumaça, um torvelinho de pétalas brancas partiu de seus lábios, espiralando pelo ar, animadas por um titereiro invisível.

Zezinho ficou encantado com aquilo. As pequenas folhas saíam, fazendo-lhe cócegas no céu na boca. Tragou novamente, e dessa vez soltou um punhado de mariposas coloridas que cintilavam os espectros do arco íris em suas asas sedosas.

O cachimbo era mágico!

Mal conseguia conter a excitação de descobrir mais sobre aquele artefato incrível. Apagou a chama com medo que vó Benta sentisse o cheiro. Mas cheiro de quê? Não havia fumaça, só o fôlego criador da natureza. Um perfume de terra molhada depois da garoa.

Afinal, de onde viera aquilo? Se havia alguma resposta para a charada, ela certamente estaria nas linhas daquele pequeno caderno.

Curioso, abriu o diário e começou a ler:

Relatório de campanha, Agosto de 1866.

Naqueles dias de inferno, a floresta brincava conosco. O ar quente e úmido só alimentava a sensação de que todo aquele verde era um monstro bafando em nossas nuças. Nem os pássaros cantavam naquelas bandas. Era sempre silencioso, não o silêncio silvestre da natureza, mas a calma predatória que antecede o ataque...

O capitão Sinésio Monteiro bebeu um gole de água na morninga. O líquido deslizou pela garganta, rescindindo a barro e minério de ferro. O calor da mata era sufocante, e por mais que tragasse toda aquela garrafa, não conseguiria compensar o banho de suor que colava suas costas à farda encardida.

Mosquitos orbitavam ao redor de seu cabelo negro, deixando-o ainda mais irritado. Era o líder daquela companhia. Não poderia dar-se ao luxo de perder o controle, não depois do desaparecimento do Cabo Aurélio.

Os homens estavam irrequietos, dardejando olhares hesitantes para a floresta. Sabia que eles não estavam procurando inimigos...

Era a própria mata que os intimidava.

Numa olhada inocente, parecia apenas um bosque comum, ordinário como tantos outros que já vira na vida. Não obstante, uma investigação minuciosa fazia o animal perdido em seus genes aguçá-lo os instintos, pressentindo naquela quietude uma ameaça velada. Não havia ali os sons subjacentes da vida silvestre, nem mesmo um único criquilar de grilo. Aquela era uma vegetação amaldiçoada, temida até pelos mais estúpidos filhos da natureza.

Foram deslocados para aquele fim de mundo, próximo a um afluente da Bacia da Prata. Os soldados de Francisco Solano rondavam o lugar, tentando estender as fronteiras do Paraguai, e abrir caminho até o Atlântico. Os rumores diziam que o ditador queria agora tomar o Rio Grande do Sul, e já havia cercado a província de Corrientes, na Argentina.

Não permitiria que aquela campanha prosseguisse onde quer que fosse. As ordens do Alto Comando eram expressas: Guarnecer os pontos estratégicos até o último homem tombar. E não eram muitos. A febre amarela sepultou mais

da metade do contingente. Restaram cinquenta e três soldados, uma tropa ínfima para confrontar uma legião de gringos.

Mas não se tratava de vencer ou morrer, e sim de resistir com bravura. Militares burocratas não se destacavam pela inteligência ou senso de praticidade. Era demasiadamente fácil para coronéis e generais mandarem que se sacrificassem pela pátria. Difícil era eles levantarem os traseiros flácidos de suas escrivainhas, e manter o patriotismo com uma bala de chumbo fumegando nas entranhas.

Antes de ser iludido por esse nacionalismo irracional, Sinésio fora um homem de teoria, não de prática. Lecionava literatura e gramática em Taubaté. Perdido ali, tão longe da civilização, a antiga fleuma intelectual cedera ao selvagem escondido nos recônditos de sua mente. Se a esposa o visse agora, certamente teria dificuldades em reconhecê-lo. pele curtida em sol, sujeira, e ferida cicatrizando. O bigode – outrora aparado com elegância máscula – um chumaço emaranhado na barba eremítica.

Cuspiu no chão, olhando para seus homens em atividade. O acampamento vivia uma rotina indolente. A comida não chegava com frequência e eles precisavam se aventurar entre os arbustos para caçar alguma coisa. Um de seus soldados, o índio Carlos Cupiaçaba – Cuca para os íntimos – estava sobrecarregado. Além de ensinar os outros a capturar animais e pescar naqueles riachos barrentos, também rastreava os inimigos para a tropa. Era o único com competência para ler nos elementos da natureza os sinais do homem branco.

Falando no Diabo, Cuca e mais dois homens voltavam da mata com uma expressão derrotista. Há dois dias procuravam indícios do Cabo Aurélio, desaparecido durante uma vigília noturna. Ninguém sabia o que lhe aconteceu. A única evidência de que ele existira alguma vez nesse mundo de Deus era a faca largada nos limites da selva.

– Nadinha dele, Capitão – Disse o soldado de pele vermelha, aproximando-se. – Desci o rio dois quilômetro mais Otávio e Praça Ribeiro, e não acho o cabo. A essa altura deve di tá todo carcomido pelos bicho. Tem monte di onça nessas banda.

Sinésio espantou os mosquitos, dizendo:

– Não achou nada mesmo? Nem a medalha de identificação?

– Não – O índio coçou a cabeça, olhando para as botas – Mas acho um troço meio esquisito preso, lá nas predas do rio.

Uma mão fria dedilhou a nuca do capitão.

– Que coisa esquisita, como assim?

Sinésio olhou para os homens atrás de Cuca. Eles fingiam que não sabiam do que estava falando. Saíram de fininho, procurando alguma coisa para fazer entre as barracas do acampamento.

O índio manteve-se em silêncio, revirando os olhos para cima como se buscasse na testa as palavras corretas para falar.

– Fala homem! – Explodiu Sinésio. Não precisava de mais suspense para terminar de devastar seus nervos em frangalhos.

Cuca levou um susto, explicando:

– Se voismicê quisé, posso leva tu lá pá vê. – Ofereceu

com seu português campestre. – Nós num teve coragem de ih lá pra confiri.

Capitão Monteiro largou a moringa e inquiriu:

– Estamos esperando o quê então?

– E saiu na frente, ajeitando a bandoleira do rifle nas costas.

Ele e Cuca voltaram para as matas, caminhando com passadas rápidas. O ritmo da jornada nada tinha a ver com determinação...

Estavam com medo de que a noite preta e maligna caísse sobre eles antes de retornarem ao acampamento.

Mas que Diabo é aquilo? – Indagou Sinésio, apontando para algo brilhando entre as rochas que dividiam a correnteza do rio.

O sol da tarde era uma gema incandescente, lançando suas chamas sobre o objeto de sua curiosidade. O Capitão não conseguia discernir as formas porque alguma coisa estava refletindo a luz, fragmentando os raios num gigantesco ouriço luminoso.

– Eu que num vô lá descobri! – Disse Cuca, sombreando a frente com a mão para bloquear a claridade.

A apreensão do índio era um indicativo de perigo. Aprendera a confiar nos instintos daquele soldado. Cuca estava tão intimamente ligado à natureza quanto uma mãe ao cordão umbilical do filho. Conseguia interpretar os sons, e mais importante: os silêncios da floresta. Nenhum pássaro piava nos galhos daquelas árvores, dando a entender que a região era indigna de receber seus ninhos.

O capitão andou de um lado para outro na esperança de que o ângulo de visão pudesse deter aquela reflexão branca, mas nada adiantou. Teria que ir lá.

– Me espera aqui! – Ordenou ao índio.

Usando o rifle como muleta, foi saltando de rocha em rocha, encaixando a baioneta entre as fendas das pedras.

Conforme se aproximava, os galhos de uma amendoeira, que se projetava para fora da margem, iam eclipsando o sol. O brilho reduziu um pouco, delineando as características do objeto ao redor do reflexo. Tinha algo vagamente familiar nele. As formas remetiam à cabeça, braços e pernas, mas estavam imóveis.

Olhou para trás e o índio limitava-se a vigiá-lo em silêncio.

Pulou para outra pedra interpondo-se entre a luz e a coisa.

Era uma árvore em forma de gente. Na verdade pelo nível de minúcias estava mais para uma escultura perfeita

de madeira. Cabelos e barba simulados por folhagens, mãos e pés feitos com minúsculos ciprestes, dedos de raízes retorcidas. Estreitou a distância, ficando impressionado com o detalhismo das feições: as linhas de expressão no rosto fariam inveja à mais sensível obra prima de Michelangelo. Órbitas preenchidas por duas amêndoas entalhadas, emulando o olhar vitrificado da surpresa ou do horror.

Notou que o brilho vinha de um retângulo de metal preso ao pescoço. Parecia uma medalha de identificação.

Com um frio soprando do estômago, Sinésio nem precisou chegar mais perto para entender o que estava vendo.

Aquela árvore era o Cabo Aurélio.

Depois de falarem ao restante dos soldados o que tinham visto, Sinésio e Cuca ficaram o resto da tarde calados, esperando que ao ignorar o assunto, pudessem refazer a realidade aos seus caprichos, e trazer Cabo Aurélio são e salvo da floresta.

O calor diurno foi cedendo lugar ao sereno, anunciando sua presença nos ventos glaciais, soprados do Oeste. A tarde extinguiu-se rapidamente, com a lua no horizonte afogando o astro rei numa poça de sangue em oferenda à Deusa Noite.

Estavam agora sentados ao redor de uma fogueira, ouvindo desanimados, as bravatas de Alemão, um soldado valente e enorme, oriundo do Paraná.

– Acho que estamos caindo numa tática de guerra! Os paraguaios estão nos rondando, rindo da nossa cara! – O gigante bebeu um gole de cachaça. – Tão querendo nos assustar! Devem ter esculpido aquele troço e colocado a medalha! Não é óbvio?

– Acho que você está certo! – Concordou o capitão, levantando-se de um tronco de mangueira tombado. – Somos adultos, o que é mais provável? Que alguém enfeitiçou o Cabo e o *arvorificou*, ou que somos um bando de borra-botas caindo nas artimanhas do inimigo? – Sinésio girou nos calcanhares lentamente, buscando apoio nos olhares reticentes dos soldados.

Alemão tinha mais barriga do que cérebro, mas sua teoria era absolutamente plausível.

Percebeu que o medo escuro de alguns era lentamente penetrado por uma faixa luminoso de razão. Alguns riram forçadamente, dispostos a conter o pânico que marchava sobre suas espinhas numa fila de insetos fantasmagóricos.

*E foi quando
alguma coisa puxou o
gigante para a mata.
Foi tão repentino
que piscou os olhos,
achando que estava
alucinando, ou sendo
uma vítima de ilusão
de ótica provocada
pelo brilho do fogo,
então, começou a
ventar – não o vento
soprado pela natureza
– O ulular sinistro que
anunciava a morte.
Era o mesmo
vento que soprava
na noite que Aurélio
desapareceu.*

O único que parecia à vontade era o gigante branco, fosse pela embriaguez, fosse pela falta de imaginação.

– Quer saber? Vou provar que vocês estão se borrando sem motivo! – Disse o paranaense caminhando para a floresta sombria. – Não existe diabo, fantasma nem mula sem cabeça! – Ele pegou um revólver e o colocou embaixo da pança suada, prendendo-o na cintura da calça. Estava sem camisa, o tronco oleoso refletindo as chamas da fogueira.

Os soldados observavam aquele espetáculo de bravura infantil, enquanto Sinésio berrava:

– Soldado, volta pra cá agora!

Alemão ignorou a advertência, balbuciando o quanto todos eram covardes. O capitão começou a segui-lo, ordenando:

– Alemão isso é uma ordem! Volta pra cá agora!

– Fica manso, capitão! – respondeu o soldado. – Tu vai ver que num tem nada naquelas árvores. – Vou só dar uma mijada! – e continuou andando.

Diabol!

Sinésio trincou os dentes em fúria. Estava sendo desmoralizado, diante de uma tropa com fome, medo e sede. O que viria a seguir? Um motim?

– Alemão, se você não der meia volta, vou atirar! – Sinésio apontou o rifle para as costas do insubordinado, focando a mira.

O paranaense ignorou. Parou nas raízes de uma frondosa amendoeira e começou a abrir as calças, cantarolando alguma coisa que se perdeu no vento. Ele nem mesmo ouvira a ameaça ou simplesmente não a levava a sério.

Os homens assistiam espantados ao conflito. Alguns tinham um brilho febril no olhar, desejando secretamente que ele consumisse a ameaça para entreter-lhes a noite.

Sinésio estava com o Golias louro na mira. O dedo transpirava na curva do gatilho, adquirindo a rigidez de um vergalhão. Se atirasse agora, o disparo desabrocharia uma rosa vermelha na carne adiposa do paranaense.

Um milhão de coisas passavam em sua cabeça naquele instante. Talvez estivesse apenas arranjando um motivo para alvejar um inimigo que fosse palpável, e descontar a frustração de estar ali quando não queria. Lembrou-se de como era a sensação de deitar numa cama quente e desfrutar o abraço terno da esposa, do som musical das risadas dos filhos, do café fumegando nas manhãs de domingo, de seus romances encadernados em couro, das aulas que aplicava na escola...

Não valia a pena.

Simplesmente não valia.

Abaixou a espingarda, olhando para as ancas gordas de Alemão, distraído, tirando água do joelho...

E foi quando *alguma coisa* puxou o gigante para a mata.

Foi tão repentino que piscou os olhos, achando que estava alucinando, ou sendo uma vítima de ilusão de ótica provocada pelo brilho do fogo, então, começou a ventar – não o vento soprado pela natureza – O ulular sinistro que anunciava a morte.

Era o mesmo vento que soprava na noite que Aurélio desapareceu.

Os homens levantaram de seus lugares, pegando as armas, prestando atenção no farfalhar dos galhos. Uma orquestra de corações em pânico formava uma sinfonia de tambores dentro daqueles peitos amedrontados. Fitaram as sombras recortadas da mata, apontando os rifles e revólveres.

– É eles... – Disse Cuca enigmáticamente.

– Eles quem? – Perguntou Sinésio com todos os pelos do corpo eriçando em lanças.

– Os *Sinhores* do vento. – Respondeu Cuca.

O Capitão fez uma careta confusa e o índio continuou:

– Nem tudo qui nasci da terra é coisa di Deus, capitão. Às vezes, a natureza prova sangui dos homi e gosta. Esse vento num é coisa normal. É um vento di raiva, di vingança...

Apavorado, um dos homens começou a atirar a esmo para dentro da mata.

– NÃO! – Gritou Cuca, mas os tiros espocavam bem mais altos que sua voz.

Num ato reflexo, todos os outros soldados imitaram o atirador.

– Cessar fogo! Cessar fogo! – Berrou Sinésio.

As munições acabaram e no intervalo da recarga, ele berrou:

– Eu mandei parar, caralho!

Os homens obedeceram trêmulos, suando em profusão. A fumaça de pólvora rescindia no ar, criando um nevoeiro cinzento.

O vento parara. Tudo estava mortalmente quieto. As folhas estavam imóveis novamente.

E foi nesse momento que uma aberração escarlate saiu da mata.

Capitão e os homens apontaram as armas, preparados para abater a criatura...

Não era um monstro...

Era Alemão.

Esfoldado vivo da cabeça aos pés, ele parecia uma caricatura retirada de um livro de medicina. Os Músculos e nervos em carne viva brilhavam contra a fogueira, lustrando cinturões de gordura amarela. Ele caminhava tropeçadamente, com a banha incontida escorrendo pelo tórax descarnado. Cada centímetro do corpo ardia tão hediondamente que nem conseguia falar.

Ele caiu de costas no chão, encarando o luar com olhos catatônicos.

Os soldados correram para acudir, prestando atenção em murmúrios pronunciados por dentes sem lábios.

– Chá... a...chi – Disse Alemão quase sem forças – Chá-a-chi

– Meu Jesus, *quê que é isso?* – choramingou um dos soldados, feito um bebê.

Lutando para controlar o horror que ameaçava devorá-lo, o Capitão aproximou-se, tentando decifrar aquelas palavras.

– Chá-chi... chá-chi – murmurava o paranaense sem parar. Ele estava dizendo “tá aqui”, mas a boca sem lábios não conseguia moldar as palavras adequadamente.

O que estava aqui?

A resposta veio numa cacofonia de gargalhadas malignas. O ar preencheu-se de um coro de vozes estridentes, rindo em diferentes tons. Pareciam se comunicar num idioma sem palavras, onde somente as notas vocálicas tinham significado. Havia uma ordem subliminar naquele caos de risos medonhos.

E eles vieram em toda a sua fúria.

Saindo de trás das árvores, velozes como panteras, com olhos amarelos faiscando sua inumanidade, vultos mais negros que a própria noite saltaram sobre eles.

Sinésio simplesmente não conseguia entender o que estava vendo. As criaturas corriam de quatro com os braços dianteiros apoiados em posição de flexão militar, pois elas não tinham pernas; a metade inferior do corpo afinava-se numa cauda curvada para o alto, onde um apêndice em forma de pinha oferecia um contrapeso.

O Praça Jarbas foi atingido violentamente por uma das caudas. Houve um estalo de ossos quebrando, quando a mandíbula dele foi arrancada num jorro escarlate. A língua ficou pendurada nos músculos esfarrapados, contorcendo como uma lagarta.

Um dos monstros ficou de pé que nem uma naja em posição de bote, e segurando uma zarabatana com as mãos, soprou um espinho envenenado que atingiu Cuca bem no meio da cara, fazendo-o cair para trás com as mãos no rosto. Ele debatia-se, enquanto a toxina mágica começava a agir em seu sangue, convertendo cada célula de seu organismo em madeira. Sinésio fez menção de socorrê-lo, mas o amigo já estava tão inanimado quanto à estátua de Cabo Aurélio, presa lá nas rochas do rio.

As feras agora urravam uma espécie de canto de batalha indígena, agudo e profundo. Saltavam e se movimentavam mais rápido que as miras dos soldados podiam acompanhar, sempre dilacerando, eviscerando, rasgando, mordendo. Caudas tão segmentadas quanto espinhas vertebrais chicoteavam crânios que rachavam com um ruído esponjoso. Mãos em garras tríplices fatiavam estômagos que libertavam intestinos fumegando no ar frio da noite.

Sinésio assistia a tudo congelado de terror. Apenas seus olhos testemunhavam aquele massacre dantesco. Os músculos recusavam-se a obedecer ao alarme de fuga que tilintava em seu cérebro.

Uma das bestas começou a girar o rabo flexível, deslocando o ar acima da própria cabeça, atraindo folhas secas para formar um pequeno redemoinho. O tufão do tamanho de uma pessoa asobiava ameaçadoramente, então, a fera chicoteou o rabo, lançando aquela boledadeira de vento no meio do conflito.

O furacão envolveu o soldado Braga, capturando-o numa armadilha rodopiante. Ele começou a levitar no olho daquela diminuta tempestade, quando, repentinamente, as folhas que giravam em velocidade subsônica, fatiaram sua

pele, espirrando sua vida para fora do corpo em jorros quentes.

Eles não tiveram a mínima chance.

A chacina durou menos que dois minutos.

No final, só restava o moribundo Alemão, e Sinésio, cujas lágrimas vertiam o horror sobre as maçãs do rosto.

Já havia se entregado à morte. A mente estava prestes a involuir até à simplicidade de uma criança amedrontada no canto escuro do quarto.

As criaturas – pelo menos uma dúzia delas – formaram um círculo ao redor dele, lentamente. Eram machos e fêmeas mantendo uma distância de dez metros, caminhando com movimentos cautelosos.

Sua consciência relutava em aceitar a terrível realidade traduzida pelos seus olhos. As monstruosidades tinham o tronco e a cabeça impossivelmente humanos. Eram atléticos, delineados por uma musculatura obsidiana, tão rígida quanto carapaça de escaravelho. Ideogramas tribais espalhavam-se pelo torso e rosto, pintadas com a seiva vermelha de Pau-brasil. Os olhos eram amarelos e brilhantes, cortados por íris reptilianas. Todos, sem exceção, cultivavam uma vasta cabeleira crespa, trançada em *dreadlocks* com caniços de bambu.

Um deles, bem maior e mais forte que os outros, se aproximou, caminhando com as mãos, exibindo a gigantesca cauda escorpiana em toda a sua imponência. Sinésio encolhia em baixo de sua sombra, humilhado perante aquele ídolo do mais puro ônix.

O Senhor do Vento andou ao seu redor, estudando-o com arrogância sem esconder seu ar de supremacia. Deveria ser o líder, pois uma coroa de madeira escarlate ornava o topo do seu crânio.

– Ocê nem reagiu... – Disse a criatura numa voz gutural, resvalando entre presas afiadas. – ... Num vali nem a pena mata um covarde que nem tu.

Sinésio mal ousava olhá-lo. Estava apavorado demais para encarar aquelas fendas elípticas.

O líder parou na frente dele, tirando as mãos do cascalho, apoiando-se sobre a cauda grossa semi-enroscada. Com uma das garras pegou uma zarabatana num cinto de palha, e com a outra, um pedaço cônico de bambu.

O capitão orou em silêncio, aguardando o espinho de *arvorificação*, todavia, isso não aconteceu. O guerreiro encaixou o cone na ponta da zarabatana e transformou a arma em cachimbo.

Sinésio ousou uma espiada para



cima. Do alto do rabo, a criatura devia medir quase quatro metros de altura.

O líder sugou a piteira, tragando a erva, e bafou um enxame de moscas varejeiras.

Numa situação confortável, Sinésio tentaria racionalizar o que acabara de ver, entretanto, diante de todo fantástico ocorrido, o objeto que produzia vida era um pormenor insignificante.

Ele jogou o cachimbo aos pés do capitão e disse:

– Você vai vivê pra conta o qui viu aqui, homi branco. Vai fala di nóis pra tua laia, pra qui cês jamais pise di novo ni nossa terra. – O monstro apontou para a zarabatana no chão – Eis aí tua prova di qui isso aqui num foi só um sonho ruim.

As criaturas deram-lhe as costas e começaram a se retirar. Dessa vez não estavam apoiadas nas mãos. Deslizavam em pé, serpenteando a cauda num movimento sinuoso.

Metade delas já havia desaparecido nas sombras da floresta, quando num impulso, Sinésio chorosamente perguntou:

– Por Deus... Quem são vocês?

O líder parou, olhando-lhe por cima dos ombros poderosos.

– Ocês dão nomi pra tudo, até paquilo que num entende. – Ele dirigiu um olhar para o escalpelado Alemão que murmurava suas últimas palavras nesse mundo:

– chá-chi... chá-chi... chá-chi...

Essa é a minha versão dos fatos. Por muito tempo fui julgado pelo Alto Comando e chegaram a me acusar de traição. Não havia provas que me incriminassem e nenhum dos juízes acreditou que eu poderia ter feito aquilo com meus homens. Os ferimentos não eram de balas, pareciam de animais, onças ou outra coisa. Minha sobrevivência garantiu a aposen-

tadoria e um monte de medalhas no fim da guerra.

Essa é a verdade, nada mais que a verdade...

Zezinho largou o diário, apavorado.

Naquela noite, pediu para dormir no quarto da avó, temendo aqueles estranhos *cha-chi* que povoariam seus pesadelos anos a fio.

Por muito tempo em sua longa vida, acordaria com gritos aprisionados na garganta, sem lembrar-se a razão de seus temores, todavia, a mente humana tinha seus meios de suprimir lembranças, quando essas eram demasiadamente intoleráveis. Seu inconsciente adaptou-se, gerando mecanismos que suavizaram a vivacidade daquele relato, até que no fim, tudo não passava de uma lenda pueril sem qualquer traço de malevolência. O insólito cedera lugar ao mundano, impondo sentido no inacreditável, transformando caudas em pernas saltitantes, carapaças em pele escura, gargalhadas diabólicas em risadas traquinas, coroas de pau Brasil em gorros vermelhos.

O menino Zezinho cresceu, e tornou-se o homem José Bento. Ele foi estudar e graduou-se em Direito, quando passaram a chamá-lo apenas de Doutor.

Porém, jamais esqueceu de fato aquele conto impressionante, e décadas mais tarde, voltaria aquele sítio encantado, onde relataria sua versão daquela história, assinando a autoria com seus dois últimos sobrenomes:

Monteiro Lobato. **BANG!**



Gabriel Réquiem nasceu no Rio de Janeiro, em 26 de Dezembro de 1978. Profissional de Marketing e colaborador do site Nós Geeks, divide seu tempo entre a literatura fantástica e sua paixão pela cultura pop. Estreou na ficção com o conto "O último apóstolo" da antologia "Névoa – contos sobrenaturais de suspense e de terror", onde homenageia uma de suas grandes influências:

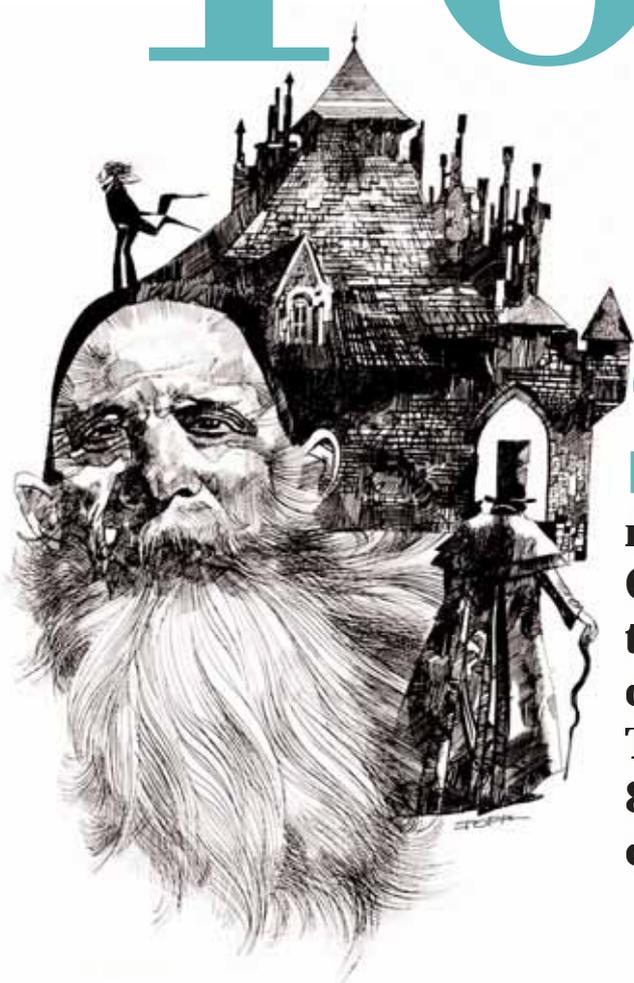
H.P Lovecraft.

Atualmente, vive no Rio de Janeiro com a esposa Vivian e conclui seu primeiro romance. Fale com o autor: gabriel.requiem@yahoo.com.br



Evocando Sérgio Toppi.

por João Lameiras



Se o ano de 2012 foi infelizmente fértil no desaparecimento de grandes nomes da Banda Desenhada mundial, como Jean Moebius Giraud, ou Joe Kubert, cujas mortes tiveram grande destaque mediático, já o falecimento do Mestre italiano Sérgio Toppi, em Agosto, perto de completar 80 anos, passou relativamente despercebido, pelo menos em Portugal.

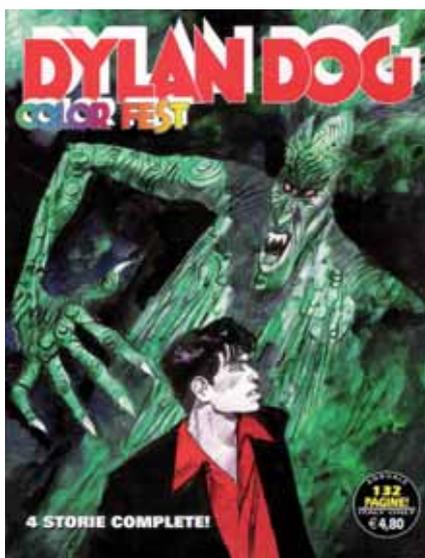
Uma lacuna que tentaremos corrigir nesta Bang!, evocando aqui a vida e a obra de Sérgio Toppi, virtuoso desenhador italiano, cujo estilo único e arrojada planificação não deixa ninguém indiferente. Nascido em Milão em 1932, Toppi matriculou-se na Faculdade de Medicina em 1952, para rapidamente descobrir que essa não era de todo a sua vocação. Rapidamente abandonou os estudos para se dedicar à ilustração, campo em que se estreia em 1953, realizando uma série de ilustrações históricas para a reedição da *L'Enciclopedia dei Ragazzi*, promovida pela editora Mondadori. Enquanto realiza trabalhos para publicações como a revista *Topolino*, em 1957 arranja emprego no Estúdio de Animação Pagot, dirigido pelos irmãos Pagotto, responsáveis pela primeira longa-metragem italiana de animação, o que não o impede de continuar a trabalhar como ilustrador para a imprensa e para a publicidade e de se estrear na Banda Desenhada em 1960, ilustrando uma biografia em BD de Pietro Micca, uma personagem histórica italiana do século XVII, escrita por Milo Milani para o jornal *Corriere dei Piccoli*.

Um momento importante da sua carreira na BD, foi o encontro com Sergio Bonelli, personagem incontornável da BD italiana, editor de Tex e Dylan Dog, que contratou Toppi em 1974, para este acabar de desenhar um Western que a morte de Rino Albertarelli deixara incompleta. O ano de 1975, também foi importante para Toppi, pois além de ter ganho o Yellow Kid para o melhor desenhador no Festival de Lucca, começou a colaborar com a revista *Sgt. Kirk* nesse mesmo ano. Seguir-se-ia a participação na mítica coleção *Un Uomo, un'Avventura*, onde Bonelli conseguiu a proeza de juntar os mais prestigiados nomes dos fumetti italianos, de Hugo Pratt a Milo Manara, passando por Crepax, Buzzelli, Battaglia, e claro, Toppi, que entre 1976 e 1978 ilustrou os volumes, *L'Uomo del Nilo*, *L'Uomo del Messico* e *L'Uomo del Paludi*, o primeiro dos quais chegaria a Portugal através de uma edição brasileira.

E se os interesses de Toppi estavam algo afastados das grandes séries da Bonelli, a sua amizade com o editor fez com que colaborasse ocasionalmente com a editora da Via Buonarrotti, desenhando histórias para a *Ken Parker Magazine*, para dois números de *Nick Rayder*, em 1997 e 2001, para o nº 11 da revista *Julia*, ilustrando uma história de Giancarlo Berardi, que chegou a



Revista Julia, ilustração de história de Giancarlo Berardi



Capa do Dylan Dog Color Fest nº3, de 2009



Imagem da biografia em BD do Papa João Paulo II



Sharaz'de

Portugal, através da edição brasileira da Mythos, que publicou a referida história no nº 11 da revista *J. Kendall Aventuras de uma Criminóloga*. Toppi tem também o seu nome ligado a outros dois populares personagens da Bonelli, Martin Mystère, de quem ilustrou uma história de 22 páginas para o Almanaque Martin Mystère nº 16, de 1999, posteriormente adaptada a um CD-Rom, e Dylan Dog, que Toppi retratou na capa do *Dylan Dog Color Fest* nº 3, de 2009, no que seria a sua última colaboração com a editora Bonelli.

Entre a longa colaboração com *Il Giornalino*, iniciada em 1976, e diversas participações nas principais revistas italianas, como a *Sgt. Kirk*, *Linus*, *Alter Alter* e *Corto Maltese*, Toppi constrói o seu estilo próprio, em que a rígida divisão da página em tiras e quadrados, dá lugar a uma planificação mais dinâmica e artística, que considera a página como um todo. O aspecto pétreo do seu desenho, em que as personagens parecem cristalizadas numa natureza ameaçadora, também ela fossilizada, o fantástico que emerge das suas histórias, faz da obra de Toppi, algo único e inesquecível.

