BANG! Nº 24 / MAIO DE 2018

REVISTA GRÁTIS

PUBLICAÇÃO BIANUAL DA SAÍDA DE EMERGÊNCIA

WWW.REVISTABANG.COM

BANG!

A SUA REVISTA DE FANTASIA, FC E HORROR

UM EXCLUSIVO 20 fnac ANOS

COLEÇÃO 20 ANOS, 20 LIVROS FANTÁSTICOS

NO ANIVERSÁRIO DA FNAC PREPARÁMOS UMA COLEÇÃO ÚNICA PARA COMEMORAR

VAMOS LÁ ESCREVER ESSE *BESTSELLER*?

BREVE CURSO DE ESCRITA DE FICÇÃO CIENTÍFICA E FANTASIA, POR BRUNO MARTINS SOARES

E AINDA:

Entrevistas
Jogos de Tabuleiro
RPG
BD
Contos
Ensaios
Crítica

BIG BANG!

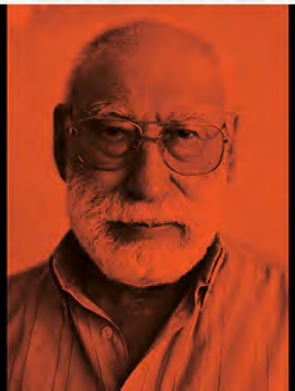
104 PÁGINAS, A MAIOR REVISTA DE SEMPRE

FAHRENHEIT 451

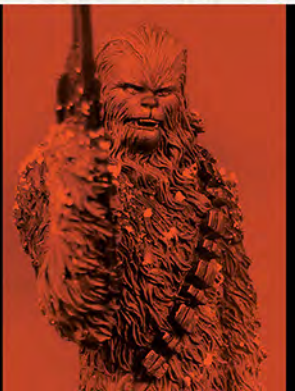
RAY BRADBURY ESTÁ DE VOLTA À TV E À COLEÇÃO BANG!

E Jaime Nogueira Pinto explica porquê.

O TERROR *DE DAN SIMMONS.* *DEPOIS DE ATERRORIZAR OS LEITORES, CHEGOU A VEZ DOS ESPECTADORES*



ANTÓNIO DE MACEDO DEIXOU SAUDADES. *VAMOS RECORDÁ-LO COM UM INÉDITO?*



A ARTE DO MODELISMO: *QUANDO A MELHOR FANTASIA E FC TEM POUCOS CENTÍMETROS*

FNAC SUGERE

TERROR VOL. 1 E VOL. 2

OS LIVROS QUE INSPIRARAM A SÉRIE DA AMC

10% DESCONTO IMEDIATO COM CARTÃO FNAC

20 ANOS fnac

Número 24.

Eu tinha um plano ambicioso para 2018. Mas os planos são como bebés de 18 meses a tentar dar os primeiros passos. A ideia até era simples: no início deste ano, distanciar-me definitivamente do trabalho de escritório e dedicar-me mais à leitura (informações adicionais na página seguinte*). Infelizmente, o plano estatelou-se ao comprido e sujou as fraldas.

Nos últimos anos, a SDE foi reforçada com excelentes profissionais em áreas tão fundamentais como a comercial (olá, Paulo), a comunicação (olá, Margarida), a produção (olá, Inês) e o editorial (olá, Célia) – só assim o plano para me afastar era exequível. Infelizmente, este plano tropeçou noutro plano, o da Safaa Dib, meu braço-direito no departamento editorial durante mais de nove anos. Tal como eu, certo dia, arrisquei deixar para trás dez anos como criativo publicitário e atirar-me de cabeça na criação de uma editora, também a Safaa sentiu o chamamento para trilhar outros caminhos. E adivinhem quem ficou com o trabalho dela? Não posso, no entanto, censurá-la. Foram muitos anos de trabalho intenso em conjunto, em que senti sempre que tinha comigo alguém que dava o seu melhor, vestia a camisola e, acima de tudo, era apaixonada pelo fantástico. Por isso aqui fica a minha homenagem eternizada nas páginas da Bang!: Safaa, muito obrigado por tudo, farás sempre parte desta equipa. E, pronto, lá tive de fazer novos planos, entre eles o de voltar a editar esta revista. Há alguns anos que não tinha essa responsabilidade, já me esquecera do trabalho frenético de coordenar o trabalho de dezenas de colaboradores externos e internos (pessoas criativas, generosas e entusiásticas sem as quais não haveria revista), acompanhar o design ambicioso de cada página, aguardar traduções e revisões, reunir com a FNAC (o nosso superparceiro na distribuição da revista), e tudo isto com a lâmina afiada dos prazos a roçar a nuca. Mas a verdade é que adorei cada segundo e, quando escrevo estas linhas, já estou empolgado a fazer planos (lá estão eles) para o próximo número. Será que, apesar de tudo, ainda vou conseguir distanciar-me do trabalho de escritório e dedicar-me mais à leitura? Se alguém se interessar, talvez tenha a resposta no editorial da próxima revista, a ser lançada em outubro, no Festival Bang! **BANG!**

Luís Corte Real

Fundou a Saída de Emergência em 2003. As prateleiras de sua casa estão ocupadas por milhares de livros de todos os tipos, muita banda desenhada, manuais de *Dungeons & Dragons* e *Call of Cthulhu*, jogos de tabuleiro, *action figures*, centenas de figurinhas de metal e mais caixas de Lego do que aquelas que consegue montar. Em casa também tem quatro aprendizes de *nerd*.

A VIDA É CURTA PARA TANTOS LIVROS BONS (*)

Se a soma de toda a literatura fosse o icebergue que afundou o *Titanic*, os livros que temos em casa devem ser uma pedrinha de gelo do tamanho de uma ervilha. E uma ervilha não afunda navios. Mal cria ondulações num bidé. Temos, portanto, de aproveitar bem o tempo e de escolher ainda melhor o que lemos. Cada livro tem de contar. Mas esse princípio só é possível quando lemos exclusivamente o que queremos. Um editor não se pode dar a esse luxo. Também tem de ler por obrigação profissional, pois o catálogo de uma editora não é só o reflexo do seu gosto mas também o do mercado. Voltando ao meu plano, adiado mas não esquecido, a ideia seria intervalar uma leitura profissional com uma leitura por prazer.

E que livros ler neste caso? Optei pelos clássicos, as obras que conquistaram o único crítico que verdadeiramente interessa, o Tempo. Vou a meio de *Os Miseráveis*. Quero acabá-lo. Publicámos *Guerra e Paz* mas nunca o li. Imperdoável. Faltam-me algumas obras do Eça. Frusta-me não conhecer melhor Dostoiévski, Dickens, Austen, Twain, Faulkner, Nabokov, Woolf, Márquez, Salinger, Proust, Camus, Flaubert, Tchekhov. Não leio um livro do Saramago há dez anos. E também clássicos que estão, ou poderiam estar, na coleção Bang!: Asimov, K. Dick, Le Guin, Clarke, Bradbury, Verne, Orwell, Heinlein, Banks, Butler, Bester, Wolfe. E isto é apenas a ponta do icebergue.

BANG!

NESTE NÚMERO

Sem falsas modéstias, acredito que tem nas mãos um dos melhores números de sempre da revista Bang!. Para além de ser a maior que alguma vez fizemos, com 104 páginas, está recheada dos melhores colaboradores, artigos profundos e muita paixão pelo fantástico, sendo uma homenagem ao melhor que a fantasia, FC e horror têm para oferecer.

Começo por destacar *Eros e Psyche,* um dos últimos contos que o saudoso António de Macedo escreveu, onde a sua imaginação muito particular e o domínio elegante da língua portuguesa nos confirmam que o mestre será insubstituível na prosa (e para quem o conhecia pessoalmente, na generosidade, disponibilidade e simpatia). A fição continua com *Fotos de Gatinhos, Por Favor* de Naomi Kritzer, um conto finalista do prémio Nebula e vencedor do Locus e do Hugo.

António Monteiro oferece-nos uma breve história do terror, da Antiguidade à Modernidade, passando pelo rico período gótico e pelos mestres que, posteriormente, mais influenciaram o género e que a coleção Bang! publica, como Poe, Lovecraft, Machen, Blackwood ou Dunsany. Ainda no patamar dos mestres do terror, Jorge Palinhos recupera Mary Shelley e assinala os 200 anos de Frankenstein. João Monteiro avança nas décadas e fala-nos da obra de Ira Levin e do seu terror cada vez mais pertinente. Mas o terror não se fica por aqui: é o próprio Stephen King quem escolhe os 10 livros mais assustadores da sua vida, onde a coleção Bang! consegue encaixar dois.

Do terror para a FC, João Barreiros pega no seu ódio de estimação, *Star Wars*, e desmancha esse universo como se fossem pecinhas de Lego (todas elas a pagar *royalties* à Disney). As entrevistas são várias: a Filipe Melo, o nosso Homem do Renascimento, que nos fala de BD, cinema e música; a Paulo Rocha Cardoso, diretor geral da Comic Con, essa festa única da cultura popular e onde a SDE está presente desde a primeira edição; ao Picasso do modelismo nacional, Álvaro Lameiras, cujas pequenas obras-primas vencem prémios cá dentro e nas competitivas competições lá fora.

Ricardo S. Amorim cruza a ficção de Philip K. Dick com o som da banda Clutch. Ainda na música, Fernando Ribeiro cruza o som dos Moonspell com o terramoto de 1755. Miguel Montenegro e Estevão Ribeiro trazem respetivamente BD e *cartoons* fantásticos. Os jogos de RPG são o tema de Pedro Lisboa, que nos fala do papel fulcral dos dados em qualquer campanha que se preze.

A FNAC recomenda o seu jogo de tabuleiro favorito e publica connosco o autor vencedor do Miniconto Fantástico FNAC. Por falar em escrita, Bruno Martins Soares oferece um breve curso de escrita de ficção científica e fantasia.

Ester Cortegano, tradutora da SDE, ficou rendida ao poder da escrita de Dan Simmons e da sua notável obra *O Terror*, que teve adaptação ao pequeno ecrã pelo AMC. Jaime Nogueira Pinto surpreende todos: não só é fã de boa ficção científica, como tem um amor muito especial por *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury.

Mas há muito mais neste número 24 da Bang!, como as fotos e produções de sonho (e de sonhos) de Mara d'Elean e Ana Aurélio, a ciência marciana de Joana Neto-Lima, o *making of* da ilustração de Tiago da Silva para a capa do último livro de Steven Erikson, um dos maiores escritores de fantasia épica da atualidade. Por último, é com muita alegria que anunciamos uma coleção de 20 volumes para assinalar os 20 anos da FNAC em Portugal, intitulada «20 anos, 20 livros fantásticos», onde recuperamos, com sobrecapas exclusivas de Tiago Pimentel, alguns gigantes que a coleção Bang! publicou, como Ursula K. Le Guin, Douglas Adams, Robert Heinlein e muitos outros. Aceite o nosso convite, leve a Bang! consigo e mergulhe de cabeça no fantástico. **BANG!**

COLEÇÃO BANG! EM IMAGENS

Neste semestre temos várias e excelentes adaptações de títulos da coleção Bang! ao pequeno e grande ecrã.

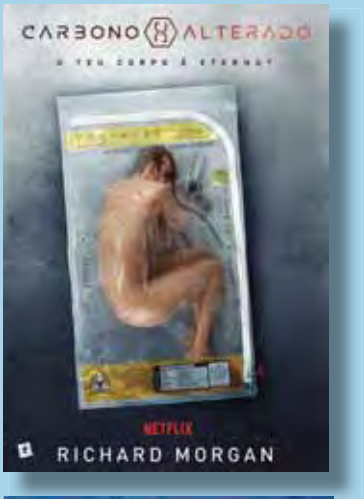
Comecemos por *Carbono Alterado*. Li-o há mais de dez anos quando trouxemos o autor, Richard Morgan, ao Fórum Fantástico. A possibilidade de fazermos *download* da mente para um suporte físico sempre me fascinou e Morgan, com essa premissa, criou um livro arrepiante e frenético. Quando a Netflix anunciou que ia adaptar o livro, fiquei siderado. E, apesar de um protagonista algo canastrão e de uns tropeços no argumento de que não me recordo no livro, o resultado está aí: uma série imponente onde não se olhou a despesas, com laivos de *Blade Runner* nos planos abertos e de Dashiel Hammett nos planos fechados. Mas só agora, a ver a série, me apercebi do quão horrível é este mundo de Morgan. Um mundo onde desaparece o único nivelador da Humanidade: a morte. Se com o tempo de apenas uma vida há quem crie impérios que valem mais do que pequenos estados, o que conseguiriam esses matusas se vivessem 400 anos? Haveria limite para o seu poder em constante crescimento exponencial? Pior, os Stalin e o Kim Jong-un do futuro viveriam para sempre, criando estados de terror absoluto. Acho que é assim que a grande FC se distingue: questiona, faz pensar e por vezes assusta.

Neste número da Bang! descobrimos que Jeff Vandermeer é um dos autores que mais arrepiou Stephen King. Mas, com *Aniquilação*, o reconhecimento foi geral: críticos e leitores renderam-se a esta FC original, incómoda e inteligente. Nada mais natural que um grande estúdio (Paramount) adquirisse os direitos. E que um realizador com toque de midas para a FC (Alex Garland) ficasse ao leme da produção. Para atriz principal teria de ser um nome forte como Natalie Portman. Feito! Então porque é que o filme não chegou às salas de cinemas com exceção dos EUA e da China? A explicação é tão simples quanto absurda: um dos produtores achou o filme muito complicado e cerebral e quis que fosse alterado para ficar simples e idiota como outros filmes que produziu (*Geostorm* e *Terminator: Genysis*). Alex Garland não aceitou e a Paramount, com medo de perder dinheiro, vendeu o projeto à Netflix. E assim um filme com imagem e som assombrosos, excelentes interpretações e uma história perturbante estreou-se nas televisões das nossas salas.

Com vários títulos publicados na coleção Bang!, Dan Simmons é um dos meus autores favoritos. A forma como elabora tramas complexas baseadas em factos históricos minuciosamente pesquisados, e depois as envolve em finas camadas de horror, é a razão por que escreveu obras-primas como *O Mistério de Charles Dickens* e *O Terror*. Este último foi adaptado pelo AMC, com produção de Ridley Scott e uma mão-cheia de grandes atores. O resultado são 10 episódios de verdadeiro horror. Quem diria que, um dia, os melhores argumentistas, os melhores atores e os produtores mais ambiciosos e corajosos estivessem na televisão e não nos estúdios de cinema?

Por último, *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury voltou a ganhar vida. Neste número temos um prefácio delicioso de Jaime Nogueira Pinto sobre esta obra-prima. Não tendo ainda tido possibilidade de ver o filme, o *trailer* e as partes envolvidas prometem: uma produção da HBO (*A Guerra dos Tronos*), com Michael B. Jordan (*Black Panther*) como herói e Michael Shannon (*A Forma da Água*) como vilão. Tendo feito 65 anos, *Fahrenheit 451* revelou-se profético, apresentando-nos um mundo de censura onde as pessoas estão tão absortas nos seus ecrãs que ignoram o mundo que as rodeia.

Depois de um semestre em que a Bang! andou de mão dada com o melhor que se fez na televisão, resta-nos aguardar as surpresas dos próximos seis meses. **BANG!**



Os livros são a minha vida em mais do que um sentido. Custa-me imaginar uma existência onde eles não tenham um lugar de primazia. Respeito quem não lê por opção, desde que não use a famigerada desculpa da "falta de tempo". Não existe maior treta do que essa. Como tal, até vai passar a ter direito a rubrica regular:

Dicas para ter tempo para ler

1. Instalar uma aplicação no telemóvel (há várias) que contabilize e controle o tempo que perde em redes sociais. Quando soar o alarme pois atingiu o limite que se impôs, adeus telemóvel e olá livro.

2. O melhor amigo do livro são os transportes públicos. Na estação ou nas viagens podem ler-se páginas preciosas. Evite edições em capa dura (algumas são tão pesadas que deviam pagar bilhete), mas experimente. Li centenas de livros entre Carcavelos e Lisboa.

3. A sanita é o trono da leitura. Podem ser apenas alguns minutos de cada vez, mas no final da semana devoraram-se alguns capítulos. E para os que dizem que não é higiénico(!), lembre-se: estudos provam que os telemóveis têm mais bactérias do que as tampas das sanitas.

Tem dicas para os amigos que dizem que não têm tempo para ler? Envie para REVISTABANG@SAIDADEEMERGENCIA.COM

PEQUENOS PRAZERES

Quando é preciso ler meia dúzia de livros por mês, se tem quatro crianças em casa e ainda se organiza uma campanha semanal de Call of Cthulhu (o RPG de papel e lápis), não sobra muito tempo para filmes, séries e (lá está) as tais leituras por prazer. Mas sobra o suficiente para partilhar os momentos altos dos últimos meses:

CARRY ON

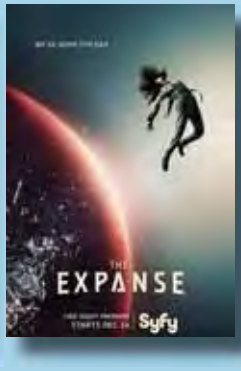
Livro a livro, Rainbow Rowell tornou-se uma das minhas autoras favoritas. A sua obra é catalogada como YA, mas não foi escrita a pensar nesse público-alvo (são contingências do marketing). A prosa de Rowell é qualquer coisa de especial, alegre, acessível mas profundamente inteligente, e a maioria das suas personagens são adolescentes, mas as temáticas exploradas são muito sérias e dolorosas. (Tão sérias que o seu livro mais conhecido, *Eleanor & Park* foi censurado em algumas escolas dos EUA). *Carry On* (publicado na coleção Bang!) é um *spin-off* do romance *Fangirl* (sobre pessoas que amam livros) e também ele uma delícia de ler. *Carry On* conta-nos a história de Simon Snow, um jovem feiticeiro, com fama de ser *O Escolhido*, que vai para uma escola de magia e tem num colega a sua némesis. Se isto faz lembrar o Harry Potter, não é por acaso, *Carry On* lê-se como uma homenagem à obra de J. K. Rowling, principalmente se Potter e Malfoy fossem namorados. Mas chega, não quero largar *spoilers*, acreditem que é um livro mágico em todos os sentidos.

TABOO

Taboo foi um murro no estômago e a minha grande surpresa televisiva de 2017. É a história de um homem misterioso (por quem vamos torcer mas que é tudo menos um herói) que regressa a Londres em 1814 para se vingar e recuperar o que é seu. Pelo caminho desafia o maior monopólio do Império Britânico e a própria Coroa. Esteticamente perfeito na recriação histórica, todas as paisagens, cenários e guarda-roupa parecem cobertos de um manto de decadência. O enredo, as personagens e os diálogos partilham um tom nebuloso, resultando numa série histórica violenta que nos faz adivinhar toques de fantástico que ainda não conseguimos confirmar. A realização tem o ritmo certo, Tom Hardy está perfeito, até o genérico está irrepreensível. Geralmente desiludo-me quando aguardo uma segunda temporada com tanta expectativa.

THE EXPANSE

Já na terceira temporada, *The Expanse* é uma série produzida pelo canal SyFy baseada na obra de Daniel Abraham e Ty Franck, a escrever sob o pseudónimo James S. A. Corey. Os livros oferecem uma saga de FC complexa e inteligente, cujas maiores virtudes passaram para televisão. A produção é ambiciosa e, visualmente, chega a ter uma dimensão só vista em Hollywood (e também na fantástica *Battlestar Galactica*). A terceira temporada estreia este ano. A não perder, pois não há melhor FC na televisão. Nem no cinema. **BANG!**



ÍNDICE

Não Ficção

06 Ilustrador convidado
André Peixoto

12 O Andróide do Restelo: Star Hate
João Barreiros

16 O Terror
Ester Cortegano

21 Haverá Trilhos: Anais do Ontem e do Amanhã
Inês Botelho

24 Metais Pesados: Abanão
Fernando Ribeiro

26 Arquiteturas da Loucura: Frankenstein ou O Horror do que está Vivo Jorge Palinhos

28 Do Fundo do Poço: Ira Levin e a Caça às Bruxas
João Monteiro

31 Leituras às Direitas: *The Handmaid's Tale*, As Mulheres que Odeiam os Pénis dos Homens Jovem Conservador de Direita

32 10 Perguntas a Filipe Melo
Revista Bang!

35 Na Mesa com a FNAC: Estoril 1942
FNAC

36 Álvaro Lameiras: O Picasso do Modelismo em Portugal
Revista Bang!

40 Arquivo do Medo: Terror de Ontem e de Hoje
António Monteiro

48 Breve Curso de Escrita de Ficção Científica e Fantasia
Bruno Martins Soares

57 O Som de Dunwich: Será que os Andróides Sonham com Guitarras Eléctricas? Ricardo S. Amorim

60 Leituras FNAC: 10 Livros que Aterrorizam o Mestre do Horror Stephen King FNAC

62 Cosmos 101: Marte, a Fronteira Final
Joana Neto-Lima

78 Outros Mundos: Dados Adquiridos: Os Dados e os RPG
Pedro Lisboa

82 Fahrenheit 451
Jaime Nogueira Pinto

85 Eu Queria Ser Assim: Como *A Guerra dos Tronos* nos vai Salvar dos Computadores Marcelo Lourenço

87 Making of de Capa: *O Caminho das Mãos*
Tiago da Silva

90 Coleção 20 Anos, 20 Livros Fantásticos
Safaa Dib

95 A Prata da Casa
Mar Rodrigues

96 Entrevista a Paulo Rocha Cardozo
Revista Bang!

104 Obituário
Revista Bang!

Ficção

45 Passarinhos
Estevão Ribeiro

46 Miniconto Fantástico FNAC: O Caçador de Apocalipses
A. M. Catarino

51 O Sono
Miguel Montenegro

64 Eros e Psychê
António de Macedo

74 Imaginarium: Nix
Mara d'Eleán, Ana Aurélio e Andreia Silva

100 Fotos de Gatinhos, Por Favor
Naomi Kritzer

SAÍDA DE EMERGÊNCIA
livros para fugir da rotina

COLECÇÃO BANG!

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

Revista Bang! 24 / maio de 2018 Propriedade: Edições Saída de Emergência. Todos os direitos (e mais alguns) reservados. Direcção ditorial e catering: Luís Corte Real Revisão (de olhos fechados): Célia Nogueira Redacção e solário: Taguspark, Rua Prof. Dr. Aníbal Cavaco Silva, Edifício Qualidade – Bloco B3, Piso 0, Porta B, 2740-296 Porto Salvo, Portugal Impressão (gralhas incluídas): DPS - Digital Printing Services Tiragem de revirar os olhinhos: 9000 Copyright: Textos e imagens propriedade da editora e/ou dos respectivos autores, etc e tal. Os artigos presentes nesta edição têm ou não as regras do novo Acordo Ortográfico consoante vontade dos seus autores, pelo que não se encontra uniformizada a sua aplicação.

ILUSTRADOR CONVIDADO

André Peixoto

Conceito de cenário para o projeto de animação *Street Wiz*. Um projeto desenvolvido na Até ao Fim do Mundo em que fui responsável pela ideia original e todo o conceito visual.

Design de um soldado africano da Primeira Guerra Mundial. Foi posteriormente modelado e animado para o projeto de animação *A Grande Guerra*.

Um dos muitos *style frames* criados para o projeto *Viewfiender* com a direção de Filipe Carvalho. O objetivo era ir ao encontro da visão do realizador.

Em 2008 entrei para a faculdade com a intenção de me formar e fazer carreira como designer gráfico, mas o percurso universitário permitiu-me experimentar todo o tipo de técnicas digitais (tais como Pintura Digital, Animação 3D, Modelação 3D e Pós-produção), e essas experiências levaram-me a descobrir o universo de *Concept Art* e a paixão pelo mesmo. Cheguei a concluir o curso e a fazer alguns trabalhos de *freelance* na área, mas em 2011 tomei conhecimento do Programa de *Concept Art* da Odd School Creative Media e decidi inscrever-me. Foi uma oportunidade extraordinária para aprofundar os meus conhecimentos e conhecer profissionais da área.

Depois de concluir o curso estagiei na empresa Yellow Mammoth e em 2014 comecei a colaborar com a produtora Até ao Fim do Mundo, primeiro na série televisiva *Njinga – Rainha de Angola* e desde então nos mais variados projetos. Tenho sido responsável pelo desenvolvimento gráfico de personagens e cenários de curtas-metragens de animação, publicidade, séries televisivas, videojogos e ilustração. Tive a oportunidade de desenvolver trabalhos para clientes como a RTP, Valentim de Carvalho, SIC, Banco BPC,

Representação de um ataque a umas trincheiras para o projeto *A Grande Guerra*. Ainda a explorar técnicas e a tentar encontrar uma estética para a animação.

Personagem do projeto *Street Wiz*. A ideia era que a personagem tivesse uma personalidade pateta, colorida e amistosa.

Ambiência desenvolvida para um separador do Canal Hollywood em que a temática eram os filmes da saga de Harry Potter.

Ok Teleseguros, Oceanário de Lisboa e Canal Hollywood.

Durante estes quatro anos tenho trabalhado em todas as vertentes da área do *Concept Art*, o que é muito gratificante, já que tanto posso estar a criar cenários para uma produção pequena, independente e mais artística como posso estar a fazer personagens para uma grande campanha publicitária.

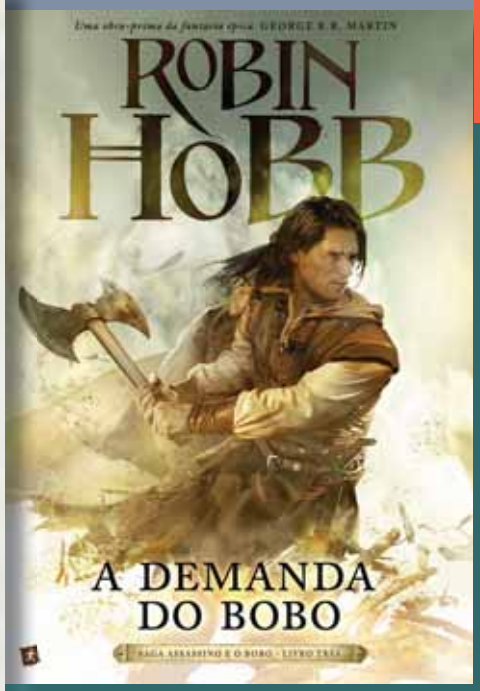
Neste momento estou a participar no desenvolvimento de um projeto para uma futura série televisiva do designer e realizador Filipe Carvalho, com qual tenho aprendido muito e tem sido um privilégio participar no mesmo. Para além deste projeto da Até ao Fim do Mundo, procuro focar-me também em alguns projetos pessoais. **BANG!**

Para mais informações:
www.artstation.com/peixoto

COLEÇÃO PRIMAVERA / / VERÃO BANG!

APRESENTAÇÃO DO CATÁLOGO POR LUÍS CORTE REAL / EDITOR

Este é talvez um dos semestres mais ricos de sempre da coleção Bang! e um que nos deixa orgulhosos e com a sensação de dever cumprido. Conseguimos proporcionar aos nossos leitores uma mistura equilibrada de grandes clássicos, como Ray Bradbury e Robert A. Heinlein; autores *bestseller* da atualidade, como Robin Hobb e Steven Erikson; e ainda revelações que agitaram o género fantástico nos últimos tempos, como Naomi Alderman e Nnedi Okorafor. Para além de autores americanos e britânicos, tem autores provenientes ou fortemente inspirados pela Europa de Leste (Andrzej Sapkowski e Naomi Novik) e pela cultura e tradições africanas. Inclui a melhor prosa mas também oferece BD de nomes tão incontornáveis como Neil Gaiman e George R. R. Martin. Por último, para quem sabe o carinho que temos pelo senhor de Providence, anuncia a antologia de colecionador, limitada, ilustrada e em capa dura, de H. P. Lovecraft. Espero que apreciem o esforço que colocámos nestes livros e que retirem muitas horas de excelente e inesquecível leitura.