Infelizmente, essa obra, tão variada que inclui, além de largas dezenas de histórias curtas, coisas tão inesperadas como uma biografia em BD do Papa João Paulo II, nunca conseguiu cativar devidamente o grande público, talvez pela ausência de um herói icónico que o fidelizasse. A obra de Toppi é constituída maioritariamente por histórias curtas, tendo como único personagem recorrente *Il Coleccionista*, um peculiar colecionador e aventureiro, misto de dandy e de cowboy, que se estreou em 1982 na revista *Orient Express*. Um personagem de moral dúbia e passado misterioso, muito longe dos heróis tradicionais com que o leitor facilmente se identifica.

Com o declínio das revistas em Itália, que se acentuou no início do século XXI, Toppi começou a cair no esquecimento no seu país. Algo que não aconteceu em França, graças ao excelente trabalho da editora Mosquito, que a partir de 1997 tem vindo a editar de forma cuidada o seu trabalho (tal como o de outros grandes mestres italianos, como Battaglia e Micchelluzi). Uma parceria feliz, que deu origem a mais de 30 álbuns de BD, entre colectâneas de histórias curtas, até trabalhos feitos directamente para o mercado francês, como a segunda parte de *Sharaz'de*, ou a quinta aventura do Coleccionador.

Graças às edições da Mosquito, o

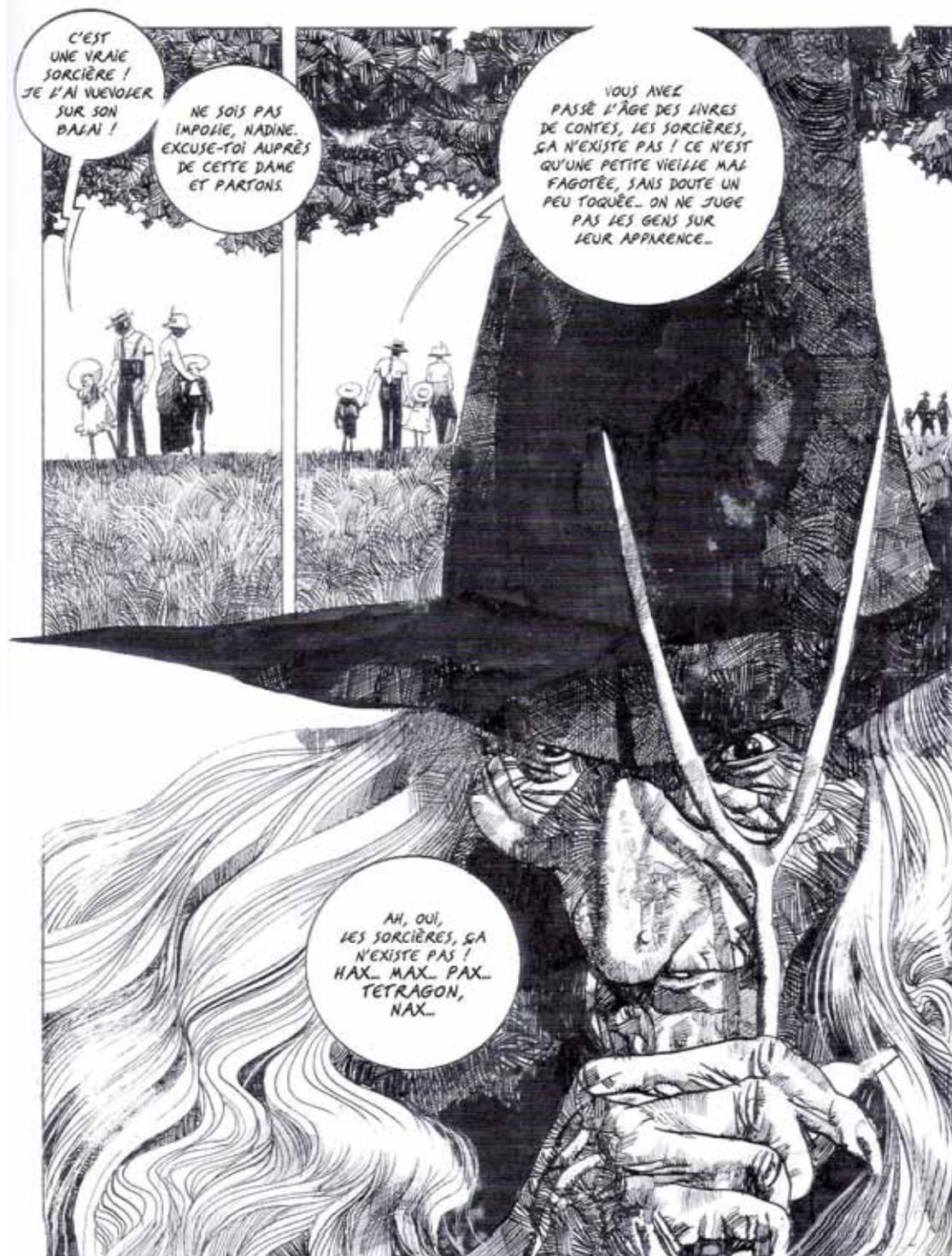
trabalho de Toppi tem vindo a ser trazido em diversos países, da Europa, aos Estados Unidos e à China, onde uma exposição das suas obras foi vista por dois milhões de pessoas em apenas cinco dias. Uma merecida consagração que Toppi, já debilitado pelo cancro que haveria de o levar, não pôde testemunhar pessoalmente.

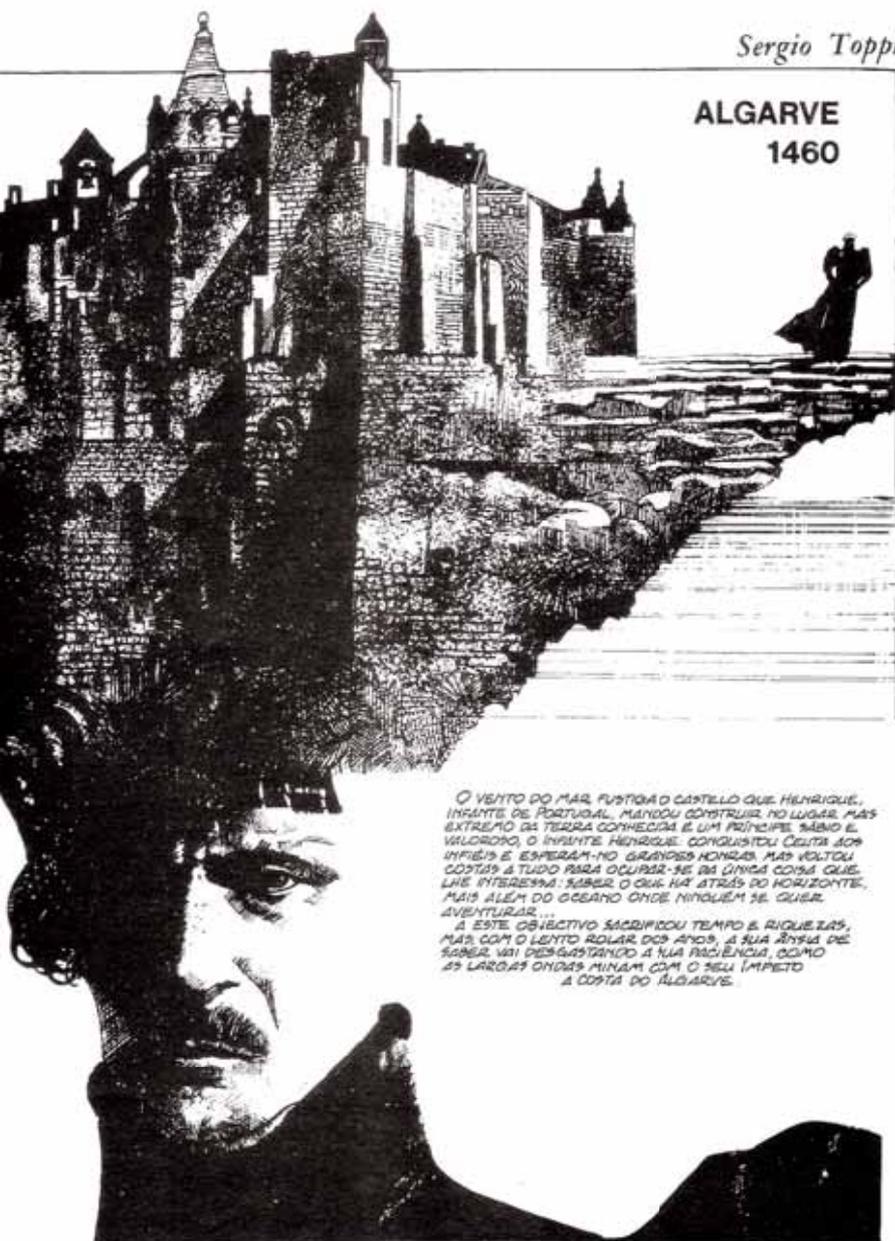
Apesar do seu trabalho só agora começar a ser publicado nos EUA, graças à Archaia Press, a sua influência em desenhadores como Walt Simonson, Frank Miller, Bill Sienkiewicz, Ashley Wood, ou Dave McKean (sobretudo numa primeira fase que vai até ao *Arkham Asylum*) é evidente e assumida

pelos próprios, que nunca esconderam a sua admiração pelo trabalho de Toppi.

Walt Simonson, que deu Toppi a descobrir a Frank Miller e Howard Chaykin, quando os três partilhavam um estúdio em Nova Iorque, foi o autor do prefácio à edição americana de Sharaz-De, em que refere que: "as imagens de Toppi são uma mescla evocativa de belos desenhos, texturas, formas, espaço negativo e design. Desenha com uma mistura de contornos, hachuras, manchas de preto cuidadosamente posicionadas e espaços em branco. Ele é um mestre dos espaços em branco. O resultado é um desenho extremamente vivo em cada página, independentemente do assunto". Já Frank Miller, que dizia que "Toppi faz o impossível parecer fácil", foi o responsável pela

estreia do desenhador italiano no mercado americano, publicando uma ilustração que o Mestre fez de homenagem à série Sin City, no nº 4 da mini-série *Sin City: The Big Fat Kill*, infelizmente ausente da edição portuguesa da Devir. Mais tarde, será a Marvel a encomendar-lhe as capas da mini-série *1602: The New World*, que retoma o conceito, criado por Neil Gaiman, do universo Marvel transposto para o século XVII, ficando-se por aqui a presença do desenhador americano na terra do Tio Sam, até a Archaia começar finalmente a publicar a sua obra em inglês, começando por *Sharaz'de*, numa bela edição que Toppi já não teve tempo de ver...





ALGARVE 1460

O VENTO DO MAR, FUSTIGOU O CASTELO QUE HENRIQUE, INFANTE DE PORTUGAL, MANDOU CONSTRUIR NO LUGAR, MAS EXTREMO DA TERRA CONHECIDA E UM PRÍNCIPE SÁBIO E VALEROSO, O INFANTE HENRIQUE, CONQUISTOU CELTA DOS INÍFIOS E ESPERAM-NO GRANDES HONRAS, MAS VOLTOU COSTAS A TUDO PARA OCUPAR-SE DA ÚNICA COISA QUE LHE INTERESSA: SABER O QUE HÁ ATRÁS DO HORIZONTE, MAIS ALÉM DO OCEANO ONDE NINGUÉM SE QUER AVENTURAR...

A ESTE OBJECTIVO SACRIFICOU TEMPO E RIQUEZAS, MAS COM O LENTO ROLAR DOS ANOS, A SUA ANSIA DE SABER VAI DESGASTANDO A SUA PACIÊNCIA, COMO AS LARGAS ONDAS MINAM COM O SEU IMPACTO A COSTA DO ALGARVE.

"Algarve 1460. O Infante Dom Henrique e a epopeia dos Descobrimientos Portugueses vistos por Toppi."



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



"L'Obelisque Abyssin.
A natureza ameaçadora, numa aventura do Coleccionador"

Em Portugal, onde a influência do seu traço é visível num autor como Pedro Massano, as histórias de Toppi chegaram através de revistas como *Jacto* e o *Jornal do Cuto*, que publicaram algumas histórias curtas e da Colecção *A Descoberta do Mundo*, da Larrousse, que a Dom Quixote editou em Portugal e em que o nome de Toppi aparece ao lado de ilustres compatriotas seus, como Buzzelli, Manara, ou Battaglia, e do português Eduardo Teixeira Coelho. A última aparição de Toppi em português, deu-se em 1999, no nº 8 da 2ª série da revista *Seleções BD*, com a história *Algarve 1460*, protagonizada pelo Infante Dom Henrique, enquadrada por um belo texto de João P. Boléo, que abordava a relação de Toppi com Portugal, que tinha visitado um ano antes de desenhar essa história. Curiosamente, a mesma revista preparava-se para iniciar a publicação de *Sharaz'de*, a peculiar adaptação das *Mil e Uma Noites*, que é um dos melhores trabalhos de Toppi, no preciso momento em que a falência da editora Meribérica levou ao seu desaparecimento.

Ficaram a perder os leitores portugueses. Os mesmos leitores que, nestas páginas têm finalmente direito a uma pequena amostra do imenso talento de Sergio Toppi, um desenhador, nas palavras de Dave McKean, "capaz de desenhar qualquer coisa e dar-lhe uma solidez e um sentido de movimento que a tornam ideal para contar histórias no formato da Banda Desenhada". **BANG!**



"A estreia de Toppi no mercado americano pela mão de Frank Miller, numa homenagem à série Sin City."



O CEMITÉRIO DO Diabo

conto de
pedro ferreira

CONTEMPLA MORTAL, A CASA QUE VM DIA HERDARÁS, assim dizia em letras barrocas, o letreiro nas mãos da gárgula de ferro negro e face craniforme a muitos metros do solo, sobre o portão. Olhado à parca luz da candeia, o seu esplendor agoirento afugentava a coragem que Luís Manuel reunira a tanto custo. Lendas sombrias, contadas pela sua avó à lareira em noites frias, quando o vento assobiava e toda a Vila parecia engolida nas montanhas, circulavam agora pela sua mente.

Nenhum homem vivo havia pisado o Velho Cemitério, local desde há muito habitado por demónios. Meia légua a norte da Vila, acedido por um trilho cavado sob inúmeras procissões, erguia-se aquele numa enorme serra, mais alta e vasta que as restantes e repleta de um

grandioso manto de sepulturas. O espaço era vedado por um gigantesco gradeamento de negras barras, erguidas para o céu como lanças colossais, vindo a desembocar no portão de arabescos negros onde Luís considerava o epitáfio pela milésima vez.

Dos cumes em redor, como era dito, podia ver-se a custo os torreões de um palácio encravados na montanha, muito após as intermináveis lápides de granito. O palácio dos *capricotos*, o lugar da imortalidade, dizia-se na ignorância do que consistia. Nem sequer se sabia o que era um *capricoto*. Contava-se de quem o tentasse encontrar, mas sem nunca regressar para contar o que vira. Tudo isso era esquecido na maioria do tempo e o Cemitério era apenas visitado durante as marchas fúnebres, quan-

do se deixavam os defuntos à entrada, para que durante a noite algo os viesse a juntar aos irmãos em repouso.

Nisto pensava Luís, persistindo em desistir – São terras do diabo, onde caminha a morte – afirmou – Não há quem nos tire de lá! Por favor Márto, vamos voltar para trás.

– Continuas a acreditar nesses sermões do padre Esteves – objectou o outro – Onde é que está o Manel que eu conheci, hã? Esquece isso, vais ver que corre tudo bem.

Conhecia o Valdemar, ou o Márto como lhe chamava, há quase duas décadas, quando não eram mais que dois garotos a correr pelos prados sem pensar no futuro. Valdemar, o calmeirão sem medo com quem fizera boa parte de partidas. Com ele apedrejara os vi-

trais da igreja, roubara fruta em dezenas de hortas, explorara, acampara em toda a espécie de lugares estranhos e partilhara experiências como a do dia em que fora à casa de Ginita pela primeira vez.

Mas nada que se pudesse comparar a isto! Mais do que fugir do Manel Mulateiro de enxada em punho, enfrentar uma dezena de cães, esquivar das pontas de um touro em fúria ou enfrentar uma mulher de pernas abertas pela primeira vez, aquilo era muito pior. Pensava sobre o que teria passado pela cabeça do amigo trazendo-lhe esta mórbida ideia e só chegava à conclusão que a culpa era inteiramente de Vingelha, a bruxa, e não dele. Dizia-se que o convívio com Sara Vingelha podia enfeitiçar, levando à loucura qualquer incauto que o fizesse, sendo por isso que nunca ninguém a desposara, e isso, parecia-lhe agora, havia acontecido a Valdemar, que perdera até o receio da morte. Devia tê-lo evitado desde o início, mas agora era tarde e qualquer tentativa de dissuasão ir-se-ia mascarar de cobardia.

Não podia aceitar que Valdemar lhe chamasse cobarde.

– Do que se conta por aí – prosseguiu aquele, vendo o seu receio – Não acredito que alguém tenha razões para falar. É como te digo, Manel – e colocou-lhe o braço sobre os ombros – Vamos triunfar onde os outros têm medo.

– O Joaquim Bodo jurou-me ter visto a dança macabra dos mortos na noite após um funeral – contrapôs Luís – Falou-me da forma como eles saíram por este portão, dançaram em volta do caixão e no fim o arrastaram para dentro.

– E tu acreditas nisso? – riu-se Valdemar – O homem é capaz de já ter visto o diabo a copular com a virgem no cimo de uma árvore a arder. Vais ver que esses *mistérios* não devem ser mais do que as brincadeiras de algum coveiro marreco.

– Acabou-se a conversa! – quebrou a voz da mulher à frente – Vamos embora! – o seu aspecto era sério e o olhar imperturbável. Sempre que falava todos a ouviam. Assim era Sara Vingelha, a bruxa da Vila, muito procurada em segredo pelos jovens apaixonados na busca de conselhos e poções, pelos homens com má sorte na vida e mulheres traídas à procura de vingança. Mantendo um corpo jovem, embora se aproximasse da meia-idade, vestindo andrajos e caminhando descalça, fraco o sustento das profecias e mezinhas, as suas palavras, repletas de uma verdade profunda, não encontravam dificuldade em calar um fidalgo de barbas brancas e larga fazenda – Se queres desistir, estás à vontade Luís, agora fá-lo já e não nos faças perder tempo.

Mas Luís não o fazia. Não diante da franqueza daquelas palavras. E então, ele que acreditava na Bíblia e nos santos como no restolhar das folhas e que sempre vira o diabo naqueles olhos, deu consigo a assentir e a jurar que não desandaria. Também queria perguntar a razão da viagem se efectuar de noite, mas para isso já não encontrou coragem.

Pouco depois, o grande portão rangeu nos gonzos pela força do grupo. Para seu pesar, entravam no Velho Cemitério e por todo o clarão das suas lanternas se estendia uma imensidão de marcos cruciformes, aleatoriamente dispostos sem formar qualquer trilha ou padrão geométrico entre si, o que iria levar a uma marcha demorada, obrigando-os a rodear, esquivar, ou mesmo trepar sobre os obstáculos quando não houvesse outra hipótese.

Não se detendo, Sara avançou pelas fileiras de granito.

– Manel, anima-te – reconfortou-o o companheiro – Poucos estiveram onde tu estás agora – e avançou também, deixando-o para trás.

– E desses poucos, nenhum voltou a casa para contar a história.

Todavia, nada podia abalar a boa disposição de Valdemar, muito menos um comentário pessimista. Sara era o seu único interesse no momento e todo o resto ficava de fora para o seu devido tempo. Recordava-se de em criança a ter contemplado secretamente desde que a mulher surgira na Vila, sem se saber de onde veio e a razão por que o fez. Os enigmáticos saberes que logo demonstrou deixaram os Vilões receosos, alcunhando-a de todos os nomes proibitivos à moral cristã. Mas entre aqueles não se encontrava Valdemar, que embora não o tivesse feito antes, chegou a pensar em visitá-la na recôndita moradia. A oportunidade de lhe falar só veio muito mais tarde e sem iniciativa da sua parte, quando Doroteia foi cortejada por Luís.

Doroteia enlouquecera-o. Ele acabava sempre os dias de caneca na mão na taberna do pai dela, língua afiada e peito emproado. Eram raras as noites que não descambavam numa rixa, sendo aí o meio onde a razão da sua força livremente triunfava. Sempre que o via, Doroteia elaborava um sorriso, e vendo-o esvaziar o copo, não perdia a oportunidade de se abeirar perguntando-lhe se queria mais. Assim fora du-



rante muito tempo em que ele a amava sem o confessar.

Mas fora Luís quem levava a melhor. Não olvidava a tarde fatídica em que vira o amigo sair da casa dela, nada tendo ele feito em relação a isso. Nessa e nas noites subsequentes, ao chegar da labuta, apenas bebia para afogar o ressentimento.

O tempo trouxe novas pretendentes, sem grande nota da sua parte. Até que Sara Vingelha se aproximou um dia, quando voltava do rio onde lavara a roupa, encetando diálogo. Era o espírito livre

daquela mulher, patente no cabelo desgrenhado, que o seduzia mais que os tímidos maneirismos das jovens casadoiras de lenço à cabeça. Foi assim que renasceu a sua atracção pela bruxa do monte.

Teria sido mais fácil de aceitar uma corte com Ginita, a rameira, pois aquela tinha o dobro da sua idade e, sem dúvida, pior fama. Mas apesar de tudo, ali estava ele agora, tentando provar a sua coragem leonina diante de uma musa audaz.

Absorta em qualquer objectivo, Sara caminhava à frente, transpondo habilmente os obstáculos de pedra sem demonstrar desconforto nas solas dos pés ou dificuldades pelo longo vestuário. Com a cabeleira negra a adejar ao vento e a saia a trair o mais leve movimento das coxas, bastava olhá-la para renovar o seu espírito aventureiro. Deus e o diabo tremeriam diante daquela mulher.

Caminhando atrás, Luís não sentia o mesmo ímpeto. O martírio da caminhada e o imaginário macabro toldavam-lhe o espírito. Cada marco que transpunha era para si mais do que simples pedra, era gente que pisara a Vila muito antes dele, revolvendo-lhe a culpa sempre que pensava nisso. Pior do que isso era o medo. Ali, todas as lendas sombrias ganhavam vida a cada passada, fazendo-o tremer diante de um longínquo piar de coruja ou da silhueta esvoaçante de um morcego.

Se cedera pela dificuldade em negar o desafio do companheiro, ou se teria sido pelo terror que a mulher lhe inspirava, não sabia explicar. Talvez ambas as coisas. Por diversas vezes pensara em desistir, mas a razão desvanecia-lhe no penetrante olhar de Sara sempre que o via. Contrariado, engolia em seco e continuava a marcha.

Vira há pouco na lua duas horas de extenuante caminhada, quando à sua frente Valdemar é tragado pelo chão, largando um berro.

– Márito! – gritou ocorrendo ao local, encontrando o amigo agarrado ao tornozelo ferido, metro e meio abaixo do chão. Felizmente conservara a lanterna intacta, evitando um incêndio. Com a sua ajuda regressou à superfície.

Vendo o aparato, Sara voltou atrás. Remexendo na bolsa, a mulher colocou algo na boca que mastigou até formar uma pasta que aplicou no artelho do amigo, atando-o com um pedaço de tecido que rasgou da saia.

– Tenham cuidado, ou ficam para trás – alvitrou ela. E sem dar maior explicação, retomou a passada.

Os dois homens entreolharam-se.

– Não é estranho ver uma campaa aberta – constatou Valdemar ao pegar na mão estendida de Luís para se levantar – O local parece não ter sido usado desde há muito tempo. Talvez muito antes dos bisavós dos nossos bisavós.

– De facto – concluiu o outro muito estoicamente. A situação e o comentário de Sara deixaram-no ainda mais receoso, contudo o seu fatalismo não contagiava o amigo.

Porém o avanço da mulher não permitia atrasos. Era curioso constatar como mesmo descalça se mostrava pouco hesitante ao terreno rugoso, sendo dificilmente acompanhada pelos dois homens de pesadas botas que não conseguiam disfarçar o cansaço que se acumulava de muito galgar as silhuetas de granito. No caso de Valdemar, as dores no artelho levavam-no a uma marcha lenta com hesitações.

Meia hora andada, Luís deteve-se como para tomar fôlego.

– Vamos! – incitou o outro.

– Estou estafado!

– Anda lá, já falta pouco – Valdemar estendeu-lhe a mão.

Luís colocou a lanterna sobre uma haste da lápide onde se encostara e segurou-lhe a mão com força – Ouve Márito – e olhando em redor, confirmou não ser ouvido por Sara – Já chega desta farsa. Deixa o raio da bruxa ir ao encontro da morte, eu quero voltar!

– Estás a caçar comigo, claro?! – riu-se o outro, libertando a mão com força – E o néctar da imortalidade, já não o queres? Anda lá, põe o cu a mexer!

– Vou-me embora e tu vens comigo! – rugiu Luís, agarrando o colarinho do amigo, levando a que Valdemar o empurrasse com força contra o campanário atrás.

– Eu não quero saber do raio do palácio nem da tua imortalidade, Márito – constatou desesperado – tenho tudo para estar bem. Tenho trabalho, ando a construir a minha casinha e tenho a Doroteia que me quer. Não me quero arriscar nisto.

A menção daquele nome reverberou na mente de Valdemar. Por vezes reflectia até que ponto a esquecera, julgando serem as coxas de Sara apenas o motivo para que isso viesse a acontecer. Quando o fazia, a imortalidade já não lhe parecia tão vantajosa, julgando as dificuldades em viver uma eternidade ao lado da curandeira. Mas era tudo o que tinha e de nada servia amaldiçoar o destino.

Um longo murmúrio à distância veio

interromper as suas cogitações. Erguendo as lanternas, ambos puderam contemplar uma massa negra que se aproximava, ameaçando esmagá-los. Então, quando os seus olhos se adaptaram à luz alaranjada do fogo, reconheceram o grupo de silhuetas que trôpega e placidamente se arrastava por entre os campanários na bruma, entoando um lúgubre pranto.

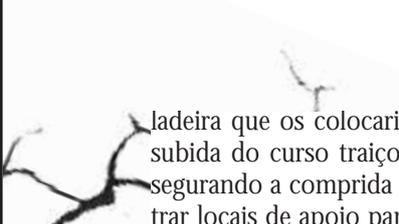
– A caminhada dos mortos – zurziu Luís – Devem estar ali todos os nossos antepassados desde o princípio do tempo.

Em vão o outro gritara para que fugissem dali, pois logo o fizeram. A corrida valeu-lhes grande número de arranhões, esfoladelas e uma dor excruciante no artelho ferido de Valdemar, mas colocou-os a escassos metros de Sara que permanecia serena na sua trilha. Quando lhe contaram das negras figuras, objectou que não as temessem, resposta que não os satisfez. Todavia deixaram de avistar as formas e o seu canto perdia-se na imensidão que os separava.

O terreno acidentava-se e não muito depois tornaram-se visíveis, por entre a massa de rochedo, os torreões do castelo, enquanto o emaranhado de tumbas se ia progressivamente tornando esparso. A leste surgiam os primeiros raios solares e as lanternas tornavam-se desnecessárias, mas a nova luz permitiu também que avistassem a procissão de silhuetas, progredindo no sopé do morro onde se encontravam. Era imensa, dispersando-se ao longo da montanha até onde a vista alcançava. Ameaçava cercá-los. Por mais que ambos o desejassem, sobretudo Luís, os companheiros receavam dar voz aos pensamentos, acelerando a marcha e procurando na impassibilidade de Sara um parco consolo para o problema.

Alcançaram a última fileira de campas não muito depois, assim como um extenso vale verdejante que se espraiava além dela. Ao centro elevava-se um monte em cujo topo repousava o vistoso palácio, cinzento como o granito, decorado de florescentes vitrais e com enormes torreões projectados no céu, rematados por telhados cónicos cor de esmeralda. A fim de o alcançar, era imperioso escalar o enorme trilho serpenteante em redor do promontório onde a construção se elevava.

Embora a vontade os incitasse a repousar sobre o convidativo tapete verde, a hipótese nem lhes surgiu em pensamento e depressa atingiram a base da



ladeira que os colocaria no caminho do objectivo. Decorreu a hora seguinte na subida do curso traiçoeiro. Sara progredia pelo caminho escarpado sem receio, segurando a comprida saia com uma mão, não mostrando dificuldade em encontrar locais de apoio para as sujas solas dos seus pés. O mesmo não acontecia aos restantes atrás, cuja embaraçosa caminhada os levava a recorrer frequentemente à ajuda mútua para transpor os obstáculos em forma de rochas salientes e deslizamentos no terreno. Por vezes o caminho estreitava-se tanto e as bases de apoio eram tão esparsas, que um descuido não muito grande poderia ocasionar uma queda mortal. Olhavam para o cume na esperança de encontrar um fim próximo, desejando apenas não ter de regressar a um sitio assim.

Foi grande o alívio quando atingiram a alameda no topo, detendo-se para recuperar o fôlego e massajar os membros molestados. Na base avistaram as hostes negras, estacionadas a toda a volta no limiar do cemitério, sem colocarem pé na superfície relvada. Escusado seria dizer que estavam cercados, embora isso não lhes causasse grande transtorno face ao sucesso momentâneo.

– Não temam! – aconselhou Sara encaminhando-se logo para a enorme portada do edifício onde fez ecoar como um gongo a desmesurada aldraba. Imediatamente seguiu-se o silêncio. Momentos depois despontou uma figura no cimo de um torreão que, para espanto dos observadores, se projectou no ar em vários rodopios, aterrando no adarve alguns metros em baixo. Daquele ponto, lançou-se numa cambalhota para a frente, até ficar presa ao umbral de uma seteira na parede oposta. Usando-se dos pés como mola, disparou deste sitio numa série de piruetas até alcançar firmemente o solo a escassos metros de Sara.

– Bem-vindos sejam, mortais infelizes – proferiu com uma série de risadinhas infantis – ao Palácio do Prazer Eterno.

Não tinha nada de humano, apesar das semelhanças. O corpo era esguio e densamente peludo como atestava o seu peito nu, os braços estendiam-se até aos joelhos, sendo as pernas curtas, terminando os membros em largas extremidades com garras. As feições eram indistintas, como se a cabeça tivesse sido lambida, apagando os mais evidentes traços de personalidade para deixar apenas uma testa pronunciada e uma pêra retorcida no queixo. Para rematar, o vestuário era resumido a umas bragas azuis bastante gastas, presas na cintura por um cordel de cânhamo. Para todos os efeitos, aquilo devia ser um *capricoto* como os da lenda.

– Conduz-nos ao teu mestre – asseverou laconicamente Sara.

Com risadinhas esganadas, o misterioso ser retirou um molho de enormes chaves dos calções, abrindo a portada com uma delas e convidando-os a entrar. Em nada a sua presença tranquilizou Luís, contudo preferia-a à hoste de silhuetas negras no sopé do monte. Quando a porta se fechou atrás, sondou o amigo sem encontrar complacência no olhar daquele. Parecia ser um júbilo momentâneo que movia Valdemar, caminhando logo atrás do novo guia. Sara continuava impassível, contudo parecia entrever-lhe algum nervosismo.

À volta, as paredes do corredor achavam-se esculpidas em complexos entrelaçados com monstruosidades serpenteantes de entalhes revestidos pelo musgo de eras, entrecortadas por longas trepadeiras que brotavam das fendas no mosaico do chão.

O caminho desembocava numa série de passagens labirínticas, idênticas entre si na floresta exaustiva, vindo a terminar numa vasta galeria aberta no topo, onde os raios de sol entravam numa tonalidade amarelada, contrastando com a obscuridade dos corredores. No centro da sala repousava uma comprida mesa de pedra, circundada por bancos do mesmo material e por todo o espaço saltitavam e cabriolavam grande numero de criaturas semelhantes à primeira, rindo e guinchando, trepando paredes, baloiçando nas trepadeiras ou lutando entre si numa cacofonia infernal. Os seios pronunciados em algumas delas remetiam-nas para o sexo feminino, embora fossem igualmente esquálidas e peludas, envergando todas elas apenas um par de calças muito sujo e gasto.

Vendo os forasteiros, um grupo das quais aproximou-se, contemplando-os de uma distância em redor, para logo desatar a fugir sobre os quatro membros quando Luís o enxotou, berrando e fingindo correr atrás. O ser que fizera de guia saiu disparado pelo lado oposto da sala, onde momentos depois assomou um grande homem debaixo da larga ombreira. Perante a sua chegada, todas outras criaturas se imobilizaram como por magia nos locais que ocupavam. O anterior rebuliço deu lugar a um silêncio estonteante, no qual Sara caminhou para o recém-chegado, prostrando-se a seus pés.

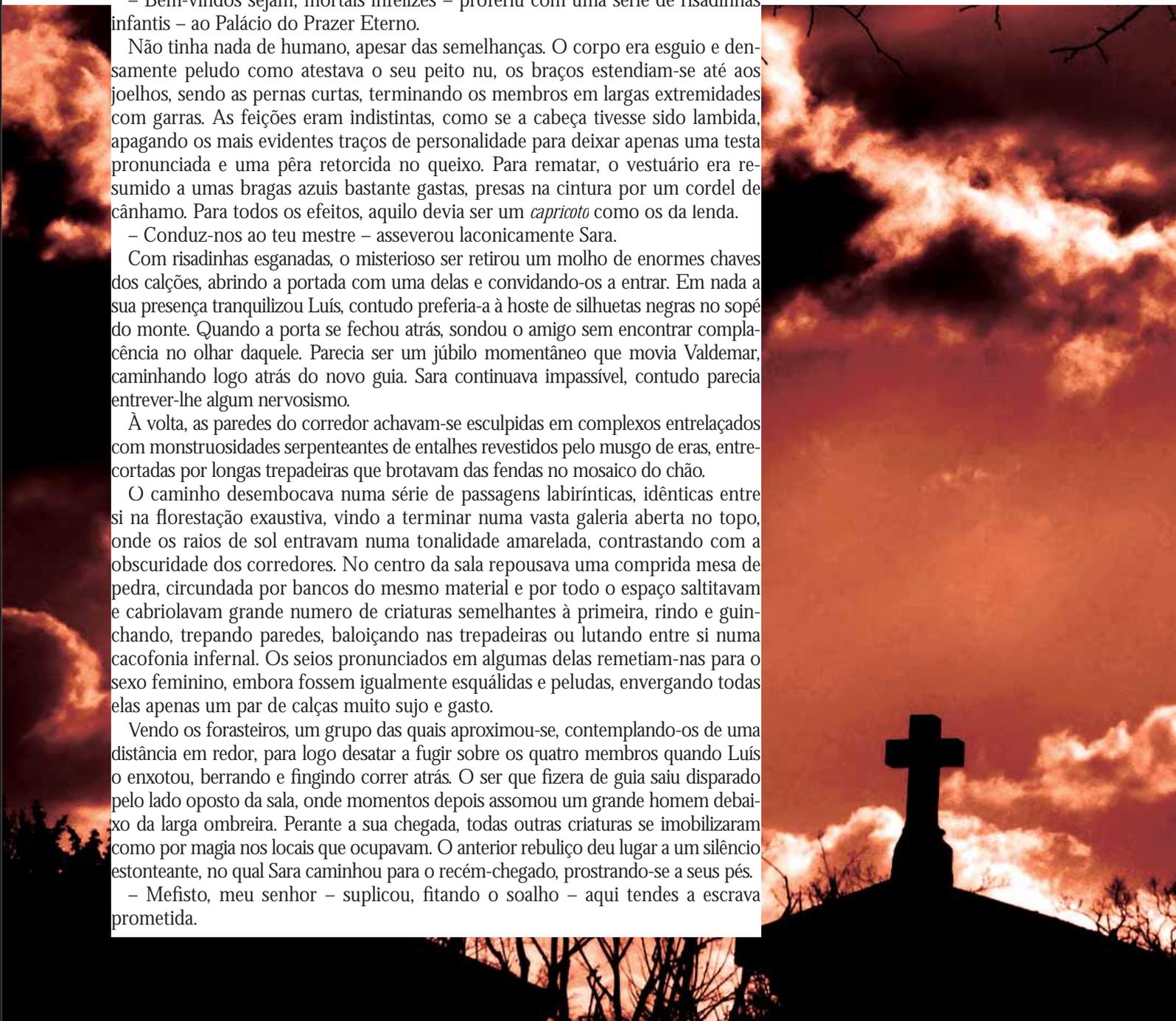
– Mefisto, meu senhor – suplicou, fitando o soalho – aqui tendes a escrava prometida.

– Levanta-te, mortal desafortunada – condescendeu o gigante numa voz de barítono, erguendo-lhe meigamente a face com uma mão sob o queixo – Certo é que terás aquilo que vieste buscar. Mas por ora ergue-te, uma eternidade de prostração te esperará depois – riu-se.

Olhando em volta, Mefisto examinou os restantes.

– E vejo que trouxeste companhia. Muito bem – sorriu – Está na hora de brindarmos! – gargalhou, batendo palmas.

Diante aquele sinal as criaturas retomaram vida, correndo a abandonar o salão em várias direcções distintas, regressando com uma imensidão de objectos necessários à prática de um banquete, tais como toalhas, discos de porcelana, vasilhames de cristal, faqueiros em ouro, jarros com vinho e outras espirituosas, assim como uma imensidão de bandejas de tentadoras



iguarias, que compuseram a rude mesa de pedra.

Como convidada de honra, Mefisto incitou Sara a ocupar o grande cadeirão ao lado do seu, ordenou-lhe também que se desnudasse e que assim permanecesse durante o jantar, para que a sua beleza não ficasse oculta entre burel e serapilheira. Foi a primeira vez que a viram hesitar perante algo, mas mostrando uma grande dose de amor-próprio, recompôs-se imediatamente e não permitiu que lhe repetissem a ordem. Desenrolou o xaile que lhe envolvia os ombros, lançando-o aos pés do anfitrião, despiu a saia e a casaca,



brindando todos com a perfeição do seu corpo. Mesmo Luís no seu decoro, foi incapaz de desviar o olhar enquanto ela se sentava no enorme cadeirão.

Seguidamente, novo sinal do gigante levou todas as criaturas encontrarem anarquicamente o seu lugar à mesa, deixando apenas os companheiros de pé, defronte a Mefisto.

– Ora não me julguem mal, meus amigos – atestou aquele –, mas não é hábito meu partilhar o jantar com adoradores da cruz. Se não vos causar incómodo, a refeição ser-vos-á levada aos aposentos – e nisto ordenou a dois dos seus servos que os encaminhassem.

O primeiro a levantar-se indicou-lhes a direcção, guiando-os com a ajuda do outro por meio de outros corredores, até uma enorme porta de madeira que lhes informou ser do seu quarto. Abrindo-a, acrescentou – Não o abandonem até que o nosso senhor vos chame e aguardem aqui o jantar – Luís suspirou e Valdemar rangeu os dentes e apertou os punhos, mas nada disseram, entrando no quarto.

Estava majestosamente mobilado, contrastando com o lúgubre corredor de acesso. Ao centro, sob a tapete vermelha, repousavam dois enormes dosséis cobertos duma igualmente rubra tapeçaria debruada a ouro, ambos ladeados por sinistros estafermos, representando corpos esqueléticos de braços estendidos para segurar as vestes. Um enorme candelabro iluminava todo o espaço a partir do tecto, vendo a sua luz reflectida num grandioso espelho que cobria a parede oposta. Apesar de tudo isso, quando a porta se fechou nas costas, só muito tenuemente todo o luxo ocultava o estatuto de prisão.

Entrando atrás do companheiro, Luís poisou igualmente a lanterna sob a mesinha à entrada e encaminhou-se para a cama que restava. Vendo Valdemar sentado sobre a sua, de costas para si, resolveu gritar-lhe.

– Hei Márto! Onde está a porra da imortalidade, hein!? – rugiu – Fomos vendidos, meu grande nabo – socou um poste da sua cama, mas prontamente agarrou a mão ferida.

Valdemar não respondeu, virando-lhe um olhar sombrio, pedindo-lhe que se calasse, ao que ele prontamente acedeu. Largou-se sobre a cama. O cansaço e a raiva toldavam-lhe a mente e o sono foi o desejado alívio. Odiava Valdemar, sabia que o odiava, mas quando o pensamento lhe surgiu, tentou afastá-lo. Não sabia odiar o

seu melhor amigo. E então voltou-se para Sara, era sobretudo ela quem ele detestava. Sempre a odiara, desde que chegara à Vila com a sua pose provocatória, rindo de todos os justos que a acusaram de bruxa. Odiava a mulher. Por tudo o que alguma vez lhe dissera, por tudo o que o levava a fazer nestas últimas horas. Mas agora a aversão ganhava novos contornos e no seu íntimo não sabia mais dizer se um pouco de desejo carnal não acompanhava todo o ódio. Malditos aqueles olhos que nunca puderam ser humanos, aquela boca que lhe trazia pensamentos obscenos, aquele corpo pálido como o vira há pouco. Não podia pensar nisto, não podia fracassar...

Sucumbiu ao sono. Um sonho delicioso onde a imaginava nua sobre o frio cadeirão de pedra, rindo e brindando, sorvendo um cálice de vinho diante de uma hoste de demónios que se desenrolava em redor da mesa... Os demónios soerguiam-se. Sorrisos sardónicos a rasgarem-lhes as faces como máscaras gregas de teatro... Em pânico a mulher olhava em redor, era minúscula diante deles, como uma gata encurralada entre lobos famintos. Largou o cálice que se quebrou sobre a mesa e tentou correr. Não podia fugir... os demónios erguiam-se a toda a volta. Gritou, mas ninguém a podia ajudar... Apenas uma parede de granito se erguia atrás dela... Agora os demónios afrouxavam, cedendo lugar a uma figura que se sobrepunha pelo tamanho descomunal... Perante a sua monstruosidade, Sara levou as mãos à cara e voltou a gritar... Esticou a manípula agarrando-a pela cintura, depositando-a sobre o ombro. Calmamente se encaminhou no obscurecido pavilhão para fora do círculo de alarvidades até um túnel ainda mais escuro... A mulher gritava aflitivamente, agredindo os costados do seu captor, enquanto ia sendo tragada pelas trevas do corredor... Num momento, apenas a sua cara era visível, recortada entre as sombras em redor... Parou de gritar, agarrou ternamente o pescoço do gigante, elaborou um sorriso burlesco... e desapareceu no túnel.

Luís acordou sobressaltado, defronte ao olhar cansado de Valdemar, sentado ao canto da cama.

– Luís... – interrompeu-o o companheiro – acho que vou morrer aqui...

Luís estremeceu.

– Ora essa, que raio de pensamento!

– Não importa. Algo me diz que vai

ser assim... Ouve-me Luís, quero-te pedir um favor. Diz uma coisa à Doroteia... diz-lhe... que morri como um herói... que morri a enfrentar o diabo de peito erguido.

Ao ouvir o nome da sua noiva, não foi capaz de reprimir um suspiro. Mas então, o desalento do companheiro começou a influenciar as suas esperanças.

– Ora essa, Márito – tentou parecer bem-disposto – Ninguém ganha ao velho Márito! Ainda te lembras daquela vez que fomos com o João ao Casal dos Fornos e que a rapaziada de lá se juntou para nos malhar? Dessa vez tu agarraste num pau e dos dez ou doze que vieram para ti, fizeste um – riu-se – Ora essa, sempre foste duro como um touro!

– Agora é diferente – redarguiu o outro – Diz isso à Doroteia... e diz-lhe outra coisa... diz-lhe que sempre gostei dela – e feito isto encaminhou-se para a sua cama.

Luís não conseguiu responder perante a menção daquele nome. A culpa atingiu-o em choque. Sempre fora Valdemar de quem ela gostara e nunca dele. A sorte sorrira-lhe quando ela lhe pedira para entregar uma carta ao amigo, o que ele nunca fez, trazendo-lhe a resposta negativa que lhe magoara o coração. Ainda guardava ressentimento dessa traição, mas não podia fraquejar agora. Muito menos agora! Porque teria Valdemar de ficar com a moça mais formosa da Vila? A vida era injusta. Pensou em Doroteia, reviu-a atrás do balcão com o sorriso delicioso que apenas ela conhecia, ou regressando da fonte no seu andar jovial com a bilha sobre o ombro. Não! Ele apenas lutara com as armas que tinha e saíra vitorioso. Talvez um dia pudesse contar isso a Valdemar, mas esse momento não era agora.

Seria justo condená-lo por esta fútil aventura, quando sabia que Doroteia fora a principal responsável? Não pensava nisso. As pancadas na porta despertaram-no destes pensamentos, mas quando as criaturas se abeiraram para depositar duas bandejas sobre a mesinha da entrada, recusou o convite de Valdemar para se lhe juntar na refeição. Recostou-se sobre a almofada de braços cruzados atrás da cabeça, contemplando as dobras do tecto de veludo do dossel, enquanto meditava na situação. Não estava em condições de encarar o amigo...

Só reparou que tinha dormitado quando abriu os olhos no silêncio do quarto. Valdemar devia ter acabado por adormecer, pois a divisória estava demasiadamente calma. A fome atacava-o

e lutando contra a moleza inicial, acabou por se levantar e dirigir-se à mesinha onde repousava ainda um tabuleiro. O outro fora rudemente lançado contra a parede do quarto, formando poças de comida pelo chão em volta. Indagou sobre o acontecimento.

Afastando as cortinas da cama onde o amigo dormia, logo reparou na cabeça oval onde as feições se desvaneciam, assim como na mão grande e peluda que repousava ao lado daquela. Examinando demoradamente, viu as madeixas do seu cabelo espalhadas em montículos sobre a cama, dando lugar a outra pelagem, mais espessa e encaracolada que lhe crescia a partir da nuca. Diria estar diante de um dos seres disformes que habitavam o castelo, não fosse a roupagem de Valdemar: a camisa branca sob o colete, desajustada à nova forma que perdera a musculatura, já não lhe cobria a base da barriga e ficava larga nos ombros, assim como as calças, agora demasiado compridas, formavam várias dobras em redor de uns pés descomunais. Ao lado da cama repousavam as botas que não mais lhe serviriam. Valdemar deixara de ser humano.

Luís tentou fugir, mas encontrou a porta trancada. Com quase meio palmo de grossura e uma negra fechadura em aço, não cederia facilmente. Desesperou. Disposto a tentar de tudo, olhou para a mesinha a seu lado, ainda com as lanternas e a bandeja sobre si, pensando usá-la como aríete improvisado. Quem lhe dera que Valdemar estivesse ali agora como ser pensante. Havia de conseguir fugir. Preparava-se para levantar a mesa, quando pensou ter ouvido um ruído do lado oposto.

Sabia que a imaginação podia ser traiçoeira em momentos de ansiedade como aquele e encostou o ouvido à superfície de carvalho. Tudo silencioso durante uns instantes... Quando retomava o processo, ouviu distintamente o restolhar de pés descalços sobre o chão de pedra do corredor. Com um estalido metálico a porta abriu-se, deixando-o de frente a uma criatura.

Assustada, aquela tentou fechá-la de novo, acto que ele prontamente impediu com um braço, usando-se da outra mão para a puxar para dentro, ficando surpreendido pela falta de resistência que lhe ofereceu. A criatura saiu projectada, vindo a embater contra a sua cama.

Repentinamente Luís pegou numa lanterna, estilhaçando-a sobre a cabeça do opositor que se levantava, e apro-

veitando-se da confusão momentânea, saltou sobre ele, socando-o até o seu crânio se estilhaçar contra a tapeçaria do chão e os seus berros e movimentos cessarem. Quem lhe dera que Valdemar pudesse ter visto a sua vitória.

Abandonando o corpo sem vida do monstro, correu pelo caminho de regresso ao grande salão, encontrando-o como o vira antes, com a mesa de pedra ao centro e o grupo de estranhos seres entregue a loucas folias, sem indícios de hostilidade. Por momentos tomou o caminho que o trouxera ali, mas detendo-se a meio do salão, olhou



demoradamente para o grande túnel por onde vira o seu anfitrião surgir horas atrás.

Encaminhou os seus passos para lá, encontrando um corredor bastante mais largo que os restantes que desembocava numa enorme porta de carvalho, decorada em floreios negros de ferro forjado. Estava entreaberta e com algum esforço conseguiu empurrá-la.

Diante de si ergueu-se um grandioso hall, forrado de uma passadeira vermelha ladeada de estátuas de pristinas divindades sobre pedestais, que desembocava num patamar semicircular. Cingido pelo pequeno lanço de escadaria que lhe dava acesso, no topo daquele repousava um vistoso trono dourado com forros de algodão vermelho no assento e no encosto, ao lado de uma pequena tripeça igualmente em ouro, suportando um receptáculo de cristal com um líquido verde no interior.

Mefisto caminhava placidamente pelo corredor com a sua negra capa a retumbar nas costas, arrastando uma grossa corrente ligada ao pescoço de Sara, forçando-a a rojar-se nua atrás, com os ferros que lhe oprimiam os membros a arrojarem no chão. O gigante deteve-se a escassos passos da escadaria, olhando o intruso sob a soleira. O seu gesto foi repetido pela cativa.

– Salva-me, Luís – gritou Sara quando o viu, segurando o grilhão em volta do pescoço – Não me deixes aqui! – levantou-se e caminhou tropeçadamente, arrastando a corrente presa aos seus tornozelos. Parou quando os elos da que lhe prendia o pescoço se estiraram, deixando-se cair de joelhos – Faz amor comigo, Luís, eu sei que sempre me desejaste! – e pôs-se a acariciar os peitos.

Aquela visão dissipou todo o ódio que conjurara. Sabia agora o que movera Valdemar e caminhou na direcção da mulher. Vendo-o fazê-lo, Sara recuperou parte do seu característico orgulho e nada mais disse. Quando Luís se abeirou, ergueu a cabeça para lhe fitar o olhar, mostrando-lhe toda a inocência que sabia ilustrar. Era de novo uma jovem garota, esperando um castigo do pai por qualquer travessura. Com as correntes a restolhar nos pulsos, agarrou-se gentilmente à perna de Luís onde encostou a cabeça. Não encontrando resistência, tomou a liberdade de lhe desapertar o cinto, puxando-lhe as calças até ao cano das botas. Debalde Luís lutava contra o desejo que lhe crescia, estonteante, e empurrando-a para trás, lançou-se sobre ela.

Mefisto sorriu, enquanto Luís cedia

a toda a fúria que o seu corpo o levava, arrancando beijos à mulher, mordendo-lhe e esbofetando-lhe os seios numa fúria arrebatadora, acabando por possuí-la como se mais nada houvesse a fazer. Nem das melhores vezes que oferecera dois tostões a Ginita, se conseguira sentir como agora. O que diria Valdemar, se o pudesse ver assim? Não demorou a atingir o êxtase.

Apertava novamente o cinto de couro quando se cruzou com o sorriso matreiro de Mefisto, que presenciara toda a cena sem sair do local.

– A mulher traiu-te. Mas posso dar-te para a eternidade para te vingares – sugeriu aquele, apontando o frasco de líquido verde sobre o patamar – Infelizmente haverá consequências...

O restolhar dos grilhões de Sara eram prova das consequências. Luís virou-lhes as costas, direccionando-se para a porta. Ao ver-se abandonada, Sara desatou num choro que lhe rubesciu as faces, implorando-lhe que voltasse. Pela primeira vez na vida da mulher, as suas palavras foram ouvidas em vão.

– Hei, Luís! – chamou Mefisto, levando-o a olhar para trás – És um tipo do diabo, mas há qualquer coisa que me faz gostar de ti. És livre de ir, mas não abuses da sorte! – sorriu.

Sem nada dizer, Luís encaminhou-se para a porta. Sem demoras, abandonou o palácio. O desfileiro que o rodeava não se mostrou grande problema na descida, mas chegando ao vale encontrou o mesmo círculo negro de figuras no limiar do cemitério. Suspirou, apertou os punhos e avançou pelo intervalo entre duas delas. Não houve qualquer resposta daquelas, que permaneceram hirtas como estátuas.

Cruzou o manto de sepulturas pela segunda vez naquele dia sem se deter, enquanto o sol desaparecia no ocidente. Era já bastante perto do crepúsculo quando avistou as grades do grandioso portão.

CONTEMPLA MORTAL, A CASA QUE VM DIA HERDARÁS, dizia muito estoicamente o seu letreiro, sem que ele se detivesse para o contemplar. Nada havia de espectacular em admirar o ocaso da vida. Quando alcançou a Vila era já noite cerrada, acabando por se guiar pela luz que brotava nas janelas das habitações. Tivera um dia cheio e a labuta esperaria por ele na manhã seguinte.

Ainda hoje se conta na Vila a proeza do único homem que regressou do Velho Cemitério. Sobre ele, Luís Manuel, diz-se ainda que desposou Doroteia



Pedro Ferreira nasceu em 1989 e é licenciado em História pela Universidade de Coimbra. Começou a ler por brincadeira, mas encontrou aí um vício mais forte que o do tabaco. Escreve por desporto, e o seu objectivo é encontrar na literatura o Santo Graal das ideias raras. Actualmente é professor estagiário, leccionando as disciplinas de História e Geografia no ensino secundário. O seu género literário, inspirado no meio rural de antanho, é definido por ele como «Mantilhas&Capotes Punk».

Alves pouco depois da façanha, relação que terminou abrupta quando aquela foi morta num assalto. Desde esse dia, segundo se conta, Manuel nunca mais foi o mesmo até que numa noite desapareceu, sem ninguém lhe pôr mais a vista em cima. Talvez fugisse para longe, ou talvez regressasse ao lugar sombrio onde podia agora encontrar a sua mulher.

Fiel à promessa do amigo, nenhuma verdade dissera do seu trágico fim, ficando guardada a lenda de Valdemar Mata-Diabos para a imaginação popular, uma bela história de coragem que há gerações se conta aos mais jovens... e que lhe contarão a si, se algum dia visitar estas paragens.

Sobre o destino de Sara Vingelha, poucas perguntas terão sido feitas e quando um ano após esta história, chegou sobre um cavalo baio o primeiro médico da Vila, o nome da curandeira nunca mais foi lembrado. **BANG!**

THE MOST DETESTABLE HABIT IN ALL
MODERN CINEMA IS THE "HOMMAGE".
- ORSON WELLES

A INVASÃO DOS LADRÕES DECORPOS

— PÓS-MODERNISMO, FICÇÃO CIENTÍFICA E BANDAS CONCEPTUAIS —

POR JOÃO MONTEIRO

O documentário "Shut up & Play the Hits" que captura o último concerto dado pelos *LCD Soundsystem* sugere, a meu ver, uma discussão recorrente no mundo das artes, acerca das consequências do pós-modernismo. Os LCD são um projecto criado pelo DJ/produtor James Murphy e tornaram-se conhecidos após um single chamado "I'm Losing my Edge" no qual Murphy se queixa de todos os novos Djs que acham que sabem tudo, ao contrário dele que viveu tudo. Este projecto, pela posição assumida por Murphy, poderia constituir-se como uma banda puramente conceptual a tentar jogar com as lições do passado para apontar no sentido do futuro. Um filme acerca do final de um grupo no pico da sua fama poderia claramente pressupor isso. Pura ilusão, este filme é a continuação lógica de um projecto totalmente conduzido pelo sofrível narcisismo de Murphy e pelo seu pânico em dar um passo em falso que possa afastá-lo do panteão de grupos e artistas que enumera na canção já citada. "Shut Up & Play the Hits" é um parente mais próximo de "Sexo e a Cidade" do que "The Last Waltz" de Scorsese sobre o último concerto dos *The Band*.

Para um projecto musical se assumir conceptualmente é preciso uma grande dose de sacrificio e muita auto-confiança posta ao serviço da criatividade. Acredita-se que esta poderá trazer transformações, mesmo que sejam a longo prazo ou até a título póstumo. Por isso, conta-se pelos dedos o número de bandas que ousaram subordinar as suas carreiras musicais a um conceito. Mas aquelas que o fizeram deixaram uma marca profunda na cultura popular, arrisco mesmo afirmar que foram elas que fizeram o género evoluir através de uma constante reinvenção operada num campo puramente ideológico. Gente que contestou a natureza puramente instintiva e libidinal do rock, e que de certa forma alertou para os perigos dessa mesma natureza quando caída nas mãos erradas - não as de génios do mal mas das exigências naturais das sociedade de consumo capitalistas. A característica utópica e distópica da mensagem destes artistas tem por base influências dispares provindas da ficção científica especulativa, de teorias futuristas ou da pura fantasia transcendental, provando que o pós-modernismo em si mesmo, apesar de fundamentar a ideia de fim da modernidade, não é necessariamente o fim do caminho para as artes no século XXI. A própria ficção científica em si é um conceito pós-moderno, prevê o futuro através do passado, transformando-se em presente constantemente. Proponho então uma breve viagem pelas bandas conceptuais que puseram em causa o reaccionarismo do rock, preconizado pela máxima - sexo, drogas e rock'n'roll. São histórias que se cruzam no tempo e no espaço subentendendo uma linhagem. Que se contaminam e se destacam pelo seu carácter militante, progressista e radical. Bem-vindos ao maravilhoso mundo das bandas conceptuais.

O REGRESSO AO FUTURO

A Alemanha, no dealbar da década de 60, era um país sem uma identidade cultural que não trouxesse à memória o seu passado recente. O ocidente aproveitara as consequências da rendição e invadira culturalmente a nação europeia, que por sua vez o acolhera desesperadamente, sedenta de entretenimento. Para além de possuir uma forte tradição boémia e artística, tinha também um circuito de bares onde se podia tocar para um público entusiasta de novidades, principalmente nas grandes cidades como Frankfurt, Hamburgo ou Colónia. Este circuito foi a escola que os Beatles frequentaram e de onde se lançaram para o estrelato mundial. O seu impacto foi tal que dois designers de publicidade, depois de os terem visto, decidiram que este fenómeno popular era merecedor de uma reacção "artística". Karl-H. Remy e Walter Niemann, seguidores da corrente vanguardista provinda da escola Bauhaus, concentravam o seu trabalho sobre a ideia de identidade corporativa, ou seja, a forma como todos os objectos e instalações de uma única empresa se identificam de modo singular e consistente.

Para formar aquilo a que designavam de "anti-Beatles", escolheram uma de entre as centenas de bandas que tentavam a sua sorte na Alemanha: os *The Torquays*, formados por cinco ex-soldados norte-americanos estacionados em território germânico. Remy e Niemann convenceram os jovens a deixarem a seu cargo toda as decisões artísticas e financeiras em troca de um contrato discográfico. Para realçarem a importância destas mudanças, exigem uma mudança de nome - *The Monks* - e elaboram um conjunto de regras para cimentar a sua identidade corporativa: vestir sempre de preto; usar o cabelo curto tonsurado como um monge medieval; ser um *monk* não apenas em cima do palco mas também nas ruas; e principalmente nunca mais voltar a ser um *torquay*. É em Março de 1965, os *Monks* e os seus empresários entram em estúdio para descobrirem o seu novo som, que se iria basear



Cartaz do filme "Shut up And Play The Hits" sobre os LCD Soundsystem

The Monks



numa rejeição total de todas as características do *beat* britânico. O pendor melódico era totalmente inexistente e a estrutura rítmica profundamente alterada. O baixo era tocado muito alto sob os ritmos minimalistas e tribais de uma bateria que raramente utilizava címbalos. Esta secção rítmica criava uma tensão hipnótica à qual se acrescentaria um órgão de igreja tocado agressivamente, um som de guitarra assente no uso descontrolado de *feedback* e um banjo electrificado que apenas servia a secção rítmica, criando um som metálico que se sobrepunha ao conjunto final. Os versos das canções seriam breves e nunca cantados, antes falados ou gritados, apoiados por um coro unísono de matriz gregoriana, o seu conteúdo, surrealista e anti-bélico.

Enquanto os *Beatles* cantavam "I Wanna Hold you Hand", os *Monks* gritavam "I hate you with a passion, baby!". Escusado será dizer que mesmo um público aberto a novidades como o

alemão não conseguiu entender, muito menos aceitar um som que continha em si sementes de *Heavy Metal*, de *Techno*, de *Punk* ou da música industrial. O mais próximo do que teria sido um concerto dos *Monks* deve ser a sequência do filme de Robert Zemeckis “Back to the Future” na qual Michael J. Fox resolve tocar “Johnny B. Good” por via de Eddie Van Halen defronte de um público com 25 anos de atraso (“*I guess you guys aren’t ready for that yet. But your kids are gonna love it.*”).

Se o momento fulcral da ascensão dos Beatles foi a sua aparição no *Ed Sullivan Show*, transformando toda a música popular do séc. XX, então o mesmo se aplica à aparição dos *Monks* no programa *Beat Beat Beat* da TV germânica. Defronte do televisor estavam jovens como Hans Joachim Irmler, que viu nesta actuação um chamamento revolucionário. Anos mais tarde formaria os *Faust*, um dos expoentes máximos do *Krautrock*, a linguagem vanguardista (e anti-comercial) do rock dos anos 70.

OS ELEVADORES DA PERCEPÇÃO

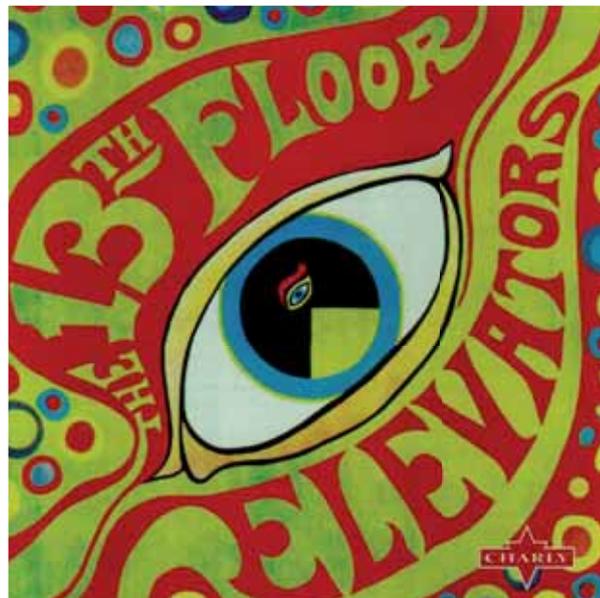
O termo “rock psicadélico” é hoje um lugar comum do género musical. Nasce da fusão entre a música popular e drogas alucinogénias que desde então caminham de mãos dadas. Por isso, a cada nova cultura psicotrópica emergente, lá se volta a ouvir o adjectivo “psicadélico”. As origens deste termo situam-se na Universidade do Texas em Austin, por volta da mesma altura em que os *Monks* arrancavam na Alemanha – 1965. Tommy Hall, um estudante que havia trocado a engenharia química pela filosofia e a literatura, começa a destacar-se na vida boémia do *campus* através da produção de *tanzines*, festas literárias e experiências comunais com alucinogénios onde participavam jovens músicos como os guitarristas Roky Erickson ou Stacy Sutherland. A junção destas 3 personagens foi o suficiente para fazer nascer a 1ª banda psicadélica, os 13th Floor Elevators.

Eram também três os elementos que destacavam esta banda de qualquer outra na altura: a poderosa voz de Roky Erickson que no seu pico rivalizava com a de Janis Joplin; um instrumento inventado por Hall que consistia num *bidon* de gasolina que funcionava como câmara de

eco à sua voz criando o “som” do psicadelismo; e os seus poemas em forma de letras exaltando as substâncias que possibilitam a cada um “alterar quimicamente o seu estado mental.” Estes elementos convergidos dão origem a “The Psychedelic Sounds of The 13th Floor Elevators”, o primeiro registo do grupo. Na contracapa encontra-se um texto não assinado (da autoria de Hall) no qual este expõe as bases do seu pensamento: a mudança de um conceito aristotélico de conhecimento vertical, separado entre si e ordenado por classes, criando um mundo no qual impera o caos e a desordem; Hall propõe uma sistematização do conhecimento horizontalmente para encarar a vida na sua totalidade. Por detrás desta filosofia está o trabalho do matemático polaco Alfred Korzybski, para quem toda a experiência humana devia ser reavaliada através de uma perspectiva não-aristotélica. Onde Korzybski é vago, ou seja, na forma de atingir esta meta, Hall é prático, seria através do uso de substâncias psicadélicas. Nesta introdução explica de que forma o álbum corresponde a uma reavaliação psicadélica em torno da génese de uma nova percepção afastada do “velho sistema”. Assim, cada canção representa um estádio nesse processo de libertação.