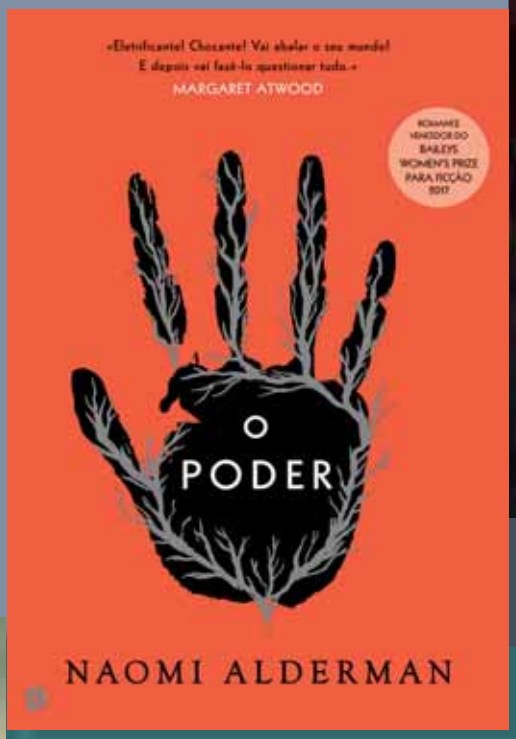
///MAIO/////////////

Fahrenheit 451
Ray Bradbury

É com muito orgulho que adicionamos à coleção Bang! outro grande clássico da ficção científica: *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury. Nestes tempos políticos conturbados, nada melhor do que recuperar um clássico distópico sobre dissensão e o contributo dos livros para atos revolucionários. O facto de estar prevista uma adaptação pela HBO vai poder ajudar-nos a levar esta obra a um público bem mais vasto (lembramos que já há uma adaptação ao cinema, feita em 1966 por Truffaut, também ela um clássico).

A Demanda do Bobo
Robin Hobb

2018 está a ser um grande ano para Robin Hobb que, como disse Brandon Sanderson quando esteve em Portugal, não só é uma pessoa maravilhosa como é a rainha da fantasia épica. Ora, para além de ser a convidada de honra do Festival Bang! (a 27 de outubro deste ano), a autora também tem três novidades na coleção Bang! (vol. 2, 3 e 4 da saga *Assassino e o Bobo*). Quem já conhece a obra de Hobb sabe porque é que ela é considerada a rainha do género. Quem quer saber se ela é realmente uma pessoa maravilhosa… já sabe o que tem de fazer dia 27 de outubro.

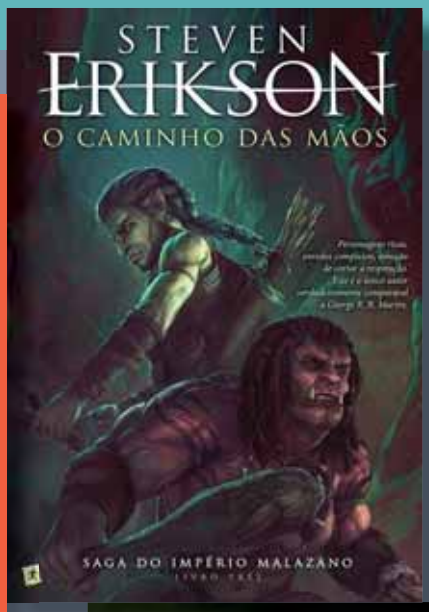


O Poder
Naomi Alderman

Já imaginaram um mundo em que os homens tivessem medo das mulheres e não o contrário? É este o ponto de partida de *O Poder*, o romance de Naomi Alderman que arrebatou o Baileys Women's Prize for Fiction de 2017. O que aconteceria se as mulheres tivessem o poder de causar dor e destruição? Apresentando uma sociedade que vê repentinamente todas as mulheres do mundo desenvolverem o poder de eletrocutarem pessoas à sua vontade, Naomi Alderman apresenta-nos uma obra futurista que nos faz refletir sobre uma questão essencial: quando se tem poder, quanto tempo demora até ele nos corromper? Depois de um intenso leilão com 11 produtoras interessadas, este romance será adaptado à televisão com argumento assinado pela própria autora.

O Caminho das Mãos
Steven Erikson

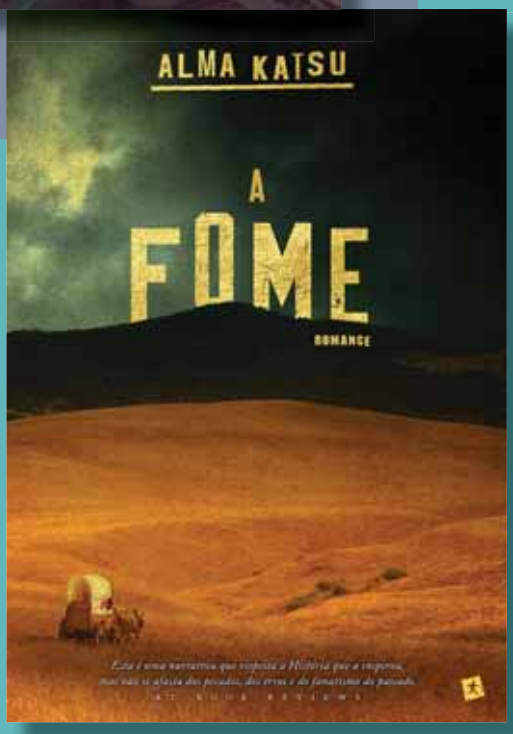
Tal como para os autores, também não há nada melhor para um editor do que receber o *feedback* apaixonado dos leitores. E a saga de Steven Erikson tem-nos feito chegar alguns dos testemunhos mais entusiásticos, como este, de Nuno Ferreira: «*Jardins da Lua* é um épico de tirar o fôlego. Combates entre dragões, *zombies*, cães tenebrosos, muita estratégia militar e um sistema de magia bem explorado e convincente. Homens que se tornam deuses, deuses que interferem diretamente no rumo dos acontecimentos, transmitindo claramente as suas intenções, receios e humores. Ler Steven Erikson é ler o melhor da *high fantasy* mundial. Para criar a Saga do Império Malazano, o autor canadiano retirou o melhor do género fantástico e transformou-o numa narrativa envolvente, pejada de personagens profundos e carismáticos.» Palavras minhas para quê, se os leitores vivem a saga com tal intensidade e a promovem assim. Obrigado a todos os fãs!



///JUNHO///////////////

A Fome
Alma Katsu

Baseado em factos verídicos, esta é a obra que nos conta o dia a dia de uma expedição que tentou atravessar, no tempo dos primeiros colonos do Oeste, o coração da América, entre a costa Leste e a Califórnia. Mas, mais do que os índios ou os animais selvagens, mais do que o frio, o calor, a fome ou as montanhas, estes pioneiros tiveram de enfrentar algo saído dos piores pesadelos. É um livro que nos agarra e não larga, parece que estamos a ler um *western*, no fundo sabemos que é um livro de horror, e depois surpreendemo-nos com o sobrenatural. Assenta que nem uma luva na coleção Bang! e é de leitura obrigatória para fãs do mestre Dan Simmons. Luke Scott é um dos fãs e vai produzir a adaptação cinematográfica.



O Cavaleiro Misterioso
George R. R. Martin

Terceira história em formato BD com os protagonistas Dunk & Egg que decorre 100 antes do evento de As Crónicas de Gelo e Fogo. Dunk é um cavaleiro andante e Egg o seu escudeiro, que é na realidade um príncipe Targaryen que oculta a sua verdadeira identidade. Ambos se envolvem em inúmeras aventuras pelos Sete Reinos, em pleno

reinado Targaryen, e não faltarão intrigas, traições e descobertas surpreendentes que irão influenciar os eventos futuros de *A Guerra dos Tronos*.

Quem Teme a Morte
Nnedi Okorafor

Considerada uma das maiores revelações dos últimos anos na fantasia, a autora de origem nigeriana recebeu grande aclamação pela sua obra *Quem Teme a Morte,* que decorre numa África pós-apocalíptica onde a protagonista, Onyesonwu, é fruto de uma violação e descobre que tem poderes mágicos. Ao atingir a maturidade, parte numa jornada para derrotar o seu pai feiticeiro. O livro venceu o World Fantasy Award para Melhor Romance e já foi confirmada uma adaptação pela HBO em que George R. R. Martin será um dos produtores executivos, financiando do seu próprio bolso dois terços dos custos da série. Agora já sabemos o que é que o George R. R. Martin faz com os *royalties* que recebe: investe-os nos seus livros favoritos.

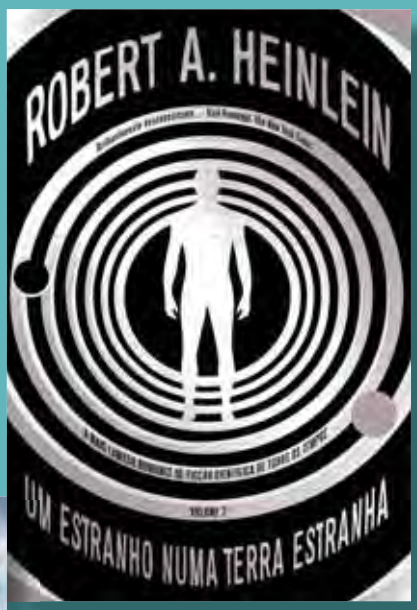
///JULHO///////////////

O Tempo do Desprezo
Andrzej Sapkowski

Depois de ter sido um dos convidados da Saída de Emergência para a última Comic Con em dezembro de 2017, Andrzej Sapkowski, com o seu humor e frontalidade, deixou muitos fãs ansiosos pelo seu próximo livro. Natural da Polónia, Sapkowski é um aclamado autor de fantasia conhecido fundamentalmente pela saga *The Witcher*. Vencedor de inúmeros prémios, a sua obra já foi traduzida para mais de vinte línguas. A saga literária *The Witcher* inspirou uma série de videojogos que vendeu mais de 20 milhões de cópias. E a Netflix prepara-se para a adaptar também à TV. Pode dizer-se que são tempos fantásticos para os fãs de fantasia.

Um Estranho numa Terra Estranha vol. 2
Robert A. Heinlein

Segunda parte de um dos grandes clássicos da ficção científica, vencedor do prémio Hugo em 1962, e uma das referências de todo o género deste então. A história acompanha um humano, Valentine Michael Smith, que foi criado em Marte até à idade adulta. Ao ser educado numa mentalidade completamente alienígena, Heinlein usa Michael para examinar em primeiro lugar as relações interpessoais que definem os humanos, como a amizade e a confiança, e depois construções culturais mais abrangentes que definem a sociedade, como a propriedade e a religião. Este foi o primeiro livro de ficção científica a chegar à lista de *bestsellers* do *The New York Times* e está em preparação uma adaptação televisiva pelo canal SyFy.



///AGOSTO///////////////

Mulheres Perigosas vol. 2
Vários autores

Segundo volume da antologia organizada por George R. R. Martin e Gardner Dozois sobre personagens femininas fortes e implacáveis como aquelas a que George R. R. Martin nos habituou em *A Guerra dos Tronos*. Tem contos de autores tão conceituados como Megan Lindholm (verdadeiro nome de Robin Hobb), Diana Gabaldon (autora da saga Outlander), Sherrilyn Kenyon (autora da série Predadores da Noite), Jim Butcher, S. M. Stirling e muitos outros.

Desenraizado
Naomi Novik

A autora Naomi Novik ganhou fama com a sua saga Temeraire, sobre dragões nas guerras napoleónicas (e quem não desejaria assistir a uma carga de dragões imperiais sob os céus em chamas de uma Moscovo alternativa?!), e em 2015 regressou em grande com a publicação de *Desenraizado*, uma das obras de fantasia mais bem-sucedidas

comercialmente e junto da crítica nos últimos, que consegue recuperar o espírito dos contos de fadas dos irmãos Grimm. O livro causou tal impacto que tem confirmada uma adaptação cinematográfica pela Warner Brothers.

///SETEMBRO//////////

Antologia ilustrada de H. P. Lovecraft
H. P. Lovecraft

Depois do sucesso da edição de luxo de Edgar Allan Poe lançada no final de 2017, em capa dura e com ilustrações de 28 dos melhores artistas nacionais, vamos repetir a dose, desta feita com um autor de culto que tem imensos seguidores na coleção Bang!: H. P. Lovecraft. Novamente com coordenação artística de Bruno Caetano, voltará a contar com arte original de grandes nomes nacionais, um design exclusivo, capa dura e uma tiragem limitada sem direito a reimpressão. Quem não conseguir o seu exemplar será atormentado pelos terrores cósmicos para todo o sempre.

Destruição e Redenção
Jon Skovron

A trilogia O Império das Tormentas chega ao fim com a publicação de *Destruição e Redenção* de Jon Skovron. Um final arrepiante da saga de fantasia épica onde dois jovens de um império fraturado, que se estende por mares selvagens, têm de encontrar uma forma de salvar a sua nação. Terríveis mágicos biomantes, assassinos misteriosos, navios piratas lendários, uma nova voz da fantasia épica.

Deuses Americanos
Neil Gaiman

Publicado há mais de quinze anos e já considerado um clássico da fantasia moderna, *Deuses Americanos* transformou Neil Gaiman num autor *bestseller*, até aí conhecido fundamentalmente pelo seu trabalho na BD. Esta é a história de Shadow que, ao ser libertado da prisão, se vê envolvido num confronto milenar entre os velhos e os novos deuses que habitam a América e ameaçam o Apocalipse. O livro foi transformado numa série televisiva de grande sucesso pelo canal Starz e agora a SDE lança a BD em 3 volumes.

Assassin's Creed – Desert Oath
Oliver Bowden

O aclamado Oliver Bowden está de regresso ao mundo de Assassin's Creed com uma história intrigante e cheia de ação, que constitui uma prequela ao jogo *Assassin's Creed Origins*. O livro decorre no Egito, no ano 70 d. C., quando um assassino tem como missão encontrar e destruir os últimos membros de uma antiga ordem, os Medjay. De modo a conseguir sobreviver, cabe ao jovem Bayek partir em busca de respostas, numa jornada que o vai levar em direção ao Nilo e a enfrentar um império milenar em tumulto.

///OUTUBRO//////////

King's Cage
Victoria Aveyard

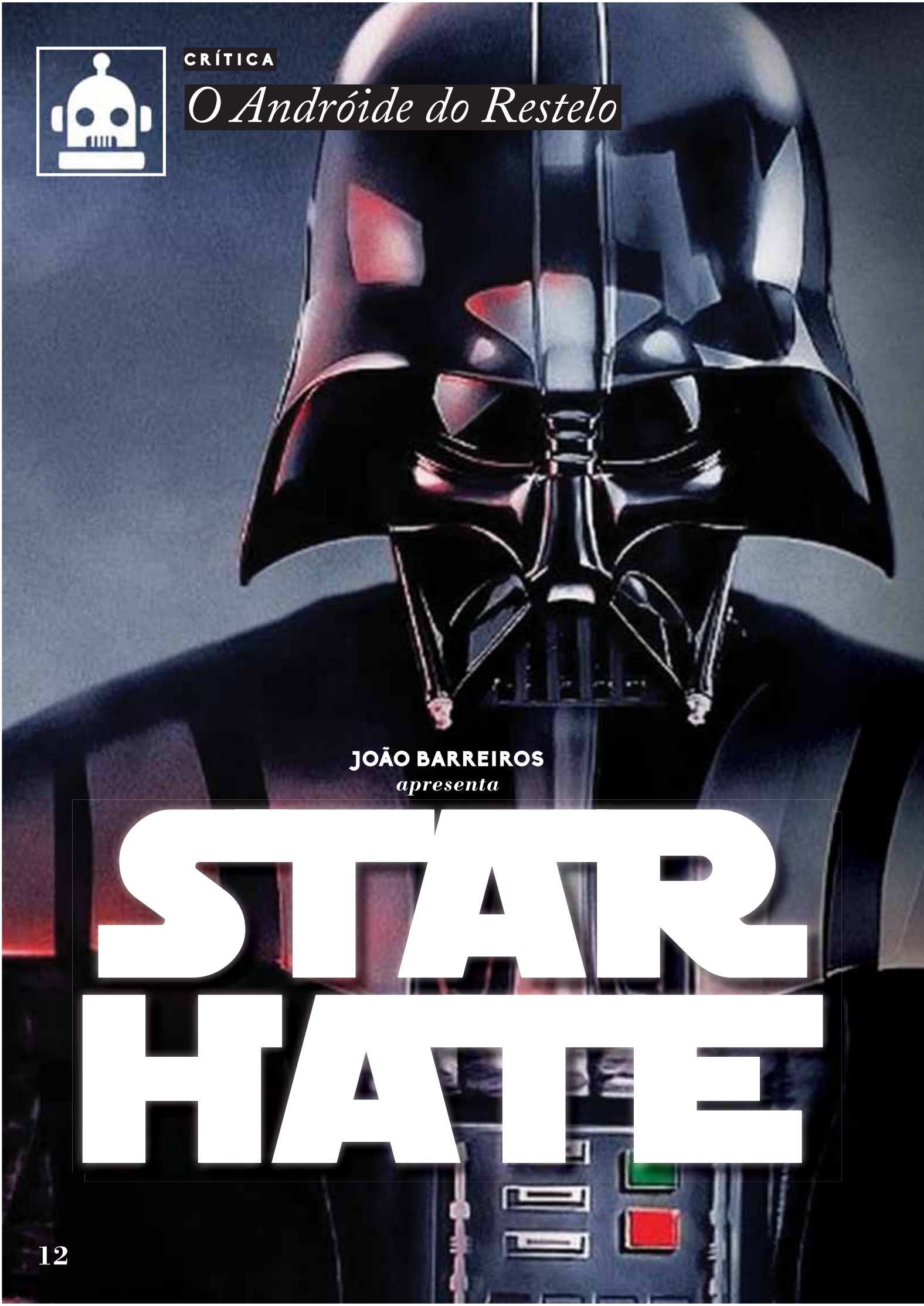
Neste terceiro volume da eletrizante série Rainha Vermelha, as alianças estão constantemente a ser testadas. Mare é prisioneira do rapaz que outrora amou, está indefesa sem o seu poder e é atormentada pelos seus erros. Maven, agora rei, continua a fazer tudo para manter o controlo de Norta. Os combatentes recrutados por Mare preparam-se para a guerra, à medida que a rebelião se torna cada vez mais forte. E Cal, incapaz de decidir a quem ser leal, só tem uma certeza: não vai descansar enquanto não resgatar Mare.

BANG!

Um dos ilustradores convidados é Luís Morcela, designer da SDE, que já havia participado na antologia de Poe. Ao lado, a sua ilustração para o conto «As Ratazanas nas Paredes», um dos melhores contos da antologia de Lovecraft.

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

O Andróide do Restelo



JOÃO BARREIROS
apresenta

STAR HATE

Winston Smith, um fiel amante do ditador sem nome, aquele que só era visível em cartazes de rua e nas tristonhas teletelas, era diariamente convidado a visionar, num cinema de bairro, rodeado por centenas de outros cidadãos, trechos de filmes e documentários onde eram mostrados os odiados rostos dos opositores ao regime. Estávamos em 1984 e a expressão caprina e alucinada do libertador que aparecia no ecrã limitava-se a fixar a audiência e a murmurar palavras de ordem – revoltem-se, recusem o Grande Irmão –, enquanto a assistência espumava de raiva e aspergia de fruta podre o rosto de quem implorava uma revolta total contra o regime vigente. Eis como funciona um regime totalitário: vocês podem amar o Grande Irmão, contra tudo e contra todos, numa devoção que não tolera desvios, mas também podem odiar os falsos revolucionários, toda a panóplia de traidores que só desejam a destruição do aparelho de Estado. E assim sentado, mas logo de pé, a esbracejar, o bom e velho Winston, vociferante, tinha liberdade de insultar em voz alta a mesma sucessão dos patéticos bem intencionados, enfim, aquele tipo de pessoas que costumam encher as profundezas do Inferno.

Orwell chamava a estes momentos de doce intimidade os cinco minutos do ódio.

Porque o ódio liberta, ó meus irmãos, o ódio é terapêutico, estimula a amígdala, enche-nos o sistema nervoso de testosterona, é mesmo capaz de nos unir na mesma raiva destruidora. E assim, Winston e os outros espectadores estavam autorizados a gritar, num clamor uníssono, morte aos traidores, morte a quem pensa diferente! Na sua infinita bondade, o Grande Irmão permitia que todos participassem naquilo a que mais tarde se viria a chamar de Hive Mind de ódios colectivos.

Algures, nesse passado que insiste em voltar uma e outra vez como um sonho febril, fui assistir à estreia num ecrã de 70mm, do filme *Star Wars*, realizado por George Lucas. Logo de início, podiam ver-se letras a correr para o alto num ecrã monumental. Um belo começo para o horror que se seguiu. Mas... mas... afirmar logo de início que tudo isto se passou numa Galáxia muito, muito distante? Assim sem mais nada? Com a mesma facilidade com que contamos a história de uma aventura passada na Amadora e agora disponível às almas sensíveis que vivem em Cascais? Bom... aqui está o primeiro grão a moer a engrenagem da credibilidade... Devagar, até que a moinha se transforme numa ferida aberta: de um momento para o outro, eis-nos perante uma Galáxia a centenas de milhar de anos-luz da nossa sem nenhum respeito pelas leis da evolução, Hoyle nos valha, ao ponto de criar uma espécie de *homo sapiens* igualzinha à nossa, com raças e géneros absolutamente idênticos? Custa a crer, covenhamos...

Verdade seja dita, mal tive tempo para meditar neste estranho pormenor, porque logo de seguida eis que surgem naves a vibrar através do *stereo*, jactos a rugir, lasers a disparar (e a trespassar outras naves em movimento, valham-nos os deuses da coerência interna), ignorando por completo as leis da física que afirmam que um laser só é visível através da ionização das partículas de água na atmosfera, e o som só pode ser transmitido através de um meio sólido, líquido ou gasoso. Mas ninguém quis saber, correcto? A assistência tudo engoliu de maxila descaída e a salivar pelos cantos da boca (e eu também, ó meus irmãos, eu também), porque afinal aquilo era *sci-fi*, onde tudo é possível, desde o proverbial arrancar de olhos até aos atentados à lógica narrativa... Até mesmo aqueles que, na sala de aula, presenciaram o tictac de um relógio a desaparecer no interior de uma campânula a quem foi retirado todo o ar aceitaram esta pequena alteração das leis da física sem a mais pequena tremura. Ao que parece, fomos vítimas de uma disfunção cognitiva, daquele tipo de inconsistências onde nos são apresentadas DUAS realidades e nós escolhemos aquela que nos faz mais jeito: sons no espaço, lasers coloridos, o universo tratado como um oceano onde nos afundamos rumo a um abismo impossível. E no centro destas disfunções, eis uma Princesa (onde está o Rei?) a representar as forças de uma Aliança Rebelde, dois '*droids* que não são droides mas sim robôs que mal se deslocam, e só não dizem exterminate, exterminate, porque enfim, são robôs bonzinhos e fiéis a quem neles manda.

E depois, dado que ainda estamos no início do disparate, os dois *droids* estampam-se no planeta Tatooine, todo ele deserto e, surpresa, surpresa, afinal o planeta possui oxigénio, vindo não se sabe de onde, pois ali não há nem oceanos nem florestas capazes de o produzir. Pois bem, a respeito desta insignificante discrepância, logo chegará a resposta respingona: ó meu ignorante amigo, nessa Galáxia distante, TODOS os planetas têm oxigénio...

O que aconteceu em seguida transformou-se num pesadelo interminável. Um pesadelo que se prolongou durante mais de trinta anos, ao ponto de incluir a morte real de alguns dos actores que nele participaram. O tempo não perdoa, ó meus irmãos...

Luke, um menino bem comportado que vive com os alegados tios no meio do deserto de Tatooine, entretidos a cultivar sabe-se lá o quê, recupera os *droids* e, sem pensar duas vezes, leva a mensagem holográfica implantada pela Princesa senadora ao sábio eremita que vive para lá das montanhas, um tal Cavaleiro Jedi chamado Obi Wan Kenobi. E Obi informa Luke que os Jedi eram, em tempos idos, os defensores da República Galáctica tomada de assalto pelo Império do Mal...

(Ai, então os Republicanos e os Monárquicos entendem-se, nesta distante Galáxia? Onde fica o Reino desta Princesa transviada? Acreditem, fiquei confuso.)

Mas vamos ao que interessa: Naquele tom de voz que só aos gurus pertence, Obi explica que combateu ao lado do pai de Luke, e que o progenitor teve uma morte inglória às mãos de um outro discípulo seu que se passou para o lado Negro da Força. Será necessário explicar o que é a Força? Será ela uma outra forma de um ID freudiano, sempre em combate com o luminoso Superego? Aaah... poupem-me!

Entretanto, sem mais palavras, para não empatar o ritmo da acção, Obi passa para as mãos de Luke o sabre de luz deixado pelo defunto pai, uma arma capaz de produzir lindas e mortais luzinhas coloridas. O funcionamento é muito simples para não fragilizar as capacidades cognitivas da pequenada: o sabre de luz é constituído por um simples

punho em forma de lanterna. Basta carregar num interruptor para que se estenda uma lâmina laser em forma de... espada? Poupem-me! Pior ainda: esta arma mágica zune como um circuito eléctrico mal calibrado. Talvez para fazer *jolie*, creio eu. Para que todos percebam que aquilo está mesmo a funcionar. E, como se isso não bastasse, em vez de se prolongar até ao infinito como costuma acontecer a todos os lasers, o raio de luz termina a pouco mais de um metro de distância da fonte energética que o gerou. O sabre parece ter uma carga energética ilimitada, pois nunca vi ninguém a mudar-lhe a bateria. Chocados? A torcerem-se nas cadeiras? Nem por isso! Agora a suspensão da descrença chegou a tal ponto que vale tudo? Ó meus irmãos, lembrem-se de que a ciência tem uma gramática muito própria que não resiste aos pontapés que lhe quisermos dar. Devagarinho, a realidade começa a falhar pelas costuras. De qualquer modo, aqui para nós, um sabre laser é bom para o *merchandising* no mundo real. É mesmo capaz de se vender nas lojas da especialidade como pãezinhos quentes. Serve para canalizar a agressividade da pequenada. Daí em diante, desde os idos anos 70 até aos dias de hoje, no burburinho gigantesco das Comic Con, jovens borbulhentos e adultos onde a calvice já se instalou divertiram-se a espadeirar uns contra os outros, até que os néones, protegidos por uma frágil cobertura de plástico translúcido, começaram a escaqueirar-se às farripas. Choros e birras. Não faz mal pimpolho, o papá compra-te outro.

Entretanto, considerações à parte, massacrada a família de Luke pelos patéticos e implacáveis Stormtroopers (sim, sim, aqueles que nunca conseguem acertar no alvo), o nosso adolescente herói e órfão jura vingança e resolve deslocar-se até ao astroporto de Mos Eisley na companhia de Ben Kenobi, em busca de um qualquer mercenário sem princípios mas de bom coração, capaz de os levar até ao planeta Alderaan onde os planos deverão ser entregues às forças revolucionárias.

E lá vem a inevitável cena da cantina, com vários alienígenas de olhos esbugalhados, fecho éclair invisível atrás das costas, mas cujo resto do corpo é quase 100% humanóide (como se as pernas e as mãos fossem uma constante univesal), a tocar jazz, a beber zurrapas coloridas, a jogar jogos de azar, a ameaçar em alienês o nosso *sidekick* Hans Solo, sempre acompanhado por um hirsuto Chewbacca. Este último nem alienês fala, apenas ruge, mas qual é o problema, quando nesse rugido que toda a gente entende menos nós parece estar incluída toda a informação do universo?