Como é do conhecimento comum, o Texas não é (nem nunca foi) um dos estados progressistas dos EUA e o endosso público do uso de LSD por parte dos *Elevators* era visto como uma séria ameaça à manutenção do tecido social. Não só foram perseguidos como as

Capa do disco
“The Psychedelic Sounds of The 13th Floor Elevators” (1966)



suas detenções eram transmitidas em directo pela televisão. O uso abusivo das substâncias psicotrópicas começou também a ter o seu efeito negativo na banda, que internamente começou a dividir-se entre os que levavam a sério a experiência e os que se opunham à obrigação de tomar as ditas drogas. Os *13th Floor Elevators* iriam pagar caro a sua ousadia, a começar pelo vocalista Roky Erickson que, para fugir a uma sentença por posse de um cigarro de *cannabis*, alegou insanidade em tribunal, foi internado e submetido a terapias à base de electro-choques e torazina. O guitarrista Stacy Sutherland lutou durante anos contra a dependência de drogas pesadas até à sua morte prematura, provocada por um tiro disparado pela mulher. Tommy Hall entrou num exílio forçado, transformando-se num eremita urbano mas sem nunca desistir de trabalhar a ideia de “Pensamento Horizontal”, acabando por converter-se à Cientologia nos anos 70. Antes, em 1967, os Beatles lançam “Sgt. Pepper’s” e o mundo nunca mais deixou de ser psicadélico.

O SEGREDO É A ALMA DO NEGÓCIO

Diz-se que são naturais da cidade de Shreveport, no Louisiana, e que em 1966 se mudaram para a Califórnia, mais especificamente San Mateo, onde assentaram arraiais e iniciaram um trabalho artístico multifacetado nas mais diversas áreas. Experiências com gravadores produzem uma cassette enviada para a Warner Brothers ao cuidado de Hal Halverstadt, pela simples razão de que este havia colaborado com Captain Beefheart.

Halverstadt acha a cassette interessante mas não suficiente para gravar um disco e escreve uma carta de rejeição enviada ao cuidado dos “*The Residents*”, visto o pacote ter vindo sem nome no remetente. Parece que foi assim que nasceu um dos mais misteriosos colectivos musicais a deixar a sua marca no mundo da música popular.

O parágrafo anterior é baseado em “informações” veiculadas pelos próprios *The Residents* a propósito de uma carreira que subsiste em torno de uma auto-mitologia em constante renovação. Um desses mitos conta que

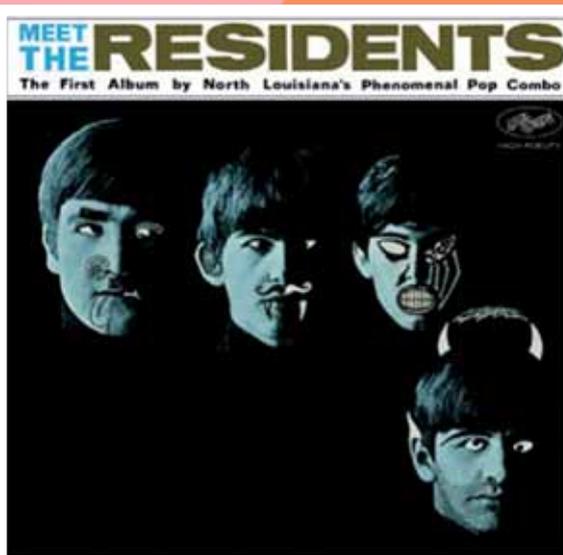
o mentor da banda teria sido um obscuro compositor bávaro de nome N. Senada, criador de duas teorias que têm sido os pilares das composições dos *Residents*. A primeira chama-se “Teoria da Obscuridade” e defende que o artista estará sempre no pico da sua criatividade se se mantiver totalmente anónimo e imune ao *feedback* por parte de um público, teoria à qual os *Residents* sempre foram fiéis até ao presente. A segunda – “Teoria de Organização Fonética” – sustenta que a música deve ser construída a partir do som, em vez de ser um elemento secundário em relação ao ritmo, tom, estrutura, etc. Trata-se de uma forma de organizar os sons que rejeita as regras estabelecidas da composição musical. Há no som dos *Residents* uma qualidade primitiva inspirado pelas culturas tribais de África e da América do Sul, ou seja, toda a sua criação é pautada pelas regras do minimalismo filosófico e artístico.

Sem acesso aos canais *mainstream* para difundirem o seu trabalho, os *Residents* criam uma editora (Ralph Records) e uma companhia (“The Cryptic Corporation”) para tratar dos negócios e servir de porta-voz. Para o grupo, o progresso era indissociável de uma ironia sobre as formas *pop* prevalentes: no seu primeiro álbum parodiam os Beatles de “Meet the Beatles”, chamando-lhe “Meet the Residents” (1974), na capa as caras dos *fab four* surgem debaixo de máscaras grotescas; em “Third Reich’n’Roll” (1976), surge Dick Clark, mentor do programa “American Bandstand”, com um uniforme de oficial nazi na capa, no interior assistimos a um desfile de canções rock clássicas como “Let’s Twist Again”, “Papa’s Got a Brand New Bag” (ambas cantadas em alemão), “Hey Jude”, “Rock Around the Clock”, “Light my Fire” por vezes tocadas em simultâneo; em “Commercial Album” (1980), os *Residents* levam ao extremo a sua lógica desconstrutivista criando um disco composto por 40 canções, todas com um minuto de duração.

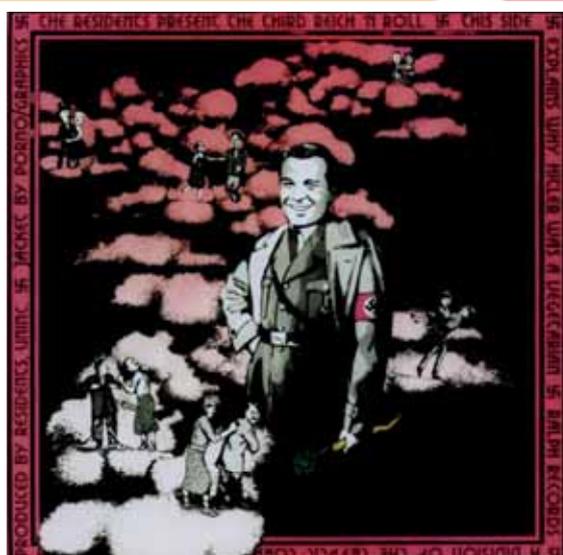
Podemos atribuir, desta forma, aos *Residents*, o título de pri-



The Residents



Capa do disco “Meet the Residents” (1974)



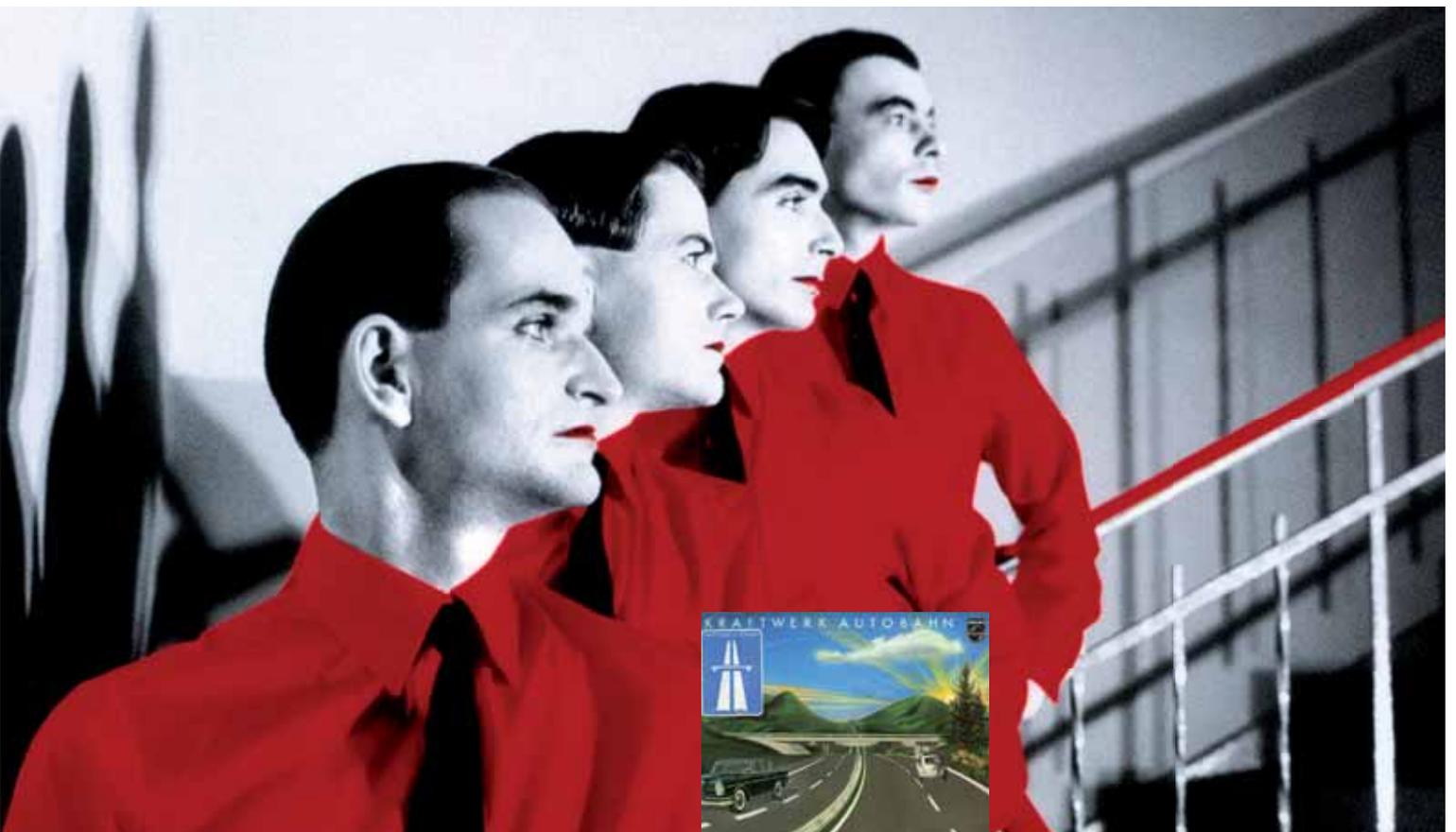
Capa do disco “The Third Reich ‘n Roll” (1976)

meiro grupo pós-moderno. A eles se deve por exemplo, o primeiro *mash-up* da história do rock (técnica muito em voga hoje em dia na MTV) com o single “The Beatles Play the Residents and the Residents Play the Beatles”. Esta ironia provocatória marca a primeira fase da carreira dos *Residents* que se apresentavam em fotos promocionais de *smoking* e cartola com enormes glóbulos oculares no lugar das cabeças – imagem icónica para sempre ligada ao grupo. De certa forma, os *Residents* devolviam ao público o seu olhar, propondo uma meditação não apenas sobre a própria composição musical mas igualmente sobre o seu consumo massivo.

Uma das vantagens da persistência em trabalharem sob a “Teoria da Obscuridade” durante tanto tempo, é o facto de se poderem afastar sem o subsequente fim do grupo, podendo este ser mantido por novas gerações de artistas sem que o público se aperceba. Os *Residents*, enquanto projecto, transcendem os seus criadores e os seus próprios limites espaço-temporais, encontrando paralelo noutros fenómenos como a série televisiva “*Os Simpsons*”. Esta referência não é de todo casual visto o criador da série, Matt Groening, ser admirador confesso da obra dos *Residents* e autor de uma das biografias ficcionais que se podem encontrar no site oficial da banda. Os *Residents*, com quarenta anos de carreira, anunciaram recentemente uma nova tournée mundial.

WE ARE THE ROBOTS

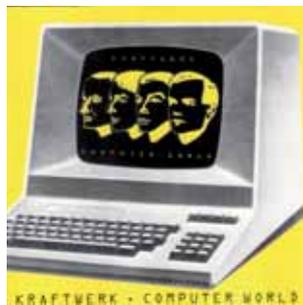
No final dos anos 60, surgiu na Alemanha um movimento associado ao rock progressivo intitulado “Krautrock”, designação criada devido à dificuldade em associar os novos projectos musicais germânicos a este género, mercê do uso que faziam do improvisado proveniente do *free jazz* e de uma obsessão com a electrónica. As inúmeras bandas que explodiram nos grandes cen-



Kraftwerk

tros urbanos eram compostas por estudantes de arte que reinterpretabam o rock por intermédio de uma nova sensibilidade pós-guerra. No entanto, a maioria destes grupos cantava em inglês e possuía nomes anglo-saxónicos - Can, Tangerine Dream, Cluster, etc – à excepção de uma que se destacava dentro do movimento: os *Kraftwerk* (termo que significa “Central de Energia”). O grupo era formado pelos estudantes de música clássica, Ralf Hütter e Florian Schneider, influenciados pelo compositor *avant-garde* Karl-Heinz Stockhausen, pela música concreta de Pierre Schaeffer e pela banda sonora exclusivamente electrónica do clássico de ficção científica “*Forbidden Planet*”, pioneiro no seu uso.

Em 1974, os *Kraftwerk* lançam o primeiro de uma série de álbuns conceptuais que os tornaria num dos mais importantes projectos musicais do século XX - “Autobahn”. A “auto-estrada”, uma das heranças de Hitler, propõe uma viagem pela nova nação germânica industrializada com todas as suas possibilidades e sonhos. “Autobahn” é um disco marcante para os *Kraftwerk* por muitos motivos: marca a sua última colaboração com o produtor Conny Plank (a quem chamavam o “Phil Spector do Krautrock”); a inclusão dos novos membros Wolfgang Flür e, mais tarde, Karl Bartos, naquela que viria a ser a formação mais duradoura da banda; e o seu estrondoso sucesso além-portas, chegando a nº3 na lista de vendas nos EUA. Com os lucros destas vendas, Hütter e Schneider investem em mais material para o seu próprio estúdio de gravação, baptizado de “Kling Klang”, onde trabalharam exaustivamente lançando quase um álbum por ano entre 74 e 81. Durante este período, os *Kraftwerk* não só se barricaram no seu estúdio para não sofrerem influências do exterior, como também habitaram a mesma casa durante 10 anos.



Em “Radio-Activity” (1975), “Trans-Europe Express” (1977), “The Man Machine” (1978) E “Computer World” (1981), os *Kraftwerk* construíram uma obra conceptual em torno da identidade germânica, do seu papel no continente europeu, ao mesmo tempo que provocavam uma autêntica revolução electrónica no seio da música popular. Durante este trajecto, os membros da banda foram-se despersonalizando, tornando-se personagens secundários da banda sonora de uma nova sociedade tecnológica que progrediu das auto-estradas até aos computadores - fase final na qual os *Kraftwerk* se substituem literalmente por manequins robotizados, simbolizando uma fusão completa entre homem e máquina. É por isso surpreendente a importância dos *Kraftwerk* para a música popular do último quarto do século XX até ao presente. Os seus ritmos mínimos e repetitivos provocariam o nascimento de novos estilos de música hoje predominantes como o *hip hop*, o *techno*, e toda a *electro-pop*.

Capas de discos de Kraftwerk:

1. Autobahn (1974)
2. Radio-Activity (1975)
3. Trans-Europe Express (1977)
4. The Man-Machine (1978)
5. Computer World (1981)

A CIVILIZAÇÃO MAGMA

Houve uma altura em que a música improvisada, com durações que chegavam a ocupar o lado inteiro de um LP (executada por virtuosos que se perdiam em solos intermináveis tendo por fundo cenários futuristas fantásticos, provindos da imaginação de gente como Lewis Carroll ou Tolkien), dominava as tabelas de vendas um pouco por todo o mundo ocidental. O músico que mais longe levou todos os excessos deste sub-género denominado de rock progressivo ou *prog rock*, proveio da cidade das luzes, Paris. Christian Vander, baterista de formação jazzística, descobriu a sua *raison d'être* na música de John Coltrane. Aquando da morte prematura deste, Vander entrou em depressão profunda. Via apenas no seu horizonte duas possibilidades: o suicídio ou pôr sobre si a responsabilidade de continuar a obra de Coltrane. Quando se decidiu pela última, foi possuído por uma luz criadora. Imaginou um mundo, muitos séculos no futuro, quando a sociedade tal como a conhecemos houvesse sucumbido ao caos e à degradação. A colonização do espaço era uma realidade e as viagens interestelares prática comum. É neste cenário que um grupo de terráqueos iluminados partem numa nave privada em busca de um novo mundo onde uma civilização, fundada na espiritualidade, possa florescer. Descobrem-no no planeta *Kobaïa*, onde darão início à sua empresa.

Fundar uma banda de rock progressivo com base nesta mitologia fantástica não é um feito inédito, aliás, pelo contrário, é quase um ritual de iniciação. Mas Vander decidiu cantar as suas canções na nova língua que iria nascer neste planeta, o dialecto *kobaïan* que, fundido com a espiritualidade da música de John Coltrane, daria origem aos Magma. Em entrevista, Vander disse que tinha inventado o *kobaïan* porque o francês não era suficientemente expressivo, tanto para a narrativa como para o som da música. A linguagem desenvolveu-se naturalmente em paralelo com a música, através dos sons que esta lhe pedia. Combinando elementos de dialectos eslavos e germânicos com técnicas vocais empregues no *Jazz* por cantores como Leon Thomas, nasceu uma nova língua musical obediente apenas ao som e não às limitações fonéticas de cada idioma. Rela-



Capa do disco
"1001° Centigrades" (1971)

tivamente à vertente estética do projecto, Vander e a banda trajavam sempre de negro, ostentando colares com um símbolo inventado pelo próprio, imagem que consolidava uma ideia de culto alienígena.

O primeiro álbum auto-intitulado, editado em 1970, marca o início da odisseia *kobaïan*. Relata a partida, a viagem e a chegada ao planeta; o longo processo de construção de uma nova sociedade de acordo com a sua visão e a familiarização com o território em seu redor. Os terráqueos impressionados com os seus progressos imploram um regresso à Terra para salvar o planeta da interminável degeneração – pedido a que os *kobaïans* acedem. Em "1001° Centigrades", o segundo registo, de 1971, um grupo de *kobaïans* aterra na Terra e, após a proclamação das suas soluções, são detidos pelas autoridades e a sua nave é confiscada. Do planeta *Kobaïan* ouve-se a ameaça de destruição da Terra em caso da não libertação dos reféns. Tudo termina bem com o regresso do grupo ao seu novo lar, seguro de nunca mais voltar. A partir daqui os álbuns dos Magma debruçam-se sobre aqueles que na Terra se recordam da visita dos *kobaïan*, dos seus ensinamentos e da forma de os pôr em prática. Os *Magma* gozam actualmente de um reconhecimento que tardou durante a sua longa carreira. Ainda dão concertos, gravam álbuns

e Vander ainda fala dos *kobaïans* em entrevistas.

Magma

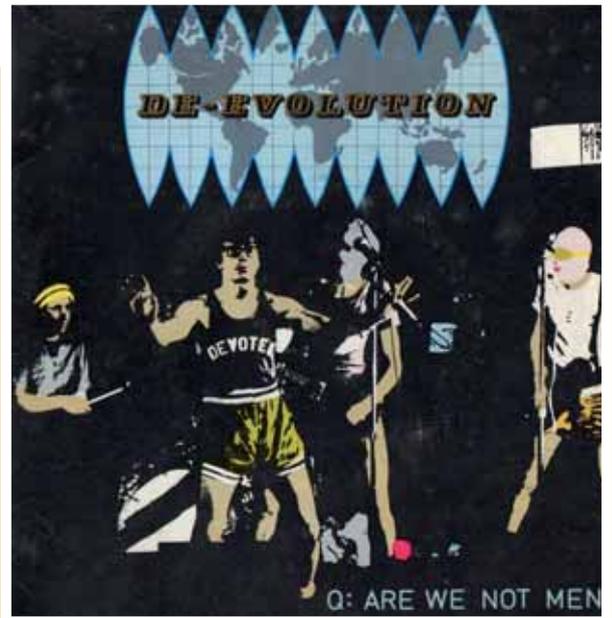


A AMÉRICA DO DR. MOREAU

Enquanto estudante na Ken State University em finais dos anos 60, Gerard Casale, natural da pequena localidade de Akron no Estado do Ohio, forma um grupo artístico conceptual denominado DEVO, abreviatura de “De-Evolution”, o oposto de evolução no sentido *darwiniano* da palavra. Este conceito afirmava que a humanidade havia parado a sua evolução natural e encontrava-se actualmente num estado de regressão. A acção do grupo restringia-se ao *campus* universitário, usando o conceito para a criação de peças satíricas. Esta vertente algo imatura iria despertar para a dura realidade norte-americana quando a Guarda Nacional norte-americana assassina quatro colegas de Casale numa investida contra uma manifestação estudantil anti-guerra dentro do perímetro da universidade, em 1970. A piada perdera a graça quando Casale percebeu que a “De-Evolução” era uma realidade, e alguém tinha de avisar a população.

Com Mark Mothersbaugh e os irmãos de ambos – mais conhecidos por Bob 1 e Bob 2 – transformam o grupo artístico numa banda *pop* e à *De-Evolução* juntam as teorias de um livro pseudo-científico de 1971 chamado “The Beginning Was the End”, escrito por um cientista nascido na Hungria, de nome Oscar Kiss Maerth. Nesta obra constava a tese de que a humanidade havia evoluído a partir de primatas canibais, o que colava na perfeição ao filme favorito de Casale e Mothersbaugh: “The Island of Lost Souls” de 1932, adaptação do clássico de HG Wells, “The Island of Dr. Moreau”. A ligação ao clássico de Wells está patente no hino oficial da “De-Evolução” - “Jocko Homo” - onde se ouve o cântico “Are we not men? We are DEVO!”, adaptado do lema das criaturas mutantes do Dr. Moreau.

David Bowie, fervoroso adepto dos *DEVO*, convenceu Brian Eno a produzir o primeiro álbum da banda gravado na Alemanha, no estúdio de Connie



Capa do disco “Q: Are We Not Men? A: We are DEVO!” (1977)

Plank (esse mesmo, o “Phil Spector do Krautrock”) e em 1977 é lançado “Q: Are we not men? A: We are DEVO”, verdadeira ofensiva DEVO contra a sociedade norte-americana. O seu impacto fez-se sentir da pior maneira. Ninguém entendeu a “De-Evolução” e como a ignorância anda de mãos dadas com a violência, a *Rolling Stone* rotulou-os de fascistas. Contudo, junto do público os *DEVO* iriam causar alguma sensação, devido em grande parte ao nascimento da M1V. Os *DEVO* tinham acumulado muito trabalho audiovisual, aquilo a que se chama comumente de *videoclip*, formato desconhecido no dealbar da década de 80. E como a MTV precisa de material para encher a programação, os *DEVO* dominaram a *playlist* diária do canal, expondo a juventude norte-americana ao seu universo subversivo patente nos vídeos de “Satisfaction”, “Jocko Homo” ou “Whip It”, tornando-os, por brevíssimos momentos, a banda mais *cool* dos EUA.

Mas, por esta altura, o grupo tinha deixado o

DEVO



fervor idealista, substituído por uma ironia ácida e amarga, própria de quem não se consegue fazer entender. Sensação ilustrada na melodia em tons rosa de “It’s a Beautiful World” a que se contrapõe o sarcasmo dos versos de Casale: “*It’s a beautiful world we live in / A sweet romantic place / Beautiful people everywhere / The way they show they care / Makes me want to say / It’s a beautiful world / For you / Not me*”. Os DEVO tinham deixado de ser relevantes e apagaram-se naturalmente após uns quantos álbuns. Destinados a habitarem a história do rock enquanto bizarria passageira, iriam voltar a reunir-se para uns concertos de apoio à candidatura de Barak Obama (DEVO-bama) – para Casale, Sarah Palin era a prova irrefutável da *De-Evolução*. Depressa começaram a surgir, dos mais variados espectros musicais, interessados em produzir o regresso dos DEVO, de Snoop Doggy Dog a Trent Reznor. Casale costumava dizer que os DEVO eram o cruzamento entre os “Flinstones” e os “Jetsons”, querendo com isto dizer que a evolução tecnológica tem de ser acompanhada de uma evolução psicológica, e atendendo ao estado actual do mundo, a *De-Evolução* é cada vez menos uma ideia absurda.

ONE, TWO, THREE...

O pós-modernismo caracteriza-se pela troca de bens imateriais, como a informação e os serviços (nascidos das tecnologias eletrónica e nuclear) e pela imposição obsessiva de uma mentalidade revisionista. Ou seja, o artista criativo foi substituído pelo artista técnico, capaz de manipular manifestações do passado criando algo de novo sem elementos originais ou inovadores. Por isso, a Pós-Modernidade é traçada como a época da perda de sentido da narrativa humana, onde o hedonismo é quase um valor totalitário, pois no seu epicentro encontra-se o primado da liberdade absoluta e do fim dos grandes conflitos ideológicos do século XX. Os seus sintomas traduzem-se na substituição da ética pela estética, do narcisismo, na apatia, no simulacro, daí que se utilize continuamente a cópia de elementos pré-existentes. Em suma, o pós-modernismo evidencia a morte das grandes ideias e o fim do mistério da criação artística.

Esta definição bastante negra do pós-modernismo assenta, a meu ver, que nem uma luva em grupos como os *LCD Soundsystem*. Mas, gostaria de contrapor à inanição de James Murphy & Companhia, o primeiro projecto de outro super-ego do rock contemporâneo, Jack White. Os White Stripes contrariaram a ideia de liberdade total como motor da emancipação humana e durante cerca de uma década desenvolveram um corpo de trabalho assente num conceito que

afirma haver mais criatividade onde existirem menos oportunidades. Ao *Blues* roubaram o mistério da sua simplicidade; ao neo-plasticismo flamengo a apresentação estética; a Nikolai Tesla a magia da electricidade; e a Orson Welles, a ideia de logro enquanto elemento fundamental de uma narrativa humana. Tudo isto encaixado no número 3 – voz, guitarra e bateria ou branco, vermelho e preto (as primeiras manifestações cromáticas que o olho apreende). Deste modo, através da fusão de elementos pré-existentes, os Stripes relembraram que não é o aparato tecnológico mas sempre o elemento humano que domina o processo criativo.

Assim, em conclusão, temos dois tipos de pós-modernismos dominantes: o que dá primazia ao autor (*LCD Soundsystem*) e o que dá primazia à obra (*White Stripes*). Resta saber por que caminhos se desdobrará o Pós-Modernismo, se ele também sofrerá uma ruptura inevitável; se será, enfim, substituído por outro movimento sócio-cultural. Até lá, termino com a citação do último diálogo ouvido no clássico “The Thing from Another World” de Christian Nyby (e Howard Hawks): “*Everyone of you listening to my voice, tell the world, tell this to everybody wherever they are. Watch the skies. Everywhere. Keep looking. Keep watching the skies.*” **BANG!**

Frame do videoclip “Seven Nation Army” (2003) de The White Stripes



João Monteiro nascido a 17/05/1977.
Licenciado em História da Arte. Sócio-fundador do Cineclub de Terror de Lisboa (CTLX) e produtor/programador do MOTELx.

A FANTASIA E A FICÇÃO CIENTÍFICA NA ERA DA INTERACTIVIDADE:

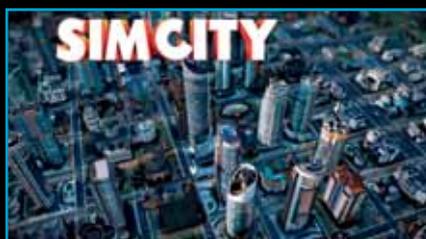
A importância das narrativas fantásticas no universo dos videojogos

Em Março de 2012, a BioWare e a Electronic Arts viram-se a braços com uma polémica especialmente incendiária (mesmo para os padrões actuais da Internet) a propósito do lançamento de *Mass Effect 3*, o terceiro título da aclamada série de *role-play games* (RPG). Que o lançamento de um jogo possa ser polémico não é novidade: também em 2012, a Blizzard Entertainment enfrentou a fúria dos fãs no lançamento do muito aguardado *Diablo 3*, e há apenas algumas semanas estourou nos colo dos responsáveis dos estúdios da Maxis uma crise similar no lançamento do não menos aguardado *SimCity*. Para um observador menos atento, ou menos ligado a este meio, estes três casos poderiam indicar apenas que entre os fãs de videojogos se en-

contram muitos clientes mimados, difíceis de contentar e prontos a extravasar o seu descontentamento à mais pequena falha. Em resumo, o célebre conceito de *gamer entitlement*, defendido por alguns meios da imprensa especializada com



POR JOÃO CAMPOS



mais condescendência do que verosimilhança, e que por si só daria (e deu) a polémicas dentro de polémicas. O meu ponto aqui é outro: *trolls* à parte, há uma diferença fundamental entre as polémicas de *Diablo 3* e *SimCity 5* e a de *Mass Effect 3*. Nos dois primeiros casos, e em termos gerais, o desagrado audível dos fãs deveu-se a problemas na estrutura do próprio jogo (a itemização e os leilões no primeiro caso, a falta de funcionalidades essenciais no segundo) e à imposição – problemática, como se viu – da experiência online mesmo quando o objectivo é jogar em modo de *single-player*, no caso de *Mass Effect 3*, a polémica centrou-se numa questão narrativa.

É neste ponto que reside a singularidade da crise enfrentada pela BioWare e pela Electronic Arts há pouco mais de um ano: dezenas de milhares de jogadores, fãs de longa data da série, manifestaram de forma ruidosa em fóruns públicos o seu desagrado pela conclusão da história daquela trilogia. Não por quaisquer

problemas inerentes à estrutura do jogo, ou mesmo devido às práticas comerciais dos estúdios (e havia muito por que reclamar nestes campos); protestaram, sim, por considerarem que o desenlace do enredo construído desde o original *Mass Effect* em 2007 quebrava a lógica interna daquele universo ficcional em vários pontos, dando saltos narrativos duvidosos e recorrendo a um artifício de *deus ex machina* (curiosamente literal) para dar à narrativa uma resolução não só anticlimática como pouco coerente. Uma preocupação artística, portanto – como dores de crescimento de um meio cada vez mais narrativo. Aqui, nada de novo: os meios tradicionais de contar histórias, como a literatura, o cinema, ou a televisão, também as sofreram. Recordemos, a título de exemplo, a morte de Sherlock Holmes e o *hate mail* recebido por Arthur Conan Doyle, ou a fúria dos telespectadores para com a morte de Bobby Ewing em *Dallas*. Ou os milhares de filmes truncados e alterados no seguimento de sessões de pré-visualização com plateias seleccionadas.

É certo que *Mass Effect* é, na sua essência, uma série de RPG, género que desde os seus primórdios privilegiou as questões narrativas e o enredo – basta olhar para alguns dos títulos que fizeram a sua história, como *Ultima* (Richard Garriot, 1980), *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986), *Fallout* (Interplay Entertainment, 1997), *Baldur's Gate* (BioWare, 1998) ou *Planescape: Torment* (Black Isle Studios, 1999), que sempre enquadraram as suas aventuras num corpo narrativo elaborado e refinado ao longo dos anos. Isto talvez ajude a enquadrar um pouco a natureza do debate, mas não servirá decerto para explicar as proporções descontroladas que gerou. Afinal, pesa ainda – com alguma injustiça, importa acrescentar – sobre o uni-

verso dos videojogos o preconceito da infantilidade e da imaturidade do meio, pelo que acompanhar no seu seio um escândalo de natureza narrativa não deixa de ser curioso. Mas a verdade é que há muito que os videojogos passaram de um meio de puro entretenimento para um novo formato narrativo, capaz de desenvolver e de contar as suas próprias histórias – e indo buscar muitas influências narrativas à ficção especulativa e aos seus vários géneros, da fantasia ao horror e à ficção científica. O próprio *Mass Effect*, aliás, é disso um exemplo perfeito: uma vasta *space opera* cujo enredo se estende por uma galáxia povoada por civilizações alienígenas distintas e complexas; um *Star Wars* (passe a comparação) sofisticado da era da interactividade, no qual o jogador pode personalizar o seu – a sua – protagonista para participar de forma activa e individualizada na história de uma Via Láctea ameaçada pelo regresso de máquinas sencientes e letais, que a cada 50 mil anos exterminam de forma eficiente e despreocupada toda a vida inteligente da galáxia. No decurso desta aventura, o jogador relaciona-se com outras raças alienígenas (de forma mais ou menos íntima), explora as histórias dos seus companheiros e das várias civilizações que coabitam com a Humanidade na galáxia, e envolve-se numa missão para salvar o universo. Como se pode ver, longe vão já os tempos de *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978) ou de *Asteroids* (Atari, 1979), quando os jogos se limitavam a recorrer a elementos tradicionais da ficção científica para recriar os seus ambientes interactivos, sem preocupações narrativas relevantes.