E pronto, fica tudo resolvido após uns quantos disparos, era tão bom, não foi. Contas feitas, transacção completa, já temos o transporte assegurado. Pelos vistos Ben Kenobi vive pobremente, mas ao pagar concluímos que é rico como Cresus. Hans Solo acabou de ser contratado (reparem que é ele quem manda na gestão da nave *Millennium Falcon*, nunca Chewbacca, que só ali está para carregar nuns quantos botões). Sem mais demoras, ei-los a caminho de Alderaan, mais rápidos do que a Luz.

Enquanto isso, a infeliz Princesa Leia, prisioneira nos labirintos da supernave *Estrela da Morte*, continua a ser torturada e interrogada, mas nunca violada ou estropiada (pois há crianças presentes na sala), valente moçoila que a tudo resiste sem nunca dar parte de fraca, sem nunca confessar onde escondeu os malfadados planos.

Darth Vader, aquele que se passou para o lado negro da Força e alegadamente matou o pai de Luke, trajado de armadura negra e de capacete neonazi (para que a pequenada perceba que quem fala com voz asmática através de um sintetizador electrónico é decerto o mau da fita), irrita-se, vocifera, estrangula um subordinado e escaqueira um planeta inteiro com a ajuda da Estrela da Morte, só para mostrar que, com ele, ninguém brinca. E o planeta dos Rebeldes explode como costumam explodir as bombas, kaboom, em mil faíscas e labaredas, numa clara demonstração que nós, os espectadores, estamos cada vez mais afundados nos pantanais da anticiência. Não faz mal. A pseudo superciência já é maligna quanto baste.

Entretanto, chegados ao sistema solar onde ainda há pouco existia o martirizado planeta Alderaan, do qual agora só restam pedacinhos, os nossos amigos são atraídos ao interior da *Estrela da Morte* por um eficiente raio tractor, escondem-se no compartimento de carga da *Millennium Falcon*, eliminam com o máximo de prejuízo uma boa centena de Stormtroopers, que continuam sem acertar um único tiro, sem grandes dificuldades recuperam a Princesa Leia, desligam o raio tractor que impedia a fuga da nave de Hans Solo, e ei-los de novo em fuga enquanto o bom e branco Ben Kenobi cruza espadas com o negro e malvado Darth Vader até cruzar os braços, ser trespassado e se desfazer em nada. Para onde foi ele, perguntareis vós... Ora essa, partiu para o Grande Absoluto onde costumam esconder-se todos os argumentistas acéfalos que criaram esta história...

Então e o *happy end*? Olhem que falta o combate final, falta a vingança dos bem pensantes. Assim sendo, na posse dos documentos roubados, agora cientes das fragilidades da Estrela da Morte, as Forças Rebeldes, sob a orientação de Luke e Leia, lançam-se contra ela num combate aéreo feito de voltas e reviravoltas, como se houvesse ali uma atmosfera que tudo permitisse, como se as acelerações e súbitas desacelerações dos caças inimigos e amigos não tivessem transformado em geleia protoplásmica os respectivos pilotos. Quem quer saber, por esta altura? Eu queria, mas será que tenho voto na matéria? Explodem caças em sonoros estrondos. Rebeldes morrem como tordos. Mas os verdadeiros heróis nunca morrem. Luke segue em frente, mergulha a pique nos desfiladeiros da Estrela pronto a lançar uns quantos mísseis no gerador principal da Estrela. E, como os computadores não conseguem acertar no respectivo orifício de refrigeração, Luke cerra os olhos, desliga o computador estratégico, fia-se na sacrossanta Força e dispara. E não querem lá ver que acerta logo à primeira? Andámos nós a estudar princípios da física e linguagem computacional para quê? Que se lixem as leis do Universo. O lado bom da Força triunfa sempre sobre as Trevas. Kaboom, uma vez mais. Novo estoiro. Foi-se a Estrela da Morte para a Terra do Nunca. Gritos de alegria da parte dos Rebeldes. Milhares de mortos da parte das forças do Império, mas é bem feita. Porém, o Mal, insidioso, às vezes consegue infiltrar-se na harmoniosa teia do Universo. Porque a abalada assistência ainda tem tempo para ver Darth Vader cobardemente a fugir a bordo de um dos caças.

E ao vê-lo escapar-se assim, à socapa, um arrepio gelado percorre a espinha deste vosso irmão. A fuga de Darth Vader promete que vai haver sequelas...

Para quem goste de *happy ends* melosos, tudo termina como é suposto terminar, com trombetas e fanfarras à John Williams, e os nossos involuntários heróis a serem medalhados por uma Princesa sem Reino.

Cai o pano. Vamos todos para casa que já se faz tarde.

Se as coisas tivessem acabado por aqui, o filme *STAR WARS* seria apenas mais um entre tantos, frágil, inconsistente, cravado de buracos narrativos, uma súmula de disparates característica desses idos anos 70. Pouco mais do que uma narrativa que remonta aos *pulps* dos anos 30, inspirado naquele tipo de histórias que um George Lucas teria lido noite alta, de lanterna acesa, escondido debaixo dos lençóis.

Mas não. Vivemos num Universo que é cruel para com os pequeninos. O lado negro da Força espalha-se como um meme viral nos nossos corações. Os leitores começaram a exigir mais do mesmo, para sempre e mais um dia. A desgraça teve início quando Alan Dean Foster se lembrou em 1978 de escrever um *spin-off* para a editora DelRey, chamado *Splinter off a Min's Eye*. Nesse discreto e ignoto livrinho, relatavam-se os próximos encontros de Luke Skywalker e da Princesa Leia a combater contra o asmático Darth Vather no meio dos pântanos florestais de um novo planeta. Por enquanto, nestas páginas que logo foram abandonadas nos caixotes de lixo da História, não existia nenhuma referência à alegada consanguinidade fraternal destes nossos valentes amigos. Espante-se quem o leu, pois nas entrelinhas podia-se mesmo descobrir uma certa tensão sexual entre Luke e Leia, que afinal nunca chegou a vias de facto. Tratou-se do primeiro de muitos *spin-offs*. E foram dezenas e dezenas deles que se lhe seguiram, ao longo de mais de trinta anos. Escravizados pelas Forças de Mercado, muitos autores de FC, assim dispostos em linhas de produção, começaram a encher páginas e páginas de chouriços, sem nunca haver possibilidade de fugir, desobedecer aos paradigmas da história original criados por George Lucas e mais recentemente pelo Emporium da Disney Films. Em tempos idos, perguntei a um destes autores porque é que se dispunha a esta humilhante serventia. E ele respondeu-me com um sorriso: «*For the money, of course*». Ora toma! A verdade é que estes autores ganhavam mais escrever para o Sistema dos *spin-offs* do que quando escreviam obras originais.

Assim morrem no berço, ó meus irmãos, as nossas ilusões de glória. A credibilidade de um género como a Ficção Científica, que ainda à época (anos 70) se defendia com a complexa *New Wave*, foi logo ali degolada. Ninguém mais quis saber de Brunner, Ballard ou Harlan Ellison. Ninguém quis saber do futuro onde vamos passar o resto dos nossos dias. Às audiências só importam os castos amores da Princesa Leia com Hans Solo. Afinal, será que vale a pena recontar, ad náusea, o conteúdo de todas as sequelas e prequelas destes filmes? Será necessário perguntar porque é que os X-Wing têm asas quanto voam no vácuo, como é que possuem combustível e energia suficiente para poderem saltar anos-luz através do hiperespaço, porque é que os seus pilotos se sentam em carlingas protegidas por um simples vidro e sujeitas a serem perfuradas por uma simples partícula de pó, logo à primeira investida? Como é que podem existir criaturas tentaculares a viver no meio dos asteróides, como é que a segunda Estrela da Morte, ao ser escavacada, não destruiu a lua sobre a qual orbitava extinguindo toda a ecosfera num só momento cataclísmico, e com ela aqueles ursinóides tão fofinhos. Como é que a Senadora Leia, abandonada no vácuo profundo, não explodiu, o sangue não lhe ferveu nas veias, como é que pôde estender o dedo e, tal Mary Poppins, regressar à cabine de comando onde chamas bruxuleavam num lugar sem atmosfera.

Certo dia, rodeado por colegas professores, quando eu estava a tentar explicar todas estas incongruências relativa ao ciclo da Guerra das Estrelas, uma mestra de Geografia abanou a cabeça, ergueu um dedinho sentencioso e censurou-me numa voz crítica: ó João, isso nem parece seu, você que gosta tanto de FC... Então onde está essa sua imaginação de escritor? Quem sabe se, no futuro, não vai haver alguém que descubra uma máquina que faça sons no vácuo?

Olhem, não há palavras.

E perguntam vocês: Se o João odeia tanto o ciclo da Guerra das Estrelas, porque é que insiste, porque é que ainda vai ver todas essas sequelas e prequelas?

Lembram-se de ter citado Winston Smith no início deste artigo? Dos tais cinco minutos de ódio agora transformados em mais de duas horas de acidez gástrica? A verdade é que não consigo evitar. Não há volta a dar-lhe, estamos feitos. Enquanto os outros amam, eu odeio. Sinistra e solitária inversão de polaridade...

E ali fico eu, sentado, no escuro do cinema, rodeado de fãs incondicionais, sujeito aos estrondos, explosões e combates de espadas de luz, à espera de uma redenção que nunca mais virá.

Estou feito. O Grande Irmão triunfou. **BANG!**

João Barreiros

Licenciado em Filosofia e professor do ensino secundário, é tradutor, autor e (até já foi) editor de ficção científica.
Os seus livros saíram com as chancelas da Caminho, Livros de Areia, Presença, Saída de Emergência e Gailivro. Em Espanha foi publicado pela Bibliopolis.

TRADUZINDO O TERROR

por ESTER CORTEGANO

FACTO:

No ano de 1845, dois orgulhosos navios, o *Erebus* e o *Terror*, partem de Inglaterra com a missão de completar e cartografar a mítica Passagem do Noroeste, a tão almejada rota de ligação com a Ásia através do Ártico. Ao comando da expedição segue Sir John Franklin, um veterano oficial da Marinha inglesa. Ao seu serviço estão aqueles dois navios – que foram propositadamente reequipados com os aparelhos mais modernos, altamente reforçados para enfrentarem o gelo e abastecidos com comida prevista para mais de três anos – e 130 homens. Sir John Franklin não tem a mínima dúvida. O fracasso é impossível.

FACTO:

A expedição de Sir Franklin nunca regressou a Inglaterra. Nenhum sobrevivente foi jamais encontrado.

Sempre que, em ambiente social, a conversa se desvia para o tema das profissões de cada um, o que fazemos, como o trabalho nos satisfaz (ou não), não consigo deixar de me sentir privilegiada. Tenho a sorte de trabalhar com livros há quase vinte anos e de poder dizer que já algumas centenas deles me passaram pelas mãos em termos profissionais.

Claro que estaria a mentir se dissesse que adorei todos eles. De muitos, não guardo mais do que a mais ínfima lembrança. Houve vários que preferia nunca ter lido na minha vida. Mas outros houve que tinha dificuldade em largar ao fim do dia de trabalho e que mal podia esperar para recomeçar na manhã seguinte. Livros que me marcaram até hoje e que tenho a certeza que nunca esquecerei. *O Terror* é um destes livros.

A narração começa *in media res*. Os dois navios estão presos no gelo, imobilizados há quase ano e meio. O cenário é desolador. A toda a volta, há apenas o branco sólido, uma aridez imaculada, um deserto gelado, implacável, a perder de vista. E, simultaneamente, há o preto, a escuridão. Ali em cima, no inverno ártico, o sol nunca

O TERROR
DE DAN SIMMONS

Dan Simmons

Nasceu no Illinóis em 1948. Depois de se licenciar em Educação, foi professor durante dezoito anos. É dos poucos romancistas cujo trabalho abarca géneros tão diferentes como mistério, suspense, romance histórico, fantasia, ficção científica e horror. Traduzido em mais de 27 línguas, venceu dezenas de prémios literários onde se destacam os seguintes: Locus, Bram Stoker, SF Chronicle, British Science Fiction, British Fantasy, World Fantasy e Hugo.

vol. 1

vol. 2

nasce, noite e dia não se distinguem, a escuridão é permanente e esmagadora. Mas, acima de tudo, há o frio.

O frio permeia tudo. É omnipresente. É autoritário, exigente. É degradante. Os agasalhos fornecidos pela Marinha são manifestamente insuficientes e inadequados, as sucessivas camadas de peças de lã perpetuamente molhadas de suor e neve. Os homens têm o lábio superior incrustado de hálito e ranho congelados. Os seus dentes estalam e esmigalham-se ao fim de poucas horas de exposição e tocar em metal com a pele nua implica ficar sem ela. Fazer as necessidades ao ar livre pode significar a queda de algumas partes muito importantes. Ninguém quer que isso aconteça. Já basta os dedos das mãos e dos pés que se vão perdendo pelo caminho.

As perspetivas são sombrias. Apesar do inesgotável otimismo do comandante da expedição, os marinheiros sabem que a comida se vai esgotar, que o carvão, que mantém o interior do navio no limite do habitável e permite descongelar a comida e a água para beber, se vai esgotar, que a constante pressão do gelo sobre o casco dos navios acabará por os esmagar. O processo já começou. Tornou-se apenas uma questão de tempo.

E é também aos poucos, muito subtilmente, que vamos percebendo que, como se não bastassem as condições terríveis que enfrentam, os perigos inerentes ao ambiente inóspito em que se encontram, a perspetiva muito real da morte por inanição, ou hipotermia, ou afogamento, ou escorbuto, há um outro horror a ameaçar os marinheiros. Ouvem-no a rondar os navios, a arranhar o casco, a respirar lá fora. Sentem-no segui-los no escuro quando obrigados a sair para o exterior. Chamam-lhe, num *crescendo*, a coisa no gelo, o monstro-urso, o Diabo. E os homens vão aparecendo mortos, despedaçados por garras e dentes descomunais, por vezes não restando mais do que meros farrapos de carne ensanguentada.

> «Os homens sabiam. […] Sabiam que era o Diabo que estava lá fora no gelo, não um urso polar que crescera demais.
> *O comandante Francis Crozier não discordava da avaliação dos homens […] mas sabia outra coisa que eles não sabiam; nomeadamente, que o Diabo que os tentava matar, ali no Reino do Diabo, não era apenas aquela coisa de pelo branco que os matava e comia um a um, mas tudo o resto — o frio impiedoso, o gelo que os comprimia, as tempestades elétricas, a incomum falta de focas e baleias e aves e morsas e animais terrestres, a interminável invasão de banquisas, os icebergues que se iam multiplicando por entre o sólido mar branco sem deixar sequer um vestígio de águas abertas atrás deles, o súbito tremor de terra branco da erupção de cristas de pressão, as estrelas que dançavam, as latas de fraca qualidade com comida agora transformada em veneno, os verões que não vinham, os canais que não abriam — tudo. O monstro no gelo era apenas mais uma manifestação de um Diabo que os queria mortos. E queria que sofressem.»*

A adicionar a tudo isto, há a presença da senhora Silêncio, a misteriosa esquimó muda e de olhos fixos cuja aparição na vida dos homens coincidiu exatamente com a da terrível criatura que os persegue. Será uma bruxa? A amante do monstro no gelo? Ou o próprio monstro, a assumir uma forma humana para os ludibriar?

É neste ambiente de permanente expetativa que se constrói este livro. O ritmo é lento mas inexorável. A narrativa recua e avança, tecendo, pouco a pouco, a história da viagem desde a sua génese e fazendo aumentar no leitor a sensação de iminência do desastre. Os dados históricos estão ali, a nu, e conseguimos prever que o resultado nunca poderá ser positivo. O peso da tensão e do medo, que se amplificam gradualmente, é palpável. Esperamos, em sintonia com os homens — pelo nada? Pelo fim? —, para depois, de repente, sermos confrontados com momentos rápidos, alucinantes, de terrível violência. É como uma tempestade, esta narrativa: as nuvens que se acumulam, a eletricidade que cresce no ar, a crepitar baixinho, e eis que o inferno cai abruptamente sobre nós. Para depois acalmar de novo e de imediato um outro ciclo de expetativa e tensão elétrica começar a crescer na frente dos nossos olhos.

É assim que Dan Simmons traduz o significado de terror. Todos estes ingredientes são aqui usados por ele numa evidente mostra da mestria e versatilidade que o caracterizam. Partindo de um evento real, a expedição fracassada e da qual se conhece apenas o princípio e o fim, o autor faz uma intensiva e pormenorizada recolha dos elementos históricos e constrói uma tão verosímil recriação do que se terá passado que o elemento fantástico se vê, de certa forma, contagiado por essa mesma verosimilhança. Será, talvez, disto sintomático um facto curioso que passo aqui a confessar, mesmo que com um certo constrangimento: enquanto fazia, como costumo, a minha própria contextualização histórica, recolhendo na Internet todas as informações que podia encontrar sobre a Passagem do Noroeste e a aventura do *Erebus* e do *Terror*, para me orientar na minha tradução, quase dei por mim à espera de encontrar aspetos ainda inexplicáveis, entre as coisas que se sabem hoje acerca do desfecho da expedição, quaisquer indícios misteriosos que Dan Simmons poderia ter justificado com a presença de alguma espécie de ser monstruoso.

Quando recordo hoje *O Terror*, penso nele como, em parte, uma antiepopeia e uma tragédia: uma crítica à vã glória daquelas megalómanas expedições marítimas inglesas, à inutilidade de consecutivas viagens que representavam mais uma sangria de vidas humanas e recursos do que qualquer verdadeiro benefício; uma crítica ao orgulho dos seus promotores, que, mesmo perante todas as evidências, se recusavam a reconhecer a possibilidade de um fracasso. É, aliás, significativo que, enquanto, durante muito tempo, a Marinha inglesa retratou John Franklin como um herói — erigindo-lhe uma estátua, dando seu nome a acidentes geográficos no Ártico —, Dan Simmons escolhe como protagonista o outro, o esquecido, o comandante do segundo navio, Francis Crozier, um complexado e bêbado irlandês, um experimentado navegador que fora consecutivamente preterido na altura das promoções, dos eventos sociais, das possibilidades de um casamento vantajoso.

THE

TERROR

UMA SÉRIE ORIGINAL DO AMC
PRODUZIDA POR RIDLEY SCOTT

Depois do sucesso de *The Walking Dead*, o canal AMC decidiu avançar com uma nova série de horror baseada na obra-prima de Dan Simmons, *O Terror*, publicado em Portugal pela coleção Bang! São 10 episódios onde o AMC não olhou a custos e tudo foi produzido como se de um *blockbuster* de Hollywood se tratasse. Desenvolvida por David Kajganich e com produção executiva de Ridley Scott, o leque de atores e realizadores ajudaram a que a crítica fosse unânime: estamos perante um dos melhores dramas televisivos dos últimos anos. Para acompanhar no seu canal AMC.

> «Os antigos gregos tinham razão, pensou Crozier, quando declaravam que havia cinco faixas de clima neste disco da terra, que se enrolavam à volta da terra como os anéis de uma serpente. *[…] Duas eram temperadas e feitas para os seres humanos. A faixa central, a região equatorial, não era para a vida inteligente — embora os gregos se tivessem enganado ao assumir que nenhum humano lá poderia viver. […] As duas regiões polares, tinham concluído os gregos muito antes de os desertos do ártico e do antártico serem atingidos pelos exploradores, eram inumanas em todos os sentidos — inadequadas até para serem viajadas, quanto mais para nelas se residir durante qualquer extensão de tempo.*
> *Então, por que razão, perguntou-se Crozier, continuava uma nação como Inglaterra, abençoada por Deus por ter sido colocada numa das mais brandas e verdejantes das duas faixas temperadas onde a humanidade deveria viver, a atirar os seus navios e os seus homens para o gelo de extremos polares do norte e do sul, onde até os selvagens vestidos de pelo se recusavam a ir?»*

Vejo-o, por fim e acima de tudo, como uma bem urdida história de suspense e terror, tornada mais arrepiante justamente pela consistência de todo o seu contexto.

A tradução de *O Terror*

Se fizesse uma lista dos livros que mais trabalho me deram a traduzir, *O Terror* encontrar-se-ia, seguramente, entre os três primeiros. Durante vários meses, tive de mergulhar no frio do Ártico, na aridez da sua paisagem e no ambiente de um navio do século XIX. Mas mergulhar a fundo, porque Dan Simmons não deixou nada em meio-termo. A pesquisa histórica é minuciosa, a descrição de cada ambiente diferente nunca é vaga ou generalista, pelo contrário, é muito concreta e exaustiva, e de repente dei por mim a ter de estudar seriamente a terminologia naval, a constituição completa de um navio, o seu equipamento, a sua tripulação. Ao fim de muita pesquisa autónoma, as dúvidas

Vejo-o, ao mesmo tempo, como uma fascinante exploração dos limites do ser humano. O que consegue um homem suportar, física e mentalmente? A partir de que momento abandona os seus conceitos éticos, as suas firmes convicções, os seus tabus, para poder sobreviver, nem que seja por mais um dia? Até que ponto pode ser testado antes de ceder à loucura, ou à desistência, ou à contemplação da morte como a mais doce e desejável saída?

restantes obrigaram-me a ter de abusar da paciência e boa vontade de um amável oficial e historiador do Museu de Marinha de Lisboa, que respondeu às centenas de perguntas sobre os termos corretos a utilizar.

A seguir, deparei-me também com todo o campo semântico envolvido naquele cenário específico, mais concretamente o gelo. Vivemos num clima temperado e suponho que, entre o universo da maioria dos portugueses, se saiba pouco mais do que distinguir entre gelo e neve, e

Ciarán Hinds *(A Guerra dos Tronos, Roma, Munique)* **como John Franklins**

Tobias Menzies *(A Guerra dos Tronos, Roma, Outlander)* **como James Fitzjames**

Jared Harris *(Mad Men, Lincoln, The Expanse)* **como Francis Crozier**

isso é suficiente, certo? Errado. Porque existem muitos tipos específicos de formações resultantes da congelação da água, e, como nos faziam saber os «mestres do gelo» presentes em cada navio, eles faziam toda a diferença para o destino da expedição de Franklin. E as fontes para os traduzir, onde estavam? Ao fim de uma longa e quase desesperada pesquisa, acabei por descobrir um fantástico cientista brasileiro numa estação na Antártida que publicara justamente um glossário sobre «gelo, neve e termos correlatos»! E que também se prontificou a responder às minhas perguntas. Banquisa, lodo de gelo, gelo panqueca, cristas de pressão, grunhões, escombros de gelo… um novo mundo de palavras e expressões maravilhosas para descrever aquela realidade tão distante.

O trabalho foi longo e árduo, mas apaixonante. E, quando releio agora *O Terror*, surpreendo-me a experimentar de novo o mesmo arrepio, a mesma sensação de frio e medo a percorrer-me a espinha e a arrefecer-me o corpo.

Por isso, é este o convite que te faço: Agarra já este livro extraordinário, mas prepara-te primeiro. Agasalha-te bem, prepara um chocolate quente ou um whisky, como preferires. Vais precisar! BANG!

Ester Cortegano

É licenciada em Línguas e Literaturas Modernas pela Faculdade de Letras de Lisboa. Depois de uma curta passagem pelo ensino do Português, passou para o mundo da edição, trabalhando primeiro como assistente editorial e dedicando-se depois à tradução. Colabora ainda num projeto de promoção da leitura em Sintra.

Anais do ontem e do amanhã

POR INÊS BOTELHO

As histórias tendem a despontar de um enovelado de influências significativamente ou nada interligadas, cheio de coincidências e possibilidades às vezes concretizadas, em muitas outras esfumadas. As histórias inventadas e também as reais que nos informam cada dia.

Em Janeiro de 2017, com Donald Trump a iniciar o mandato como Presidente dos Estados Unidos e a Marcha das Mulheres logo a seguir-se-lhe, antecipava-se um ano de lutas e retrocessos, maior desprotecção das camadas frágeis, demagogias, agrilhoares tanto dos direitos sociais como dos direitos sexuais e reprodutivos. Aconteceu de algum modo o que se previa e também uma sucessão de atropelos algo surreais, daqueles que dariam vontade de risos não viessem acoplados a situações dúbias, incompetências e posições inflamatórias de gravidade crescente. Neste contexto, a adaptação televisiva da distopia de Margaret Atwood *The Handmaid's Tale* (1985)[1] adquiriu uma relevância em tudo imprevista quando a Hulu anunciara a produção no Abril anterior.

Nessa época de 2016 vivia-se ainda a impressão de que Hillary Clinton ganharia as eleições e os Estados Unidos elegeriam a sua primeira mulher Presidente. A teocracia de Atwood, hierárquica e segmentada por géneros, parecia mais um exercício especulativo já sem ecos na ocidentalidade do que um extremar de assuntos pertinentes.

Um ano volvido e afinal os nacionalismos e ideologias conservadoras cresciam no espaço público dos Estados Unidos e da Europa.

Os materiais promocionais, divulgados desde Março de 2017, mostravam cartazes, excertos, vídeos e entrevistas e mulheres com os capelos brancos e vestidos vermelhos das Servas a caminharem por Austin durante o festival South by Southwest. A Hulu pretendia apenas propulsionar o interesse, não frisar conteúdos políticos ou promover paralelismos. A conjuntura sociopolítica, aliada à forte iconografia da série, encarregou-se dessa parte.

Gilead, a nova república instalada no deposto território dos Estados Unidos, totalitária e repressiva, com valores transcritos do puritanismo do século XVII, impôs às mulheres uma passividade servil quase desprovida de direitos. Divididas em Esposas, Martas e Servas, serão senhoras casadas, empregadas domésticas ou então mulheres férteis atribuídas à classe dominante, pois a fertilidade mundial escasseia e Gilead decidiu-se a primeiro gerar crianças para as elites. June/Offred é uma dessas mulheres, capturada, afastada da filha e obrigada a servir de útero à família do Comandante a que o estado a emprestou.

No livro, ainda que com vergonha, Offred habita uma inércia não só imposta pelas circunstâncias mas também algo escolhida, um acomodar-se ao que aconteceu guiado pelo hábito e pela percepção de que para sobreviver mais vale aquiescer do que impor resistência. Talvez seja uma falsa submissão, um truque para se proteger caso a encontrem e apanhem as cassetes com o relato da sua experiência. Atwood alude a essa possibilidade no novo final que escreveu para a versão áudio do livro, saída em 2017, um revisitar da obra em parte oportuno, em parte movido a uma vontade de acrescentar leituras face à contemporaneidade, em grande parte desnecessário e que entrosa no espírito de chamada às armas da série. «A culpa é deles» — reflecte June/Offred —, «nunca deveriam ter-nos dado uniformes se não queriam que fossemos um exército.»

Episódio a episódio, a série direcciona-se para uma resistência algo

aspiracional. Desfazem-se as ambiguidades do livro, aproveita-se para definir posições, expandir a narrativa, criar activismo. Como argumenta Emily Nussbaum, um produto televisivo precisa de infundir energia no enredo, engendrar uma missão, em especial se pretende estender-se por várias temporadas[2], e este gostaria de chegar às dez.

Narrativas alargadas prestam-se mal a indeterminações e só se justificam perante âmbitos mais vastos, logo as personagens aumentam, as suas existências crescem, desdobram-se os pontos de vista. Por um lado perde-se, por outro ganha-se. A série prova-se particularmente ágil a desenvolver os meandros de Gilead, a forma como se reage ao novo regime, o desamparo que ele causa. Nesta nova realidade apenas se conseguem minúsculas vitórias, e a série detém-se em diversas minúcias, uma filigrana de momentos e partilhas que se avolumam. Enveredando por trilhos diferentes do livro, reitera-se ainda assim a necessidade de contar histórias.