Literatura e videojogos: das “novelizações” à adaptação invertida de *The Witcher*

Algumas das mais relevantes *franchises* do universo dos videojogos viram os seus universos e as suas personagens viver novas e velhas aventuras na literatura. *Starcraft* (Blizzard Entertainment, 1998) e *Warcraft: Orcs and Humans* (Blizzard Entertainment, 1994) são disso exemplo, com autores como Jeff Grubb e Richard A. Knaak a escrever e publicar livros de relativo sucesso no meio, mas estão longe de ser casos isolados: jogos como *Halo: Combat Evolved* (Bungie, 2001), *God of War* (Sony, 2005) ou *Mass Effect* conheceram várias “novelizações”, em romance e em banda desenhada, que exploraram



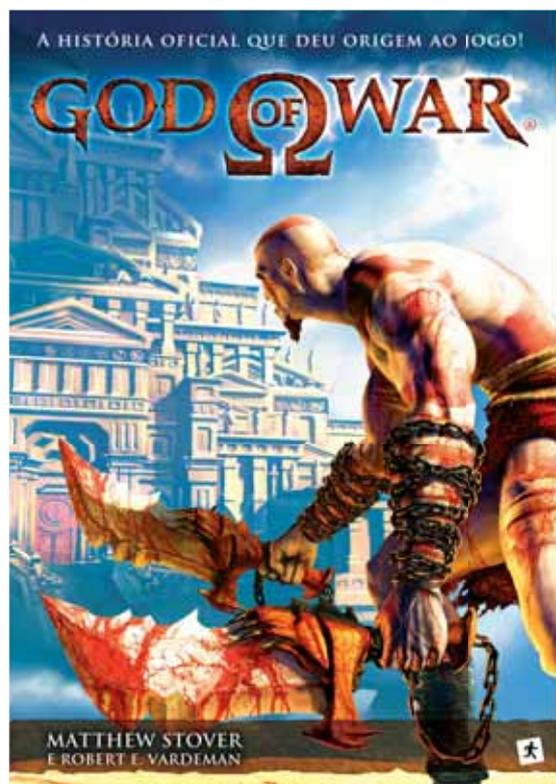
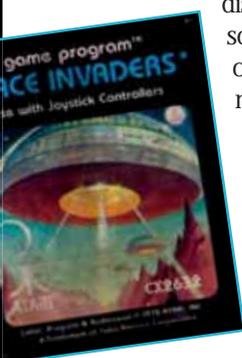
o passado dos protagonistas, algumas histórias laterais e mesmo as mitologias dos universos ficcionais, dando um enquadramento mais rico às aventuras interactivas das suas personagens. Claro que o contrário também acontece – universos literários de grande sucesso como *Harry Potter*, *The Lord of the Rings* ou *His Dark Materials* também foram abordados em formato de videogame, se bem que seja discutível se tal se deveu ao sucesso comercial dos livros originais ou das respectivas adaptações cinematográficas.

Talvez por isso o caso de *The Witcher* seja bastante invulgar na indústria. Ainda que Andrzej Sapkowski considere as narrativas desenvolvidas pela CD Projekt Red como “não-canónicas” relativamente ao

seu universo literário, a verdade é que os estúdios polacos fizeram um trabalho excepcional na transposição dos vários elementos que constituem o universo ficcional do celebrado autor polaco para um formato interativo. Um dos vários *sleepers* de 2007, *The Witcher* tornou-se num dos mais populares RPG contemporâneos devido ao carisma do protagonista, Geralt of Rivia, e ao seu universo de *dark fantasy* que combina *tropes* convencionais da fantasia literária com o folclore do leste europeu e com momentos de delicioso humor negro. O enredo é desenvolvido através de um sistema tradicional de *quests* com várias bifurcações, onde cada jogador pode escolher o seu percurso com base nas escolhas que lhe parecerem mais acertadas – um pouco como acontece em *Mass Effect*. A diferença reside na moralidade subjacente a cada escolha, e se *Mass Effect* mostra de forma clara a vertente *Paragon* e *Renegade* das várias opções, em *The Witcher* essa polarização nunca é evidente, com as consequências das várias escolhas a ganharem por isso uma maior imprevisibilidade. A história iniciada em 2011 com *The Witcher 2: Assassins of Kings*, aclamado como um dos jogos daquele ano; e *The Witcher 3: Wild Hunt* já se encontra em desenvolvimento. Este terceiro jogo centrado na história de Geralt of Rivia promete continuar a transposição do universo de Sapkowski, mas desta vez para um formato *open world* de características idênticas àquele que há dois anos fez a delícia de jogadores em todo o mundo em *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

High Fantasy e Space Opera na estratégia em tempo real

Nos primórdios dos jogos de estratégia em tempo real encontramos *Dune II* (Westwood Studios, 1992), que como o título indica foi um videogame inspirado na popular série literária de Frank Herbert e na adaptação cinematográfica de David Lynch. *Dune II* foi aclamado pela crítica e estabeleceu as fundações de um género de videogames que ganharia popularidade nos anos que se seguiriam, com títulos como *Command & Conquer* (Westwood Studios, 1995), com uma breve narrativa de ficção científica pós-apocalíptica numa Europa alternativa, e *Warcraft: Orcs & Humans*, com uma história de *high fantasy* remanescente da Terra Média de Tolkien, com os Orcs do mundo de Draenor e os Humanos do mundo de Azeroth a opor-se no campo de batalha. À época, a rivalidade entre os estúdios da Westwood e da Blizzard deu um grande impulso ao desenvolvimento do género, tendo a última apostado também na componente narrativa dos seus jogos para lhes conferir uma maior profundidade e longevidade. As sequelas de *Warcraft*, *Warcraft II: Tides of Darkness* (1996) e *Warcraft III: Reign of Chaos* (2002), e respectivas expansões, *Warcraft II: Beyond the Dark Portal* e *Warcraft III: The Frozen Throne* (2003), aprofundam o conflito original entre Orcs e Humanos, envolvendo mais raças (como elfos e *trolls*), heróis como Turalyon, Kadghar, Thrall e Thyrande Whisperwind, territórios mais vastos e um maior enquadramento histórico e mitológico não só para as várias raças, mas também para todo o mundo de Azeroth. Esta complexidade narrativa acabou por ser explorada em vários livros de ficção ligados à narrativa do jogo, e viria a servir de alicerce em 2004 para *World of Warcraft*, o *massively multiplayer online* (MMO) RPG que viria a dominar o seu mercado até ao presente.





Mas foi com *Starcraft* e a sua expansão *Broodwar* (ambos de 1998) que a Blizzard refinou os seus elementos narrativos ao colocar o popular sistema de jogo de *Warcraft II* num fascinante e bem estruturado ambiente de *space opera* capaz de reconhecer e homenagear as suas muitas influências (os filmes *Aliens*, de James Cameron, e *Starship Troopers*, de Paul Verhoeven serão as mais evidentes) enquanto recriava uma narrativa original. Numa região da galáxia colonizada muitos anos antes, a Humanidade vê-se obrigada a enfrentar duas poderosas raças alienígenas, os insectóides Zerg e os psíquicos Protoss, num enredo movido por intriga e rebeliões e sustentado por Sarah Kerrigan, uma das mais memoráveis vilãs da história dos videojogos. As mais recentes versões de *Starcraft*, *Wings of Liberty* (2010) e *Heart of the Swarm* (2013) não fazem justiça ao brilhantismo narrativo de *Broodwar*; a todos os níveis um marco do formato.



Os first person shooters e as narrativas de ficção científica: do suporte ao protagonismo

Se desde cedo as narrativas fantásticas conquistaram um lugar de destaque na indústria dos videojogos, durante muito tempo viram-se limitadas a um papel de suporte para toda a estrutura interactiva, servindo como enquadramento para a progressão do jogador e pouco mais. Um meio para um fim – completar o jogo, e não um fim em si. Com a

excepção de alguns RPG e de algumas aventuras gráficas (que, por a sua natureza muito particular, sempre apostaram mais nas narrativas e na resolução de *puzzles*), os enredos apresentados por boa parte dos videojogos eram simples, mais ou menos lineares, e quase sempre subjugados à lógica das várias mecânicas interactivas dos jogos – algo especialmente visível no género dos *first-person shooters* (FPS). Quando Duke começa a combater alienígenas na Los Angeles invadida do clássico *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996), o jogador sabe que por detrás de cada nível e de cada um dos três episódios do jogo há um enredo simples e linear que serve um único propósito: fornecer ao protagonista (avatar

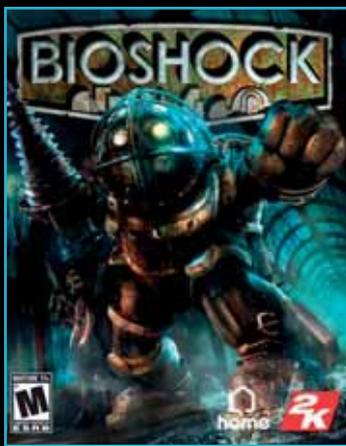
do jogador) o enquadramento necessário para a crescente complexidade dos desafios apresentados. O mesmo se verifica em títulos como *Doom* (id Software, 1993) ou *Quake* (id Software, 1996), ambos com narrativas que servem apenas de enquadramento à premissa fundamental dos jogos (eliminar alienígenas e monstros – não tão diferente de *Space Invaders*, afinal) e aos vários elementos que a integram (dispositivos de teletransportação, por exemplo). Mas mesmo num *shooter* tão tradicional como *Duke Nukem 3D* existem alguns detalhes narrativos que o colocam num patamar narrativo distinto de outros títulos seus contemporâneos. A começar pelo protagonista, Duke: o típico herói de acção dos anos 80, politicamente incorrecto e irreproduzível num videojogo contemporâneo (como se viu no fiasco de *Duke Nukem Forever*, em 2011). O verdadeiro charme

de *Duke Nukem 3D*, porém, reside no seu tom de paródia vincado e assumido desde os primeiros minutos de jogo, atacando tanto o universo dos videojogos ao qual pertencia (“*That’s one doomed Space Marine*”, comenta Duke a dada altura, numa alusão a *Doom*) como ao cinema. Passe a associação óbvia de Duke com Ash Williams de *The Evil Dead* (“*Groovy!*”): quem não se lembra de, no final do nono nível do segundo episódio do jogo, encontrar na Lua o monólito de *2001: A Space Odyssey*?

Claro que no género muito particular dos FPS a questão narrativa ficou arrumada em 1998 com o lançamento de *Half-Life* (Valve): o jogador entra num universo de ficção científica com um enredo mais complexo, com algumas inspirações em jogos anteriores (como *Doom* e *Quake*) mas com um desenvolvimento narrativo mais denso e aprofundado através de um argumento sólido e de eventos pré-configurados e de vídeos. A sua sequência, *Half-Life 2* (2004), e os dois episódios que se seguiram, aprofundaram ainda mais o mundo pós-apocalíptico que o protagonista Gordon Freeman explora no seguimento do desastre de Black Mesa. Na mesma linha surge *Halo: Combat Evolved*, utilizando um mundo anelar inspirado naquele que Larry Niven celebrou em *Ringworld* (1970) para desenvolver a oposição entre Master Chief e as forças do Covenant. E, em 2007 – ano gordo para os apreciadores de videojogos com boas histórias –, a Irrational Games lançou *Bioshock* para aclamação geral.

Da História Alternativa à Filosofia: o caso de Bioshock

Bioshock, o sucessor espiritual de *System Shock* produzido pela Irrational Games, conseguiu com o seu lançamento em



«*Bioshock*, o sucessor espiritual de *System Shock* produzido pela Irrational Games, conseguiu com o seu lançamento em 2007 revitalizar não só o formato mas também as ambições narrativas dos videojogos.»

2007 revitalizar não só o formato mas também as ambições narrativas dos videojogos. Tal proeza deveu-se não só a uma jogabilidade renovada, mas também – sobretudo, diria – à sua componente narrativa, firmemente ancorada em três pilares: uma atmosfera retrofuturista única, um enredo complexo com perspectivas morais desafiantes, e um enquadramento filosófico que deu à narrativa uma maior densidade.

A acção de *Bioshock* tem lugar na cidade de Rapture, um paraíso filosófico e capitalista construído no leito do oceano pelo visionário magnata Andrew Ryan, como refúgio para todos os empreendedores como ele que quisessem escapar ao jugo estatal e estatizante das nações da superfície – os “prime movers”, se quisermos recorrer aos termos de Ayn Rand. De facto, uma das principais inspirações para *Bioshock* – reconhecida pelo próprio criador do jogo, Ken Levine – foi *Atlas Shrugged*, o *magnum opus* de Rand e definição literária de toda a filosofia objectivista que definiu nas suas obras. A cidade de Rapture é, para todos os efeitos, uma recriação subaquática em Art Déco do “Galt’s Gulch”, e muitas são as semelhanças superficiais entre Andrew Ryan e o herói randiano John Galt. Mais do que um *shooter* de acção orientado por uma narrativa sombria, *Bioshock* constitui também uma reflexão crítica ao objectivismo randiano, que explora – sem tomar um partido claro – tanto as forças como as vulnerabilidades daquela corrente filosófica. Pela maturidade do seu enredo, pelas escolhas que impõe ao jogador e por toda a “bagagem” filosófica que incluiu no fascinante universo alternativo que criou, *Bioshock* é, com toda a justiça, um dos expoentes máximos da vertente narrativa nos videojogos.

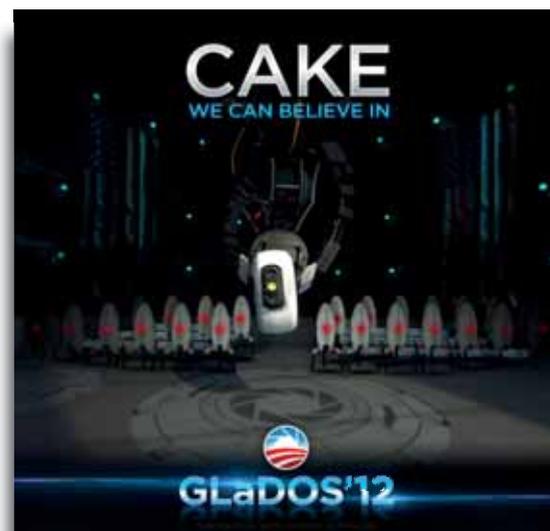
Portal: O triunfo do minimalismo narrativo e a importância do voice acting

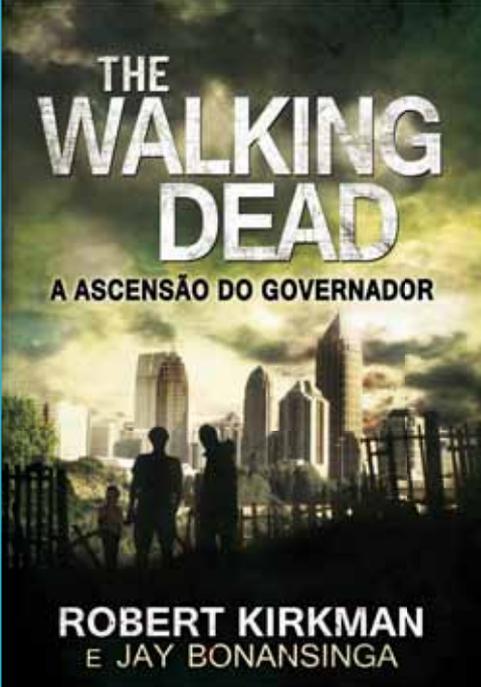
No extremo narrativo oposto a títulos como *Half-Life* e *Bioshock*, com a sua acção rápida e os seus enredos vastos, complexos e repletos de consequências, encontramos *Portal*, o *sleeper hit* da Valve que passou de um quase-protótipo incluído na célebre *Orange Box* (entre dois títulos consagrados como *Half-Life 2: Episode 2* e *Team Fortress 2*) para uma das *franchises* mais aclamadas dos últimos anos tanto pela crítica, como pelo público. E isso deveu-se não só à formidável mecânica de jogabilidade que sustenta o jogo – na prática, um FPS sem violência –, mas também à narrativa minimalista de ficção científica que enquadra toda a sucessão de *puzzles*. Onde jogos mais ambiciosos como *Mass Effect* recriam todo um universo inspirado nas *space operas* tradicionais, *Portal* pede emprestado o mundo estabelecido em *Half-Life* para se posicionar nas suas franjas; onde *Bioshock* apresenta toda a cidade de Rapture (ou de Columbia, se considerarmos o novo jogo) inteira para explorar, *Portal* limita-se às salas de teste do complexo subterrâneo da fictícia Aperture Science. E ao invés dos vastos elencos de outros títulos, o jogo *Portal* original apresenta apenas duas personagens: a protagonista, Chell, que nunca diz uma palavra, e a inteligência artificial GLaDOS.

Para todos os efeitos, a narrativa de *Portal* é toda ela sustentada por GLaDOS, a inteligência artificial que eliminou todos os ocupantes dos laboratórios da Aperture Science com uma neurotoxina mortal. De certa forma, GLaDOS surge na continuidade de outras inteligências artificiais famosas na ficção científica como HAL-9000 de *2001: A Space Odyssey*, de Stanley Kubrick e Arthur C. Clarke, a cruel AM que Harlan Ellison apresentou em *I Have No Mouth, And I Must Scream* (também

adaptado para videojogo nos anos 90), ou SHODAN dos videojogos *System Shock*. Mas GLaDOS ascende à altura daquelas personagens não só devido ao complexo jogo de gato e rato que joga com Chell, mas também por toda a história subentendida e aludida à medida que o jogador avança pelas várias salas de teste. Estas escondem vários *easter eggs* e pequenos fragmentos narrativos de histórias laterais (como a de Rat Man), e todo o complexo da Aperture Science explorado em *Portal* e *Portal 2* permite ao jogador descortinar (*pun intended*) uma fascinante história de ficção científica autónoma no universo de *Half-Life*.

Claro que a principal característica identificativa de GLaDOS é a sua voz, resultado de um excepcional *voice acting* de Ellen McLain, a cantora de ópera norte-americana que deu a GLaDOS a sua inconfundível voz, tão sarcástica como calculista. O *voice acting*, aliás, tem sido um elemento cada vez mais utilizado – e *mais bem* utilizado – pelos criadores de videojogos ao longo dos anos, substituindo as tradicionais caixas de texto para criar um ambiente e uma narrativa mais verosímeis e envolventes. Neste campo, muitos são os videojogos que apresentam já elencos vocais assinaláveis, como *Mass Effect* (que contratou actores consagrados como Martin Sheen, Lance Henriksen e Kei-





th David) ou *Bioshock*. *Portal* também o fez, sobretudo com a contratação de J.K. Simmons e Stephen Merchant para a sequência de 2011; mas Ellen McLain continuou a ser a estrela do jogo, com a voz de GLADOS a tornar-se numa referência de cultura popular. Não foi por acaso que, quando foi exibido o primeiro *trailer* do próximo filme de Guillermo del Toro, *Pacific Rim*, aquilo de que se falou mais na Internet não foi do filme em si, mas da voz de GLADOS presente num dos *mechas*. Nada mal para um simples jogo de puzzles com traços de *first-person shooter*.

A narrativa como futuro do meio?

No ano passado, a Telltale Games recuperou um género praticamente esquecido – as aventuras gráficas *point and click* – com *The Walking Dead*, um jogo narrativo inserido no popular universo pós-apocalíptico de Robert Kirkman. E fê-lo com mestria, apresentando um enredo intrincado e enquadrado na continuidade da banda desenhada que obriga o jogador a tomar decisões difíceis, de moralidade ambígua e com um impacto emocional genuíno. Na indústria, a surpresa inicial tanto da crítica como do público cedo deu lugar à aclamação generalizada, e *The Walking Dead* foi considerado em diversos quadrantes como o melhor vídeo-jogo de 2012, superando títulos AAA muito aguardados como *Mass Effect 3* ou *Diablo 3*. Uma vez mais, o ponto forte do jogo não foi a sua jogabilidade, mas sim o seu conteúdo narrativo. Uma segunda temporada de *The Walking Dead* está já confirmada.

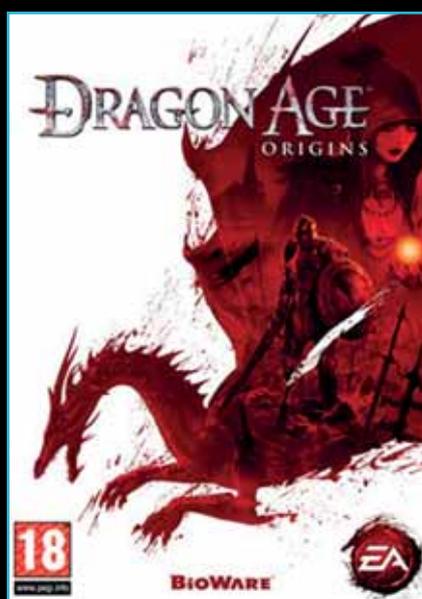
Entretanto, e já em 2013, a Irrational Games lançou *Bioshock: Infinite* – uma vez mais, para aclamação generalizada –, que mais do que uma sequência é um sucessor espiritual do original *Bioshock*, deixando as profundezas do oceano para ascender aos céus na cidade voadora de Columbia, e explorar uma narrativa ambiciosa num cenário de história alternativa (e um tanto ou quanto *steampunk*) dos Estados Unidos. A Trion Worlds e o SyFy Channel aliaram-se para uma oferta conjunta: *Defiance*, um *massively-multiplayer online shooter* na terceira pessoa cuja narrativa está ligada à série televisiva pós-apocalíptica estreada em Abril. E muitos outros títulos em desenvolvimento parecem continuar a apostar em narrativas complexas em ambientes de fantasia e ficção científica. *Destiny*, o próximo título dos estúdios da Bungie, foi anunciado com a promessa de ser um FPS num ambiente de ficção científica, e o *cyberpunk* parece estar de regresso com *Remember Me*, da Capcom, previsto ainda para este ano, e *Cyberpunk 2077*, adaptação do RPG *pen & paper Cyberpunk 2020* para um RPG em formato *open world* pelos estúdios polacos da CD Projekt Red – que, convém não esquecer, também se encontra a desenvolver *The Witcher 3: Wild Hunt*.

É certo que boa parte dos videojogos mais populares não precisam de recorrer a narrativas complexas para conquistar o seu público – simuladores desportivos (e outros), alguns *shooters* e jogos de arena *multiplayer* são jogados todos os dias por milhões de pessoas em todo o mundo. Mas muitos daqueles que optam por contar uma história, recorrem aos vários géneros da ficção especulativa

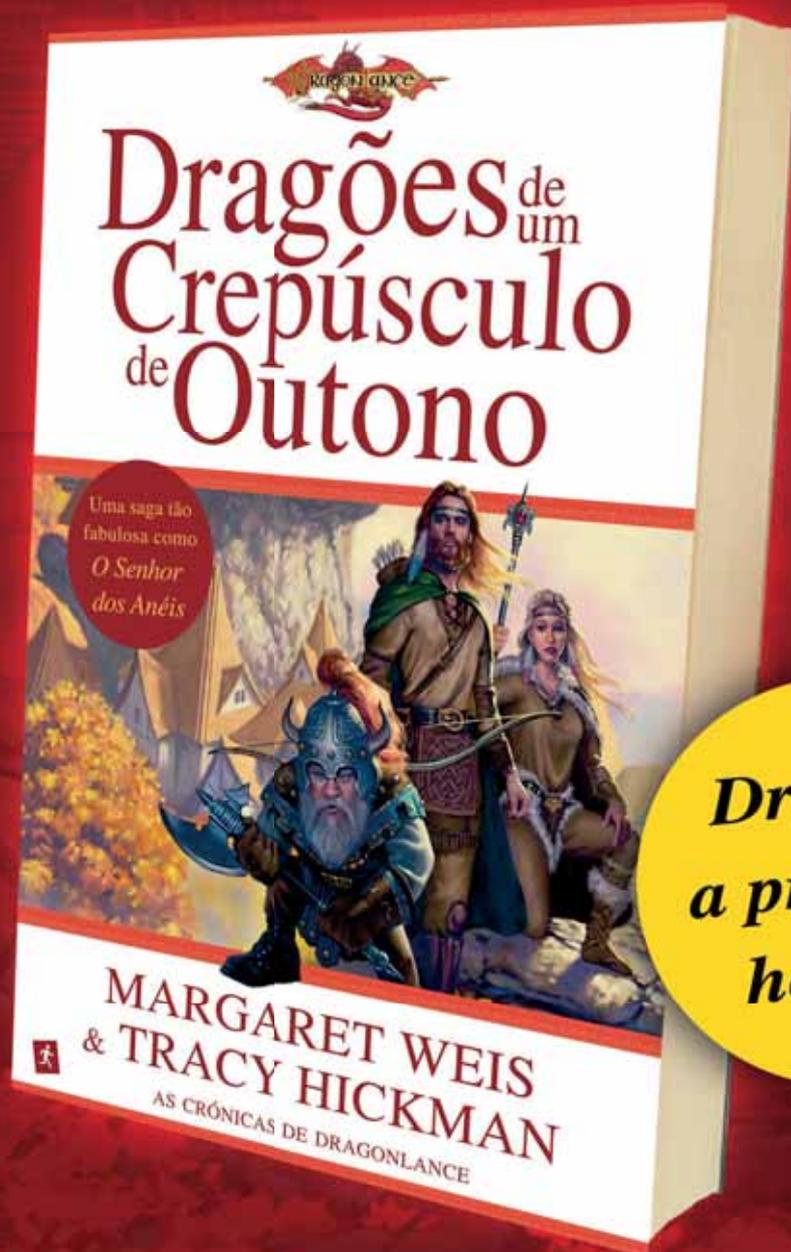
para desenvolver as suas premissas, os seus ambientes e as suas personagens. Para além dos títulos referidos ao longo do texto, muito fica por dizer de outros jogos de sucesso – como *Final Fantasy* (Square, 1987), *The Elder Scrolls* (Bethesda Game Studios, 1994), *Resident Evil* (Capcom, 1996), *Fallout* (1997), *Deus Ex* (Ion Storm, 2000), *Star Wars: Knights of the Old Republic* (BioWare, 2003), *Dragon Age: Origins* (BioWare, 2009), e muitos outros – que ao longo dos anos mostraram aos seus fãs universos ficcionais complexos e diversificados, explorando premissas tradicionais da fantasia e da ficção científica através da sua lógica interactiva. Jogos com uma forte componente narrativa, que não pela sua jogabilidade mas também pelos seus enredos sofisticados e pelas suas personagens inesquecíveis conquistaram o público – e que decerto continuarão a conquistar nos anos vindouros, dando à ficção de género mais um palco privilegiado para contar as suas histórias. **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/>



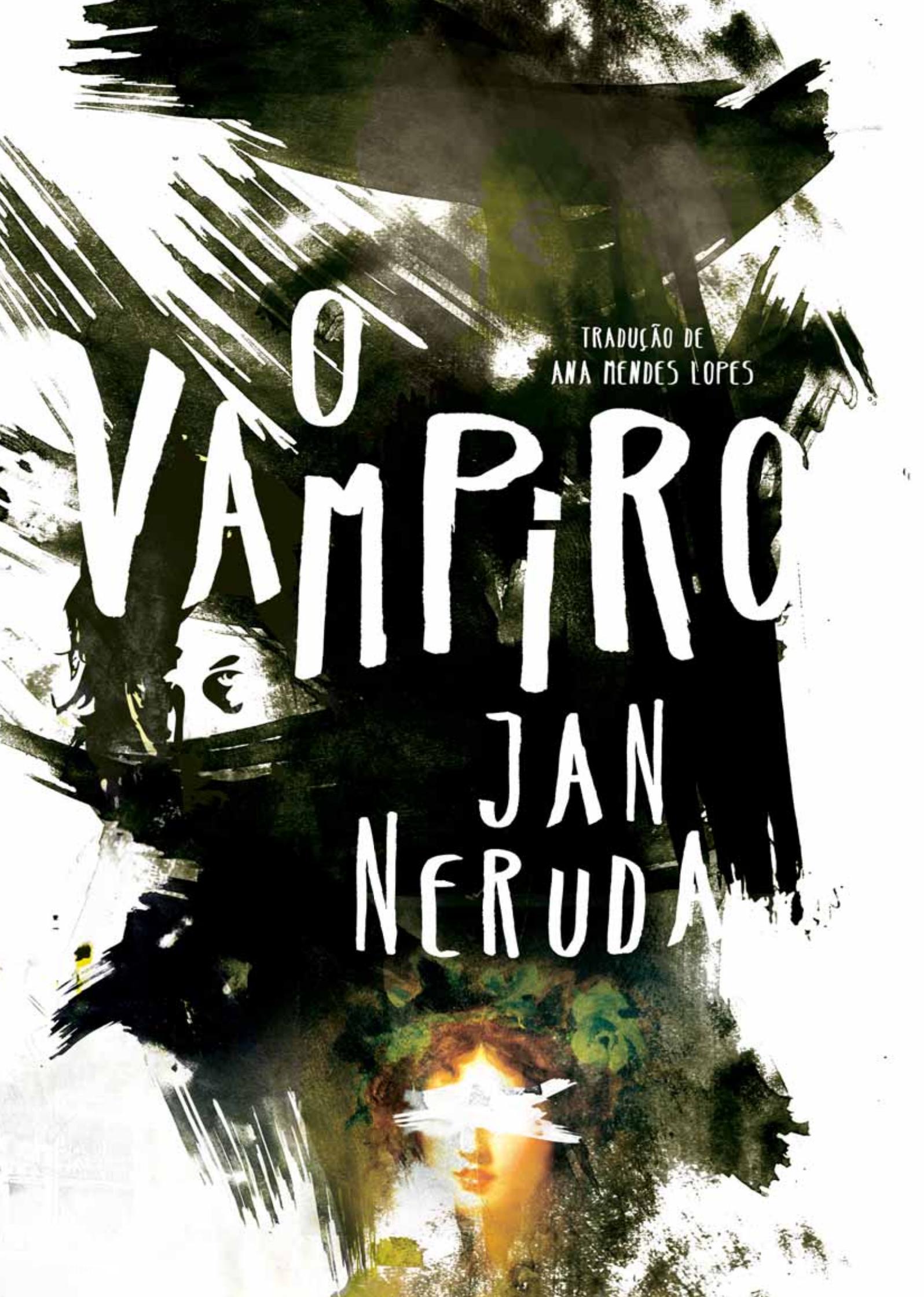
*Entre neste
mundo de fantasia.
O bilhete só custa
12 Euros.*



*Dragões
a preço de
hobbit!*

*Uma saga apenas comparável
a O Senhor dos Anéis*





TRADUÇÃO DE
ANA MENDES LOPES

O VAMPIRO

JAN
NERUDA

O barco a vapor trouxe-nos de Constantinopla até à costa da ilha de Prinkipo, onde desembarcámos. Não eram muitos os passageiros. Havia uma família polaca, pai, mãe, filha e o noivo desta, e nós os dois. Oh, sim, e não posso esquecer-me de que quando já estávamos na ponte de madeira que liga o Corno Dourado a Constantinopla, se juntou a nós um grego, um rapaz bastante jovem. Era provavelmente um artista, a avaliar pela pasta que trazia debaixo do braço. Os cabelos longos, pretos e ondulados,

car-se dela. Apoiava-se no noivo quando caminhava e ficava sentada com bastante frequência para descansar, enquanto uma pequena tosse seca e persistente interrompia os seus murmúrios. Sempre que tossia, o seu acompanhante parava atenciosamente a caminhada. Olhava sempre para ela com um ar de comisseração sofredora, mas ela devolvia-lhe o olhar e dizia:

– Não é nada. Estou feliz!