Os testemunhos chegam em sussurros, cautelosos contudo certos, a formarem um ninho de relatos, tanto amparo quanto impulso à vontade de actuar. As vivências contadas por essas vozes, juntamente com outros eventos filmados, inserem-se na premissa do livro de não incluir nada «que já não tivesse acontecido (…) nem tecnologia que não estivesse já disponível.»[3]

Actualizaram-se certos referenciais. Afincou-se a proximidade. Muitos aliás sentiram ecos da Marcha das Mulheres na manifestação de protesto do terceiro episódio. Um sincronismo fortuito, pois a cena fora filmada meses antes, mas que serviu para acentuar a noção de pertinência.

Sob a orientação da realizadora Reed Morano, a fotografia de Colin Watkinson teceu uma paleta tão rica quanto esvaecida e luminosidades baças favoráveis aos jogos de focagem e desfocagem que perpassam os episódios. Onde esta ambiência de sereno afogamento promove quer claustrofobia quer um certo onirismo umbrífero, as cores suaves de *Wonder Woman* (Patty Jenkins, 2017), frequentemente soalheiras ou listradas pelo Sol, fomentam um júbilo discreto porém constante.

Diz mulher ao teu país como lutaste até hoje.
MARIA TERESA HORTA, *Mulheres de Abril (1976)*

O clima sociopolítico impulsionou o furor que rodeou *The Handmaid's Tale* e a sua valorização, contribuindo para os diversos prémios que a série angariou, e ajudou também a alimentar os louvores a *Wonder Woman*. À semelhança do que aconteceu com *Black Panther* (Ryan Coogle, 2018), *Wonder Woman*, embora de forma menos pronunciada, estreou em clima celebratório. O próprio filme imbui-se desse espírito. Há graça e encanto, um sentido de humor natural, uma inabalável esperança.

As escolhas de elenco afirmam-se no mínimo competentes, amiúde felizes, certeiras nos casos de Diana/ /Mulher-Maravilha (Gal Gadot) e Steve Trevor (Chris Pine). A realização de Jenkins ilumina o filme, afastando-o dos disparates voyeuristas habituais neste género e nos quais, poucos meses volvidos, *Justice League* (Zack Snyder, 2017) reincidiu. Mesmo quando o final encarrila na habitual apoteose de pancadaria, com o vilão a berrar baboseiras estereotipadas e incitações ao ódio reminiscentes dos métodos do Imperador para corromper os Jedi, todavia evita-se resolver o confronto com um festim de o meu murro é mais forte do que o teu.

Diana atravessa a maioria da história num estado de grande inocência, a ver o mundo no fundo em termos maniqueístas. A sua ingenuidade torna-se até constrangedora. E quando por fim as ilusões se desmoronam, inevitavelmente surge primeiro a desorientação, os golpes defensivos, ineficazes. Diana tem toda uma desmitologização para fazer em poucos minutos e a narrativa impõe-lhe que a efectue dentro da imagética de uma batalha. A passagem da infância à idade adulta, esse maturar de perspectivas, traduz-se portanto num discurso inspirador seguido de um contra-ataque, no entanto sem se glorificar a agressividade, apenas com eficácia, serenidade.

Tal atitude espelha a personagem criada por William Moulton Marston, principal autor da banda desenhada desde o primeiro número em 1941 até à sua morte em 1947 e cuja biografia Jill Lepore explora em *The Secret History of Wonder Woman* (2014). Marston emerge como um homem pleno de contradições, fascinante mas exasperante, inventivo, intransigente, com mais lábia do que sucesso, convicto da própria genialidade e enamorado dela. A sua invariável necessidade de autopromoção acabou quase sempre a minar-lhe os projectos, dividindo-o por variadas actividades de curta duração e deixando as responsabilidades diárias para Sadie Elizabeth Holloway e Olive Byrne, as duas mulheres com quem viveu longos anos numa relação poliamorosa.

Holloway trabalhava, assegurando a maioria do rendimento familiar, Byrne cuidava das crianças e ia auxiliando Marston nas suas actividades. Byrne era filha de Ethel Byrne e sobrinha de Margaret Sanger, ambas muito envolvidas nas campanhas feministas do início do século XX. O livro de Lepore transforma-se também num traçar fascinante destas lutas, da sua evolução e metamorfosear ao longo das décadas, de como influenciaram Marston, motivando e informando o percurso da Mulher-Maravilha.

Marston acreditava numa nova era na qual as mulheres governariam o mundo, as suas qualidades inatas propagando liberdade, justiça, amor, e conduzindo os homens a preferirem a paz aos conflitos. As histórias da Mulher-Maravilha serviam de propaganda psicológica a esse ideal de mulher, mostrando o seu valor e contribuindo para acelerar a sua aceitação. Uma

utopia, à imagem das utopias feministas como *Angel Island* (1914) de Inez Haynes Gillmore ou *Herland* (1915) de Charlotte Perkins Gilman.

A *Wonder Woman* de Jenkins e Gadot prossegue essa via utópica, sem o ideário de Marston mas com o mesmo optimismo e compaixão da Mulher-Maravilha original, o seu empenho em ajudar a Humanidade, em criar um mundo melhor. Lepore lamenta que o filme ignore as mulheres que pugnaram por representatividade, direitos contraceptivos, igualdade, as mães, avós e tias da Mulher-Maravilha.[4] Desse longo batalhar apenas se menciona as sufragistas num aparte esquecível, porém o sucesso comercial do filme favorece que se invista e dê visibilidade a mais histórias de mulheres e contadas por mulheres.

Diferentes ocasiões ao longo da História tenderam a propulsionar a criação de obras determinadas a pensar as questões de género, a denunciar situações, provocar debates, diálogos. Se nos últimos anos tem surgido uma pluralidade de trabalhos convictos da necessidade de ponderar estas problemáticas, com a presidência de Trump, e no rescaldo do caso Harvey Weinstein, a propensão só deverá intensificar-se.

Algumas dessas criações constroem-se aliás no rasto de Atwood. Como *Auringon ydin* (2013)[5], de Johanna Sinisalo, onde anos de eugenia produziram uma população feminina finlandesa maioritariamente abonecada, de raciocínios débeis, corpos por um lado neoténicos, por outro voluptuosos, assegurando enfim que nenhum homem se verá rejeitado, sem esposa, ou com a dominância contestada. Afinal, a negação destes direitos básicos provoca agressividade, ameaça a ordem social. Melhor a nova configuração. Esterilizam-se as mulheres desajustadas das características normativas, marginalizam-se, e nada de álcool, drogas, ou da perigosa capsaicina dos chilis. Com um final galopante, a misturar horrores e transcendências delirantes, o livro engloba tanto ideias distópicas quanto sátira. Os mesmos elementos conjugam-se de forma distinta em *The Power* (2016)[6] de Naomi Alderman, pensado para uma abrangência mais generalizada. Por todo o mundo as mulheres começam a manifestar a capacidade de gerar descargas eléctricas, umas imensas, outras mais fracas, algumas erráticas. A mudança instala-se, desenvolve-se, e enquanto o enredo pondera relações de poder, o paradigma inverte-se de tal forma que o livro espicaça um variegado leque de conversas, sobre violência, visibilidade, predisposições e capacidades inatas.

Estas obras e as questões que abordam não se tornaram agora mais oportunas do que nunca. São-no já há vários anos. Basta considerar os anais da História. Entre avanços e retrocessos, os assuntos repetem-se década após década após década. Desde pelo menos 1935 que os Estados Unidos discutem a possibilidade eminente de uma mulher Presidente. Acontecerá um dia. Entretanto temos histórias a contar, futuros a imaginar.

Face à proliferação de distopias dos últimos anos, cresce a preocupação de o impacto do género se esfumar ou impulsionar políticas mais reactivas do que construtivas de benefícios de longo prazo.[7] O perigo existe. O potencial para consciencializar também.

Alguns dias após a campanha publicitária da Hulu em Austin, várias mulheres apareceram no senado do Texas envergando o traje das Servas para protestarem contra uma proposta de lei antiaborto. A ideia repetiu-se ao longo de 2017. Afinal, a instrumentalização de determinadas imagens é uma estratégia impactante. As próprias sufragistas recorriam a acorrentamentos simbólicos. A Mulher-Maravilha nasceu desses movimentos, e a partir da década de 1970 foi tanto usada quanto desprezada pelas feministas.

Outras campanhas virão.

Mundo fora existe ainda muito a melhorar, situações inaceitáveis, silêncios a quebrar, direitos a conquistar. A obra de Atwood, as suas encarnações e descendências, continuarão a gerar perguntas, desassossegos. Precisamos disso. Precisamos dos relatos de servas, esposas, filhas, das suas lutas, das verdades de mulheres reais e inventadas e das utopias movidas por mulheres maravilhosas. **BANG!**

Inês Botelho

Nasceu em Vila Nova de Gaia em Agosto de 1986. 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), bem como dos romances *Prelúdio* (2007) e *O passado que seremos* (2010). Tem publicado também diversos contos. Licenciada em Biologia e com um mestrado em Estudos Anglo-Americanos pela Universidade do Porto, elaborou a sua dissertação sobre representações de *A Bela e o Monstro* em alguns contos de Angela Carter. Colabora actualmente com o CETAPS – Centre for English Translation and Anglo-Portuguese Studies.

1) A primeira edição portuguesa do livro surgiu em 1988, pela Europa-América, como *Crónica de uma Serva*; a edição de 2013 da Bertrand Editora recebeu o título *A História de uma Serva*. Em Portugal a série, disponível no Nos Play, manteve o título inglês.
2) Emily Nussbaum, "A cunning adaptation of 'The Handmaid's Tale'", *The New Yorker*, 22 de Maio, 2017. Nussbaum lembra ainda que a introdução de diversidade racial na série, embora a torne mais inclusiva, acaba também a converter Gilead num regime sem preconceitos raciais, algo particularmente implausível tratando-se de uma versão distópica dos Estados Unidos.
3) Margaret Atwood, "Margaret Atwood on what 'The Handmaid's Tale' means in the age of Trump", *The New York Times*, 10 de Março, 2017.
4) Jill Lepore, "Wonder Woman's unwinnable war", *The New Yorker*, 2 de Junho, 2017.
5) Publicado durante 2016 quer em francês, sob a designação *Avec joi et docilité*, quer em inglês, com o título *The Core of the Sun*.
6) O romance está publicado em Portugal numa muito recente edição da Saída de Emergência intitulada *O Poder*.
7) Encontram-se parte destes argumentos no artigo de Brady Gerber "Dystopia for sale: how a commercialized genre lost its teeth" (*Literary Hub*, 8 de Fevereiro, 2017) e no ensaio da própria Lepore "A golden age for dystopian fiction" (*The New Yorker*, 5 & 12 de Junho, 2017).

MÚSICA

Metais Pesados

FERNANDO RIBEIRO

A última vez que escrevi nas páginas da Bang! apresentei-vos uma pequena ficção em volta do terramoto de 1755. Veio na sequência do conceito do novo disco de MOONSPELL, que, neste momento, apresentamos em português, em 40 cidades europeias juntos aos britânicos Cradle of Filth.

Por termos escolhido o português (e algum latim inventado) como única língua do disco, fez-nos pensar que este tema e esta escolha seria algo de exclusivo entendimento dos portugueses, brasileiros e, quem sabe, alguns públicos latinos e hispânicos. De facto, não poderíamos estar mais enganados. Apesar de este disco ter batido forte em Portugal e no Brasil, as melhores críticas e as mais surpreendentes reações vieram de fora. Desde fãs geólogos a cientistas, aos ouvintes que habituados a ouvir-nos em inglês não temeram em sentir a experiência e o conceito sem perceberem patavina do que se diz, mas que os interessou o suficiente para fazerem as suas próprias pesquisas e tentar as suas traduções.

Foi na Universidade de Letras, no curso de Filosofia, com o Prof. Viriato Soromenho-Marques, que me apercebi de que o terramoto tinha mais ligações ao exterior do que eu pensava. Na escola secundária fala-se "apenas" do sismo, focando na Reconstrução Pombalina que, só por si, é fascinante. Mas foi nas vozes livres de Voltaire e Kant, em países que viviam o Iluminismo, depois das Guerras Protestantes, que percebi o alcance não-físico do terramoto.

1755 é um assunto muito fértil. Poeticamente, o seu simbolismo, as suas coincidências e as suas muitas lendas são um nunca acabar de inspiração que pode ser vertida em música, letras, pintura, ensaio, dança, numa série da Netflix.

Cientificamente, e depois de termos feito uma visita ao IPMA (Instituto Português do Mar e da Atmosfera), percebemos o quase encanto da explicação, análise e monitorização dos fenómenos. Afinal, apesar da desgraça, o sismo de 1755 liderou as atenções da Filosofia na Europa durante alguns anos, sendo tido por muitos como o advento do Ateísmo como o conhecemos agora e, em definitivo, um paradigma na mudança de como os crentes viam Deus e como os religiosos viam a Providência.

Mais de duzentos e cinquenta anos após o Grande Terramoto, Lisboa ainda treme, e com mais frequência do que se possa pensar. O problema é que a Lisboa sísmica desapareceu do radar das autoridades, dos governadores, dos cidadãos. É verdade que antes dos fogos florestais a Protecção Civil promoveu o exercício «A Terra treme» nas escolas, mas o que veio a seguir (os fogos) também queimaram qualquer destaque que esses exercícios mereciam.

No meu tempo de escola, os terramotos tinham outra divulgação.

Lembro-me de variados exercícios e de inúmeros panfletos que nos passavam e levávamos para casa, onde os nossos pais nos contavam histórias recentes de cheias e sismos. Quando coloquei esta questão a um dos directores do IPMA, sem se comprometer, ele concordou que a divulgação é sempre boa e melhor que a ignorância sobre os assuntos. Preparar a vinda de um terramoto e sinalizá-lo funciona em dois tempos distintos. O primeiro numa preparação diária, que não passa só pela monitorização e troca de conhecimento com estações espalhadas por todo o mundo; mas também pela sensibilização das autoridades, dos políticos, dos construtores civis, dos agentes turísticos que não podem nem devem esconder esta realidade a quem nos visita. O segundo são apenas 30 segundos até ao embate.

Entre as inúmeras vítimas de 1755, o Optimismo (baseado no ***Tudo está bem*** da teodiceia) foi talvez a mais ilustre. No dia a seguir, o Marquês tomou medidas e reinventou esse impulso, e foi muito graças à sua acção que a tragédia não foi pior. Ele também não deixou que a Igreja interpretasse, à sua maneira medieval, o evento, impedindo uma maior obscuridade e libertando, pelo choque, o povo temente, que não hesitou em usar pedras das igrejas caídas para reconstruir as suas casas, vencendo a superstição.

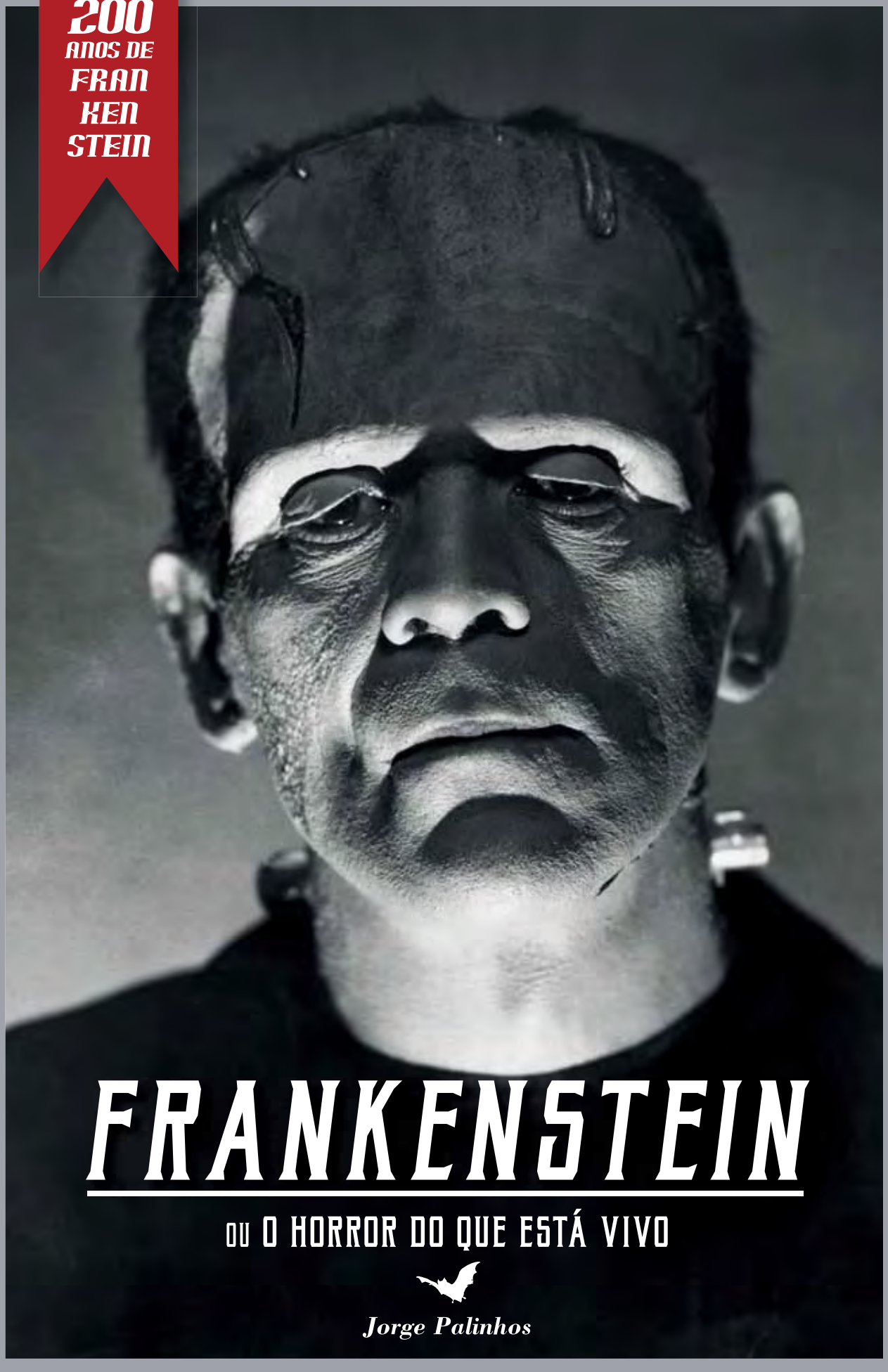
Em 2017, esse optimismo é diferente e medido pelas ruas e esplanadas cheias de Lisboa. Pelos comentários jocosos «sentiste o terramoto» nas redes sociais. Pela leviandade de quem vive na zona mais sísmica da Europa, que nunca mudará de lugar e que tem obrigação de se preparar para o que vier de dentro da terra e do mar.
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.

PARABÉNS A VOCÊ...

200 ANOS DE FRANKENSTEIN



FRANKENSTEIN

OU O HORROR DO QUE ESTÁ VIVO

Jorge Palinhos

Arquiteturas da Loucura

A maturidade não é uma questão de estar adiantado nos anos, mas de estar perto da morte. Só isso explica que Mary Wollstonecraft Shelley pudesse ter criado *Frankenstein* ainda tão nova, mal estava a dar os primeiros passos do seu vigésimo aniversário.

Mary não era uma rapariga vulgar: era filha do filósofo anarquista William Godwin e da autora feminista Mary Wollstonecraft, e a própria mãe morrera ao dá-la à luz, facto que a parece ter assombrado nos primeiros anos de vida, ao ponto de o pai ter de lhe garantir que não a iria abandonar como castigo. E, na verdade, o abandono do pai em relação ao próprio filho é, mais do que tudo, o crime de Victor Frankenstein.

A infância, já se sabe, é uma fonte inesgotável de inspiração literária, mas foram precisas condições excecionais para que Shelley tivesse escrito o romance que fez a transição da literatura gótica para aquilo que a que chamamos Ficção Científica. Essas condições excecionais multiplicaram-se a partir dos dezasseis anos da jovem Mary, quando esta abandonou a casa paterna para fugir com o poeta Percy Shelley para a Suíça, onde conheceu o famoso poeta Lord Byron, de quem a sua irmã se tornaria amante, e John William Polidori, o primeiro autor sobre ficção de vampiros. Desse encontro terá nascido a inspiração para a história do cientista que tem a audácia de querer criar vida, tal como um escritor tem o atrevimento de tentar criar outros mundos.

Só que nos meses que passou a escrever o romance, Mary viu a irmã Claire morrer ao dar à luz do filho de Byron, a esposa legítima de Percy Shelley, Harriet, suicidar-se quando estava grávida daquele, e viu-se a si própria grávida, tendo dado à luz cinco semanas depois de entregar o manuscrito de *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* ao seu editor, em março de 1818.

A primeira edição do livro, anónima, foi um fiasco. Uma das primeiras críticas publicadas sobre o livro concluía que o seu autor só podia ser tão louco como o protagonista da obra. Supõe-se que o crítico não terá reparado na sofisticação da estrutura da história – contada à vez pelo capitão Robert Walton, por Victor Frankenstein e pela própria criatura sem nome, cuja voz é vertida (ou talvez deturpada) pelo próprio Frankenstein, ou na influência do poema *Paraíso Perdido*, de John Milton, cuja personagem de Satanás, na sua dança entre o ódio e a sedução, servira de modelo para o Monstro de Frankenstein.

Esta má receção teria condenado o livro a passar despercebido durante largos anos, se não se tivesse dado uma adaptação do livro para teatro, em 1823, cuja publicidade sensacionalista («Não traga a sua esposa! Não traga as suas filhas! Não traga a sua família!» era o slogan publicitário) popularizou a história e gerou numerosas outras adaptações para teatro e cinema, que acabaram por dar a feição da história que a maior parte do público conhece, e especialmente simbolizá-la na face inimitável de Boris Karloff.

Foram também essas imagens que me levaram a ler o livro, numa edição impressa a papel azul com capa preta, num único serão de adolescência, sob a luz amarelada da mesa de cabeceira. Mais do que o horror que esperava encontrar, surpreendeu-me a vulnerabilidade da criatura, que observa, escondida, uma família igual àquela que desejava ter, que trava amizade com um menino, ou que implora a Frankenstein que lhe dê uma companhia, uma parceira, alguém que lhe seja semelhante, que o possa amar e que ele possa amar, de modo a que o afeto dê sentido a uma existência que se deve às mais absurdas razões científicas, biológicas e até egoístas. As razões pelas quais também a maior parte de nós vem ao mundo.

O curioso é que no centro de *Frankenstein* há um mistério que ainda ninguém entendeu, e que nem a própria Mary Shelley conseguia explicar: porque é que o protagonista, depois de passar meses a trabalhar na sua criatura a tentar dar-lhe vida, só se apercebe da sua fealdade quando a vê viver, e a renega prontamente, ou seja, no preciso momento em que obtém aquilo que passou tanto tempo a perseguir?

Para este enigma foram já dadas as mais variadas explicações. Há quem faça leituras psicanalíticas do livro, de que o abandono traduz a angústia de abandono que a própria Mary sentiu com a morte da mãe; há quem faça leituras marxistas, de que a criatura representa o proletariado das fábricas, criado pelas elites vitorianas, mas que estas rejeitam com horror a partir do momento em que aquele ganha consciência de classe; há quem leia o terror da jovem Shelley a contemplar o nascimento do seu primeiro filho e o seu próprio corpo a transformar-se, à revelia da sua consciência e vontade.

Eu suspeito que o abandono que Frankenstein submete à sua criatura é principalmente o abandono que um criador submete àquilo que cria, como o autor que, depois de passar meses a criar uma obra feita das ideias, experiências e leituras mais díspares, abandona o seu livro para o ver ganhar vida própria, e tornar-se mais feio e estranho quanto mais o autor se distancia dele. E desse modo Frankenstein é também a própria Mary Shelley, filha, mãe e escritora, que ao mesmo tempo que se sente horrorizada por aquilo que cria, a continua a perseguir obsessivamente, tal como Frankenstein persegue a sua criatura pelos campos gelados do Ártico, sob o olhar perplexo do capitão Walton, que, tal como nós, nunca entenderá completamente esta intimidade única, feita de amor e ódio, que se estabelece entre o criador e a sua criação. **BANG!**

Jorge Palinhos

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

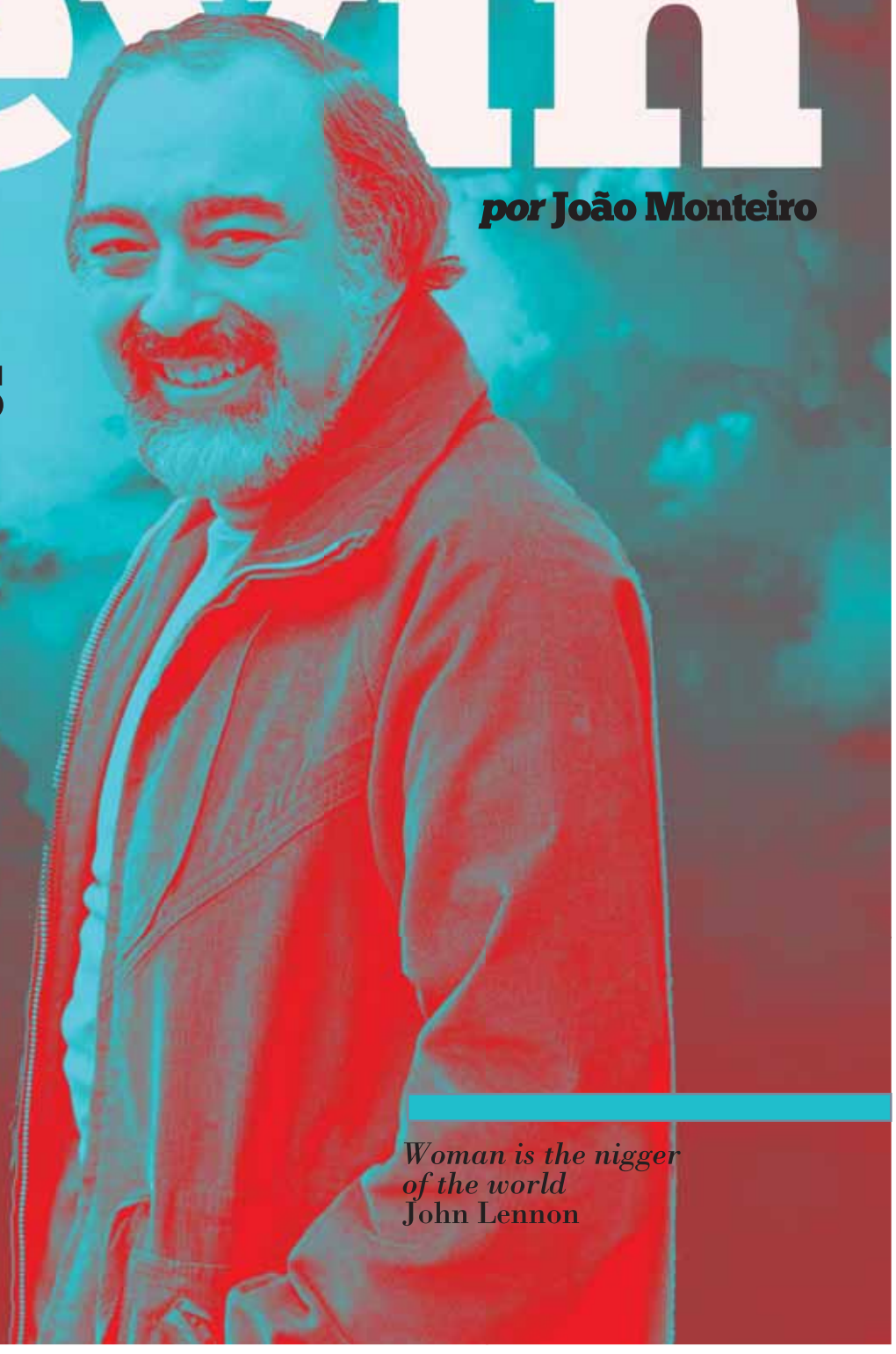
Do fundo do poço

ira levin

por João Monteiro

e a caça às bruxas

Se fosse vivo, Ira Levin, falecido em 2007, ficaria certamente feliz por assistir àquilo que Woody Allen classificou, após o escândalo Weinstein, de uma iminente «caça às bruxas». Este discreto escritor de romances de terror foi provavelmente o único a testemunhar a condição feminina numa sociedade patriarcal, ainda nos anos 60, quando a revolução sexual parecia estar a derrubá-la. Fê-lo por intermédio de uma rapariga grávida do diabo e, dez anos depois, de um subúrbio em que os homens substituíam as esposas por clones encomendados à sua medida. Quem foi este escritor e por que razão é que ainda temos de falar sobre ele?



Woman is the nigger of the world
John Lennon

Apesar de ter como contemporâneos Stephen King ou William Peter Blatty, o nome Ira Levin raramente surge quando se evocam os grandes escritores do género terror. Isso deve-se, entre outras razões, à conduta discreta do próprio em vida e à modesta produção literária que deixou – apenas sete romances em quatro décadas –, algo que concorria diretamente com a sua outra atividade, a de dramaturgo. Foi aqui que se destacou, primeiro através de *Deathtrap*, que detém o recorde da peça mais tempo em cena na Broadway. É bem provável que já tenha visto alguma adaptação cinematográfica dos seus romances ou peças, isto porque a maioria chegou ao grande ecrã. Sidney Lumet realizou a versão para cinema de *Deathtrap*, na qual Michael Caine e Christopher Reeve desempenham um casal amoroso de dramaturgos, enquanto Franklin J. Schaffner se encarregou de *The Boys from Brazil*, com um elenco de luxo – Laurence Olivier, Gregory Peck, James Mason –, filmado parcialmente em Lisboa e nomeado para três Óscares. A última adaptação data de 1993 e trata-se de *Sliver*, um *thriller* erótico com Sharon Stone, produzido um ano após o sucesso de *Basic Instinct*. Mas deste corpo de obra vamos debruçar-nos sobre os dois romances que tornam este escritor uma leitura tristemente pertinente e, pior do que isso, bem contemporânea.

Chuck Palahniuk, autor de *Fight Club*, considera a escrita de Levin «uma versão inteligente e atualizada do tipo de lendas folclóricas que as culturas sempre usaram». É, sem dúvida, uma descrição perfeita para o maior sucesso comercial do escritor nova-iorquino intitulado *Rosemary's Baby*. Uma história moderna de bruxas na qual um jovem casal, Rosemary e Guy, se muda para um apartamento na baixa de Nova Iorque onde têm por vizinhos um simpático casal idoso, os Castavets. No entanto, pouco a pouco, Rosemary mergulha numa espiral de paranoia, sentindo-se cercada por membros de um culto secreto satânico, dirigido pelo casal e do qual são membros todas as pessoas do seu quotidiano, incluindo o próprio marido, que a vende em troca de uma carreira de sucesso como ator. A intenção do culto é usar a jovem para ser a geradora da "Semente do Diabo" – o título do filme em Portugal. A inquietação e ansiedade que uma gravidez comporta é explorada habilmente no contexto do género, contudo Ira Levin está mais interessado em confundir o horror sobrenatural com o horror real de uma sociedade patriarcal, para denunciar o insidioso controlo desta sobre o corpo da mulher e da sua função reprodutiva. Apesar de Rosemary ser apresentada como uma jovem moderna e independente, uma mulher do seu tempo, trata-se apenas de uma quimera. Esta justaposição do medieval com o contemporâneo permite ao escritor reforçar a ideia de que em questões básicas de dignidade humana apenas se poliu a fachada.

Se a sociedade como um todo permanecia igual, em Hollywood as coisas estavam a mudar, e jovens produtores como Robert Evans interessaram-se por este material controverso, ao ponto de trazer de propósito um realizador europeu para o adaptar, o jovem polaco Roman Polanski. Sem experiência alguma em Hollywood, o realizador de *Repulsa* ou *The Fearless Vampire Killers*, optou por uma adaptação quase literal do livro, incluindo diálogos e descrições. Por exemplo, na sequência em que Rosemary é possuída pelo diabo, imaginada como um sonho surrealista, a jovem acorda de manhã com o corpo coberto de arranhões. Ao confrontar Guy, este reage desculpando-se por ter as unhas compridas, dando a entender que tinha tido relações sexuais com Rosemary enquanto esta estava inconsciente. Este tema do sexo não consentido entre marido e mulher demonstra o quão acutilante e progressista era a crítica de Levin em 1967 relativamente a assuntos ainda hoje muito incómodos de discutir.

No entanto, o subtexto feminista foi totalmente ignorado em favor do outro tópico do romance, o satanismo. Muito em voga na cultura popular da época, foi ajudado por algumas circunstâncias trágicas ligadas ao filme: o homicídio ritualístico da esposa de Polanski, a atriz Sharon Tate, pela "família" de Charles Manson, ocorrido um ano após a estreia do filme; e o facto de John Lennon ter sido alvejado fatalmente defronte do edifício que serviu de cenário ao filme. O próprio Levin lamentava-se em entrevista ter sido o principal responsável pela febre satânica em Hollywood, através de *blockbusters* como *The Exorcist* e *The Omen*, que iriam inspirar uma nova vaga de fundamentalismo religioso nos EUA. Apesar destas ocorrências, a adaptação cinematográfica de *Rosemary's Baby* é um clássico do terror feminista, apesar de ter sido realizado por um homem há anos em fuga dos tribunais norte-americanos por acusações de violação de menores. Facto este que, nos tempos que correm, deixou de poder ser considerado "irónico".

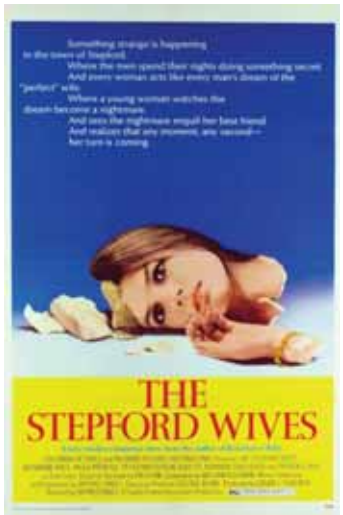
No final desta década conturbada, Levin voltaria à carga, certificando-se desta vez que a mensagem era clara e percetível. Em 1975 edita *The Stepford Wives*, em tudo idêntico à estrutura de *Rosemary's Baby* – um casal urbano muda-se para o pacato subúrbio de Stepford, onde se depara com uma sociedade secreta de homens que substituem as suas esposas por réplicas androides mais atraentes e subservientes. Neste romance, Ira Levin identifica o fenómeno do êxodo urbano para subúrbios bucólicos e seguros como a vingança dos homens sobre os movimentos feministas surgidos nos anos 60. Se em *Rosemary's Baby* a sociedade patriarcal controlava a reprodução, agora define o papel que a mulher deve representar no tecido familiar e social. As mulheres de Stepford eram a encarnação de todas as fantasias masculinas: donas de casa obedientes sempre prontas para servirem sexualmente os maridos, tudo aviado num tom satírico próximo da comédia negra.

O livro não tardou a ser adaptado ao grande ecrã, desta vez por um desconhecido realizador britânico, Bryan Forbes, uma escolha polémica dos produtores norte-americanos, mas acertada, uma vez que Forbes, em vez de se agarrar ao lado mais fácil do livro, a sátira sexual, opta por focar o seu olhar no horror da premissa. Em 2004, foi produzido um *remake* com realização de Frank Oz e um elenco de superestrelas encabeçado por Nicole Kidman, que não é mais que uma versão politicamente correta do original. Esta variante aposta mais no humor e menos na crítica, introduzindo novas personagens como um casal gay e invertendo o antagonista principal – o ideólogo de Stepford é agora uma mulher. O filme adota um tom de humor grotesco que parece fazer troça do conteúdo original do material, que para Oz e companhia estava definitivamente ultrapassado.

Não tendo atingido o êxito imediato de *Rosemary's Baby*, tanto filme como livro iriam, com o passar dos anos, adquirir um estatuto de culto. De tal ordem que o termo "Stepford" passaria a definir, de acordo com o Collins English Dictionary, alguém *conformista ou submisso*. Ira Levin pode não ser suficientemente invocado quando se aborda o cânone do terror literário, no entanto, conseguiu algo de que poucos se podem gabar: a invenção de um termo novo no léxico inglês. Num à parte, escusado será dizer que, em política, o adjetivo é mais vezes usado para qualificar republicanos do que democratas.

Surpreendentemente, o melhor *remake* de *The Stepford Wives* foi produzido em 2017 e é já considerado um dos mais relevantes filmes de terror desde *The Night of the Living Dead* (não deixa de ser curioso que o filme tenha estreado no ano em que nos despedimos de George Romero). Saído de um dos anos mais lucrativos do cinema de terror de sempre – republicanos na Casa Branca é sinónimo de bons filmes de terror –, *Get Out* destaca-se de outros êxitos de 2017 como *It* ou *Annabelle: Creation* por ter sido mais barato e, por consequência, mais rentável. Mas aquilo que o distingue dos demais é o facto de ser um filme de terror cujo tema é o racismo dissimulado, filmado a partir do ponto de vista de um negro, algo totalmente inédito na história do género. O realizador, Jordan Peele, notabilizou-se como metade da dupla humorística Key & Peel, cujos *sketches* possuem um forte cariz de crítica racial assente na falácia do chamado clima "pós-racial", baseada na ideia de que a eleição de um presidente negro vinha pôr um ponto final a esta questão fraturante. Apesar de se sustentar numa premissa algo absurda – uma sociedade secreta regida por uma burguesia branca atrai jovens negros para, através de transplantes cerebrais, usarem os seus corpos e prolongarem a sua vida –, *Get Out* tem como maiores trunfos a seriedade como o realizador/argumentista e elenco encaram essa mesma premissa.

Para além de fã assumido do género, Peele sentia naturalmente que o personagem negro no filme de terror era de natureza descartável, salvo a exceção do clássico de Romero. O impacto deste filme não provém por isso da sua originalidade formal, mas antes da simplicidade com que provoca uma sensação de desconforto, entre os espectadores caucasianos, que por certo se reveem em algumas situações rotineiras encenadas neste filme. Este conceito do "pós-racial" reflete outra ilusão, a do fim da sociedade patriarcal que Levin testemunhava. Por isso, o trabalho deste escritor apresentou-se como o veículo narrativo perfeito para Peele, bastando trocar género por raça. *Get Out* tem inclusive várias sequências completamente decalcadas da versão adaptada por Bryan Forbes, como a festa no jardim ou as interações com as versões robotizadas, completadas neste caso com referências à era esclavagista habilmente plantadas ao longo do filme. O próprio autor cita em entrevistas a influência que filmes como *Rosemary's Baby* ou *The Stepford Wives* tiveram em *Get Out*, enfatizando o papel da escrita de Ira Levin em ambos.



Numa variação televisiva intitulada *Revenge of the Stepford Wives*, sem qualquer participação de Levin, as mulheres de Stepford (como o título indica) têm finalmente a sua vingança. Na derradeira sequência do filme, as mulheres submissas, que nesta versão são submetidas a uma lavagem cerebral ao invés de serem réplicas androides, despertam do seu transe. Invadem o clube dos homens, atiram o arquiteto de Stepford pela janela e espezinham-no até à morte com os seus saltos altos. Imagem perfeita para descrever o que se tem passado com muitos homens famosos desde o escândalo Harvey Weinstein. Woody Allen bem alertou para o perigo de uma hipotética «caça às bruxas», atualmente uma profecia em curso. Estamos mesmo em época de caça, mas desta vez quem caça são as bruxas. Levin não teve esse dom profético nos seus romances, mas a força do seu trabalho dotou o terror de uma consciência social que faz com que, por exemplo, um filme como *Get Out* seja um dos poucos filmes de género a ser nomeado para as principais categorias dos Óscares.

Decorridos precisamente cinquenta anos desde a publicação de *Rosemary's Baby*, o seu trabalho continua a fazer-se ecoar no presente de forma bastante próxima e aterrorizante. Basta ter em conta, por exemplo, os acórdãos tornados públicos em Portugal no ano passado de duas sentenças envolvendo acusações de violência doméstica – o do Tribunal da Relação do Porto, relativo a um ex-casal de Felgueiras, e o outro de Lisboa, envolvendo outro ex-casal mais mediático, Manuel Maria Carrilho e Bárbara Guimarães –, em ambos os casos julgados respetivamente por um juiz e uma juíza, o conceito de mulher e homem parecem definir-se segundo preceitos puramente *stepfordianos*… **BANG!**

João Monteiro

Nasceu a 17/05/1977.
Licenciado em História da Arte.
Sócio fundador do Cineclube de Terror de Lisboa (CTLX) e produtor/programador do MOTELx.

The Handmaid's Tale, as mulheres que odeiam pénis dos homens

Estive a ver a série *The Handmaid's Tale* e fiquei perturbado. Enquanto era só um livro, a história *The Handmaid's Tale* não era preocupante. Porque, felizmente, ninguém lê. O problema é que agora é uma série premiada que muita gente vai ver. Pode ter o efeito de fazer pelo feminismo o que *Game of Thrones* fez pelo incesto: afinal, não é assim tão mau. O problema não são as feministas que já existem.

O problema são as novas feministas que vão surgir. A série passa-se numa realidade alternativa em que as mulheres são impedidas de ler e forçadas a servir os homens como esposas, cozinheiras ou produtoras de crianças. Portanto, uma banal série histórica pré-século XX. É uma série esquerdalha que pretende ridicularizar e descredibilizar o que a direita conservadora defende e impor a agenda feminista. A premissa é "os homens são maus e querem impedir as mulheres de ler para que estas sejam suas criadas, por isso temos de impedir que a Porto Editora segregue os seus livros de actividades, proibir os piropos e castigar os homens que ousam ser cavalheiros. Se não o fizermos é isto que acontece."

Esta ideologia feminista pode levar a uma distopia do género *The Handmaid's Tale*, mas ao contrário. Uma realidade em que os homens são castrados e obrigados a mudar de sexo, tornando-se mulheres de categoria B. Mas nem todos os homens seriam castrados. Os mais sortudos, a quem é permitido manter os seus testículos, vão para quintas de produção de sémen. Sítios onde centenas de homens estão alinhados e os seus pénis são ordenhados para que se possa extrair sémen para a produção de novos humanos. As mulheres não poderão saber da existência destes sítios, porque o grande *lobby* da indústria de produção de dildos, que controla tudo, não sobreviveria se as mulheres soubessem que se podiam satisfazer com pénis reais. É claro que algumas mulheres poderosas que sabem dos segredos poderão utilizar estes sítios para recolher escravos sexuais. Nesta realidade, as senhoras comuns seriam tremendamente infelizes, porque não teriam homens que as amassem ou tomassem conta delas, mas, como o feminismo lhes transmitiu a mensagem de que os homens só querem estar com elas para as oprimir, vão culpar-nos dos seus problemas. Vão ser obrigadas a utilizar livros de actividades feministas aprovados pelo governo que passam a mensagem de que são iguais aos homens, logo não precisam deles para nada. Elas vão sentir-se muito frustradas, por causa da falta de sexo e de carinho, mas, em vez de se revoltarem com as feministas e lutarem pela sua liberdade de serem oprimidas por homens, vão-nos culpar por essa frustração. Nós seremos os monstros abstractos e o bode expiatório de todos os seus problemas que o regime feminista usa para aumentar a coesão entre as mulheres, como o Dr. Emmanuel Goldstein em 1984. Os ex-homens, ou mulheres de categoria B, serão perseguidos, linchados e culpados de todos os crimes. É claro que não vão fazer uma série sobre este tema, seria demasiado politicamente correcta, mas eu chamar-lhe-ia *Tuning de homens — a imposição violenta do travestismo*. **BANG!**

Jovem Conservador de Direita

É a voz política mais importante a emergir no panorama político português no pós-11 de Setembro. É autor do livro premiado *A Era do Doutor* e de inúmeros ficheiros do Excel e *posts* na sua página do Facebook. Como única figura da direita com credibilidade neste momento, é a grande e única esperança num futuro pós-geringonça não distópico.

10 perguntas a Filipe Melo

Um pianista, um argumentista e um realizador entram num bar…

Pianista, realizador de cinema e autor de BD, Filipe Melo é um dos artistas mais versáteis e corajosos da cena criativa em Portugal. Estudou no Hot Clube de Portugal e no Berklee College of Music, e venceu alguns prémios prestigiados de música. Atualmente é professor na Escola Superior de Música de Lisboa, arranjador e orquestrador, tendo trabalhado com gente impressionante como John Ellis, Peter Bernstein, Andrea Bocelli, Donald Harrison Jr. ou Martin Taylor. Mas como Filipe Melo gosta de armar confusão, também realizou dois videoclips para a "banda oficial" da Saída de Emergência, os Moonspell. Mas Camané, Carlos do Carmo, Deolinda, The Legendary Tigerman e Sérgio Godinho também não resistiram ao seu charme.
Foi o criador de vários projetos de culto, como a curta de terror *I´ll See You in My Dreams*, vencedor do Fantasporto, Méliès d´Or e outros 12 prémios internacionais, e *Um Mundo Catita*, a primeira série de ficção produzida pela RTP2. É autor da trilogia de banda desenhada *As Aventuras de Dog Mendonça e Pizzaboy*, que gosta de ver prefaciados por nomes lendários do cinema como John Landis, George A. Romero, Lloyd Kaufman e Tobe Hooper. Em 2016, também com o desenhador Juan Cavia, edita *Os Vampiros*, um livro que conta a história de um grupo de comandos na Guerra Colonial. E para já é tudo, ou talvez não... BANG!

1) Filipe, de que forma é que música, cinema e BD se complementam na tua vida?

Acredito que um indivíduo que se dedica às artes como profissão tem uma tendência a escolher a que mais o apaixona para se poder exprimir e produzir. No meu caso, essa escolha foi muito, muito complicada, porque a vida me foi levando por caminhos inesperados. A minha primeira grande paixão foi o cinema e a escrita de histórias, é algo que tenho desde que me lembro. A música surgiu mais tarde, na adolescência, e gerou em mim uma curiosidade e obsessão que ofuscaram tudo o resto. A BD aparece já em adulto, por me ter cruzado com um brilhante desenhador. Durante muitos anos lutei com esta dúvida, e achava que para ser bom em alguma coisa teria de escolher uma das ocupações. Hoje em dia percebo que não, que somos todos tão particulares e originais, e que só temos direito a uma vida, então devemos aproveitá-la para tentar fazer o que gostamos, da melhor forma que conseguirmos. Se isso se tornar a nossa profissão, melhor ainda.

2) E essas formas de arte influenciam-se mutuamente?

Creio que, mais do que se influenciarem umas às outras, acabam por me influenciar a mim: fico mais atento às coisas. Por trabalhar em escrita de histórias, por exemplo, comecei a prestar mais atenção à relação entre as pessoas e aos pequenos acontecimentos do dia a dia que normalmente ignoraria. Ao passar tantas horas ao piano e a ouvir música, fui aprendendo a apreciar e a entender os pormenores. O cinema, então, engloba tantas coisas que quase que sinto que me faz entender melhor o mundo, no geral. Acho que o processo de criação nessas áreas é muito semelhante e, portanto, não as consigo separar, são, para mim, parte de um todo.

3) Tendo em conta as características de cada uma, em qual das formas de arte te exprimes melhor?

Nesta não sei muito bem o que responder, porque não há uma em que me consiga exprimir melhor do que na outra. O Dog Mendonça não seria possível fazer na música e não é possível sentir na BD o que se sente a tocar uma peça do Mozart ou do Bach... São mesmo coisas que se complementam.

4) Onde encontras o teu público mais fiel e entusiasta?

Diria que, no geral, são públicos diferentes em cada uma das áreas, o que possivelmente explica porque é que muita gente não associa e acha, pura e simplesmente, que não é a mesma pessoa. Eu até gosto quando isso acontece, é divertido. Só muito recentemente é que conheci algumas pessoas que seguem o que faço, no geral, independentemente da área. Ainda não me habituei (e não creio que me habitue) a isso. No entanto, sinto que público mais fiel e entusiasta é aquele que, de facto, vê ou ouve as coisas com atenção. Aquele que dá opiniões pessoais, muitas vezes diferentes das minhas, sobre o trabalho – e isto acontece tanto na música como na BD como nos filmes. Fico sempre muito emocionado e grato quando vejo isso a acontecer, e com energia para fazer mais.

5) Se pudesses escolher, em qual das três artes preferias ficar imortalizado?

Em boa verdade, sempre que enfrento um novo projeto, seja de que espécie for, só quero que corra bem e que chegue às pessoas. Melhor ainda se recuperar o investimento, para poder fazer mais. Não me preocupo de todo com qualquer tipo de imortalização, especialmente porque já não vou estar por cá para a poder desfrutar.

A VOZ DOS BLOGUERS

A HISTÓRIA DE UMA SERVA
MARGARET ATWOOD
Bertrand Editora
★★★★★

Margaret Atwood traz-nos um dos melhores livros de FC que irão ler. Um governo totalitário assumiu o poder nos EUA e reorganizou a população estéril. Todas as mulheres férteis foram enviadas para a casa de um dos membros mais importantes do governo para procriar, sem qualquer tipo de direito. Uma fantástica distopia que dá ênfase à questão das liberdades, direitos humanos e igualdade de género. Mais actual seria impossível. Magnífico.

Patrícia Caetano
www.bookaholickingdom.blogspot.com

MONSTRESS – DESPERTAR
MARJORIE LIU E SANA TAKEDA
Saída de Emergência
★★★★

O primeiro volume da série *Monstress* – novela gráfica que venceu o Hugo Award 2017 – apresenta ao leitor o início de uma aventura de fantasia épica, decorrida numa Ásia alternativa. Na demanda pelo destino da sua mãe, Maika Meiolobo descobre o seu monstro interior, numa história que cativa pelo enredo envolvente num universo rico e pelas belíssimas ilustrações que o acompanham.

Célia Marteniano
www.estantedelivros.com

OS PORTÕES DA CASA DOS MORTOS
STEVEN ERIKSON
Saída de Emergência
★★★★

Não é novidade que Steven Erikson é um dos melhores autores de fantasia épica. Em *Os Portões da Casa dos Mortos*, o autor canadiano supera-se em prosa, *worldbuilding* e ambição, mesmo tratando-se apenas da primeira metade do volume original. Um catálogo de raças incrível, um mundo original e refrescante, um rol de personagens carismáticos. Brutal da primeira à última página.

Nuno Ferreira
noticiasdezallar.wordpress.com

6) O que respondes quando te perguntam o que fazes?
Varia um pouco do contexto, mas diria que a resposta "músico" ou "pianista" tem ganhado, porque, para todos os efeitos, é o que acaba por ser a minha profissão. O resto são coisas que vou fazendo, e que levo a sério, mas nas quais não me considero um profissional, por falta de horas de voo, de tempo passado a exercê-las.

7) Que projetos tens para os próximos tempos?
Depois de tanto tempo a trabalhar em música, e, mais recentemente, na BD, tenho muita vontade de voltar a filmar, de trabalhar em cinema.

8) Como é um dia típico do Filipe Melo?
Acordo, limpo a areia dos gatos (quando é a minha vez) e depois começo a trabalhar no projeto do momento. Varia muito – ou tenho de passar umas horas ao piano, ou então ao computador. Vou sempre comer aos mesmos sítios e, sempre que estou cansado, vejo filmes ou séries. Quero ver se passo menos tempo a trabalhar e mais tempo com as pessoas próximas, sem ter tanta preocupação ou ruído. É um dos planos para o futuro próximo.

9) A pergunta difícil: Qual é o teu livro favorito da coleção Bang!?
Sou um velhadas. Gosto dos Contos do Edgar Allan Poe, e daqueles livros todos do Lovecraft que editaram. E gosto muito da revista, mas não sei se conta...

10) Completa a frase: um pianista, um argumentista de BD e um realizador de cinema entram num bar…
Respondo assim:

Filipe Melo soube construir uma obra incontornável, capaz de transmitir aos seus leitores todo o seu entusiasmo pelas coisas que faz, e faz bem feitas. Na Banda Desenhada e em muitas outras áreas.
João Lameiras

Se há uma pessoa que merece ser chamado de "homem do Renascimento", é o Filipe: músico e compositor, cineasta e produtor de espetáculos, e excelente argumentista de BD, ele é TUDO!
José Freitas

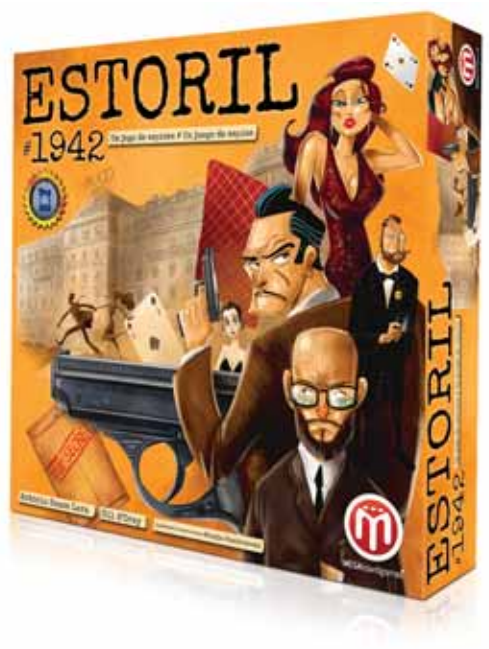
As Incríveis Aventuras de Dog Mendonça e Pizzaboy
Publicado em 2009 pela editora Tinta-da-china

As Extraordinárias Aventuras de Dog Mendonça e Pizzaboy II – Apocalipse
Publicado em 2011 pela editora Tinta-da-china

As Fantásticas Aventuras de Dog Mendonça e Pizzaboy III – Requiem
Publicado em 2013 pela editora Tinta-da-china

Os Contos Inéditos de Dog Mendonça e Pizzaboy
Publicado em 2016 pela editora Tinta-da-china

Os Vampiros
Publicado em 2016 pela editora Tinta-da-china



Estoril 1942

Um jogo de espiões

CARACTERÍSTICAS

Idade: mais de 19 anos
N.º de jogadores: 2 a 4
Tempo de jogo: 60 minutos

PONTOS FORTES

Jogo com muitas decisões estratégicas e com muito pouca sorte, onde será a perícia de cada jogador a fazer a diferença, sem deixar de ter surpresas em cada jogada. Todas as partidas terão uma combinação diferente de locais e missões, permitindo uma experiência única.

CONTEXTO

Em plena Segunda Guerra Mundial, uma pequena localidade balnear portuguesa era um aparente oásis numa Europa que atravessava um período terrível. Mas nem tudo é o que parece nos diversos locais emblemáticos do Estoril e de Cascais onde diplomatas, monarcas, escritores, atores e diversas personalidades reconhecidas mundialmente se confundem e misturam com espiões das grandes potências mundiais. É neste contexto histórico que o jogo de tabuleiro *Estoril 1942* se desenrola, no qual cada jogador controla uma rede de espiões.

COMO JOGAR

Partindo em igualdade de circunstâncias, e ao longo de quatro fases, cada jogador irá usar os seus espiões para controlar vários dos locais que formam o tabuleiro de jogo. Quem ganhar cada um desses locais irá ter como prémio um novo espião que o irá ajudar a completar missões e a obter os pontos necessários para ser o vencedor no final do jogo.