Ambos acreditavam na saúde e na felicidade.

Por recomendação do grego, que se separou de nós assim que chegámos

que não pudéssemos ver os seus desenhos – disse eu.

– E nem precisamos de os ver – disse o jovem polaco. – Temos à nossa frente paisagem suficiente para admirar. – Um pouco depois, acrescentou: – Parece-me que nos está a retratar como uma espécie de pano de fundo. Bem, é deixá-lo!

Tínhamos realmente paisagem suficiente para onde olhar. Não existe canto do mundo mais bonito ou mais feliz do que Prinkipo! A mártir política, Irene, contemporânea de Carlos Magno, viveu ali durante um mês, quando estava no exílio. Se pudesse ali viver durante um

«SEMPRE QUE TOSSIA, O SEU ACOMPANHANTE
PARAVA ATENCIOSAMENTE A CAMINHADA.
ELE OLHAVA SEMPRE PARA ELA COM UM AR DE COMISSERAÇÃO
SOFREDORA, MAS ELA DEVOLVIA-LHE O OLHAR E DIZIA:
– NÃO É NADA ESTOU FELIZ!»

flutuavam-lhe até aos ombros, o rosto era pálido e os olhos negros estavam profundamente enterrados nas órbitas. O rapaz despertou o meu interesse desde o início, principalmente pela sua delicadeza e conhecimentos das condições locais. Só que falava demasiado e acabei por me afastar dele.

A família polaca era bastante mais agradável. O pai e mãe eram pessoas bondosas e simpáticas, o noivo um rapaz jovem e bonito, de modos directos e refinados. Dirigiam-se a Prinkipo para passar os meses de Verão por causa da filha, que se encontrava um pouco combalida. A bonita e pálida rapariga estava ou a recuperar de uma doença grave ou então uma doença séria estava a acer-

ao cais, a família instalou-se no hotel da colina. O encarregado do hotel era um francês e todo o edifício estava confortável e artisticamente equipado, seguindo o estilo francês.

Tomámos o pequeno-almoço juntos e quando o calor do meio-dia esmoreceu um pouco, decidimos subir para as colinas, onde no bosque de pinheiros siberianos nos deliciámos com a vista. Mal tínhamos acabado de encontrar um lugar adequado para nos instalarmos quando o grego reapareceu. Cumprimentou-nos levemente, olhou em redor e sentou-se a poucos passos de nós. Abriu a pasta e começou a desenhar.

– Acho que ele se sentou propositadamente de costas para as rochas para

mês, viveria feliz com as memórias daquele lugar para o resto dos meus dias! Jamais esquecerei aquele único dia que passei em Prinkipo.

O ar era tão límpido como um diamante, tão suave e meigo que a nossa alma pairava nele, elevando-se na distância. À direita, para lá do mar, elevavam-se os acastanhados picos asiáticos; à esquerda, ao longe, estendiam-se as violáceas costas íngremes da Europa. A vizinha Chalki, uma das nove ilhas do Arquipélago do Príncipe, erguia-se com as suas florestas de ciprestes até à pacífica altura como um sonho lamentoso, coroada por uma grandiosa estrutura – um asilo para aqueles cujas mentes estavam doentes.



– Aqui, o corpo e a mente têm de melhorar – murmurou a rapariga. – Que terra feliz é esta!

– Deus sabe que não tenho inimigos, mas se os tivesse, seria capaz de os perdoar aqui! – Exclamou o pai com a voz trémula.

E ficámos mais uma vez em silêncio. Estávamos todos com uma disposição maravilhosa – todo o cenário era indescritivelmente doce! Cada um de nós sentia um mundo de felicidade dentro de si e todos partilhariamos a felicidade com o resto do mundo. Todos sentíamos o mesmo – e por isso ninguém perturbou ninguém. Mal tínhamos reparado no grego que, passado cerca de uma hora, se levantara, fechara a pasta e com um

ga e impropérios. O nosso grego estava a discutir com o encarregado do hotel e nós ficámos à escuta, por pura diversão.

A diversão não durou muito tempo.

– Se eu não tivesse mais hóspedes – rosnou o encarregado do hotel, subindo os degraus na nossa direcção.

– Diga-me por favor, senhor – pediu o jovem polaco quando o encarregado se aproximou, – mas quem é aquele cavalheiro? Como se chama ele?

– Oh – quem sabe como se chama o sujeito? – Resmungou o encarregado do hotel, olhando venenosamente para baixo. – Nós chamamos-lhe o Vampiro.

– É um artista?

– Mas de que rico mister! Ele só desenha cadáveres. Assim que alguém morre em Constantinopla ou aqui na vizinhança, ele tem, no próprio dia, um retrato completo do falecido. O sujeito pinta-os com antecedência e nunca se engana – é como um abutre!

A velha mulher polaca gritou assustada. Nos seus braços, repousava a filha, branca como a cal. Tinha desmaiado.

Num só impulso, o noivo desceu os degraus. Com uma mão agarrou o grego e com a outra a pasta dos desenhos.

Corremos atrás dele. Os dois homens reboavam pela areia. O conteúdo da pasta espalhou-se por todo o lado. Num dos desenhos, feito a carvão, estava a jovem rapariga polaca, de olhos fechados e com uma coroa de murta na cabeça. **BANG!**

O Mar de Marmára agitava-se suavemente e exibia todas as cores, como uma opala brilhante. Ao longe, o mar era branco como o leite, depois rosado, entre ambas as ilhas brilhava em tons alaranjados e por baixo de nós era maravilhosamente azul-esverdeado, como uma safira transparente. Era resplandecente na sua própria beleza. Não se avistavam grandes navios – apenas duas pequenas embarcações com a bandeira da Inglaterra corriam velozes ao longo da costa. Uma delas era um barco a vapor do tamanho de uma torre de vigia, a outra tinha cerca de doze remadores e quando os seus remos se erguiam em simultâneo da água, caíam deles pingos de prata derretida. Os golfinhos confiantes nadavam em seu redor e mergulhavam com longos e arqueados voos à superfície da água. O céu azul era ocasionalmente cruzado pelas calmas águias que planavam, medindo a distância entre os dois continentes.

Toda a encosta que se estendia por baixo de nós estava coberta de rosas em flor cuja fragância inundava o ar. A música viajava até nós através do ar límpido, vinda do café perto do mar e ligeiramente abafada pela distância.

O efeito era encantador. Ficámos todos sentados em silêncio, deixando que as nossas almas embebessem completamente aquela imagem do paraíso. A jovem rapariga polaca estava deitada na relva, com a cabeça apoiada no colo do noivo. O seu rosto pálido, oval e delicado, estava agora ligeiramente tingido com uma cor suave e dos seus olhos azuis começaram a cair subitamente lágrimas. O noivo entendeu, curvou-se e beijou cada uma das lágrimas. A mãe dela comoveu-se também e chorou e eu – até eu – senti uma estranha pontada.

– OH – QUEM SABE
COMO SE CHAMA
O SUJEITO?

– RESMUNGOU O
ENCARREGADO DO
HOTEL, OLHANDO
VENENOSAMENTE
PARA BAIXO.

– NÓS CHAMAMOS-LHE
O VAMPIRO.

ligeiro aceno de cabeça anunciara a sua partida. Nós ficámos.

Finalmente, depois de várias horas, quando a distância se começava a tingir de um tom violeta-escuro, tão magicamente bonito a sul, a mãe recordou-nos que estava na altura de partir. Levantámo-nos e caminhámos até ao hotel com os passos soltos e descontraídos que caracterizam as crianças despreocupadas. Sentámo-nos sob a bonita varanda coberta do hotel.

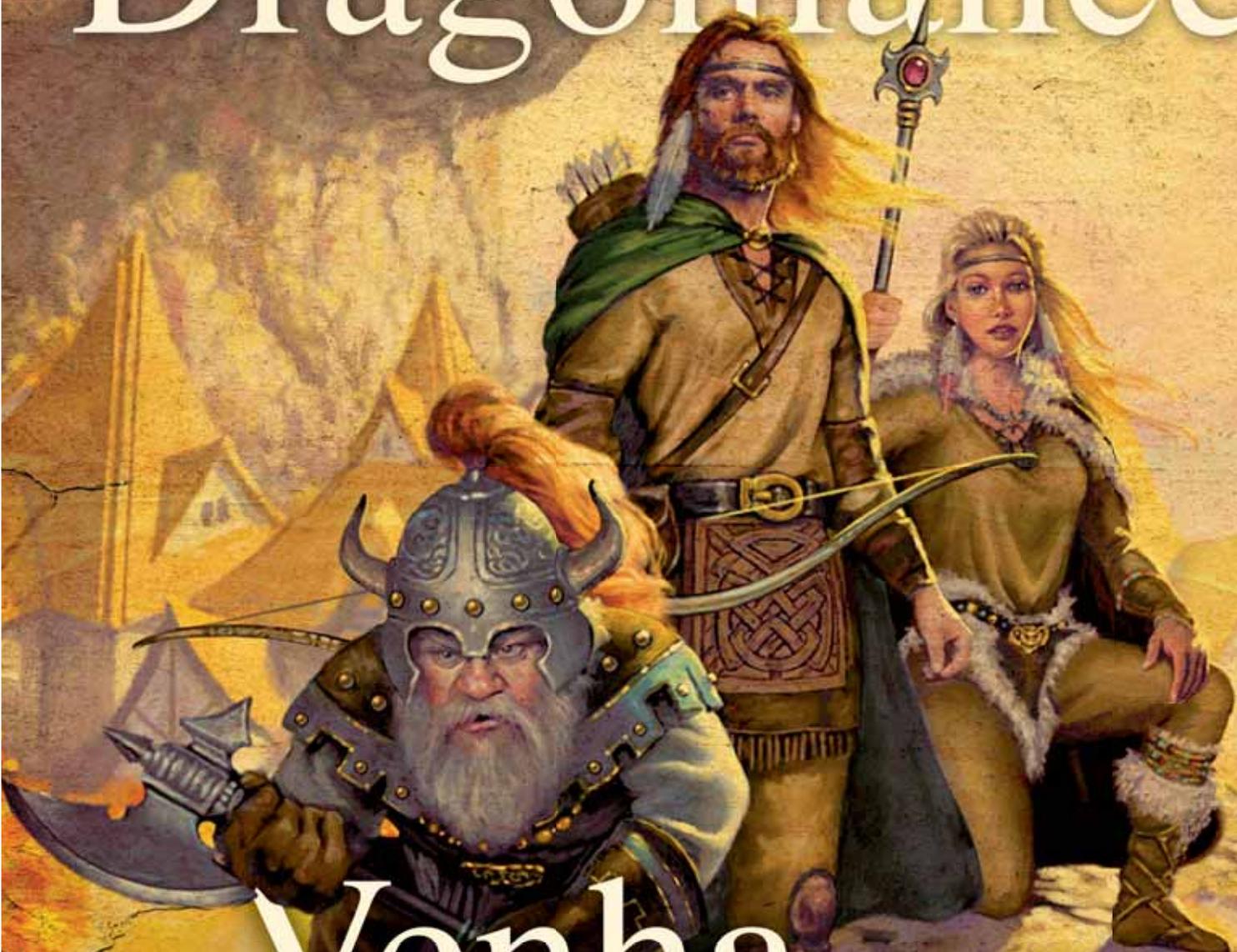
Mal tínhamos acabado de nos sentar quando começámos a ouvir sons de bri-



Jan Nepomuk Neruda (1834 – 1891) nasceu em Praga e foi um jornalista, autor e poeta checo, um dos representantes mais notáveis do Realismo Checo, assim como membro da “Escola de Maio”.

por Safaa Dib

As Crônicas de Dragonlance



Venha descobrir
o segredo da fama

ST WICKI 99

Tenho uma memória muito forte de caminhar pela Avenida Marquês de Tomar, em Lisboa, debaixo de um sol infernal, aos 17 anos, à procura da livraria Europa-América numa tentativa de encontrar um dos livrinhos de bolso da saga Dragonlance que me faltava para a colecção. Cada livro da primeira trilogia tinha sido dividido em dois pela Europa-América, e já então era difícil encontrá-los, mas estava determinada a colecioná-los, mesmo com uma tradução de qualidade dúbia. Hoje olho para as lombadas desses livros já tão gastos, quase a desfazerem-se nas minhas mãos, e sinto um enorme afecto e saudades das discussões com os companheiros de leituras de então e como

na mesma altura em que descobri a loja da Devir em Arroios com os títulos em inglês, que voltei em pleno ao universo de Dragonlance. Devorava cada volume com ansiedade, desta vez em inglês.

Já tinha lido *O Senhor dos Anéis* de J. R. R. Tolkien que me marcara imenso, mas embora reconhecesse que a linguagem e a escrita dos autores de Dragonlance era tudo menos sofisticada, a história era tão cheia de emoção e aventura que muitas discussões acaloradas surgiam entre o nosso grupo de amigos porque alguém cometia a ousadia e a blasfémia de dizer que Dragonlance era melhor do que Tolkien. Claro que não era. Mas compreendia facilmente o amor e a devoção por Dragonlance. Os livros eram viciantes e irresistíveis.

geons & Dragons, e foi lançado pela primeira vez em 1974, pela TSR, empresa recém-criada por Gygax e outros sócios. A influência de muitos escritores na criação do jogo é bem evidente. Não só J. R. R. Tolkien está bem presente, mas também Robert E. Howard, Jack Vance, Fritz Leiber, Edgar Rice Burroughs, Michael Moorcock, H. P. Lovecraft, outros autores, bem como mitologias celta e greco-romana.

Com a popularidade de *Dungeons & Dragons*, a TSR rapidamente descolou e tornou-se a empresa líder na indústria dos RPG (*role-playing games*). Chegamos à década de 80 e Tracy Hickman, na altura desempregado, cria os primeiros rascunhos do que viria a ser o universo Dragonlance, e propõe o conceito à TSR que aceita. Outros parceiros de tra-



Miniaturas do jogo de D&D "Dragonlance: Heroes" que representam os Heróis da Lança

nunca deixávamos de nos deliciar com o humor e emoção do mundo de Dragonlance.

A primeira trilogia de Dragonlance chegou a Portugal inicialmente por via da Europa-América, que publicou apenas os primeiros três livros e o primeiro volume da trilogia dos gémeos. Mais tarde, a Bertrand publicou num formato maior a primeira trilogia e o livro *Dragões de uma Chama de Verão*, uma seqüela que decorre 25 anos depois dos acontecimentos de *Dragões de uma Alvorada de Primavera*. Nunca mais vi os livros nas feiras ou alfarrabistas, desapareceram e caíram no esquecimento.

Foi só quando entrei na faculdade e conheci uma data de amigos que partilhavam a mesma paixão por fantasia,

Dragonlance, as origens

Para compreender o sucesso mundial de Dragonlance e a sua influência inegável, é necessário regressar às origens. Tudo começou na década de 70 quando Gary Gygax e Dave Arneson criaram um jogo, com base num cenário de fantasia, em que cada jogador representa uma personagem com determinados atributos e poderes, liderados por um *dungeon master* ou *game master*, que cria o enredo e testa constantemente os jogadores nas várias aventuras e campanhas, baseando-se sempre num conjunto de regras específicas. O nome do jogo era *Dun-*

balho foram envolvidos, incluindo Margaret Weis, e o grupo inicia uma série de jogos e campanhas, expandindo ainda mais o universo de Dragonlance. O grupo propõe à TSR uma série de livros a contar as histórias que iam criando, e assim começa a desenvolver-se a *franchise* que iria incluir, para além dos livros, os jogos, manuais e miniaturas. Depois de uma série de falsos inícios, a dupla Weis & Hickman é estabelecida para escrever o livro que se tornou conhecido como *Dragões de um Crepúsculo de Outono*. E assim se fez história. O sucesso de Dragonlance na década de 90 foi esmagador. O primeiro volume revela ainda uma escrita frágil, mas os volumes subsequentes melhoraram grandemente o potencial da história e revelaram per-

sonagens que inspiraram milhares de jovens ao longo de várias gerações.

Um dos pontos fortes de Dragonlance trata-se do facto de constituir um universo partilhado. Embora os criadores originais sejam Weis & Hickman, outros autores contribuíram com as suas próprias histórias para o cenário de Dragonlance. A geografia, cronologia de eventos, história do mundo e mitos constituem hoje material que enche várias enciclopédias. Mas a fúria brotou na saga principal que segue os protagonistas fundadores e que se tornaram conhecidos como “os heróis da lança”. Qualquer leitor fiel de Dragonlance sabe os seus nomes e feitos.

Para além de Dragonlance, também o universo partilhado de Forgotten Realms (criado por Ed Greenwood) onde decorrem as aventuras do elfo negro Drizzt do Urden, explodiu em fama, muito graças aos livros de R. A. Salvatore, Ed Greenwood e outros.

Em 1997, a TSR sucumbiu a dificuldades financeiras e foi comprada pela Wizards of the Coast. A marca TSR, Inc foi descontinuada em 2000, mas o seu legado foi fulcral para o desenvolvimento da indústria de RPG.

Relativamente ao seu contributo para o género da fantasia, Dragonlance é frequentemente considerado o parente pobre. Por não ser propriamente original ou criativo nos seus elementos, tendo derivado de outras obras maiores, é visto como fantasia derivativa. E até certo ponto isso é correcto. Mas em 2014 celebram-se 30 anos decorridos desde a publicação do primeiro livro de Dragonlance. Várias gerações atravessaram essas três décadas e todas renderam-se com igual paixão às histórias narradas. Hoje, a fantasia evoluiu para um novo patamar e encontrou novas vozes mais fortes e originais. George R. R. Martin ajudou a lançar uma nova tendência *grimdark* que ganha cada vez mais expressão, a de uma fantasia mais negra e cruel, mais desesperante e violenta. A crueza do realismo é tal que se torna quase paradoxal decorrer em mundos de fantasia.

Ainda assim, face a tantos novos autores e tendências, a dupla Weis & Hickman, bem como muitos outros autores colaboradores, mantém-se de pedra e cal nos topos de vendas. A fama de Dragonlance não se esgota. E qual o segredo do sucesso?

O Universo de Dragonlance

No mundo de Krynn, no continente de Ansalon, convivem (ou não) várias raças como elfos, anões, gnomos, humanos e kender, mas também minotauros e draconianos. Três deuses formam um panteão e são conhecidos pelos seus caprichos e excentricidades, são eles Paladino, o arauto do bem, Gilean, o deus neutro, e Takhisis, a deusa das trevas. É deles que advém a magia dos clérigos, mas os magos de Krynn veneram os deuses lunares Solinari, Lunari e Nuitari, obtendo deles o seu poder.

Por alguma razão desconhecida e obscura (que é mais tarde revelada), deu-se o Cataclismo no mundo de Krynn. Os verdadeiros deuses que eram até então venerados abandonaram o mundo e os seus habitantes. Inteiras cidades foram destruídas ou engolidas pelos mares, o continente foi quebrado e uma grande montanha de fogo abateu-se sobre a cidade de Ihtar. Levou muitos anos para as raças de Krynn recuperarem da catástrofe, entregues à sua sorte e desaparecidos todos os sinais divinos.

Após muitas aventuras e viagens ao longo de cinco anos, os companheiros de juventude Tanis, Sturm, Raistlin, Caramon, Flint e Tas reencontram-se em Solace para partilharem as suas descobertas em Ansalon e o que descobriram sobre a ausência dos deuses. Ao constatarem que a sua terra natal está dominada por um misterioso grupo religioso, começam a temer o pior. Os clérigos estão à procura de um bastão de cristal azul e, nessa noite, uma bela mulher com esse bastão e o seu companheiro, Lua Dourada e Vento do Rio, chegam a Solace, desencadeando assim uma série de eventos que põe o grupo inteiro a ser perseguido. Assim começam as aventuras sem fim dos nossos heróis. Irão descobrir mais do que sonhavam sobre o panteão de deuses.

As personagens são extremamente carismáticas, desde Raistlin a Tanis passando por Tas ou Kitiara, e vão sendo transformadas pelos eventos. Para aligeirar o drama, a história está polvilhada de imensos momentos de bom *comic-relief* tornando a leitura divertida, mas também cheia de emoção ao mesmo tempo. O equilíbrio de tensão que se gera torna a leitura fluida e as

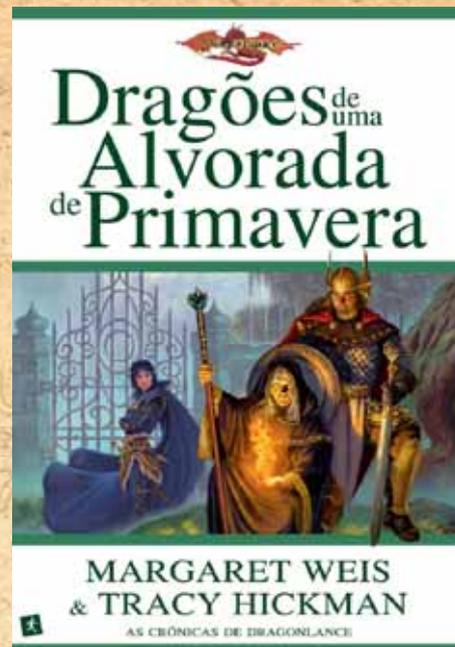
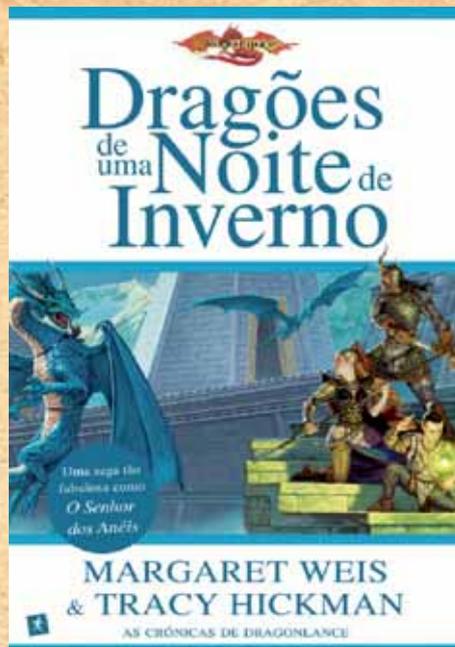
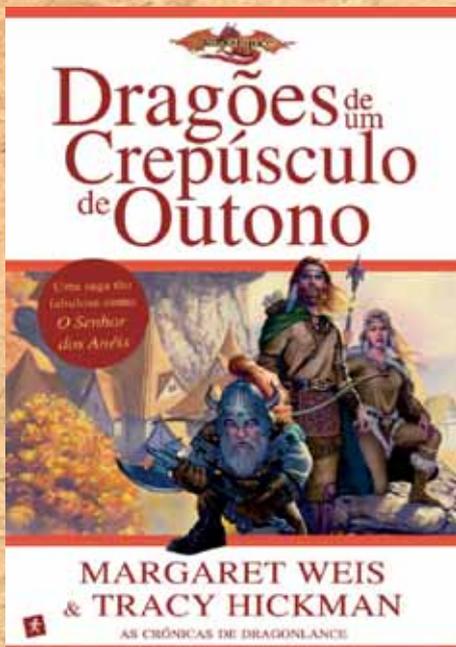
Tudo o que devo a Dragonlance

por Luís Corte Real

Devia ter 13 ou 14 anos quando comecei a jogar *Dungeons & Dragons*. Éramos um grupo de amigos à volta de uma mesa, uma mão cheia de dados, muitos papéis rabiscados e, claro, várias figurinhas de chumbo para simular os combates. Não vos consigo dizer como essas tardes, noites, madrugadas (por vezes autênticas diretas), se tornaram tão especiais para mim. Foi assim que fiz algumas das minhas melhores amizades, que aprendi a ler inglês (a vontade de jogar era tanta que tínhamos *mesmo* de ler aqueles callhamaços que um de nós comprava e os outros fotocopiavam), e que conheci um género novo que desconhecia: a fantasia.

Foi também por essa altura que comecei a ler a saga Dragonlance numa edição de bolso da Europa-América. Sempre li muito e, naquela idade, devia andar numa dieta rigorosa de vampiros de bolso e romances históricos. Mas ler *Dragonlance* foi como uma revelação. Senti aquele lugar-comum, de que o livro tinha sido escrito para mim. Amei cada personagem, a arrogância do Raistlin, a nobreza de Sturm, a simplicidade de Caramon, o humor do kender (hobbit?) Tasslehoff. Abracei tudo, em especial o mundo, os Dragões e o facto de serem tantos livros e aquela aventura não mais terminar.

Recordo-me que algum tempo depois descobri, para minha surpresa, que afinal havia centenas de autores e mundos de fantasia para além dos da linha *Dungeons & Dragons*. E que até existia uma trilogia (a bíblia do género) intitulada *O Senhor dos Anéis*. Os anos seguintes da minha juventude foram passados a desbravar esse mundo novo. Mas na minha vida há claramente um *antes* e um *depois* de Dragonlance. Por isso, estarei para sempre grato a Tracy Hickman e Margaret Weis por cada minuto de absoluto deleite que me proporcionaram. Seria um prazer saber que esta edição da Saída de Emergência teve o mesmo impacto numa nova geração de leitores. Para que isso aconteça, arrisquem, abram a primeira página e deixem-se levar...



surpresas do enredo não largam o leitor. Embora seja anterior às Crônicas de Gelo e Fogo, não é menos cruel e várias das nossas personagens favoritas não chegarão vivas ao fim da viagem, causando algumas cenas emocionais muito intensas. Mas como diz bem o Senhor da Floresta que encontram no primeiro livro, *Não lamentamos a perda daqueles que morrem cumprindo o seu destino.*

É comum dizer-se hoje que, para apreciar Dragonlance, é preciso ter lido os livros na idade certa, na adolescência. Li-os nessa altura e o impacto foi tal que mesmo após ter devorado tantas séries de fantasia, fico emocionada quando relembro algumas cenas fulcrais de Dragonlance. A publicação de Dragonlance pela SdE não esconde que pretende chegar a novas gerações, mas é preciso vencer algum preconceito contra os livros. Não creio que estejam ultrapassados, em especial depois de ter lido a trilogia *War of Souls*, embora a fantasia de hoje esteja mais interessada em anti-heróis ou heróis falhados e seja muito mais violenta. Face à década em que surgiram, saturada de fantasia derivativa, esta foi das mais memoráveis que surgiu nesses anos. Além disso, a influência do jogo em si terá sido tremenda e a uma escala que não é de menosprezar. Muitos dos jovens americanos, mas não só, que jogaram e viveram intensamente D&D tornaram-se eles próprios escritores ou até mesmo editores (como o próprio editor da SdE).

As trilogias

A saga principal de Dragonlance, da autoria de Tracy Hickman e Margaret Weis, não acaba no livro *Dragões de uma Alvorada de Primavera*. Embora cada trilogia inicie e encerre um arco de história, muitos dos protagonistas transitaram para novas histórias. Assim, após o livro da Primavera, segue-se a Trilogia dos Gêmeos (*Time of the Twins*, *War of the Twins*, *Test of the Twins*) focada nas personagens de Caramon e Raistlin que viajam no tempo até às vésperas do Cataclismo. Raistlin revela nesta trilogia o seu verdadeiro carácter e ambição.

Após essa trilogia, foi lançada uma sequência que retoma todas as personagens do grupo original, decorrendo 25 anos depois dos eventos da Guerra da Lança, e inicia aquela que veio a ser conhecida como a Guerra do Caos. Não é tão brilhante ou emocionante como os livros anteriores, mas é bom o suficiente para satisfazer a curiosidade. Seguiram-se uma série de livros inferiores, como *Second Generation* e *Dragons of a New Age*.

Quando se julgava que já não podiam surpreender, a dupla Weis & Hickman lançou-se naquela que é uma das séries mais maduras e sofisticadas do universo Dragonlance, *War of Souls*, capaz de rivalizar com os melhores autores de fantasia. Uma misteriosa rapariga de nome Mina revela servir o enigmático *One God*. Os estranhos poderes que a rapariga manifesta fazem com que ganhe rapidamente a lealdade de exércitos, iniciando uma série de conquistas por toda a Ansalon sob o estandarte do

Deus Único. Mas Será Mina uma serva das forças do bem ou das forças das trevas? Margaret Weis voltou, mais tarde, a abordar esta personagem na trilogia *Dark Disciple*. E para quem desejar saber mais sobre eventos contados nas primeiras crônicas, mas que nunca foram na verdade narrados, temos os livros que constituem *The Lost Chronicles*.

É de notar que são apenas referidos os livros escritos pelos criadores da saga principal. Por ser um universo partilhado, Dragonlance é actualmente constituído por mais de 190 livros de muitos outros autores que exploraram outras temáticas, personagens, heróis e lendas. Mas a saga principal é a que conheceu maior popularidade ao longo dos anos. É um sem fim de acólitos e fãs, muitos deles também jogadores de D&D, que ainda prestam vassalagem ao mundo de Krynn. O universo de Dragonlance, quase 30 anos depois, está mais vivo do que nunca. **BANG!**

*Dedicado aos meus companheiros
de leituras de fantasia de 2001-2005,
vocês sabem quem são*



Safaa Dib é coordenadora editorial da editora Saída de Emergência e faz parte de organização da convenção anual do Fórum Fantástico.

Os Heróis da Lança



Tanis Meio Elfo - O líder do grupo de heróis, Tanis cresceu em Solace e é o filho bastardo de uma princesa elfa violada por um humano. Ao longo do percurso, é muitas vezes atormentado pelo conflito entre as suas duas heranças. Um excelente arqueiro, Tanis é a voz da razão e respeitado por todos os companheiros. Tem uma difícil e atribulada relação com a elfa Laurana que o ama desde muito jovem.



Sturm Lâmina Brillante - filho de um cavaleiro de Solamnia, e forçado ao exílio na vila de Solace onde cresceu, Sturm dedicou-se de corpo e alma aos códigos de conduta rígidos dos Cavaleiros de Solamnia. O seu fortíssimo código de ética inabalável, bem como devoção aos ideais nobres da sua ordem, torna-o uma das personagens mais intensas de Dragonlance.



Raistlin Majere - provavelmente a mais famosa personagem do universo de Dragonlance, Raistlin construiu uma vasta fama como um dos mais poderosos e perigosos feiticeiros de Krynn. Irmão gémeo de Caramon, é o completo oposto do irmão guerreiro, tendo uma constituição física debilitada. A sua paixão por magia fê-lo sacrificar até a própria saúde para se tornar um mago. É conhecido pela sua arrogância, frieza e sarcasmo, e oculta do grupo e do próprio irmão as suas verdadeiras ambições. Tem uma meia-irmã mais velha, Kitiara Uth-Mathar, que o ajudou a criar.



Caramon Majere - irmão gémeo de Raistlin, é o guerreiro por excelência, conhecido pela sua força e destreza com armas, mas também bondade. Muitas vezes vê a sua inteligência subestimada pela forma lenta como digerir as ideias. É também conhecido pelo seu coração de ouro e por providenciar muitos momentos de *comic-relief* no grupo. Tem uma grande admiração e amizade pela órfã Tika Waylan. Caramon é devoto ao irmão, embora este muitas vezes o trate com crueldade ou desprezo. Tem uma meia-irmã mais velha, Kitiara Uth-Matar, que o ajudou a criar.



Flint Forjardente - pertencente à raça dos anões, Flint é um anão que se exilou da sua terra natal devido a conflitos com o seu clã. Estabeleceu-se em Solace como comerciante e ferreiro, e nas suas muitas viagens por Ansalon, e em especial a Qualinost, a terra dos elfos, conheceu os restantes companheiros. Tem uma intensa fobia de barcos e é alérgico a cavalos. Uma figura paternal do grupo, desenvolveu uma amizade inesperada e forte com o kender Tasslehoff Pé-Ligeiro.