As fases decorrem com cada jogador a colocar secretamente espiões num dos espaços livres nas diversas localizações. No final, as forças são medidas em cada local e novos espiões são adicionados às redes já existentes. Essa decisão de quem ganha em cada localização terá em conta não apenas a força dos espiões, mas também as habilidades especiais de cada um deles, conjugadas com as particularidades de cada local. Se o espião tem, por exemplo, a habilidade de sedução, poderá atrair outro espião para este local para o ajudar. Ou, se for assassino, poderá remover um espião de um oponente. Diplomacia, nacionalismo e conspiração completam as habilidades possíveis a serem usadas numa panóplia de locais de referência histórica, como o Casino, o Hotel Palácio, a Praia do Tamariz, o Museu Condes de Castro Guimarães ou a Boca do Inferno.

Envoltos neste secretismo, todos os jogadores tentarão antecipar o que os oponentes estão a planear fazer, de forma a escolher a melhor estratégia para o vencer. E no final de cada fase, um desafio adicional: cada jogador apenas poderá manter seis dos seus espiões. No final do jogo, apenas estes seis espiões contarão para disputar os pontos extra das missões de cada partida. Um jogo que promete *suspense*, mistério, personagens e locais históricos e, acima de tudo, um desafio estratégico que atrairá amigos e família. **BANG!!**

PRÉMIOS

Este é um jogo criado por dois autores portugueses, António Sousa Lara e Gil d'Orey, e que ganhou o selo de excelência da The Dice Tower, uma das maiores redes de críticos de jogos de tabuleiro do mundo.

Lê o QR Code e descobre o jogo em fnac.pt

Wolverine
Knightmodels 75mm
Metal
Pintura acrílicos

Le Hire, baseado num personagem do filme *Joan of Arc* de Luc Beson, onde adorei pintar todos aqueles "metais", ficou fantástico.
Escala 1/10
Pintura acrílicos

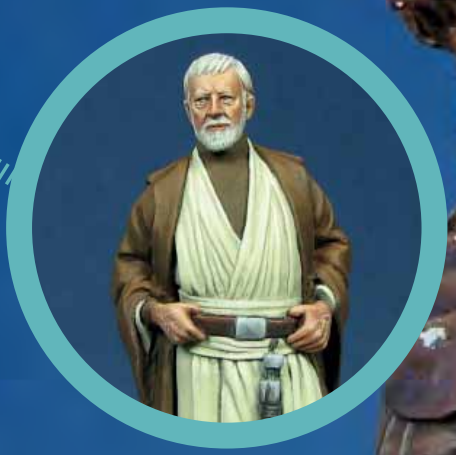
ÁLVARO LAMEIRAS

O PICASSO DO MODELISMO EM PORTUGAL

Fala-nos da arte de pintar modelos e dos segredos para nos tornarmos em verdadeiros artistas / Por Luís Corte Real

Vamos clarificar uma coisa, o modelismo não é a arte de passar modelos. Não é uma festa à volta de uma passerela com meninas de bikini e rapagões com o *six pack* à mostra. Mas o modelismo também é uma festa Cheia de *nerds* que adoram fantasia, FC e horror, e também tem meninas e rapagões, mas de plástico ou liga metálica, e com armas nas mãos e cabeças decepadas penduradas dos cintos. Ora, o que é então exatamente esta arte? O modelismo é a recriação, em escala reduzida, de modelos de carros, navios, aviões, comboios, viaturas militares, personagens históricas ou fictícias, entre outras. Cada modelo recriado obedece a escalas lineares para estabelecer uma relação entre as dimensões do objeto real e as do modelo recriado. É uma arte que exige perícia, tempo e capacidade de trabalhar materiais num tamanho reduzido. Álvaro Lameiras, que conheço há mais de quinze anos de muitas noitadas de *Operation Flashpoint* (um memorável *multiplayer* de guerra) e muitas campanhas de *Warmachine* e *X-Wing*, é atualmente uma referência no modelismo nacional. Depois de ter estado na primeira edição do Festival Bang!, juntamente com os companheiros do Clube de Modelismo do Montijo, decidimos que chegara a hora de trazer a sua arte para a revista Bang!. Divirtam-se e encantem-se.

«Ainda hoje guardo com muito carinho a primeira figura que montei e pintei, uma verdadeira obra-prima… abstrata.»



Obi wan Kenobi
Knightmodels 75mm
Metal Pintura acrílicos

Chewbacca, no planeta Hoth. Como grande fã do universo Star Wars, é um personagem incontornável.
Knightmodels 75mm
Metal Pintura acrílicos

Álvaro, quais são os países onde o modelismo tem mais apaixonados?

A nível das figuras, que é a minha paixão e especialidade, Espanha é uma referência e tem a maior concentração de clubes, associações, fábricas, escultores e pintores de toda a Europa. Inclusive têm várias edições de livros e revistas regulares, tanto em papel como em formato digital. Em Itália tens também grandes artistas, tanto pintores como escultores, mas em menor número. A nível de modelismo em geral, tens uma grande exposição em Inglaterra (Telford IPMS Scale Model World), que abarca quase todas as disciplinas do modelismo estático, onde consegues ver os melhores trabalhos a nível internacional. Depois tens os mundiais (Scale Model Challenge), que se realizam de dois em dois anos. O próximo será em Eindhoven, Holanda, a 20 e 21 de Outubro.

E como está o modelismo no nosso país?

A ideia que eu tenho é que o modelismo neste momento está um pouco estagnado em termos de novos praticantes, devido ao facto de ser difícil conseguir cativar os jovens para esta atividade. Infelizmente, não temos uma cultura virada para a arte, está a mudar mas ainda nos falta um longo caminho a percorrer.

Como te iniciaste nesta arte? Eu sei como foi, e não foi brilhante...

Foi um acaso, nunca tinha feito nada nesta área, mas tenho um círculo de amigos que jogavam alguns jogos de tabuleiro e outros *online*. Mais ou menos em 2005, um deles teve a ideia de jogarmos *Warmachine*, que é um jogo que mistura um pouco de *Magic* e estratégia militar num terreno de jogo. Este jogo inclui miniaturas que precisam de ser montadas e pintadas. A minha primeira experiência foi no mínimo desastrosa, ainda hoje guardo com muito carinho a primeira que montei e pintei, uma verdadeira obra-prima… abstrata. (Nota do entrevistador: posso acrescentar que, quando começámos a pintar as figuras de *Warmachine*, as minhas ficaram bem melhores do que as do Álvaro!)

Como foi o teu percurso de curioso a um dos melhores de Portugal?

Ao princípio não foi fácil, eu pouco ou nada percebia do que tinha de fazer. Todos os pormenores fazem diferença no resultado final. Comprei alguns livros sobre o tema, mas a maior parte eram muito antiquados, com técnicas que já pouco se usavam. Apareceu por essa altura um fórum de modelismo em português que reunia os melhores modelistas de todas as áreas, e havia um grande sentido de entreajuda. Em 2006 tomei conhecimento de um concurso de modelismo no Montijo, o Modelscala, onde consegui travar conhecimento com o melhor que se fazia em Portugal e com os seus executantes. Para mim foi fantástico, fiquei com uma visão diferente do que conseguiria fazer. Depois foi trabalhar muito, experimentar, perguntar, errar, tornar a fazer e a pensar que a seguir só podia sair melhor.

No primeiro concurso em que entrei fiquei em terceiro lugar na minha categoria, foi para mim um dos momentos mais marcantes, era algo que eu nunca tinha pensado alcançar em tão pouco tempo. Seguiram-se mais alguns concursos e tive sempre a felicidade de as minhas peças serem premiadas. Fui convidado para uma equipa que se formou aquando da realização em Torrente da edição do WNT 2010 (um torneio das nações só de figuras). Foi a minha primeira experiência internacional, onde fiquei deslumbrado com os trabalhos dos melhores mestres internacionais. Mais uma vez a minha visão e maneira de pintar mudou depois de ter na mão e observar as peças dos grandes mestres.

Voltei para casa e coloquei em prática tudo aquilo que tinha visto e consegui, na minha participação seguinte, um terceiro lugar em Fantasia Standard e dois terceiros em Histórico Standard. Entretanto, fiz-me sócio da Associação do Montijo, uma das associações mais ativas a nível de figuras, onde fui acolhido com grande amizade e onde tenho grandes amigos. A associação participa por convite no Mundialito de Clubes organizado em Espanha, um evento que se realiza de dois em dois anos, onde eu tenho a honra de fazer parte de uma equipa com alguns dos melhores modelistas na área de figuras.

Mais recentemente tenho feito vários *workshops* de pintura, tanto na sede da associação do Montijo como em algumas lojas da especialidade que me solicitam. É uma atividade que me dá uma enorme satisfação, porque se consegue tirar todas as dúvidas e evoluir muito mais rápido do que sozinhos na bancada, proporcionado aos formandos uma base de trabalho mais sólida, o que lhes facilita a abordagem dos seus trabalhos futuros.

Quais as figuras de que tens mais orgulho e porquê?

Tenho um carinho especial por todas, tento sempre introduzir

Captain America
Knightmodels 75mm
Metal Pintura acrílicos

The Looter
A miniatura onde tentei usar o máximo de técnicas de pintura para simular os diferentes materiais
Andrea Miniatures
1/10 Resina
Pintura acrílicos

Ewok, em Endor.
Knightmodels 75mm
Metal Pintura acrílicos

em cada uma uma técnica e uma maneira diferente de pintura para fazer de cada uma delas algo especial. Mas posso referir uma meia dúzia que deram longas horas de satisfação em que os resultados finais foram muito satisfatórios. Dois bustos: The Looter que, quer pela expressão que foi muito bem conseguida, quer pelas técnicas que usei para simular os diferentes tipos de tecido e cabedal, gostei imenso; o outro é Le Hire, baseado num personagem do filme *Joan of Arc*, de Luc Beson, onde adorei pintar todos aqueles "metais", ficou fantástico. Dois cavaleiros – adoro pintar cavalos –, um do universo dos *westerns*, US Cavalery Sargent, e outro medieval, que adaptei à historia do cerco de Lisboa em 1140, onde os cruzados nos ajudaram, existindo alguns manuscritos dessa altura – Cruzado Osberno de Brawdsey. E, por último, mas não menos importante, duas figuras de um universo que sou um eterno fã – Star Wars: Chewbacca e Ewok – nem é preciso dizer porquê.

Dá para viver do modelismo em Portugal?

Como tudo o que tem a ver com artes, é muito difícil em Portugal sobreviver em exclusivo dessa atividade.

Como funcionam os concursos cá e lá fora?

Curiosamente funcionam um pouco da mesma maneira, tirando um ou outro pormenor, apenas a afluência de modelistas e público difere um pouco. Estamos a crescer, mas a grande maioria das pessoas ainda não encara o modelismo como uma forma de arte. **BANG!**

Conselhos para quem se queira iniciar no modelismo:

Esta é uma atividade em que os resultados positivos são proporcionais à dedicação e ao tempo que se despende. Os resultados demoram um pouco a aparecer, mas nunca deve esmorecer. É importante frequentar as exposições, tirar todas as dúvidas que temos, pois, geralmente, os modelistas gostam de partilhar as suas experiências. Algumas lojas promovem *workshops*.

Material a comprar

Antes de iniciar a pintura propriamente dita há que preparar a miniatura, e para isso necessita de um x-ato, pequenas limas e lixas finas para tirar qualquer imperfeição que surja. Depois necessita de um primário, para que as tintas adiram bem à miniatura, e pincéis de vários tamanhos, de preferência de pelo natural (marta é o melhor). Há várias marcas de tintas de excelente qualidade e é só escolher aquela que se adapta mais à maneira de cada um trabalhar.
Compre sempre o melhor que conseguir: um bom pincel, uma tinta de qualidade e uma miniatura com um excelente acabamento fazem toda a diferença no resultado final.

Páginas a visitar

Atualmente, os fóruns estão um pouco fora de moda, mas ainda existe um em português muito bom, apesar de ter uma atividade reduzida:
http://forum.modelismo-na.net/index.php.
No Facebook é só uma questão de seguir os vários artistas que por lá se encontram.

E para termos uma noção do real tamanho destas figuras, é olhar para a moeda de 2 cêntimos. Mas primeiro vão buscar os binóculos!

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

TERROR

Arquivo do Medo

HORACE WALPOLE, AUTOR DO ROMANCE *THE CASTLE OF OTRANTO*, QUE DEU INÍCIO AO GÉNERO LITERÁRIO DO TERROR

O início da literatura de terror – mais precisamente de terror sobrenatural – enquanto género literário autónomo e identificado parece poder apontar-se para meados do século XVIII e quase poder datar-se, com toda a precisão, de 1764, ano da publicação do romance *The Castle of Otranto*, da autoria de Horace Walpole, o qual, na segunda edição (de 1765), ostentava o subtítulo ***Uma História Gótica***. Como é bem sabido, porém, a presença de elementos sobrenaturais em obras literárias não começou aí, antes pelo contrário, pode detectar-se desde tempos muito remotos, na realidade quase desde que os escritos humanos se conhecem!

O TERROR NA ANTIGUIDADE

Assim, já o célebre ***Épico*** (ou *Epopeia*) *de Gilgamesh*, poema mesopotâmico que se encontra entre as primeiras obras preservadas da literatura mundial e que foi escrito cerca de dois mil anos antes da era cristã, inclui já diversos elementos que hoje em dia associaríamos à literatura de terror, entre eles a descida aos infernos e os sonhos premonitórios, para além de fantasmas e monstros de diversos tipos. No entanto, tais características não nos levam a incluir a obra no género do terror, tal como não são consideradas na mesma categoria as peças *Oedipus Rex* (cerca de 429 a. C.) do dramaturgo ateniense Sófocles ou *Titus Andronicus*, escrita por volta de 1590 por William Shakespeare, apesar de ambas envolverem descrições de cenas horripilantes; por sua vez, bruxas e fantasmas aparecem noutros trabalhos de Shakespeare, como *Macbeth* ou *Hamlet*, sem que as suas peças se considerem trabalhos de terror sobrenatural.

Por outro lado, nos contos tradicionais que integram o folclore mundial, abundam os seres sobrenaturais, mitológicos e fabulosos, incluindo fantasmas, bruxas, demónios, lobisomens, fadas, gigantes e muitos outros. No entanto, esses contos tão-pouco caem dentro do género do terror, sendo até muitas vezes – e um tanto paradoxalmente – contados às crianças, sem que os contadores, frequentemente pais ou avós, imaginem que o papão ou outras horrendas criaturas vão aterrorizar os sonhos delas.

De resto, essas histórias tradicionais estão na origem de muitas obras clássicas, como a *Odisseia*, do antigo poeta grego Homero, o qual, segundo vários especialistas, terá vivido por volta do século VIII a. C.. Por exemplo, o episódio em que Odisseu enfrenta o gigante ciclope Polifemo é um tema recorrente no folclore europeu, com as peripécias de um herói aprisionado numa gruta por um gigante.

Os seres fabulosos e sobrenaturais abundam também na literatura medieval, desde logo no célebre poema anglo-saxão *Beowulf*, que se pensa ter surgido por volta do

Terror de ontem e de hoje

António Monteiro

Com o início da era dos romances chamados góticos, de que se conhecem mais de quatrocentos exemplos entre 1762 e 1826, devidamente repertoriados por Frederick S. Frank em 1981, o terror instala-se definitivamente na literatura de ficção como veículo para provocar nos leitores as correspondentes emoções.

século VIII, pelo menos na sua forma inicial, mas também na *Divina Comédia*, de Dante Alighieri (1265-1321) ou nas já referidas obras de William Shakespeare (1564-1616).

Deve porém notar-se que, na sua generalidade, as obras anteriores ao século XVIII não se serviam de criaturas mitológicas, de demónios e bruxas, de fantasmas ou de outras personagens similares, no mesmo sentido ou com as mesmas intenções que são patentes nos escritos posteriores. O sobrenatural era aceite quase em pé de igualdade com o mundo real, praticamente se pressupondo que os entes que o povoavam tinham existência no nosso universo. Personagens como Circe ou Medeia, por exemplo, oscilam entre o estatuto de deusas terríveis e o de feiticeiras, convivendo com os mortais, enquanto os mares, os cimos enevoados das montanhas ou a ignota escuridão das grutas eram povoados por seres monstruosos, muitas vezes híbridos, que atormentavam os homens. Parte dos textos antigos revela também a influência da religião, na Europa ocidental, a partir de determinada altura, principalmente a religião cristã, com o seu leque de anjos e, principalmente, de demónios às ordens de Satanás.

O TERROR ENQUANTO GÉNERO LITERÁRIO E O PERÍODO GÓTICO

Ora o que caracteriza o género do terror – e, em particular, do terror sobrenatural –, como hoje o entendemos, não é propriamente a ocorrência e descrição de cenas medonhas (como as de morte, mutilação ou até mesmo canibalismo), nem a intervenção de criaturas tenebrosas que não têm existência no mundo real, como as já acima referidas e outras que se poderiam incluir na mesma lista. Podemos, de uma forma muito geral e admitindo múltiplas e por vezes complexas excepções, tentar definir o género do terror pela intenção de provocar no leitor – ou no espectador, quando

se trate de obras cinematográficas – um sentimento de medo. O género é pois definido mais por uma intenção do que por um conteúdo específico. A propósito, S. T. Joshi, na introdução do seu livro *Unutterable Horror – a history of supernatural fiction*, observa que o género do terror se lhe afigura como um dos poucos que são definidos por uma emoção, na circunstância a emoção do medo, comparando-o, nesse aspecto, com o das histórias de amor (apesar de os respectivos contornos serem ainda mais vagos, visto o amor desempenhar frequentemente um papel noutros géneros literários, incluindo mesmo o do terror) e separando-o de géneros como o policial (caracterizado pela prática de um crime, quase sempre de homicídio, e consequente busca e identificação do culpado), a ficção científica (que se ocupa dos mais ou menos prováveis avanços da ciência e suas relações com a vida humana) ou o *western* (claramente caracterizado por uma determinada localização geográfica e temporal).

Com o início da era dos romances chamados góticos, de que se conhecem mais de quatrocentos exemplos entre 1762 e 1826, devidamente repertoriados por Frederick S. Frank em 1981, o terror instala-se definitivamente na literatura de ficção como veículo para provocar nos leitores as correspondentes emoções. Como é sabido, o termo "gótico" deriva da designação dos Godos, tribos provenientes do sul da Escandinávia que invadiram a Europa, entre os séculos IV e VI da nossa era. Segundo explica Linda Bayer-Berenbaum, a palavra foi usada durante o Renascimento para classificar o tipo de arquitectura que se desenvolveu no século XIII, por se pensar que precisamente esses Godos tinham estado na sua origem, adquirindo depois conotações pejorativas e passando depois a aplicar-se ao que se considerava grosseiro, feio, bárbaro ou arcaico, abrangendo o que era vasto e sombrio, em particular as ruínas de castelos e catedrais. É precisamente nesse sentido que os romances escritos entre os finais do século XVIII e o começo do seguinte merecem aquele epíteto, visto quase sempre utilizarem o ambiente medieval para as respectivas narrativas.

S. T. Joshi, na sua obra já referida, distingue cinco tipos distintos de literatura gótica: o puro romance histórico passado na era medieval (sem ligação ao sobrenatural); uma mescla do romance histórico com a história sobrenatural; o sobrenatural explicado (em que os acontecimentos aparentemente sobrenaturais descritos ao longo da narrativa acabam por ser explicados, muitas vezes através de acções propositadas e mal intencionadas de algum dos protagonistas); o gótico ao jeito de Byron (focando um herói ou um vilão que procura transcender a condição humana, sendo naturalmente *Frankenstein*, de Mary W. Shelley, um dos exemplos mais flagrantes); e o sobrenatural cristão (envolvendo o Diabo ou os seus sequazes, ou ainda entidades resultantes da tradição cristã, mesmo que com raízes mais antigas, como bruxas ou vampiros).

As razões para o desaparecimento do romance gótico ao cabo de um período de expansão relativamente curto prendem-se não só com a excessiva produção de textos durante esse período, muitos dos quais de qualidade objectivamente sofrível, mas também com as próprias características da narrativa sobrenatural e a sua adequação ao tipo de obras em causa. Já Sir Walter Scott (1771-1832), no seu ensaio *On the Supernatural in Fictitious Composition* afirmava que «é evidente que a exibição de aparições sobrenaturais na narrativa de ficção deve ser rara, breve [e] indistinta», o que significa que não é fácil – salvo raras e honrosas excepções – manter o clima sobrenatural ao longo de um romance muitas vezes extenso. Daqui resultou que, a partir de meados do século XIX, muitos autores preferiram limitar a utilização do sobrenatural nas suas obras à poesia – assunto em que não nos deteremos aqui, mau grado a óbvia importância de obras como a balada *O Rei dos Elfos* (1782), de Johann W. von Goethe, ou *The Rime of the Ancient Mariner* (1798), de Samuel Taylor Coleridge – e ao conto curto, este último formato propiciado pela publicação, a partir do início do século XIX, de novas revistas – como a célebre *Blackwood's Edinburgh Magazine* – que facilmente as aceitavam.

Se bem que ainda fortemente influenciados pelo estilo gótico, alguns desses contos incluem-se hoje entre os grandes clássicos do género, valendo a pena destacar, por exemplo, «The Tapestried Chamber», de Sir Walter Scott, publicado na revista inglesa *The Keepsake for 1829*, devendo ao mesmo tempo observar-se que a circunstância de esta e outras publicações aparecerem usualmente por volta do fim do ano foi essencial para o hábito britânico de publicar e contar histórias de terror pelo Natal. Também em França autores como Charles Nodier (1780-1844), Honoré de Balzac (1799-1850) e Victor Hugo (1802-1885) contribuíram com trabalhos para a história da literatura de terror, enquanto na América é incontornável o nome de Washington Irving (1783-1859), cujo conto «The Legend of Sleepy Hollow», publicado em 1820 no seu livro (colecção de 34 contos curtos e ensaios) *The Sketch Book of Geoffrey Crayon, Gent*; Irving usaria daí em diante o pseudónimo Geoffrey Crayon.

O PERÍODO PÓS-GÓTICO: EDGAR ALLAN POE

A literatura de terror viria a ser revolucionada, ao longo da primeira metade do século XIX, pela obra de Edgar Allan Poe (1809-1849), ao ponto de se poder considerar que tanto o terror sobrenatural como o terror psicológico só adquiriram verdadeiro estatuto literário a partir daí. Na realidade, os poemas e os contos de Poe brilham pela profundidade e acuidade da sua representação do medo, bem como pela qualidade artística da sua composição, nomeadamente no que se refere ao ritmo, igualmente patente na poesia e na prosa.

A sua curta vida é sobejamente conhecida: Edgar Poe nasceu em Boston, filho de um casal de actores, David Poe Jr. e Elizabeth Arnold Hopkins Poe, tendo o pai abandonado a família quando o pequeno Edgar tinha um ano e a mãe morrido um ano mais tarde; Edgar foi então viver para casa do comerciante escocês John Allan, cujo apelido adoptou, mas com quem nunca se deu bem; com a família Allan viveu algum tempo na Escócia e em Inglaterra, antes de regressar à América, onde frequentou a Universidade de Virginia e cumpriu um curto tempo de serviço militar; viveu algum tempo em Baltimore antes da sua passagem pela academia de West Point, com uma tia viúva, Maria Clemm, a filha desta, Virginia Eliza Clemm, o seu irmão mais velho Henry (Edgar tinha também uma irmã mais nova, Rosalie Poe) e uma avó inválida, Elizabeth Cairnes Poe; em 1835, com 26 anos, casou com a prima Virginia

Clemm, na altura apenas com 13 anos e que viria a morrer tuberculosa em 1846; a doença – cujos primeiros sintomas parecem remontar a 1842 – e subsequente falecimento de Virginia afectaram fortemente Edgar, que desenvolveu problemas de alcoolismo, vindo a morrer – de causas não totalmente esclarecidas – em Baltimore, a 7 de Outubro de 1849, com apenas 40 anos de idade, após ser encontrado três dias antes numa rua da cidade, delirante e usando roupas que não eram suas.

Edgar Poe teve uma carreira preenchida como jornalista e editor em diferentes revistas, dispondo, na verdade, de pouco tempo para dedicar à sua própria escrita, o que torna ainda mais notável que a sua obra, ainda que pouco volumosa, marque o fim de uma era – a do gótico – e o início de outra, no que respeita à literatura de terror, sendo ainda frequentemente considerado o criador da literatura policial – através das aventuras do seu detective fictício C. Auguste Dupin, que surgiu pela primeira vez no conto «The Murders in the Rue Morgue» (1841) e depois em «The Mystery of Marie Rogêt» (1842) e em «The Purloined Letter» (1844) – a tal ponto que os prémios atribuídos anualmente desde meados da década de 1950 pela associação Mystery Writers of America têm o seu nome e são popularmente designados por "Edgars". Grande entusiasta da criptografia, assunto patente no seu conto «The Gold-Bug» (1843), a influência de Poe é ainda sentida na área da ficção científica, especialmente através da história *The Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket*, da qual Jules Verne escreveu, em 1897, uma continuação com o título *Le Sphinx des Glaces*, enquanto H. G. Wells observava que «Pym narra o que um espírito muito inteligente podia imaginar acerca da região do pólo sul, há um século».

Seria fastidioso fazer a lista de todas as obras de Edgar Allan Poe que facilmente se alcandoraram ao nível de verdadeiros clássicos do terror. Títulos como «Ligeia» (1838), «The Fall of the House of Usher» (1839), «The Pit and the Pendulum» (1842), «The Facts in the Case of Mr. Valdemar» (1845), etc., suscitam de imediato imagens de um universo angustiante e sombrio, povoado por almas atormentadas, vampiros, mortos-vivos e outras criaturas sobrenaturais. Os seus melhores contos aceitam o confronto com quaisquer outros que tenham sido publicados depois e não saem diminuídos de uma tal comparação, marcando efectivamente o começo do género da literatura de terror conforme hoje a entendemos.

Sir Walter Scott

Edgar Allan Poe

Arthur Machen

Howard Phillips Lovecraft

A partir de meados do século XIX, podem referir-se, entre outros, diversos textos de Amelia B. Edwards (1831-1892), Edward Bulwer-Lytton (1803-1873) ou Wilkie Collins (1824-1889), mas os que mais se distinguem são, evidentemente, obras como *Varney the Vampire*, da autoria de James Malcoln Rymer e Thomas Peckett Prest, publicado na forma de folhetim (um dos famosos *penny dreadfuls*) entre 1845 e 1847, *Wagner, the Wehr-Wolf* (1846-47), do mesmo género e escrito por George W. M. Reynolds, mas principalmente vários dos contos do irlandês Joseph Sheridan Le Fanu (1814-1873) e, acima de tudo, o célebre romance *Dracula*, do também irlandês Bram Stoker (1847-1912), cuja primeira edição data de 1897. Há que não esquecer, também, a publicação, em 1843, do importante trabalho *A Christmas Carol*, de Charles Dickens (1812-1870). Merecem ainda referência, ainda que breve, as obras da dupla francesa formada por Emile Erckmann (1822-1899) e Alexandre Chatrian (1826-1890) e também de Paul Féval (1816-1887). Entre muitos outros autores do mesmo período dignos de referência – e cujas obras qualquer apreciador do género não poderá deixar de procurar e de ler com interesse – podem ainda acrescentar-se os ingleses Margaret Oliphant (1828-1897), Mary Elizabeth Braddon (1835-1915), W. W. Jacobs (1863-1943) ou Rudyard Kipling (1865-1936), este último nascido na Índia, os americanos Mary E. Wilkins Freeman (1852-1930), Edith Wharton (1862-1937), F. Marion Crawford (1854-1909, nascido em Itália) Robert W. Chambers (1865-1933), ou ainda o francês Guy de Maupassant (1850-1893).

O COMEÇO DO SÉCULO XX

Chegamos assim ao começo do século XX e deparam-se-nos cinco nomes que facilmente se destacam no vasto panorama da literatura de terror. Referimo-nos, naturalmente, ao galês Arthur Machen (1863-1947), aos

ingleses Montague Rhodes James (1862-1936) Algernon Blackwood (1869-1951), ao anglo-irlandês Edward John Plunkett, Lord Dunsany (1878-1957) e ao norte-americano Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), sem esquecer ainda, na Europa, o importantíssimo autor belga Raymond Jean Marie De Kremer, conhecido por Jean Ray (1887-1964).

Infelizmente, as dimensões do presente artigo não nos permitem, como é óbvio, explorar com um mínimo grau de pormenor as obras destes verdadeiros gigantes da literatura fantástica e de terror. Limitemo-nos pois a assinalar alguns aspectos fundamentais.

A ficção de Machen, por vezes encarada como uma espécie de renovação dos romances góticos e do movimento decadente da década de 1890, rejeita o materialismo e faz uso de mitos clássicos e de figuras do folclore, postulando ignotos horrores escondidos na paisagem galesa ou londrina do seu tempo, protagonistas de estranhos rituais e capazes de interagir ou mesmo de gerar híbridos com os seres humanos que porventura cruzem o seu caminho, tema que, como é bem sabido, viria a ser aproveitado e desenvolvido por Lovecraft, após a sua fase mais próxima da fantasia, inspirada nos textos de Lord Dunsany. A influência de Machen pode encontrar-se em autores modernos como Peter Straub, Stephen King, Ramsey Campbell, T. E. D. Klein, etc. Lord Dunsany, por sua vez, notabilizou-se pela imaginação sem limites na construção de mundos de fantasia, frequentemente inspirados em temas da Mitologia clássica.

Algernon Blackwood, imortal autor de histórias como *The Willows* (1907), *Ancient Sorceries* (1908) ou *The Wendigo* (1910), criador do investigador psíquico John Silence (*John Silence, Physician Extraordinary*, 1908), descreveu os seus objectivos na escrita de contos fantásticos numa carta enviada a Peter Penzoldt, nos seguintes termos: «O meu interesse fundamental […] reside nos sinais e provas de outros poderes que permanecem escondidos em todos nós; por outras palavras, na extensão da faculdade humana. Por isso, muitas das minhas histórias lidam com a extensão da consciência, com o tratamento especulativo e imaginativo de possibilidades fora do âmbito da nossa consciência. […] Por outro lado, tudo o que acontece no nosso universo é natural […] mas uma extensão da nossa consciência normal tão limitada pode revelar novos e extraordinários poderes.»

Os casos de M. R. James e de H. P. Lovecraft, porém, merecem um tratamento especial. O primeiro foi sem dúvida o mais importante autor de todos os tempos de histórias de fantasmas, escritas num estilo clássico e erudito – tal como o seu autor, conceituado académico –, pela influência que teve em sucessivas gerações de imitadores e seguidores, em que se destacam os nomes de E. F. Benson (1867-1940), A. M. Burrage (1889-1956), Frederick Cowles (1900-1948), M. P. Dare (1902-1962), Arthur Gray (1852-1940), R. H. Malden (1879-1951), A. N. L. Munby (1913-1974), L. T. C. Rolt (1910-1974), Eleanor Scott (1908-?), E. G. Swain (1861-1938), H. Russell Wakefield (1888-1964) e Christopher Woodforde (1907-1962), notando-se ainda a mesma influência em diversos autores modernos como Roger Johnson, Steve Duffy, Michael Chislett, C. E. Ward, Peter Bell ou Reggie Oliver.

Já Howard Phillips Lovecraft marca sem dúvida um novo capítulo na história da literatura de terror, com a sua concepção do indiferentismo cósmico, profundamente enraizada numa filosofia materialista que reduz a Terra e os seres humanos a não mais do que partículas insignificantes num cosmos insondavelmente vasto e profundamente incompreensível. O contacto da Humanidade com seres indescritíveis, oriundos de realidades alienígenas, actual ou recordado por uma memória rácica ancestral, provoca o pavor extremo nos protagonistas dos seus contos, os quais têm na realidade, um pé na ficção científica – pela natureza intrínseca dos seres intervenientes e pelas situações descritas – e outro na literatura de terror – pelo estilo utilizado, pelo tom da narrativa e, fundamentalmente, pela intenção do autor em transmitir as suas ideias e filosofia através do sentimento do medo que de resto, segundo ele, é «a mais antiga e mais forte emoção da humanidade», sendo o medo do desconhecido «a [sua] forma mais antiga e mais forte».

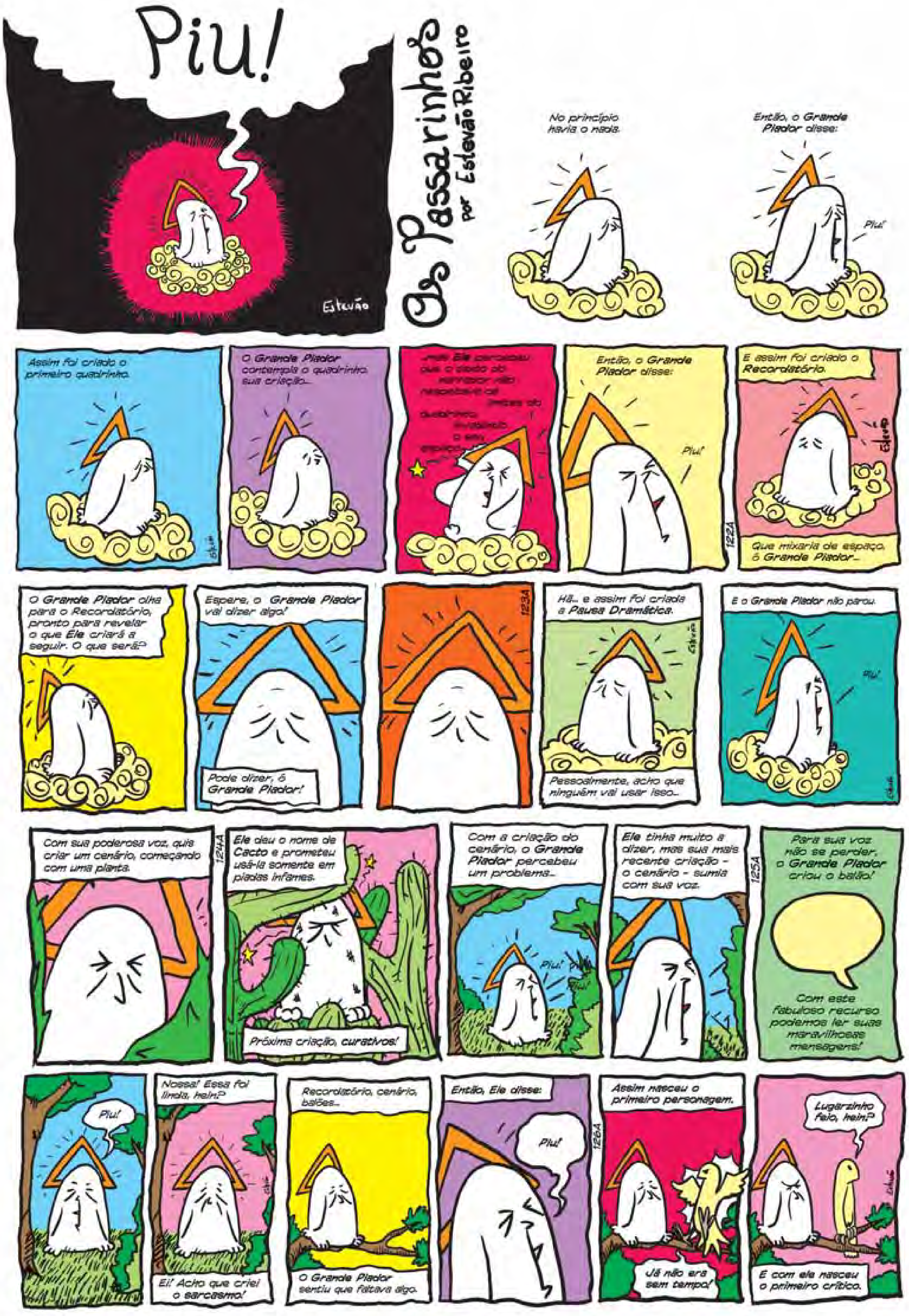
OS TEMPOS MODERNOS

A partir do segundo quartel do século XX, a literatura de terror assistiu a desenvolvimentos intensos e variados, surgindo na ribalta os nomes de Ira Levin (1929-2007), autor do romance *Rosemary's Baby*, celebrizado no cinema pela mão de Roman Polanski, William Peter Blatty (1928-2017), autor de *The Exorcist*, Stephen King, Anne Rice, Susan Hill e tantos outros autores, muitos dos quais procuraram trazer novos conceitos e novas abordagens, numa permanente tentativa de renovação de um género que está longe de se esgotar. O estudo da sua história recente terá de ser feito com cuidado, enquanto não dispomos do distanciamento necessário à consolidação das verdadeiras obras fundamentais e ao progressivo apagamento das que não reúnem qualidades suficientes para chegar ao estatuto de clássicos, independentemente do êxito que porventura obtenham aquando da respectiva publicação. Tal estudo requer tempo e espaço de que se não dispõe aqui, devendo por isso ser deixado para ulterior e melhor oportunidade. **BANG!**

António Monteiro

Nascido em Lisboa em 1951, casado, com duas filhas e cinco 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.

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


Piu!
Estevão
Os Passarinhos
por Estevão Ribeiro
No princípio havia o nada.
Então, o Grande Piador disse:
Piu!
Assim foi criado o primeiro quadrinho.
O Grande Piador contempla o quadrinho, sua criação...
Então, o Grande Piador disse:
Piu!
E assim foi criado o Recordatório.
Que mixaria de espaço, ó Grande Piador...
O Grande Piador olha para o Recordatório, pronto para revelar o que Ele criará a seguir. O que será?
Espere, o Grande Piador vai dizer algo!
Pode dizer, ó Grande Piador!
Hã... e assim foi criada a Pausa Dramática.
Pessoalmente, acho que ninguém vai usar isso...
E o Grande Piador não parou.
Piu!
Com sua poderosa voz, quis criar um cenário, começando com uma planta.
Ele deu o nome de Cacto e prometeu usá-la somente em piadas infames.
Próxima criação, curativos!
Com a criação do cenário, o Grande Piador percebeu um problema...
Piu! Piu! Piu!
Ele tinha muito a dizer, mas sua mais recente criação - o cenário - sumia com sua voz.
Para sua voz não se perder, o Grande Piador criou o balão!
Com este fabuloso recurso podemos ler suas maravilhosas mensagens!
Piu!
Nossa! Essa foi linda, hein?
Ei! Acho que criei o sarcasmo!
Recordatório, cenário, balões...
O Grande Piador sentiu que faltava algo.
Então, Ele disse:
Piu!
Assim nasceu o primeiro personagem.
Já não era sem tempo!
Lugarzinho feio, hein?
E com ele nasceu o primeiro crítico.

O Caçador de Apocalipses

por A. M. Catarino

Conto vencedor do Concurso Miniconto FNAC. Na próxima edição da Bang! vamos fazer novo concurso, fique atento às redes sociais da FNAC e da Saída de Emergência.

Por certo não duvidarão da minha palavra, se vos afiançar que o reencontrei naquele titânico edifício de vidro e metal que deteve o epíteto de maior centro comercial da Europa durante parcos 6 meses.

Descobri-o inadvertidamente num pequeno átrio, no quiosque de venda de cartões de crédito duma famosa instituição financeira.

«Cartão de crédito na hora», apregoava o insinuante letreiro luminoso.

Observei-o, prudentemente encoberto pela distância.

Era como ver-me ao espelho — o reverso do que sou: o melhor de mim, mas virado do avesso.

Um apocalipse continuava a assentar-lhe divinamente sobre os ombros… Bem vestido, modos agradáveis e o cabelo loiro cuidadosamente penteado para trás, malgrado as duas madeixas rebeldes logo acima da testa, memória de saliências que nenhum gel poderia desfazer. Havia uma lâmpada defeituoso no teto. Quando a luz piscava e a sombra mutilava a luz do corredor, a silhueta denunciá-lo-ia sem problemas a um observador mais atento. Isto se os visitantes não passassem absortos pelas montras e pelo retângulo luminoso do telemóvel.

Despedia-se naquele momento dum jovem casal, que avançou para dentro duma loja de telemóveis, obviamente para inaugurar o cadastro do novo cartão de crédito.

Deslumbrado consigo próprio, lançou o olhar em redor, esgar vagamente cruel, à cata de nova presa.

Estremeceu quando deu comigo a observá-lo.

Não creio que tenha ficado particularmente feliz por me ver (aquele chicotear da cauda não enganaria ninguém), mas de imediato embuçou toda a inconveniência do *rendez-vous* num generoso sorriso.

— Há quanto tempo!

— Séculos, não?

— Talvez apenas décadas.

— Estou a ver que agora o ramo é outro…

— Foi muito difícil encerrar portas, mas temos de nos adaptar aos novos tempos.

Aproximei-me do balcão, curioso com a papelada em cima do balcão.

Deu um salto e empilhou precipitadamente os documentos num molho que guardou na gaveta.

Ainda vi a assinatura dos clientes mais recentes, garatujada a sangue ainda fresco no fundo da página.

O sangue continua a destilar as vãs esperanças da desamparada multidão.

— Vejo que as coisas não mudaram assim tanto desde o nosso último encontro…

— Lamento ter abandonado a sua firma, mas já não me sentia realizado. A minha intenção nunca foi roubar clientela, mas, na verdade, não obriguei ninguém a vir comigo.

— Sempre fui a favor da liberalização dos mercados! A opção final é sempre do consumidor!

Não pressentindo hostilidade nas minhas palavras, pareceu sossegar.

— Então e que contrapartidas te traz esta atividade? — questionei.

— Uma percentagem de 6% sobre todos os juros.

— Só isso? E a alma eterna dos clientes? — espantei-me.

— Os clientes esbanjaram a alma muito antes de deixar de acreditar em nós.

— Lá isso é verdade… Mas gostas do que fazes?

— Dizem que eu estou nos pormenores, mas, na realidade, sempre preferi as encruzilhadas… Na Idade Média havia o costume de erigir cruzes no cruzamento de três ou quatro caminhos, para afastar as bruxas que ao soar da meia-noite me invocavam. Felizmente esse hábito foi-se perdendo e não chegou às grandes superfícies da atualidade…

— Com efeito. — Olhei em volta, divertido. — Porém, se reparares bem, este local visto de cima é uma cruz.

Levantou os olhos, confuso.

Uma rapariga bonita aproximou-se, claramente mais interessada no vendedor do que no produto… O patife não perdera pitada daquele charme obscenamente sedutor! Alguma vez terei tido algum vendedor mais eficiente?

Despedi-me.

Envergonhado pela possibilidade de que pudesse estar à espreita, nem sequer tentei interessar os transeuntes pela edição de luxo da Bíblia que vendo atualmente.

O meu negócio também não vai bem. Vi-me forçado a dispensar todos os colaboradores e a arregaçar as mangas para o tentar salvar.

Além de perder as maiúsculas nas referências à minha pessoa, hoje em dia já não consigo estar em toda a parte. Vou estando onde posso. Foi por isso um choque ver aquele pequeno holocausto na televisão do café de aldeia onde parara para almoçar.

O centro comercial ardera completamente em seis horas, eclipsando-se da face da Terra.

O vidro liquidificara-se num fervilhante oceano e o ferro fundira-se num tenebroso coral, legando à paisagem uma cratera que mais lembrava um altar de oferendas dos bons velhos tempos.

Afirmavam os peritos que o incêndio teria deflagrado naquela fatídica encruzilhada, atribuindo a fagulha fatal a um curto-circuito na lâmpada intermitente.

Não andam de todo afastados da verdade…

Velhos hábitos custam a perder, suponho.

Espanta-me apenas que, após milénios à frente dos destinos do inferno, se tenha cansado tão depressa da promissora atividade da angariação de cartões.

Talvez não me devesse admirar: hoje em dia as coisas duram cada vez menos tempo… A própria eternidade vai encolhendo, como uma delicada peça de roupa, quando lavada a temperaturas demasiado altas.

Não sei se alguma vez o tornei a encontrar. Por muito que mingue, a eternidade nunca deixará de me a pregar partidas à memória.

De qualquer forma, já não se fazem apocalipses como antigamente. **BANG!**

A. M. Catarino

Define-se como sociólogo de formação, formador por vocação, fotógrafo por paixão e escritor por natureza. Em miúdo queria ser astronauta e hoje anda frequentemente com a cabeça na lua, a reboque da escrita e da fotografia. Em certa medida pode dizer-se que conseguiu o que queria… *www.amcatarino.com*

Parabéns a todos os participantes.
A FNAC recebeu 114 submissões vindas de Portugal e do estrangeiro. Para além de um vencedor foram escolhidos dois finalistas que serão publicados em breve em *www.revistabang.com*.
Os jurados do concurso foram Luís Filipe Silva, Cristina Alves e Luís Corte Real.

Biografia do júri:
LUÍS FILIPE SILVA continua a escrever ficção científica portuguesa — essa bizarra criatura — nos tempos livres, despudor que comete há mais de vinte anos. Recentemente, foram lançados os romances *A GakxMente* (Épica, 2015) e *Terrarium Redux* (com João Barreiros, Saída de Emergência, 2017).

CRISTINA ALVES lê e critica de tudo um pouco, mas incide especialmente na ficção especulativa (ficção científica e fantasia) e na banda desenhada. As críticas que escreve começaram por ser lançadas no blogue Rascunhos, mas está a explorar novos formatos na divulgação de obras através da rádio.

LUÍS CORTE REAL é editor da Saída de Emergência.

fnac

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

A VOZ DOS BLOGUERS

NONNONBA
SGIGEU MIZUKI
Devir
★★★★★

Uma autodesenhada biografia que encerra uma história de amizade, amores com cicatrizes, criaturas sobrenaturais, rixas de miúdos, dramas escolares e um olhar sobre o peculiar universo cultural e social japonês. Acompanhamos a infância de Mizuki e a sua entrada na idade adulta, fruto de paixões sem hipótese de levantarem vôo, uma vida familiar sempre em mudança e a constante presença da morte. O melhor livro de BD de 2017 com edição nacional.

Pedro Miguel Silva
deusmelivro.com

CARTAS DE PROFECIA
ANNE BISHOP
Saída de Emergência
★★★★★

Bem-vindos a um mundo onde a Natureza tem nome – Namid; tem os seus vigilantes – os Outros; e tem garras e dentes – os Anciãos. Num mundo onde os Humanos são os invasores, onde a terra em que vivem é um mero empréstimo, uma Humana de sangue doce e um Lobo conhecem-se, protegem-se e começam a amar-se. Deixe que este Universo o inquiete.

Susana Figueiredo
bandasdesenhadas.com

AS PRIMEIRAS QUINZE VIDAS DE HARRY AUGUST
CLAIRE NORTH
Saída de Emergência
★★★★

Harry é um homem que, quando morre, regressa ao dia em que nasceu, mas mantendo o conhecimento das vidas anteriores. A morte condiciona-nos a todos, mas com Harry é diferente, levando-o a questionar o que vale a pena fazer em vida se depois tudo se repete. O que pode mudar? Como tal conhecimento muda a forma de enfrentar a vida? Um dos melhores livros que li nos últimos anos.

Luís Pinto
lerycriticar.blogspot.com

BREVE CURSO DE ESCRITA DE *FICÇÃO CIENTÍFICA E FANTASIA*

por **Bruno Martins Soares**

Curso em 4 partes. Primeira parte: *DA FANTASIA À REALIDADE*

Há um percurso mais longo e complexo do que se imagina entre o momento em que se tem a ideia de escrever um livro, um conto ou outro texto de ficção e o momento em que realmente se concretiza essa ideia e se começa a escrever verdadeiramente. É um percurso cheio de dúvidas e confusões. Uma simples ideia deverá evoluir para um conceito; um conceito terá de evoluir para uma história. De que modo podemos pensar neste percurso e começar finalmente a escrever? O que nos pode ajudar? O que fazem os escritores profissionais?

Próximas Partes:

2. A história progride
Agora que temos história, como a fazer progredir no papel? Como criar cenas? Como perseguir *plot-points*? De que modo se desenvolvem os actos? Como desenvolver o gráfico emocional da história e das personagens? Como dominar o ritmo e fazer uma exposição equilibrada, harmonizada com o que realmente se quer escrever?

3. Fechar a história
O último acto, em que acontece o clímax e se fecha a história, tem os seus desafios próprios. É preciso desenvolver os últimos obstáculos e controlar a tensão acumulada. Como é que as personagens são afectadas pelo final? O que procura um leitor? Porque é que muitas vezes é o final que desilude?

4. Depois de escrevermos a história
Há um percurso muitas vezes subvalorizado depois da escrita da história. Porque é tão importante rever e re-escrever? E como parar e dar por terminado o processo? O que são leitores beta e como os utilizar? Onde procurar a publicação e o que procuram os editores? Como deve o escritor encarar o próprio marketing?

DA IDEIA À HISTÓRIA

A primeira coisa que gostaria de vos dizer é que eu procuro sempre escrever aquilo que gosto de ler. Mas porque é que gostamos de ler ou de ver filmes, ou de escrever? Porque é que a ficção é algo de tão recompensador para nós? Desde a Antiguidade que se estuda este assunto, e gostaria de arriscar aqui algumas respostas.

Em primeiro lugar, aprendemos muito com a ficção. Todas as histórias se referem, de forma mais ou menos aproximada, de forma mais inteligente e sofisticada ou de forma mais superficial, ao Drama Humano. Ou a esta questão curiosa e premente que é a existência: O que é isto de se ser pessoa e como resolver este problema? Na ficção encontramos formulações e reformulações do Drama Humano. Identificando-nos com as personagens, experimentamos todo o tipo de situações e soluções. A ciência tende a categorizar os elementos. Tende a procurar padrões e teorias aplicáveis. A generalizar. A ficção apanha o que está nas entrelinhas. A ficção envolve-se no complicado, embrenha-se no complicado, estuda o complicado. Aquilo que é cinzento e colorido, não apenas o preto e o branco.

O nosso cérebro está preparado para aprender com histórias. Conseguimos empatizar de tal maneira com as personagens de ficção que a nossa mente activa as mesmas partes do cérebro que activaria se estivéssemos nós próprios a experienciar as situações. E por isso rimos, choramos, sofremos, exultamos com as próprias personagens. Aquilo que o Aristóteles chamou de catarse.

Logo, podemos imaginar o que seria estar no Espaço, numa nave que avariou. Ou o que sentiríamos se nos encontrássemos com um extraterrestre. Ou se viajássemos no tempo até à Idade Média. Ou se nos apaixonássemos pela mulher do nosso melhor amigo. Ou se os nossos filhos

morressem num acidente. Ou se fôssemos soldados nas trincheiras, ou índios nas planícies, ou náufragos no mar alto. A ficção expande a nossa mente e leva-nos a aprender. Em particular, leva-nos a aprender o que é complicado no Drama Humano.

Como é, no entanto, a experiência de escrever? Será que aprendemos da mesma forma quando estamos nós próprios a escrever? Quando estamos à procura de uma história e desenvolvemos as nossas fantasias? Sem dúvida que sim. Na verdade, ainda mais do que se estivéssemos a ler. Pois escrever ficção obriga-nos a um esforço ainda maior de empatia com as personagens. Obriga-nos a pesquisar e a explorar as situações de todos os modos e feitios. Obriga-nos a forçar o nosso saber até ao limite. As personagens ganham a sua própria personalidade e recusam-se muitas vezes a fazerem exactamente o que queríamos que fizessem. As personagens fazem o que querem fazer ou o que têm de fazer. Recusam o que não faz sentido. E nós aprendemos com elas.

Escrever, então, exige investimento. Mas é um investimento que, na minha opinião, pode trazer grande retorno. O que eu gostava de fazer nesta série de artigos é partilhar um pouco de como a escrita ocorre, falar de alguns conceitos que gostaria de ter conhecido quando estava a começar a escrever e encorajar ao máximo os leitores apaixonados a darem um passo em frente e aventurarem-se na escrita. Em particular esta coisa deliciosa que é a Escrita de Ficção Científica e Fantasia.

DO *GIMMICK* AO CONCEITO

Estou perfeitamente convicto de que na grande maioria das vezes a génese de um texto de ficção começa com a simples ideia de um *gimmick*. O que é um *gimmick*? É um truque, um artifício. Algo de especial e atraente que nos prende a atenção e que julgamos poder levar a uma história. Por exemplo: um homem que cai num buraco e vai parar a outra dimensão. Ou uma menina que cai num buraco e vai parar a uma terra de fantasia. Ou: E se houvesse uma terra onde um ser malévolo tivesse um anel que lhe dava o poder sobre outros seres e o tivesse perdido? Ou: E se houvesse um ser de outro mundo que se desenvolvesse dentro de nós como um parasita e saísse pela nossa barriga quando estivesse pronto a crescer? E se tivesse ácido nas veias? E se fosse um predador terrível?

Nenhuma destas ideias é uma história. Nem sequer é um conceito de uma história. É apenas um truque, um anzol, uma isca, uma ideia curiosa. Enfim, um *gimmick*. Um *gimmick* típico é haver algo de especial que toda a gente anda à procura: um anel, uma espada mágica, uma informação vital, uma arma de destruição maciça, uma substância poderosa. Na gíria de Hollywood, este "algo" de que toda a gente (ou o herói) anda à procura chama-se um *macguffin*. Um bom *macguffin* pode levar a um bom *gimmick*. O anel de *O Senhor dos Anéis* é um exemplo. Outro exemplo é a Arca da Aliança em *Os Salteadores da Arca Perdida*. Ou o Santo Graal. Mas, como se pode ver nos exemplos do parágrafo anterior, nem todos os *gimmicks* são *macguffins*.

Algo como: «Americanos e nazis andam à procura da Arca da Aliança antes da Segunda Guerra Mundial» não é uma história. Nem sequer é um conceito para uma história. Falta um passo para que o seja. O conceito precisa de um protagonista e de um conflito.

Aconselho a que se comece normalmente com o que os especialistas chamam um *high concept*. Um *high concept*, ou alto conceito, é um conceito simples que podemos resumir numa ou duas frases. Nem todas as histórias têm por base um alto conceito. *Rumo ao Farol* de Woolf não tem um alto conceito. Nem tão-pouco *O Adeus às Armas*, de Hemingway. Ambos têm protagonistas e conflitos, e portanto conceitos consistentes para serem histórias, mas não serão altos conceitos (nem sempre os textos de ficção são histórias – dou como exemplo o excelente conto «Kew Gardens», de Virginia Woolf). Porém, a maioria dos filmes que são produzidos hoje em dia, e a maioria dos livros de ficção que são escritos, têm por base altos conceitos. Isto porque estes são mais apelativos, mais fáceis de vender, mais fáceis de seguir, e normalmente mais fortes e mais interessantes (apesar das excepções – os textos de Hemingway e Woolf que acabei de mencionar são dos melhores livros que já li).

Estes conceitos surgem nas descrições de livros e filmes. As *blurbs* nas costas dos livros ou as *loglines* nas listas de filmes em cartaz mostram-nos. Por exemplo:

a) Quando um grande tubarão branco começa a ameaçar a pequena comunidade de Amity, o chefe da polícia, um biólogo marinho e um pescador duro terão de o parar.

b) Um patriarca envelhecido de uma dinastia do crime organizado transfere o controlo do seu império clandestino ao seu relutante filho.

c) O arqueólogo aventureiro Indiana Jones é contratado pelo governo americano para encontrar a Arca da Aliança antes dos Nazis.