Tasslehoff Pé-Ligeiro - sem dúvida, uma das criações mais originais e divertidas do universo de Dragonlance consiste na peculiar raça dos Kender. De pequena estatura, são conhecidos pela sua intensa curiosidade que os leva muitas vezes a cometerem roubos, embora não tenham qualquer consciência moral que os permita encarar a apropriação de objectos como roubo. Não demonstram qualquer medo, são sempre alegres e travessos, e na sua adolescência atravessam a fase de *wanderlust* que os leva a viajar pelo continente todo. É numa dessas viagens que Tasslehoff, ou Tas, conheceu Flint e, através dele, os outros membros do grupo. As suas acções tornaram-se valiosas e vitais na guerra da Lança.



Lua Dourada - Uma princesa bárbara, filha do líder da tribo Que Shu. Ao salvar a vida do pastor Vento do Rio, viu-se na posse de um misterioso bastão de cristal azul, com poderes mágicos que a conduziram para Solace onde conhece os restantes membros do grupo. Torna-se o seu objectivo descobrir a verdade sobre a existência dos deuses.



Vento do Rio - Um pastor que se apaixonou pela princesa bárbara Lua Dourada. Para provar o seu valor, partiu numa demanda em busca de provas da existência dos deuses. Numa das suas muitas viagens perigosas, descobre o bastão de cristal azul, mas ao regressar para junto da tribo, é condenado à morte por blasfêmia. Lua Dourada e os estranhos poderes do bastão salvaram a sua vida. É o protector inseparável da princesa e conheceu os companheiros em Solace.

ARTIGO 56.º

(Lei 107/2001)

“Classificação de bens culturais de autor vivo:

A classificação feita nos termos do artigo 15.º da presente lei de bens culturais de autor vivo depende do consentimento do respectivo proprietário, salvo situações excepcionais a definir (...)”

Adal Marabundo despertou com o barulho de um homem enfezado, pequerrucho e esquisito a fitá-lo com extraordinária expressão de comovido espanto. A criaturinha rapidamente desviou o olhar e prosseguiu o trabalho que consistia em colocar, de modo ordenado, dentro de uma caixa de cartão, todos os pedacinhos do manuscrito que ontem Marabundo rasgara.

– Eh, que é isto? Eh, o que é que está a fazer?

Adal Marabundo, de sessenta e três anos, há semanas reformado, homem solteiro e sem encargos, julgara que ter agora todo o tempo livre dedicado à escrita lhe iria conduzir os dias como se habitasse uma suave e cálida brisa. Julgara-se imune a sobressaltos. Pela primeira vez uma leve e gentil felicidade apegara-se à pele. Ele podia enfim ocupar-se a escrever. Tinha esboços para vinte livros a que iria dedicar os próximos

quinze anos. Nunca na sua existência imaginara que algo semelhante ao que se passava agora lhe pudesse ocorrer a ele.

Uma série de homenzinhos pequenos, raquíticos, mirrados, de faces chupadas, demasiado pálidos e com pernas de palito, recolhiam cada minúsculo papelucho seu. Os minguados seres trajavam uniformes idênticos de cor indefinível e usavam um estranho objecto no olho direito. Removiam de modo diligente e delicado – por deus, notou Marabundo, como se fossem relíquias sagradas! – todos os seus escritos e diários, textos terminados, por terminar e até abandonados. Assustava-o a reverência com que tratavam o que para ele não passava de entulho, enquanto ao mesmo tempo o evitavam e não respondiam a qualquer questão, desviando sistematicamente o olhar do seu.

De súbito sente uma tímida pressão no ombro. Vira-se e descobre um cavalheiro, mais velho e um pouco mais alto.

Removiam de modo diligente e delicado - por deus, notou Marabundo, como se fossem relíquias sagradas! - todos os seus escritos e diários, textos terminados, por terminar e até abandonados.

Este sorri e leva-o para a cozinha. Sentam-se e é enfim fornecida a Adal uma explicação.

– Daqui por quatrocentos anos, – diz o outro com tal gentileza e suavidade na voz que Adal se pergunta em silêncio: “Pensará que se dirige a uma criança? Ou a um enfermo às portas da morte?” – daqui por quatrocentos anos (retome-se a narrativa), Marabundo será considerado (e salvo das garras do anonimato) um grande autor cuja obra irá servir para redefinir a identidade e consciência nacionais. Porém, antes da sua morte (e o estranho inclinou, reverente, como se se dirigisse a uma árvore milenar, o crânio coberto por um exótico barrete decorado com folhos também eles de cor indefinida), Adal queimou tudo aquilo que não quis que fosse preservado: antigos manuscritos inacabados; versões iniciais de obras (às vezes mais de quinze) que os cidadãos desta sociedade futura (directa descendente da actual) seriam impedidos de ler (e idolatrar) em tempos vindouros. Chegou até a incendiar todos os seus diários íntimos e pessoais (o cavalheiro reprimiu um soluço). Rascunhos, notas avulsas, correspondência. Tudo incinerado! A perda para o país. A perda irreparável para a Nação!

“Devo sonhar. Ou será um pesadelo?” Adal era ferozmente autocrítico e não acreditava que algum dia tivesse um impacto tão visível em quem quer que fosse.

Os seus livros, a sua obra... não. Era, portanto, um estranho sonho.

– Tudo irá para o Museu Nacional, na secção a si dedicada. Os seus documentos serão estudados pelos nossos académicos. Acredite, ficarão em mãos competentes e gratas.

– Mas como, como...?

– Ah. Compreendo o que o aflige. As viagens no tempo foram recém-desenvolvidas. Obtivemos finalmente aprovação do Conselho Maior para esta Missão de Salvamento.

– Mas, mas... mas não tiveram a minha! Eu exijo que... eu exijo...!

– Compreendo – replicou o estranho. – Mas temos a permissão da Lei.

– Não da nossa! A do meu tempo!

– Sim. Da vossa. Remeto-o para a leitura da lei 107 de 2001. Particularmente o Artigo 56.

Adal Marabundo olhou-o sem expressão. O desconhecido passou-lhe uma folha de um material fino e bizarro que não

era bem papel ou plástico, antes um misto de ambos. Adal leu o decreto-lei. As linhas iam passando ante os seus olhos à medida que ele avançava na leitura. Era como se este artefacto proveniente de um futuro incógnito conhecesse na exactidão em que zona do documento pousavam os olhos de Marabundo.

Quando acabou, os homens tinham partido e só lhe deixaram na secretária a lâmpada alimentada a energia solar, a história em que presentemente laborava (vinte folhas avulsas, escritas à mão), uma caneta e...

Mais nada.

Descobriu que até grande parte da sua roupa haviam levado – nem deixando para trás os chinelos de quarto.

Adal Marabundo, não obstante a estupefacção e alguma dor de alma, decidiu retomar a escrita.

Percebeu que não importava os dias que tinha até a morte o vir buscar. Não importavam o presente ou futuro.

Aquela serena bem-aventurança que o habitava só a descobria ao escrever. E por isso regressou ao trabalho. **BANG!**



Agata Ramos Simões escreveu “Lisboa singular”, livro infanto-juvenil, e participou na colectânea de poesia, “Ventana A La Nueva Poesia Portuguesa”, editada no México pela Ediciones Desierto. Teve uma participação no Salão do Livro em Paris convidada pela editora Éditions 00h00. Ganhou o 1º prémio no concurso literário “António Mendes Moreira” com o manuscrito “A Procura de um Livro” e ganhou igualmente no concurso literário Orlando Gonçalves com o mesmo manuscrito. No princípio de 2006, foi publicado a obra “Senhor Bentley, o Enraba-Passarinhos” pela Saída de Emergência. Tem, até à data, 14 livros electrónicos publicados através do site Smashwords. (<http://www.smashwords.com/profile/view/agata>)

talentosos realdor

Alguma vez pensaram no quão difícil deve ser construir diálogos fluidos ou bombásticos em televisão ou cinema e que entrem para o cânone da cultura popular? Não é uma arte que dependa meramente de inspiração ou talento. Quentin Tarantino viu centenas e centenas de filmes de todas as épocas, e construiu um sólido conhecimento cinematográfico, antes de criar os seus próprios guiões cheios de referências e homenagens aos mestres do cinema.

Tudo começa numa página em branco. Os filmes, as séries, os programas da rádio, dependem de um guião técnico, um documento que irá orientar a produção e execução de qualquer formato audiovisual. Sem o guião, todo o processo é travado. Quando a *Writer's Guild of America* declarou uma greve que se prolongou por quatro meses, em Novembro de 2007, e que juntou mais de doze mil escritores e argumentistas das áreas da

televisão, rádio e cinema, as repercussões na indústria e o impacto na economia local foram tremendos. Todo o mundo sentiu os efeitos nas suas séries de TV favoritas ou filmes que foram abruptamente cortados ou irremediavelmente arruinados com a greve.

A escola portuguesa

Embora a escola de guionismo de Hollywood seja muito mais vasta e dominante, exemplos nacionais não faltam, tanto no humor como no drama, duas faces da mesma moeda. Vê-se uma muito maior abertura para ficção na TV e Herman José marcou para todo o sempre o humor português e a sua longa carreira trouxe um legado de qualidade que influenciou muitos humoristas portugueses da nova geração. Em cinema, Miguel Gomes provou a todos, através do filme *Tabu*, ser possível

Redonda

TRÊS ARGUMENTISTAS
PARTILHAM AS SUAS EXPERIÊNCIAS

nuno duarte

joão leitão

filipe homem fonseca

TEXTO E ENTREVISTAS

POR SAFAA DIB

concretizar-se no grande ecrã um argumento português de uma beleza literária extraordinária com uma naturalidade invejável.

Temos tendência a enaltecer, ou não, os valores de produção, o talento dos actores, fotografia, mas todos sabemos, bem no fundo, que não podemos passar sem uma boa história. É na escrita do guião que nasce a criação de personagens, descrição de cenários, é nessa fase do processo que se tomam todas as decisões sobre os conteúdos. Afinal, o que nos prende a uma série televisiva até ao fim será sempre a qualidade do enredo e personagens.

A Távola Redonda decidiu partir à descoberta de três argumentistas portugueses, com ligações especiais ao género fantástico, mas não só. De currículos diversificados, ou partilhando algumas afinidades de percurso, são eles Filipe Homem Fonseca, Nuno Duarte e João Leitão.

Primeiros Passos

João Leitão ganhou uma nova visibilidade com a exibição do trailer e primeiro episódio da sátira “Capitão Falcão” que incendiou o festival MotelX e rapidamente ganhou inúmeros adeptos. Um super-herói fascista ao serviço de Salazar e um sidekick de nome Puto Perdiz formam uma dupla imbatível que lança o terror sobre os comunistas. A paródia ao Estado Novo entusiasmou o público e está em curso uma produção sem data prevista ainda de estreia.

E como foram os primeiros passos de entrada no mundo do guionismo profissional é a pergunta que se impõe. João Leitão confessa que “no início fui obrigado a fazer isto. Quando produzi e realizei o meu primeiro trabalho (a série *Um Mundo Catita*) acabei por também ser o argumentista porque não

conhecia ninguém do meio. Não foi tanto uma escolha como uma necessidade”.

No caso de Nuno Duarte que, para além de já ter trabalhado em TV e teatro, é também argumentista de grande reputação na área da BD, a leitura e a ânsia de criar, bem como uma série de workshops e pequenos cursos, foram determinantes para que abandonasse o curso de Direito e integrasse a equipa de uma produtora de animação como guionista. E conta como cometeu “a ousadia de enviar uma série de textos humorísticos para a Produtora do Herman José, que foi não só benevolente a ponto de não me arrasar, como me enviou às Produções Fictícias, onde acabei depois por me tornar membro associado”.

Filipe Homem Fonseca tem um currículo onde se destaca o envolvimento em programas tão icónicos como *Herman Enciclopédia*, *Herman 98*, *Major Alvega*, *Conversa da Treta* ou *Contra-Infirmação*. Mas o início do seu percurso está envolto em mistério e alega que invocou uma entidade semi-córporea da 5.^a dimensão para com ele negociar um lugar como playboy milionário. “Perdi para o Tony Stark e sobrou-me o guionismo”.

Como todos os trabalhos criativos, o guionismo está rodeado de preconceitos ou algumas ideias erradas que interessa desmistificar. João Leitão descreve o ofício como “frustrante, doloroso e mal pago, mas quando corre bem é a melhor sensação do mundo porque sabes que criaste algo só teu.” E se julgam que estes argumentistas ficam sentados à espera que a musa os abençoe com um golpe de inspiração, o Nuno Duarte explica como estão enganados, o “guionismo profissional não se compadece com momentos de inspiração, e a criatividade é um músculo que pode e deve ser exercitado para que o trabalho seja executado com qualidade.” Filipe Homem Fonseca opta por definir a profissão através de um haiku que escreveu há uns tempos: *ser ao escrever, dedos em carne viva, de tanto viver*.

Há Mais Mundos

Todos estes três argumentistas nasceram na década de 70 ou inícios de 80, e cresceram influenciados pela BD, cinema e televisão, com forte tendência para o fantástico, dessas décadas. Apoiando-me nas palavras de Nuno Duarte “figuras como Moebius, Stan Lee, Jack Kirby, Frank Miller, Alan Moore, George Lucas, Steven Spielberg e muitos outros afirmaram que o fantástico, a ficção e os super-heróis eram temas tão pertinentes e de qualidade como qualquer outro.” É uma geração que se afasta da veia mais realista de gerações anteriores e começa a reflectir sobre o mundo com cores mais vibrantes e entregam-se de corpo e alma a outros universos. A última década permitiu que o pulp, o universo dos super-heróis, os filmes de fantasia e ficção científica ganhassem um ainda maior reconhecimento pelas boas histórias e personagens de enorme complexidade. Essa nova abertura reflectiu-se também no trabalho dos três argumentistas que já mergulharam, ou vão mergulhar, em águas mais alternativas.

João Leitão, para além de outros projectos como o “Capitão Falcão”, tem em preparação uma longa-metragem de ficção científica, ainda longe de terminada, e direccionada para um público internacional. Admite que a reali-

dade entedia-o facilmente e “estes universos distraem-me da vida real, por isso tento viver neles o máximo possível”.

Filipe Homem Fonseca e Nuno Duarte desenvolveram em conjunto há cerca de dois anos o magazine “Orelhas de Spock” no canal Q e que lhes permitiu prestar homenagem aos seus heróis e aos temas que os tornaram os criativos que são hoje. Nuno Duarte comenta que o sucesso da iniciativa deveu-se à “Internet, que abriu as portas do fantástico como nunca, permitindo-nos encontrar referências e material que considerávamos há muito perdido.” A facilidade com que é possível hoje dar a conhecer ao público novos conteúdos criativos foi só graças à Internet e João Leitão acrescenta que “a democratização do digital e a promoção online são as maiores ferramentas de qualquer pessoa que esteja a começar no audiovisual”.

A Visão do Criador

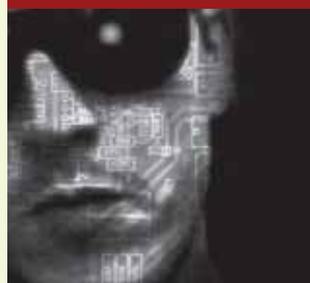
Aquele que é hoje considerado um dos melhores guiões de cinema de sempre, *Chinatown* da autoria de Robert Towne, tem uma famosa história de disputa nos bastidores sobre o final do filme. Towne tinha escrito um final feliz em que o bem triunfaria sobre o mal, mas o realizador Roman Polanski insistia que, para o filme se tornar especial, nunca poderia acabar bem. A disputa chegou a tal ponto que o realizador desentendeu-se com o produtor, foram feitas alterações substanciais de última hora ao filme e o resultado final foi... brilhante. Hoje o guião de Robert Towne é considerado uma obra-prima, mas foi o realizador a impor a sua visão nos momentos finais, elevando o filme a todo um novo nível. Esta é uma história que acabou bem, mas há incontáveis outras histórias de bons guiões totalmente descaracterizados por interferências de produção, limitações de orçamento, realização e tudo o que for imaginável.



Nasceu em Lisboa em 1975, vivendo a sua infância e adolescência no Ribatejo, onde aprenderia a gostar de sopa da pedra, amigos e histórias. Escritor freelancer associado das Produções Fictícias desde 2002, trabalhou em imprensa escrita, teatro e televisão, em projectos como “Manobras de Diversão”, “Liberdade XXI”, “Conta-me como foi”, “Bocage” ou “República”. Argumentista de BD, publicou obras como “Paris Morreu”, “Quebra Queixo – Technorama”, “A Fórmula da Felicidade” e “O Baile”.



João Leitão, natural do Porto, formou a sua produtora, Individeos, em 2006, após mudar-se para Lisboa para escrever e realizar a série televisiva “Um Mundo Catita” conjuntamente com Filipe Melo, descobrindo assim uma enorme paixão pela Escrita de Argumento e pela Realização. Nos últimos anos tem-se concentrado principalmente em trabalho de argumento e no desenvolvimento de projectos de ficção. Em 2012 lançou a sua primeira curta-metragem “O Grande Monteleone”. De momento encontra-se em pré-produção do seu projecto “Capitão Falcão”.



Freelancer. Argumentista, humorista, dramaturgo, realizador, e outra coisa que agora não se lembra mas que tem a ver com música. Gosta muito de torresmos e de viajar no tempo, especialmente às 3.as-feiras. Quando não é 3.a-feira, viaja até à 3.a-feira anterior, ou à seguinte, e depois já lhe sabe melhor. Truques que foi aprendendo com o tempo.

rias sobre o formato ou o género em que escrevo. Dito isso, a BD é por excelência um meio gráfico e tem que ser pensado como tal, logo a cada colaboração com os diferentes artistas que executam os guiões procuro um estudo adequado das suas características e pontos fortes antes da elaboração do guião”.

Consegue um argumentista vingar sempre a sua visão? *Nim*. É muito frequente não ter controlo sobre o material. Nuno Duarte acredita que muitas vezes o guionista é visto em Portugal “como apenas mais uma roda dentada de um processo de produção quando é tantas e tantas vezes o único criativo que parte da página em branco.” Refere o facto de estarmos a atravessar uma idade de ouro da ficção “e que isso se deve à aposta em grandes guionistas e na sua visão, mas seria lógico que, pelo menos em Portugal, os guionistas tivessem mais a dizer acerca da criação de novos conceitos e projectos”.

Filipe Homem Fonseca refere “Alguns guionistas, em alguns projectos, conseguem vingar a sua visão. Outros não, e é pena. Outros não, e ainda bem. Cada trabalho de guionismo é um passo nessa mudança; com sorte, um passo em frente. Faz-se caso a caso.”

João Leitão acha que é preciso mudar em Portugal a mentalidade que “a escrita é gratuita até ao momento em que aparece um subsídio. Muitos argumentistas dedicam meses a trabalhar num guião sem qualquer renumeração, e mesmo quando arranca a produção, são das pessoas mais mal pagas se tivermos em conta a quantidade de horas que investiram no filme.” Essa fraca renumeração será provavelmente um sentimento global, tendo sido um dos principais motivos da greve dos escritores americanos de 2007-2008 que se sentiam injustiçados perante os lucros brutais dos principais estúdios.

O processo criativo

E sobre a escrita em si? Não resisto a perguntar sobre o processo criativo. Sendo argumentistas que já trabalharam em vários formatos ou géneros, interessa saber como moldam as ideias e a escrita aos diferentes meios. FHF é mais pragmático “Quando tenho uma ideia, tento perceber qual o formato mais adequado para desenvolvê-la. E depois vou na direcção oposta.” ND diz que “sempre dei primazia ao primado das ideias e das boas histó-

Sendo um ofício que implica uma forte criatividade, o campo onde se geram as maiores expectativas será em torno das personagens. Serão elas a conduzir o enredo ou são as necessidades do enredo que conduzem e vão criando as personagens? JL começa sempre com as personagens principais primeiro. “Preciso de as ter bem construídas na cabeça antes de criar o enredo à sua volta, mas também surgem surpresas agradáveis e às vezes uma necessidade de argumento cria uma personagem secundária que depois acaba até por ser a tua favorita, e quando isso acontece, é indescritível”. FHF opta por uma abordagem mais intuitiva “Se estivermos atentos quando estivermos a escrever, conseguimos ouvir quer o enredo quer as personagens a ditarem as suas necessidades”. ND considera que um enredo “são as personagens e as decisões que estas tomam quando colocadas perante qualquer que seja a situação em que as coloquemos. Para isso há que conhecer o seu passado, o seu presente, o seu estado de espírito.”

Poderá toda esta geração que nasceu nas décadas de 70 e 80 e que absorveu imensas referências de ficção científica, fantasia e horror vir um dia a criar uma identidade portuguesa no género fantástico? Nem por isso. FHF acha que “é uma utopia pensar em seja o que for puramente português, ou puramente seja de que nacionalidade for, daqui a uns anos. E ainda bem.” Face à espoliação da cultura nacional e degradação das condições económicas, ND considera que “neste momento é uma utopia pensar em qualquer género cultural português daqui a uns anos”, mas admite “que se há algo que essa geração aprendeu foi a fazer uma mescla de influências anglófonas, continentais e até nipónicas”. Na mesma veia, JL refere que é uma cultura rica, com muito para explorar e espera um dia ver uma “identidade mais ibérica no mundo do fantástico”.

Horas de la bor

E para finalizar, o que recomendariam os nossos convidados a aspirantes a argumentistas? “Paciência, perseverança e ler muitos argumentos”, uma recomendação partilhada pelo ND que acrescenta “escrever nasce de muita leitura, de muitas horas a ver cinema e TV e de muitas discussões apaixonadas sobre esse material. É dessa apreciação que surge o vírus de fazer, de escrever, de fugir aos inevitáveis cursos de Direito desta vida.” Mas caso arrisquem, “tenham cuidado com a Segurança Social, olhem que é uma batelada”, avisa o FHF em tom de brincadeira, mas uma advertência para o facto de nem tudo ser um mar de rosas na vida de *freelancers*.

A todos os que se lançam na escrita, sejam argumentistas ou não, o conselho mais banal à face da terra, mas ainda o mais acertado, é o de não se deixarem ficar pelas intenções. Frequentem cursos, workshops, sejam autodidactas, aprendam com a Internet, aprendam com profissionais da área. Não se limitem a pensar que um dia irão escrever um excelente livro ou guião. Só com trabalho e persistência poderão almejar um dia criar um dos finais mais negros da história do cinema e resumi-lo numa única linha: *Forget it, Jake. It's Chinatown. BANG!*

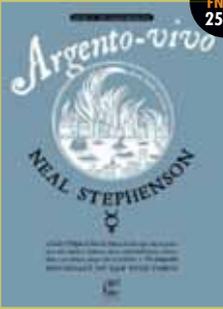
CANTOS QUEBRADOS

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

ARGENTO-VIVO

NEAL STEPHENSON

★★★★★



PREÇO
FNAC:
25,14

Do autor de *Cryptonomicon*, *Argento-Vivo* é o primeiro livro da trilogia inicial d'O Ciclo Barroco.

O livro passa-se numa altura em que o pensamento científico se eleva das cinzas da alquimia. Seguimos a viagem de Daniel Waterhouse, um jovem dividido entre dois mundos acompanhado de grandes pensadores que com as suas experiências e descobertas traçaram novos caminhos para o pensamento. Stephenson (re)apresenta-nos Newton, Leibniz, Hook, Boyle, Huygens e

Wilkins, homens que transformaram a forma como compreendemos o Mundo e que mesmo perante catástrofes, nada os impediu de procurar a verdade... verdade essa mais importante que as suas próprias vidas. Daniel Waterhouse encontra-se no meio da tempestade e guia-nos desde uma Inglaterra em convulsão e flagelada pela Peste e uma Londres na época do Grande Incêndio até à nova colónia americana de Boston. Uma viagem imperdível. / Joana Lima

LIVROS POR TODO O LADO

<http://livrosportodolado.blogs.sapo.pt/>

DUNA

FRANK HERBERT

★★★★★



PREÇO
FNAC:
23,85€

Em "Duna" de Frank Herbert podemos ver uma sociedade que gira em torno da produção de uma substância viciante existente apenas num planeta: Arrakis, também conhecido como Duna. Quem controlasse este planeta controlaria de certa forma a economia do império e seria alvo de intrigas palacianas com planos dentro de planos. Uma obra de grande interesse e profundidade onde podemos ver de que forma uma profecia pode ser manipulada e adaptada para que um simples homem se torne mais que isso. O autor utiliza muitas características das religiões orientais que vemos em cada página tanto neste livro como nos restantes. Nota-se também uma preocupação bastante vincada, por parte do autor, relativamente à possibilidade de existir um planeta que tenha de viver com constante escassez de água (água é vida).

Considerado um clássico da Ficção Científica, teve adaptações para cinema e televisão, e é uma obra a não perder. / Alexandra Rolo

O SENHOR DAS LUVAS

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

A MANHÃ DO MUNDO

PEDRO GUILHERME-MOREIRA

★★★★★



PREÇO
FNAC:
13,90€

E se? Esta pergunta assombra a Humanidade desde sempre e a literatura procura dar a resposta. *A Manhã do Mundo* de Pedro Guilherme-Moreira é mais do que outro livro de História Alternativa. O autor leva o tema mais longe. Como palco o 11 de Setembro, como personagens as pessoas que saltaram das Torres e duas mulheres que sem saberem como ou porquê se veem novamente naquele dia com a possibilidade de impedir ou minimizar a tragédia. Dá-se o confronto entre o que se passou e o que afinal ainda está para vir, entre o medo e a coragem, entre o preconceito e a redenção. Uma

história que levará o leitor a olhar para a vida e a pensar o que faria ou como um mero segundo pode fazer a diferença. A Ficção Científica escrita por Portugueses é algo raro e este livro é um dos que merece ser lido. / Marco Lopes

ARQUIVO MORTO

Arquivo Morto é uma série de terror em BD. Numa sociedade de consumo desenfreado, o desafio é conseguir envolver – e satisfazer – o leitor em apenas uma ou duas páginas. Para este efeito, Paulo Stenzel mistura o poder de síntese, aprendido em quase 20 anos a trabalhar em publicidade, com temas clássicos do terror e do fantástico. A riqueza dos detalhes e a opção do preto e branco, nas ilustrações de Gilmar Fraga, completam o ambiente denso e sombrio das histórias. Apesar de curtas, as histórias convidam a uma atenta apreciação, pois cada nova leitura proporciona uma nova descoberta: seja na subtileza oculta nos textos, seja nos pormenores incluídos nas ilustrações. BANG!



Gilmar Fraga é ilustrador, caricaturista e artista plástico premiado em salões de humor brasileiros e internacionais. O seu gosto pelo desenho vem desde a infância e a sua curiosidade em experimentar novas técnicas e materiais reflecte-se no ecletismo do seu trabalho. Já ilustrou mais de 15 livros, dezenas de BDs e muitas outras publicações. Publicitário de formação, mas apaixonado por ilustração editorial, trabalha desde 96 no maior Jornal do sul do Brasil, Zero Hora, em Porto Alegre, estado do Rio Grande do Sul, onde ocupa o cargo de editor adjunto de arte.



Paulo Stenzel trabalhou, como redactor e director criativo, em mais de uma dezena de agências de publicidade no Brasil e em Portugal; e como apresentador e redactor do programa Zinco Quente (TV Unisinos – Brasil). Na música, fez parte de uma popular banda brasileira de punk rock. Actualmente, dedica-se aos seus estilos de eleição: o terror e o fantástico. As suas actividades mais recentes incluem dois filmes (em processo de produção), o guião do episódio piloto de uma série televisiva, um romance de terror a ser publicado em 2013 e ainda dois projectos de BD, sendo um deles este que é agora apresentado, em primeira mão, na Bang! .

ARQUIVO MORTO

ESPÍRITO DESTRUTIVO

TEXTO: PAULO STENZEL
ARTE: GIL MAR FRAGA



LÚCIO TINHA UMA FORMA
MUITO PECULIAR DE LIDAR
COM AS ADVERSIDADES.





DESTRUÍA TUDO O QUE O INCOMODAVA. OS POUCOS RELACIONAMENTOS QUE TEVE, FORAM ROMPIDOS NA PRIMEIRA DISCUSSÃO.



NUNCA FICOU MAIS DE DUAS SEMANAS EM NENHUM EMPREGO.



SE O CÃO DA VIZINHA NÃO O DEIXAVA DORMIR, UM POUCO DE VENENO FAZIA LOGO COM QUE O DESGRAÇADO NUNCA MAIS ACORDASSE.

O OUTRO VIZINHO TEVE O CARRO INCENDIADO POR TÊ-LO DEIXADO MAL ESTACIONADO.



LÚCIO PARTIA A TELEVISÃO MESMO QUE A CULPA FOSSE DA ANTENA.



A COMIDA INSOSSA PARAVA SEMPRE NO CHÃO, ENTRE OS CACOS DO PRATO ESPATIFADO.



UM DIA, LÚCIO SENTIU-SE INCOMODADO COM A SUA IMAGEM.

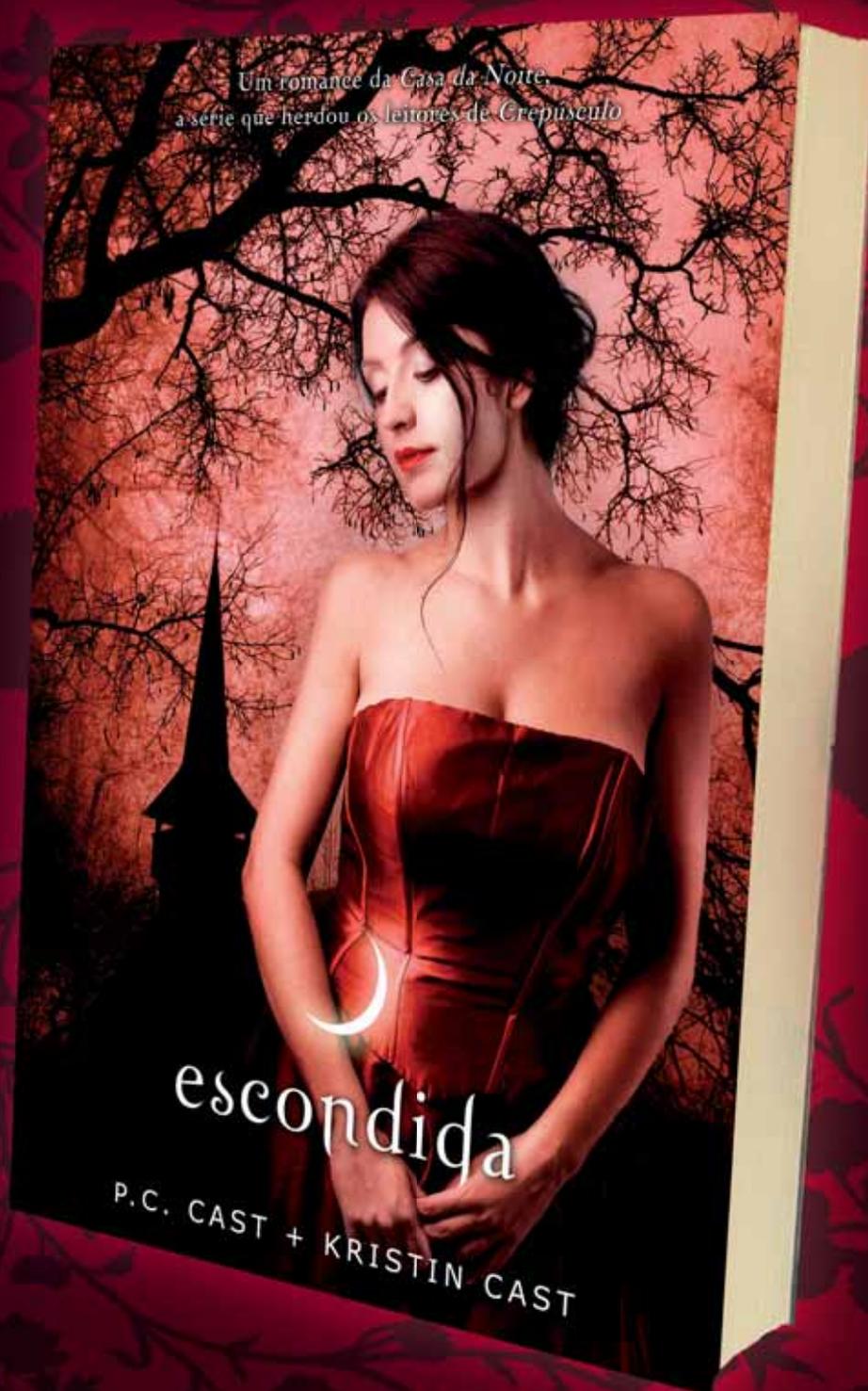


BANG!



SEM VACILAR,
E COM A AJUDA
DE UM TRINTA E OITO,
COBRIU TODO O ESPELHO
COM PEDAÇOS
ENSANGUENTADOS
DO PRÓPRIO CÉREBRO.

Na Casa da Noite, os vampiros
são o menor dos problemas

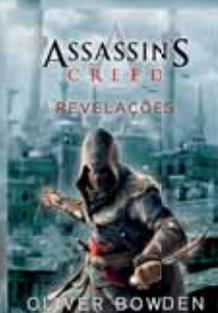
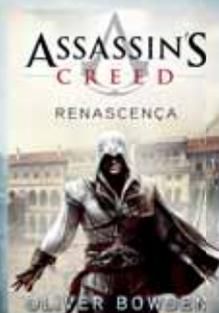


Entre na *Casa da Noite*, a saga
que herdou os leitores de *Crepúsculo*



Vale 5€

na compra de cada um destes livros



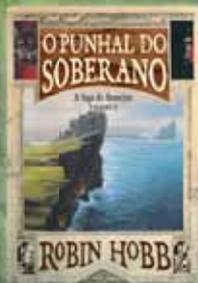
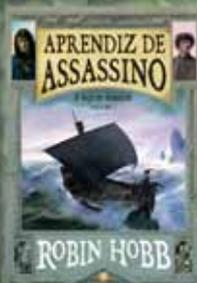
Promoção válida nos títulos identificados de 02 de Maio a 31 de Julho de 2013. Desconto não reembolsável, total ou parcialmente, nem acumulável ou passível de ser trocado por numerário ou Cartão Oferta Fnac. Não acumulável com outros descontos ou vales (exceto desconto imediato de 10% para aderentes). Válido em todas as lojas Fnac de Portugal e em www.fnac.pt/bangfantastico. Para compras em www.fnac.pt, introduza o código `assassinscreed` no campo "Código Promocional" no 1º ou no 5º passo no Cesto de Compras.



15 ANOS

Vale 5€

na compra de cada um destes livros



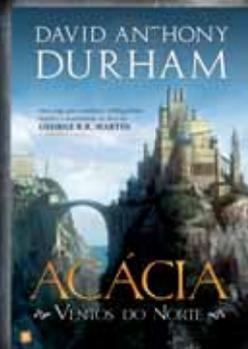
Promoção válida nos títulos identificados de 02 de Maio a 31 de Julho de 2013. Desconto não reembolsável, total ou parcialmente, nem acumulável ou passível de ser trocado por numerário ou Cartão Oferta Fnac. Não acumulável com outros descontos ou vales (exceto desconto imediato de 10% para aderentes). Válido em todas as lojas Fnac de Portugal e em www.fnac.pt/bangfantastico. Para compras em www.fnac.pt, introduza o código `robinhobb` no campo "Código Promocional" no 1º ou no 5º passo no Cesto de Compras.



15 ANOS

Vale 5€

na compra de cada um destes livros



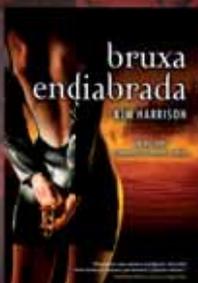
Promoção válida nos títulos identificados de 02 de Maio a 31 de Julho de 2013. Desconto não reembolsável, total ou parcialmente, nem acumulável ou passível de ser trocado por numerário ou Cartão Oferta Fnac. Não acumulável com outros descontos ou vales (exceto desconto imediato de 10% para aderentes). Válido em todas as lojas Fnac de Portugal e em www.fnac.pt/bangfantastico. Para compras em www.fnac.pt, introduza o código `acacia` no campo "Código Promocional" no 1º ou no 5º passo no Cesto de Compras.



15 ANOS

Vale 5€

na compra de cada um destes livros



Promoção válida nos títulos identificados de 02 de Maio a 31 de Julho de 2013. Desconto não reembolsável, total ou parcialmente, nem acumulável ou passível de ser trocado por numerário ou Cartão Oferta Fnac. Não acumulável com outros descontos ou vales (exceto desconto imediato de 10% para aderentes). Válido em todas as lojas Fnac de Portugal e em www.fnac.pt/bangfantastico. Para compras em www.fnac.pt, introduza o código `bruxa` no campo "Código Promocional" no 1º ou no 5º passo no Cesto de Compras.



15 ANOS

“ Receber um elogio dos críticos é como ter um carrasco a dizer-nos que temos um pescoço bonito.”

Eli Wallach

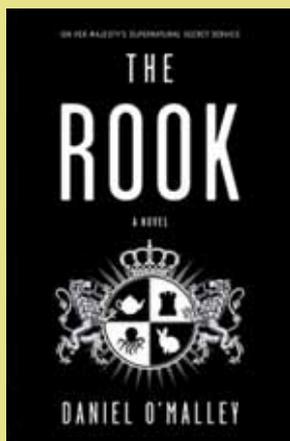
▶▶▶ Lá fora

Dois Guias para Lidar com Monstros

The Rook e The Breach
Daniel O'Malley e Patrick Lee
Little Brown e HarperCollins Publishers

Há momentos assim! Momentos em que, no recatado silêncio que nos vai nas almas, o leitor, defendido por uma língua estrangeira ou por uma capa inócua, cercado pela passiva ignorância das massas anónimas que espreitam por cima dos nossos ombros para títulos como “THE ROOK” ou “THE BREACH”, poderá deleitar-se com um ou mais livros que não serão propriamente “obras-primas”, mas que apesar disso nos deleitam, fazem subir o nível das endorfinas, até finalmente nos mergulharem naquele estado de êxtase que os americanos tão bem classificaram como “Gosh! Uau”. Chamamos-lhes “prazeres culposos” e não estamos muito longe da verdade. Ao fim e ao cabo, o prazer de ler pode ser tão intenso que substitua um frasquinho de ansiolíticos ou um bom *shoot* de heroína. E não é a ler Peixoto que lá chegamos, meus caros...

Pela parte que me toca, nada me dá mais gozo, do que ler a ficção pós-lovecraftiana. Sinal que o horror metafísico não morreu, mas que antes está vivo e recomenda-se. Afinal os Grandes Antigos continuam à espera de nos devorar, escondidos para lá das barreiras do Espaço e do Tempo. E quando a noite chega, para quem saiba prestar atenção a este



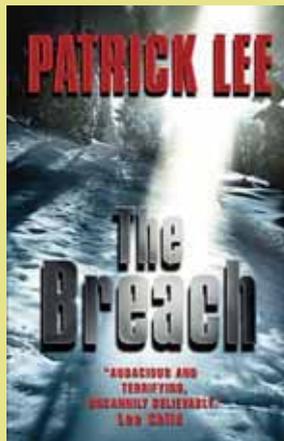
tipo de indícios, podemos escutar o raspar das unhas dos Cães de Tíndalos em busca de uma falha nas geometrias Euclidianas do nossos quartos. A revista WEIRD TALES abriu as brechas. Através delas infiltraram-se autores como Matheson, Bloch, Leiber, Campbell, Lumley. A chama do medo ao indizível não se apagou. Continua a arder e a alumiar os novos horrores que se escondem nas sombras do novo milénio.

Pois bem. Vivemos numa época esclarecida. Hoje em dia, os monstros multidimensionais não atacam apenas tristes bibliotecários que descobriram versões poeirentas do Necronomicon. Agora os governos sabem que “eles” existem. E para se defenderem, criaram organizações financiadas pelos contribuintes. Fiquem a saber que é para lá que escorrem os impostos.

Estamos a falar da Checquy britânica, uma sucursal do Governo de Sua Majestade. Uma organização super-secreta à qual só a Rainha e o Príncipe Herdeiro têm acesso. Mais hermética ainda do que o MI6. Com mais de quinhentos anos em defesa do Reino. Composta por figuras de autoridade retiradas do Xadrez. Com Bispos e Cardeais dotados de poderes “especiais”,

recrutados e roubados aos pais desde a mais pequena infância. No tabuleiro do mundo movem-se os peões e as torres, prestes a combater todas as invasões transdimensionais, todas as manifestações de indizíveis horrores, todos os poltergeists e monstros tentaculares.

Serão sempre bem sucedidos? Claro que não. Estamos a falar da burocracia britânica. Onde reina a



incompetência e a corrupção. De fundos de maneio desviados para actividades ilegais. Em boa verdade, as coisas nunca correm de feição para os atormentados membros da Checquy. São obrigados a abater dragões acabadi-nhos de sair dos ovos com lança-chamas. Hostilizam invasões fúngais com motoserras. Derretem cubos de protoplasma tentaculares com Torres dotadas de

poderes neurodisruptores. E ainda assim têm de aceitar entre os seus membros vampiros snobs e dandies, indivíduos que se transformam em estátuas de metal, outros que exsudam vapores tóxicos através dos poros, sem esquecer um mão cheia de irmãos quadrigémeos psicóticos que são todos a mesma pessoa. Myfanwy Thomas é um dos mais recentes membros desta organização em colapso. Foi retirada ao conforto paterno aos oito anos e integrada nas Escolas de Torres muito simplesmente porque podia controlar à distancia o sistema nervoso de quem a irritava. Agora acordou sem memórias, no meio do jardim público rodeada de cadáveres de agressores, todos eles com luvas de látex calçadas. No bolso, uma carta dirigida a si mesma, escrita por ela própria antes de lhe roubarem a memória. Cautela. Há traidores na Checquy. Traidores vendidos, acreditem, aos Belgas. Belgas que há anos e anos tentam invadir as costas britânicas com hordas de monstros mutantes dotados de espinhaços, cuspo alucinogénico, e implantes cibernéticos. Todo o livro é composto das cartas a uma amnésica cuja personalidade se alterou por completo com a “limpeza”. E das aventuras desta recém-criada Myfanwy Thomas para passar despercebida a quem a atacou. O livro é uma delícia de humor negro e pequenos detalhes da vida quotidiana de quem não é normal de todo. Absolutamente a não perder as cenas de um pato que consegue

prever o futuro bicando num teclado gigante de computador. E do desgraçado destino do bicho algumas páginas mais abaixo quando se encontra com o astrólogo do Primeiro-Ministro. THE ROOK, primeiro romance de Daniel O'Malley é fresco, ácido, absurdo. Leva a desejar que o autor escreva mais romances nesta catastrófica sociedade quase-secreta, onde tudo dá para o torto, sempre, sempre e sempre.

A organização TANGENT é Americana, mais séria e brutal do que a Checquy, mas também ela composta de elementos corruptos que não desejam outra coisa senão destruir o mundo tal como nós o conhecemos. Nos anos setenta, um acelerador de partículas abriu uma brecha no espaço-tempo. Um buraco que leva a "outrolado", e ninguém sabe bem se será o futuro, um planeta de extraterrestres que nos odeiam à partida, ou pura e simplesmente esse lugar recatado onde se ocultam os Grandes Antigos. Não podemos atravessar para o outro lado, mas que importa? O outro lado está permanentemente a descarregar "artefactos" no nosso mundo. À razão de quatro por dia. Alguns são absolutamente incompreensíveis, outros lá têm a sua utilidade como um regenerador de traumas físicos ou uma pistola de amnésia. Outros são terríveis: um gerador de campo psicótico que faz com que todas as pessoas que se encontram à nossa volta, num campo de umas boas centenas de metros, nos queiram degolar com o máximo de prejuízo. Outra é uma caixinha que tudo sabe. E quando eu digo tudo, é tudo mesmo. Desde o próximo bilhete de lotaria aos códigos de disparo dos mísseis nucleares. A caixinha seduz-nos. E com voz doce faz-nos propostas irrecusáveis. Se matares este ou aquele, eu dou-te isto e aquilo. A caixa chamada Whisper é um gerador de paradoxos ou a terrível garantia que apenas um dos múltiplos futuros que nos esperam, seja o aprazível futuro apocalíptico onde ninguém sobreviverá.

O livro THE BREACH de Patrick Lee, primeiro de uma trilogia, move-se à velocidade de um míssil cruzado, pleno de violência e daquele tipo de fluidos que deveriam estar muito sossegadinhos no interior das nossas vísceras. Um dos momentos mais sublimes é o massacre de toda a população de Zurique zombificada pelo amplificador de psicoses. Mas não se esqueçam que estes zombies não são mortos-vivos. São pessoas, furiosas, inteligentes e armadas com tudo o que lhes

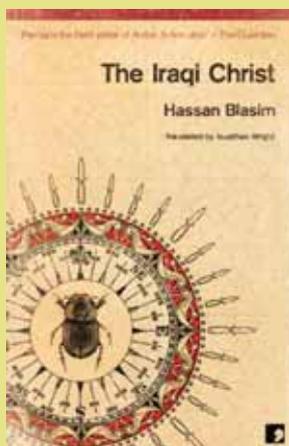
veio parar às mãos, a tentarem atacar o prédio onde estão alcantilados os soldados da Tangent. THE BREACH devo-ra-se como um rebuçado de adrenalina rumo à terrível revelação final. E com a promessa de que o horror não terminou ali. A Brecha continua aberta e a derramar artefactos. Ainda nos dois volumes seguintes, GHOST COUNTRY e DEEP SKY.

Bem-vindos àquilo que o comedido Lovecraft nunca conseguiu descrever. Bem-vindos ao caos acidulado do nosso mundo. / João Barreiros

The Iraqi Christ

Hassan Blasim

Comma Press (e-book)



Da literatura escrita originalmente em árabe e com elementos do fantástico, pouco chega ao Ocidente. Parcas traduções para línguas europeias, dificuldade dos autores em imporem-se numa língua que não é particularmente flexível para as constantes inovações do dia-a-dia e num género que não é apreciado no mundo árabe nem tem forte expressão, tor-

nam livros como *The Iraqi Christ* do autor iraquiano Hassan Blasim um acontecimento. Conhecido também pela sua actividade como realizador de cinema, Blasim foi forçado a refugiar-se na Finlândia em 2004, devido a problemas com as autoridades locais.

Traduzida para o inglês por Jonathan Wright, a sua colectânea *The Madman of Free Square* trouxe-lhe notoriedade e uma nomeação para o Independent Foreign Fiction Prize, em 2010. Mas se nessa colectânea, o toque kafkiano já estava presente, é na sua segunda colectânea *The Iraqi Christ* (vencedor do Writers in Translation Award 2012) que Blasim concilia plenamente o quotidiano com o fantástico. Em contos como *The Hole*, um homem de Bagdade cai num buraco para encontrar no fundo um *djinn* e um soldado morto de uma guerra antiga. *Crosswords* conta-nos a história de um homem que gosta de fazer palavras cruzadas, sobrevivente

de um atentado à bomba, mas uma das vítimas decide continuar a viver habitando o seu corpo e mente. O conto *The Iraqi Christ* tem como protagonista um soldado com a habilidade de prever o futuro; as suas premonições permitem salvar-lhe a vida de muitos soldados, mas será isso suficiente para que ele possa sobreviver à constante violência que o rodeia? Incursões metaficcional curiosas como o conto *Why don't you write a novel, instead of talking about all these characters?* destacam um protagonista acusado de ser o autor Hassan Blasim, embora a personagem o negue constantemente. É difícil não ficar impressionado com as descrições casuais do Iraque da última década que polvilham estes contos, e que montam um retrato de devastação, de personagens forçadas a fugirem pelas florestas à noite em direcção às fronteiras e à condição de refugiados, de doses de violência diária que testam a sanidade de qualquer pessoa. Mas é bebendo dessa negritude – e do bizarro que a acompanha – que Blasim constrói uma teia de personagens quebradas pelo choque e trauma, não sem alguma mordacidade ou um tom casual perturbador. A voz que detalha estes contos faz uso do fantástico, como se este fosse a única maneira de contar as histórias das muitas personagens que habitam ou tentam fugir de um país desorientado e quebrado, sem

lei nem rei. A naturalidade com que os elementos fantásticos invadem a realidade só atesta a surrealidade do pós-guerra. Uma mudança refrescante em relação a matérias anglófonas, os contos de Hassan Blasim expõem um país arruinado pela guerra e entregue à sua sorte, onde cada sobrevivente aprende a depender apenas dele próprio.

/Safaa Dib



The Hundred Thousand Kingdoms

N. K. Jemisin

Orbit

Vencedor do Prémio Locus para Melhor Romance de Estreia de 2011 e nomeado para quase todos os prémios mais reputados do género, o primeiro volume da trilogia *Inheritance* mostra um pro-

missor enredo: os cem mil reinos são governados pelos Arameri e o seu líder convoca Yeine Darr, sua neta, à cidade de Sky para se tornar herdeira. Yeine desconhece a sociedade de Sky, tendo sempre vivido com a tribo do pai por quem a mãe, filha do líder, se apaixonou. Quando Yeine compreende que não é a única herdeira, mas terá que enfrentar a concorrência de mais dois herdeiros, apercebe-se de que terá que aprender rápido a manobrar por entre a corte ou poderá não sobreviver até à cerimónia da sucessão, onde um deles será escolhido. Os mais curiosos elementos neste universo criado pela autora N. K. Jemisin são definitivamente os deuses. Entidades divinas escravizadas pelos Arameri, são seres poderosos que também contribuem com uma boa dose de manipulações e intrigas. É só através da magia escravizada desses deuses que os Arameri controlam o mundo. Um deus em particular, o deus de destruição, Nahadoth, exerce um fascínio intenso sobre Yeine e ceder à sua sedução é ceder à morte. A heroína é uma mudança refrescante em relação às dezenas de heróis de fantasia, sejam de origens nobres ou humildes. Cativante pela sua força de carácter e espírito independente, Yeine não se deixa intimidar pelos nobres ou deuses que a enclausuram em Sky. Jemisin não se inibe de emprestar à narrativa uma carga mais romântica e sensual, sendo o jogo de gato e rato entre Yeine e os deuses um elemento importante do enredo. A uma certa altura, o romance torna-se um pouco detectivesco, centrado nas circunstâncias da morte da mãe de Yeine, e não fosse a química de Yeine com os deuses, em especial com Nahadoth, o livro tornar-se-ia facilmente aborrecido. Nas cenas mais românticas, a prosa entrega-se a um maior lirismo, mas desilude na descrição do mundo; é por vezes linear demais e nota-se uma falta de vontade da autora (ou preguiça?) em enriquecer o mundo com mais detalhes. O conhecimento que temos dos cem mil reinos é demasiado superficial e apenas serve os propósitos da acção. É o enredo e interacção entre personagens que interessam acima de tudo à autora, resultando numa obra em que a acção se sucede rapidamente, talvez até de modo abrupto. Ainda assim, o final é satisfatório e – novidade num livro de fantasia! – encerra o arco da história da protagonista Yeinne Darr.

/Safaa Dib

A Bang! recomenda...

A Lenda do Vento

Bertrand

(livro)

Stephen King iniciou a sua série mítica A Torre Negra nos anos 80 com o livro *The Gunslinger*. Numa realidade paralela conhecida como “Mundo Médio” (a obra de Tolkien é assumidamente uma inspiração), um homem de nome Roland Deschain parte numa demanda em busca da Torre Negra e ao longo do percurso encontra muitos amigos e inimigos. De género difícil de caracterizar, A Torre Negra recorre a elementos de fantasia, ficção científica, western e horror, tornando-se no seu conjunto uma obra-prima única no universo de Stephen King. Com o lançamento do 1º volume agendado para breve, a publicação de *A Lenda do Vento*, que faz parte da série, não deixa de ser um lançamento imperdível.



PREÇO FNAC: 16,60€

Fables

Vertigo

(BD)

cem a sua influência nefasta nas crianças... A paranóia vai gradualmente instalando-se, gerando um ambiente claustrofóbico pontuado por aparições aterradoras dos fantasmas. A governanta está determinada a combater a corrupção e perversão dos fantasmas, mas conseguirá a sua sanidade de sobreviver intacta?

Se todas as personagens dos contos de fadas

que conhecemos se tivessem exilado no nosso mundo, obrigadas a fugir da sua realidade paralela devido a uma conquista liderada por uma misteriosa entidade conhecida como o Adversário? Face a uma derrota inglória na sua terra nat-



tal, e forçados a abandonar todas as suas propriedades e posses, as personagens constroem uma nova comunidade de nome *Fabletown* na cidade de Nova Iorque que desconhece que as figuras dos contos de fadas com que

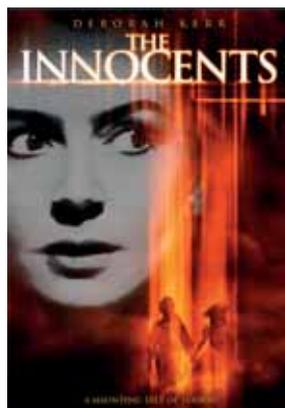
cresceram estão ali mesmo, em carne e osso, à mão de semear. É esta premissa central que dá o mote à série de BD *Fables*, criada por Bill Willingham e publicada pela Vertigo, actualmente constituída por 19 volumes. O concei-

to está muito bem concretizado e o ritmo de acção e diálogos são irresistíveis, oferecendo-nos uma Branca de Neve e um Lobo Mau como nunca antes vistos.

The Innocents

(filme)

Baseado na obra de Henry James, *The Turn of the Screw*, esta aclamada e ambígua história de fantasmas foi brilhantemente adaptada para cinema em 1961, com realização de Jack Clayton. Deborah Kerr é a governanta recrutada por um homem rico para tomar conta da educação dos seus dois sobrinhos, numa mansão vitoriana inglesa. Cedo a governanta desconfia de que a mansão está assombrada pelos espíritos de dois antigos criados que exer-



Sugestões Fnac

por Filipe Martins / Vendedor Fnac Colombo

Batalha de David Soares

David Soares já provou ser um verdadeiro contador de histórias. A sua obra reúne livros que pertencem aos mais variados estilos desde os álbuns de banda desenhada; o romance (os seus caracterizam-se por misturarem o histórico com o fantástico); passando por um registo mais ensaístico/enciclopédico e culminando na literatura infantil.

Contudo, há uma constante em toda a obra de David Soares - o lado negro, sombrio e desconhecido do mundo. Neste seu *Batalha*, o autor apresenta-nos algo peculiar, o ponto de vista de um animal no que toca à condição humana, à emergência do fenómeno religioso ligado também à questão existencialista, linhas que nos fazem recordar George Orwell e o seu *Triunfo dos Porcos*.

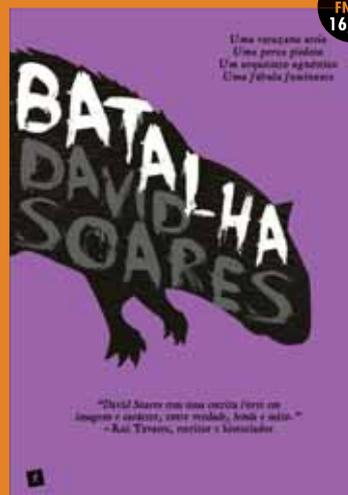
Partindo de uma premissa que roça a fábula, *Batalha* conta-nos a história de uma Ratazana (homónima do livro), que desde a nascença vive no limiar do mundo que a rodeia. Abandonado à nascença pela mãe, Batalha é adoptado por uma família de ratos do campo, só para de seguida se ver de novo sozinho no mundo, abandonado e sem nada que o prenda a algo ou alguém. Aí começa a sua verdadeira demanda - encontrar uma razão para Existir.

Usando um animal como personagem principal, David So-

ares consegue proporcionar ao leitor um distanciamento da razão humana, introduzindo de seguida temas religiosos ou filosóficos que permitem reflectir, acompanhando o raciocínio (crítico ou construtivo) de um animal, que por norma seria desprovido de tal. E é isto que torna *Batalha* um marco da literatura fantástica

Portuguesa, pois tomado por um romance igual aos muito outros que facilmente se encontram e digerem, revela-se um verdadeiro exercício de retórica e de Auto-reflexão.

David Soares é uma brisa de ar fresco no meio da literatura fantástica publicada em Portugal, um escritor que se destaca não apenas pelo seu exímio estilo de escrita mas também pela temática das suas obras, que apesar de inseridas num ambiente esotérico, fazem o leitor pensar; questionar; reflectir sobre situações reais para todos nós e que estão presentes na vida diária de todos os leitores. **BANG!**

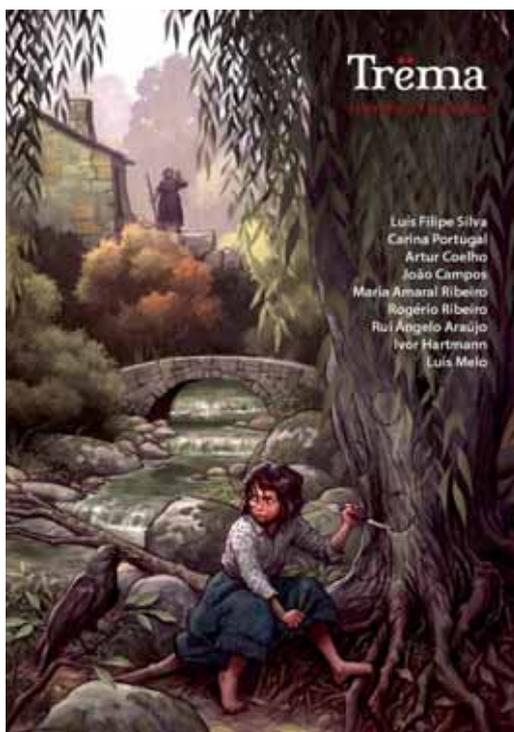


PREÇO
FNAC:
16,80€

PRÉMIOS ADAMASTOR DO FANTÁSTICO

Portugal vai voltar a ter os seus próprios prémios que visam distinguir o melhor da produção nacional do género fantástico (Fantasia, Ficção Científica e Horror). A equipa Trêma, que lançou o primeiro número da revista Trêma no Fórum Fantástico 2012, e tem desenvolvido um conjunto de actividades que incluem um workshop de escrita criativa e um blogue com actualizações diárias, será a organizadora dos Prémios Adamastor distribuídos pelas seguintes sete categorias: Melhor Livro Nacional, Melhor Livro Traduzido, Melhor Ficção Curta Nacional, Melhor Audiovisual Nacional, Melhor Livro Eleito pelo Público, Melhor Livro Eleito pela Crítica e Distinção Carreira.

Os Prémios serão atribuídos anualmente por um júri convidado pela organização. A crítica especializada (bloggers ou críticos nacionais) e o público terão também oportunidade de participar na votação dos prémios. De destacar o facto de qual-



quer pessoa poder submeter nomes à apreciação da organização que averiguará a sua elegibilidade, sendo as submissões posteriormente disponibilizadas numa lista online.

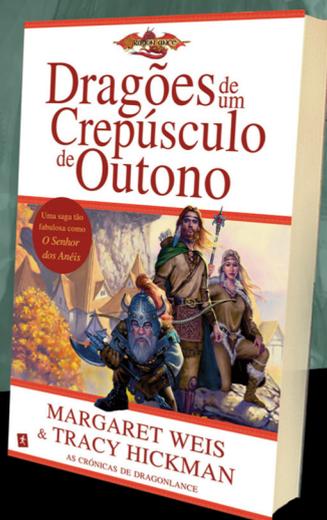
A categoria de Melhor Livro Nacional não incluirá apenas romances, mas também banda-desenhada ou romance gráfico, e terá uma elegibilidade de dois anos, tendo em conta o carácter esporádico das publicações nacionais desta área. Serão elegíveis obras publicadas por editoras tradicionais e edições de autor. Não serão elegíveis obras de editoras que derivem os seus lucros directamente do autor e não de vendas ao público.

Até que a organização possa assegurar uma premiação de carácter financeiro, esta tomará a forma de diploma. A 1.ª cerimónia de entrega dos prémios Adamastor terá lugar na convenção anual do Fórum Fantástico, no mês de Novembro.

O regulamento pode ser consultado no blogue da equipa Trêma: <http://trema-mag.blogspot.pt/> **BANG!**

SE ACHASTE WESTEROS
UM MUNDO PERIGOSO É PORQUE
AINDA NÃO VOASTE SOBRE WINDHAVEN.

UMA OBRA PRIMA DE GEORGE R. R. MARTIN,
AUTOR DE *A GUERRA DOS TRONOS*.



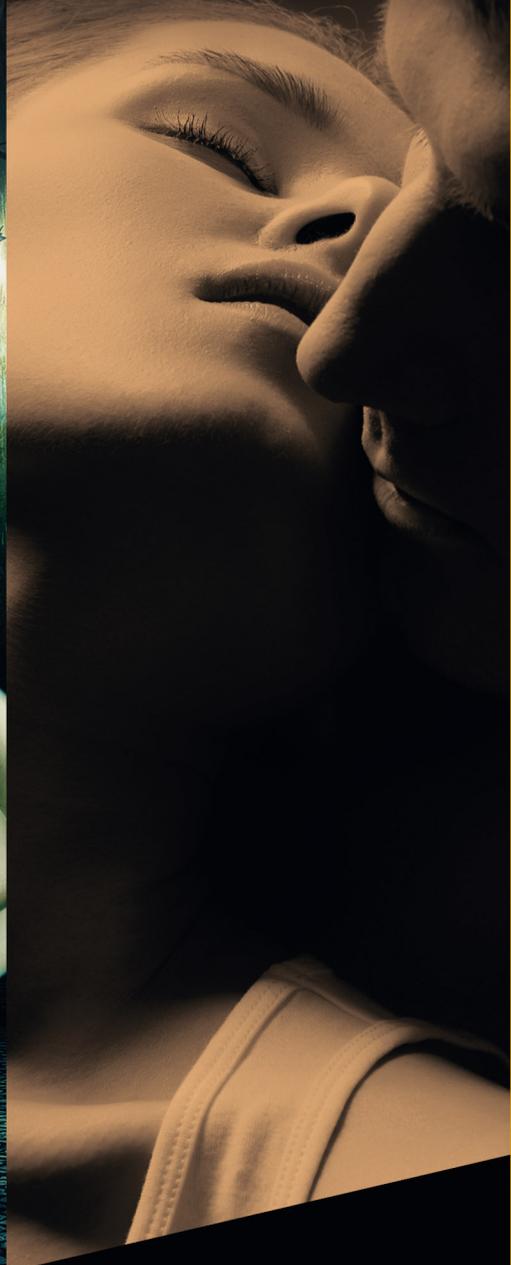
CAMPANHA VÁLIDA DE 10 DE MAIO A 31 DE JULHO DE 2013.
LIMITADA AO STOCK EXISTENTE.



OFERTA EXCLUSIVA FNAC
NA COMPRA DE WINDHAVEN

15 **fnac**
ANOS

www.fnac.pt



**ROMANCES HÁ MUITOS
MAS OS PARANORMAIS ESTÃO AQUI:
WWW.SAIDAEEMERGENCIA.COM**

Quem gosta de romance paranormal tem de visitar a nossa página. Temos as melhores autoras, as heroínas mais corajosas, os adversários mais sensuais, os enredos mais tortuosos, as séries que mais vendem. E para que saibas exactamente o que queres ler, para além de sinopses e críticas oferecemos sempre excertos super longos de todas as obras. Então, do que estás à espera para teres um romance paranormal?

P.C. Cast

Sherrilyn Kenyon

Patricia Briggs

Kim Harrison

Laurell K. Hamilton

Charlaine Harris