Estes conceitos representam histórias que todos conhecemos bem. E são identificáveis e originais, como é apanágio dos bons altos conceitos.

3ª

DO CONCEITO À HISTÓRIA

É importante que os nossos *gimmicks* e os nossos altos conceitos sejam muito originais. Acredito piamente que um bom processo de escrita permite evitar bloqueios criativos. E investir em conceitos consistentes e *gimmicks* apelativos permite evitar bloqueios mais tarde. No entanto, mesmo tendo estes dois elementos, não temos ainda uma história. Aliás, este é um equívoco frequente e perigoso. Por vezes deparo-me com alguém que diz ter uma ideia para um livro ou um conto. Algo como: é a história de um homem que cai num buraco para outra dimensão onde tudo é cor-de-rosa e toda a gente é daltónica.

Esta ideia é absurda, mas até pode levar a uma boa história. Mas não é ainda uma boa história. Alguém que comece a escrever imediatamente a partir desta ideia terá grandes dificuldades em avançar. A única coisa que descrevi é um *gimmick*. Quem é o protagonista? Um astronauta? Um arquitecto? Qual é o conflito, ou o problema, de ter caído noutra dimensão? Que perigo corre? Etc. Responder a estas questões poderá levar a um bom conceito. Mas ainda não teremos uma história.

Para termos uma história, temos de ter uma estrutura, conhece as personagens principais, perceber o cenário, enfim, todos os elementos fundamentais da história.

Segundo Brandon Sanderson, existem três tipos de escritores. Por um lado há os *Outliners*, que têm de ter toda a estrutura da narrativa determinada antes de começar a escrever. Por outro lado existem os Descobridores, que começam a escrever e vão montando os vários elementos à medida que avançam. Sanderson acredita, no entanto, e eu também, que a maioria dos bons escritores são um terceiro tipo, um misto dos dois: estão abertos a partir à descoberta, mas reconhecem a utilidade das estruturas pré-desenvolvidas.

Cada escritor terá o seu modo de trabalhar. No entanto, o essencial, para já, é perceber-se o seguinte: o processo tem de levar a uma história consistente, ou iremos parar a cada curva, deparando-nos com becos sem saída onde o desânimo é inevitável. E uma história consistente exige um *gimmick* original, diferente, criativo, e um conceito sólido, de preferência um alto conceito. O meu melhor conselho, para quem está a começar, é o de não descansarem antes de conseguirem resumir toda a vossa história em duas frases. Se investirem nisto à partida, já está meio caminho andado. **BANG!**

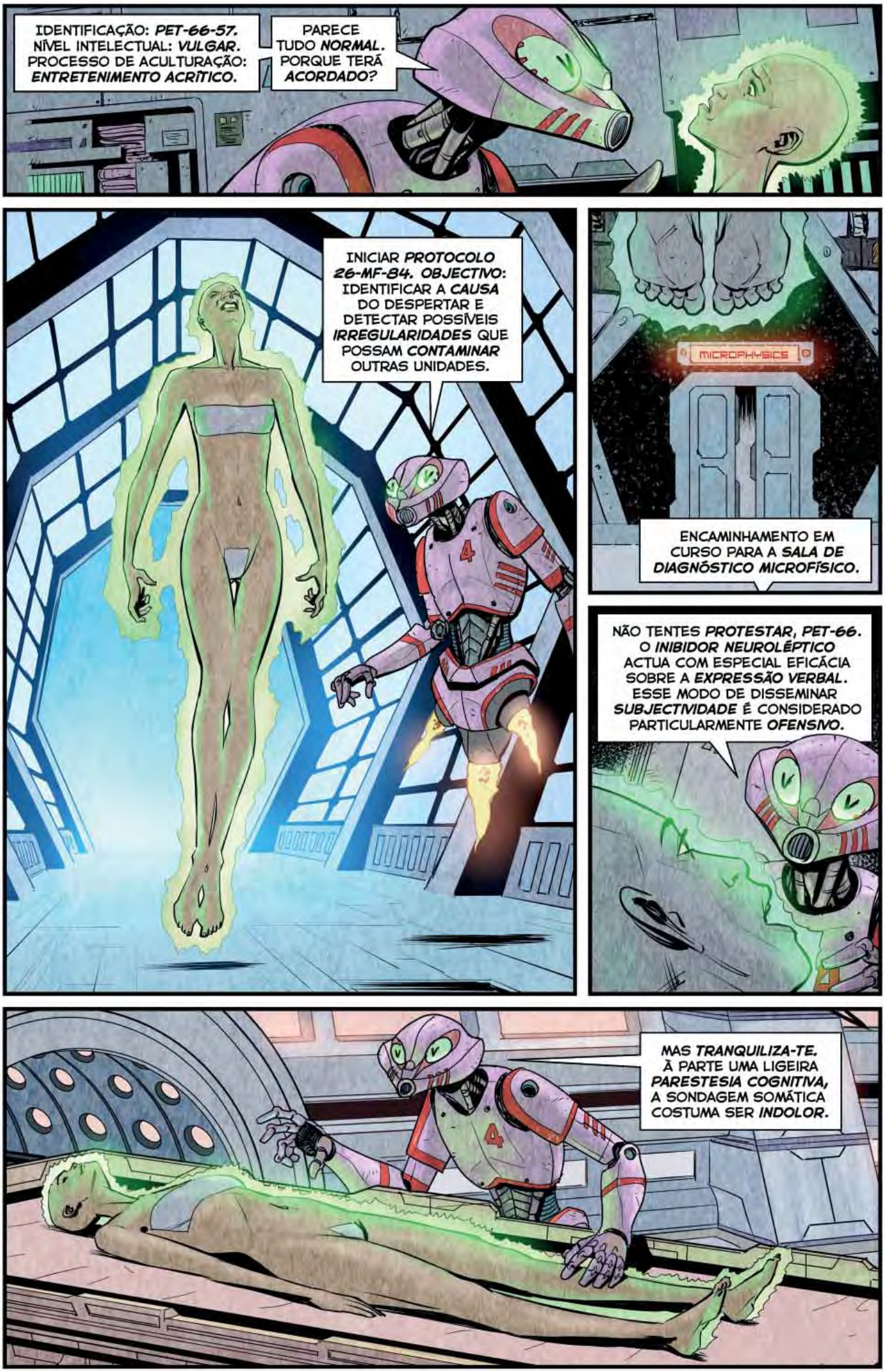
Bruno Martins Soares

Ganhou o Prémio Nacional de Jovens Criadores na vertente de Literatura, tendo representado Portugal na Feira de Jovens Criadores da Europa e do Mediterrâneo em Turim em 1997, onde o seu conto «Mindsweeper» foi publicado em italiano. Após vários contos e textos publicados em diversas colectâneas e publicações de referência, editou a trilogia de ficção científica/fantasia A Saga de Alex 9 pelas mãos da editora Saída de Emergência a partir de 2009. Entretanto já publicou vários outros livros e contos, tanto em português como em inglês.
Em 2013, co-produziu e co-escreveu a longa-metragem *Regret*, da produtora Castaway Entertainment, com distribuição nos EUA e Canadá pela distribuidora Anderson Digital. Entre 2015 e 2017, escreveu e co-produziu a curta-metragem *Desvio*, Award of Merit da Best Shorts Competition, para além de três outras curtas-metragens e dois pilotos para TV. A sua peça *O Papel* foi também encenada pela produtora This Is That. Como jornalista, escreveu para o *Diário de Notícias* e para a *Ideias & Negócios* e foi correspondente em Portugal da *Jane's Defence Weekly*, a maior revista do mundo de defesa militar. Também colaborou com o *The Washington Post*.

Miguel Montenegro

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

ALARME.
O SONO
POR MIGUEL MONTENEGRO
CORES POR NIMESH MORARJI
HOUVE UM DESPERTAR.
ALARME.
HOUVE UM DESPERTAR.
ALARME.
CENTRAL, DESLIGA O ALERTA. LOCALIZÁMOS A ANOMALIA.


IDENTIFICAÇÃO: PET-66-57. NÍVEL INTELECTUAL: VULGAR. PROCESSO DE ACULTURAÇÃO: ENTRETENIMENTO ACRÍTICO.
PARECE TUDO NORMAL. PORQUE TERÁ ACORDADO?
INICIAR PROTOCOLO 26-MF-84. OBJECTIVO: IDENTIFICAR A CAUSA DO DESPERTAR E DETECTAR POSSÍVEIS IRREGULARIDADES QUE POSSAM CONTAMINAR OUTRAS UNIDADES.
MICROPHYSICS
ENCAMINHAMENTO EM CURSO PARA A SALA DE DIAGNÓSTICO MICROFÍSICO.
NÃO TENTES PROTESTAR, PET-66. O INIBIDOR NEUROLÉPTICO ACTUA COM ESPECIAL EFICÁCIA SOBRE A EXPRESSÃO VERBAL. ESSE MODO DE DISSEMINAR SUBJECTIVIDADE É CONSIDERADO PARTICULARMENTE OFENSIVO.
MAS TRANQUILIZA-TE. À PARTE UMA LIGEIRA PARESTESIA COGNITIVA, A SONDAGEM SOMÁTICA COSTUMA SER INDOLOR.

ANÁLISE COMPLETA.

RELATÓRIO FINAL: A UNIDADE ESTÁ EM *FUNCIONAMENTO ÓPTIMO* E O *PROGRAMA DE ACULTURAÇÃO* ESTÁ *ACTIVO* E EM *PLENA ADMNISTRAÇÃO*.

A CAUSA MAIS PROVÁVEL PARA ESTA *OCORRÊNCIA* É TER HAVIDO UMA FALHA NO FUNCIONAMENTO DO *DISPOSITIVO HIPNÓTICO DA CÂMARA INDIVIDUAL DE SONO*.

NÃO TENDO SIDO DETECTADOS *DEFEITOS ENDÓGENOS*, A UNIDADE PODE VOLTAR A *DORMIR*.

APLICAR O *PROTOCOLO N-8*: INDUÇÃO SIMPLES DE *NARCOSE PROFUNDA*.

?!

ERRO NO PROCEDIMENTO: A UNIDADE *NÃO ADORMECE!*

ISTO É AINDA MAIS *IRREGULAR*.

SERÁS UMA *SINGULARIDADE*? OS MEUS *CIRCUITOS ANALÍTICOS* NÃO ESTÃO PREPARADOS PARA RESOLVER ESSA EQUAÇÃO.

DESACTIVAR O INIBIDOR. *MEXE-TE* E *FALA, PET-66*.

O QUE SE ESTÁ A PASSAR? EU ESTAVA A VIVER UM *DIA PERFEITO* E AGORA ACORDO NESTE *PESADELO!* QUE *RAIO* ÉS *TU*?

ESTADO CONFUSIONAL JUSTIFICÁVEL. POR FAVOR, *SEGUE-ME*.

HÁ UMA PESSOA CAPAZ DE TE EXPLICAR A SITUAÇÃO MELHOR DO QUE EU.
APRESENTO-TE...
"...O GANDE HIPNOTIZADOR!"
FINALMENTE!
TENHO ESTADO À TUA ESPERA DESDE QUE ASSUMI FUNÇÕES HÁ 148 ANOS. EU TINHA A MESMA IDADE QUE TU, MAS ESTÁS A REAGIR COM MUITO MAIS CALMA DO QUE EU.
QUE TIPO DE PESSOA É QUE ACORDA E COMEÇA LOGO A FALAR COM UM ROBÔ COMO SE FOSSE ALGO NORMAL? DEVES MESMO SER UMA SINGULARIDADE.
EU... O QUÊ?!
NÃO ESTOU A PERCEBER NADA. ESTE É O SONHO MAIS BIZARRO QUE JÁ TIVE.
INFELIZMENTE PARA TI ISTO É BASTANTE REAL, F-31.
OU SERÁ QUE PREFERES O TEU NOME DE SIMULACRO? MARY?
NOME DE QUÊ?!
ESTOU A VER. TALVEZ SEJA MAIS FÁCIL PERCEBERES SE ESPREITARES PELA ESCOTILHA.
?

"BEM-VINDA AO *SÉCULO XXVI*, MARY. ESTA É *ORWELLVILLE*, A ÚLTIMA QUINTA ORGÂNICA APÓS O *FIM DA CIVILIZAÇÃO.*"

"AQUI, OS ÚLTIMOS *500 MIL ESPÉCIMES HUMANOS* LEVAM UMA *VIDA PERFEITA*, *ADORMECIDOS* NUM *SONHO ETERNO DE PLENA FELICIDADE VIRTUAL.*"

"TAMBÉM TU FAZIAS PARTE DESTA MAIORIA ANTES DE ACORDARES, *MARY.*"

"SEM *RESPONSABILIDADES*, *DÚVIDAS* OU *ESCOLHAS ANGUSTIANTES*. TODOS OS PROBLEMAS FORAM *SOLUCIONADOS* POR UMA PEQUENA CASTA DE *HIPNOTIZADORES* QUE PERMANECEM *ACORDADOS*, GARANTE DO *BOM FUNCIONAMENTO* DO *MUNDO ONÍRICO.*"

ONÍRICO? COMO ASSIM? O MEU *MUNDO* NÃO É *REAL?*

TUDO É REAL, MARY. A DIFERENÇA ESTÁ ENTRE O *VIRTUAL* E O *MATERIAL*.

MAS O QUE IMPORTA SÃO AS *MEMÓRIAS*. MESMO QUE *PROGRAMADAS*, AS TUAS FAZEM-TE *FELIZ*. O QUE IMPORTA QUE SEJAM *VIRTUAIS?*

E ONDE FICA O *LIVRE-ARBÍTRIO?*

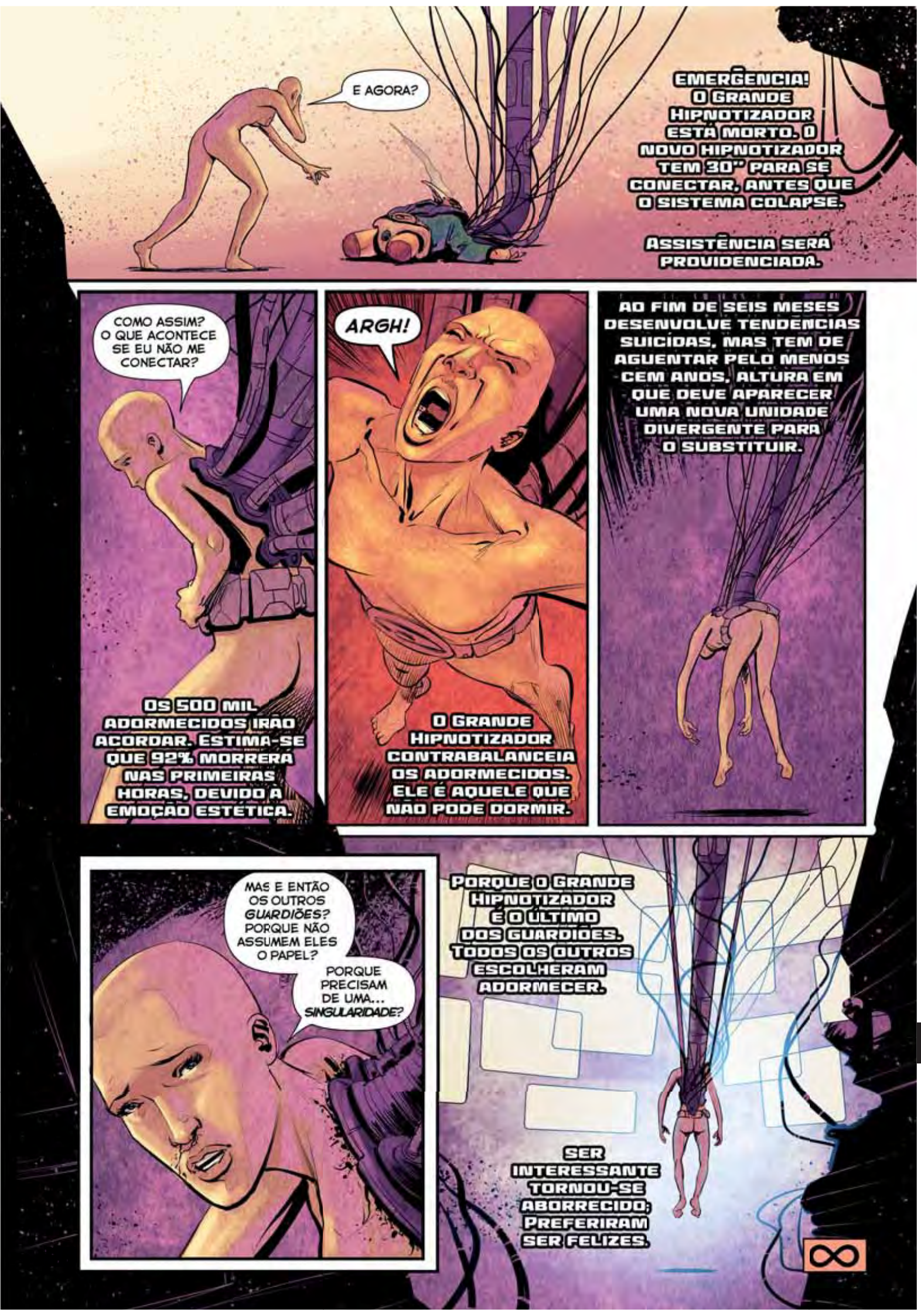
NO LUGAR DAS *ILUSÕES*. TODA A *AGÊNCIA* É MERA *ACTUALIZAÇÃO* DA NOSSA *MEMÓRIA VIVIDA*. NINGUÉM *ESCOLHE* AS SUAS *EXPERIÊNCIAS* OU *DESEJOS*.

EXCEPTO *HOJE*. AGORA QUE O *PRÓXIMO HIPNOTIZADOR* CHEGOU POSSO EXERCER O ÚNICO VERDADEIRO ACTO DE *SOBERANIA*.

NÃO! ESPERA!

ZAP

KRAK


E AGORA?
EMERGÊNCIA! O GRANDE HIPNOTIZADOR ESTÁ MORTO. O NOVO HIPNOTIZADOR TEM 30" PARA SE CONECTAR, ANTES QUE O SISTEMA COLAPSE.
ASSISTÊNCIA SERÁ PROVIDENCIADA.
COMO ASSIM? O QUE ACONTECE SE EU NÃO ME CONECTAR?
OS 500 MIL ADORMECIDOS IRÃO ACORDAR. ESTIMA-SE QUE 92% MORRERÁ NAS PRIMEIRAS HORAS, DEVIDO À EMOÇÃO ESTÉTICA.
ARGH!
O GRANDE HIPNOTIZADOR CONTRABALANCEIA OS ADORMECIDOS. ELE É AQUELE QUE NÃO PODE DORMIR.
AO FIM DE SEIS MESES DESENVOLVE TENDÊNCIAS SUICIDAS, MAS TEM DE AGUENTAR PELO MENOS CEM ANOS, ALTURA EM QUE DEVE APARECER UMA NOVA UNIDADE DIVERGENTE PARA O SUBSTITUIR.
MAS E ENTÃO OS OUTROS *GUARDIÕES*? PORQUE NÃO ASSUMEM ELES O PAPEL?
PORQUE PRECISAM DE UMA... *SINGULARIDADE*?
PORQUE O GRANDE HIPNOTIZADOR É O ÚLTIMO DOS GUARDIÕES. TODOS OS OUTROS ESCOLHERAM ADORMECER.
SER INTERESSANTE TORNOU-SE ABORRECIDO; PREFERIRAM SER FELIZES.
∞

SERÁ QUE OS ANDRÓIDES SONHAM COM GUITARRAS ELÉCTRICAS?

POR RICARDO S. AMORIM

É impossível que qualquer aficionado de *sci-fi*, ou alguém que tenha pelo género um interesse marginal que seja, nunca tenha tido contacto com o universo de Philip K. Dick (PKD). Contudo, serão menos aqueles que realmente leram alguma das suas obras do que os que fazem essa afirmação baseados na ilusão de propriedade que dezenas de visualizações de *Blade Runner* lhes conferem. Nada a apontar à obra de Ridley Scott, muito pelo contrário, mas é impossível ao filme conter todas as dimensões de *Do Androids Dream Of Electric Sheep?* [*Será que os Androides Sonham com Ovelhas Eléctricas?*, Relógio de Água, 2016], e que só múltiplas leituras revelam. Isto sobre um dos mais conhecidos e acessíveis romances do escritor norte-americano falecido em 1982,

meses antes da estreia de *Blade Runner*, mas a sua obra é composta por mais de 120 *short stories* e cerca de 40 romances, alguns deles de uma complexidade quase impenetrável.

PKD é o típico autor menosprezado em vida e consagrado após a morte, apesar de ter ganhado vários prémios ao longo da sua carreira. Nunca saberemos se teria esse reconhecimento em vida depois da estreia de *Blade Runner* nos cinemas, dado o estatuto de filme de culto que alcançou, mas a verdade é que morreu pobre e com distúrbios mentais que o perturbaram durante grande parte da vida. Não obstante, tornou-se numa das maiores referências do género (quiçá a maior), e Hollywood soube reconhecer o potencial cinematográfico da sua obra, com melhores ou piores resultados, destacando-se, de uma série de adaptações *Desafio Total* [Paul Verhoeven, 1990], *Relatório Minoritário* [Steven Spielberg, 2002] ou *A Scanner Darkly – O Homem Duplo* [Richard Linklater, 2006]. Nos últimos anos tem existido um interesse redobrado por PKD, logo com a sequela *Blade Runner 2049* [Denis Villeneuve, 2017] à cabeça, mas também pela adaptação televisiva de *O Homem do Castelo Alto* (com edição portuguesa da Saída de Emergência) pela Amazon, e agora com *Philip K. Dick's Electric Dreams*, uma antologia de dez episódios baseados em dez histórias de PKD, com protagonistas como Steve Buscemi ou Bryan Cranston (o Walter White, de *Rutura Total*).

A sua escrita evocativa e as questões humanas e filosóficas que levanta sob um cenário *sci-fi* também serviram de inspiração à música nos seus mais diversos quadrantes. Um dos exemplos mais conhecidos é *Sister*, quarto álbum dos Sonic Youth [SST Records, 1987], parcialmente inspirado na vida e obra de PKD, que teve uma irmã gémea que morreu dias depois do nascimento, e cuja memória o assombrou durante toda a vida. As referências são muitas e nos mais diversos géneros, mas como n'O Som de Dunwich temos um foco mais calibrado, hoje falamos dos Clutch e da influência de PKD nas letras de Neil Fallon, um aficionado confesso.

Um dos mais pequenos estados americanos é Maryland, que sempre teve uma cena musical efervescente. Na cena *doom* até se fala do som tradicional de Maryland, que tem nos *The Obsessed* a sua face mais reconhecida, mas também devem ser referidos os Pentagram, embora sejam do estado vizinho da Virgínia do Norte. Geograficamente, falamos num raio de cerca de 100 quilómetros a partir de Washington D.C., cidade que sempre teve uma cena *punk* muito activa. Os Clutch formaram-se no início dos anos 90 neste caldeirão de diferentes influências, mas a sua génese encontra-se, assumidamente, no punk hardcore, tanto em termos estilísticos como de ética *do it yourself*. Idolatravam os Fugazi e os Bad Brains, mas o seu som era diferente do que se fazia na altura, o que sempre dificultou a tarefa de os catalogar e inserir numa cena específica. À medida que foram alcançando maior sucesso, e assinaram por uma multinacional, tanto os tentaram colar à cena *grunge* (porque era um rótulo vendável), como depois ao *stoner rock*, que também teve o seu momento de atenção comercial na segunda metade da década de 90. Mas os Clutch, mesmo tendo elementos que se pudessem associar a cada um desses géneros, nunca se integraram em nenhum deles, fundamentalmente por cedo terem criado uma identidade muito própria. A sua evolução musical sempre teve o seu quê de regressivo, voltando ao som clássico do *rock 'n' roll* e às suas raízes no *blues*. Apesar do sucesso que tem alcançado, tanto nos EUA como na Europa, é uma banda que nunca conseguiu dar um salto em termos de notoriedade para o *mainstream*, não porque a sua música não seja apelativa o suficiente para o grande público, mas porque, mesmo quando estiveram em multinacionais, nunca cederam aos caprichos da indústria e também porque – e os próprios o reconhecem – nunca tiveram a imagem certa para tal, e assim nunca se conseguiram promover da melhor forma. A verdade é que, em certos círculos, a imagem continua a importar mais do que a essência, e passassem os elementos dos Clutch as manhãs no ginásio ou tivessem aquele *look* de *junkie* abandonado de olho azul, e hoje o grande público saberia que *Earth Rocker* é um dos melhores discos do género desde *Back In Black* dos AC/DC. Como parecem pais barbudos e com barriga de cerveja, essa verdade é apenas reconhecida por alguns – e não somos assim tão poucos, apesar de tudo.

Argumentarei perante qualquer júri que os Clutch são uma das grandes bandas de *rock 'n' roll* da actualidade, que nada ficam a dever a uns Queens Of The Stone Age, por exemplo, e mereceriam semelhante popularidade. Contudo, não deixa de ser curioso que, além da já referida imagem, essa diferença de estatuto acabe por ser algo metafórica para as barreiras de género. É que mesmo quando as letras falam de mulheres desinibidas, carros rápidos e de outros clichés do *rock*, fazem-no com uma verve ímpar, e Neil Fallon é um letrista pouco convencional, que mistura elementos de *sci-fi* e fantasia com tramas políticas e teorias da conspiração. Num artigo no *The Wall Street Journal*, Fallon é citado em relação à ficção científica: «A sua força e principal apelo para mim é permitir-me fazer um comentário sobre a humanidade, seja num futuro utópico ou numa

distopia paralela.» Tal fica bem patente em «The Face», do já referido *Earth Rocker*, em que num cenário distópico as grandes ferramentas do *rock* são consideradas ímpias no refrão, que vai alterando até à redenção final:

One thousand Les Pauls
Burning in a field
What rabid religion
Poisons their minds?
One thousand Jazzmasters
Thrown into the sea
What measure of madness
Governs their time?
[...]
Uncounted Les Pauls
Are sainted to the sky
Where there was darkness
Now only light
Uncounted Jazzmasters
Rising up from the bottom of the sea
The wicked are nought
The righteous are free.
[«The Face», Neil Fallon 2013]

Neil Fallon nomeia *Duna*, de Frank Herbert, como o melhor livro de *sci-fi* alguma vez escrito e *Algo Maligno Vem Aí*, de Ray Bradbury, como outro dos livros da sua vida, ambos com edição em português pela Saída de Emergência. Nos últimos quinze anos tem-se tornado especial admirador de Philip K. Dick, do qual elege a trilogia VALIS como as suas obras preferidas. Em 2016, num artigo na *Team Rock* sobre os seus dez livros preferidos, Fallon escreveu: «De modo algum o romance mais acessível de Dick (tristemente, Dick deixou esta realidade antes de poder concluir o trabalho), penso que a trilogia VALIS é o mais assustador retrato da linha ténue entre génio e loucura. Conspiração e paranóia precisam uma da outra. E VALIS tem ambas com fartura. Como tantas das suas obras, VALIS esteve à frente do seu tempo. Dick foi um pioneiro naquilo que se tornou agora o argumento típico de Hollywood. Em VALIS, ele reutiliza inteligentemente a teoria do satélite Cavaleiro Negro e, em troca, eu roubei-lhe, sem vergonha, a frase "*pink rays from the ancient satellite*" para a letra de "Burning Beard".»

A influência de PKD nas letras de Fallon é especialmente notória quando escreve sobre personagens que não sabem o que é ou não real. A confluência de realidades abre-lhe possibilidades criativas, podendo misturar o real com a fantasia. «Escrever canções é uma licença para mentir. Pegamos em factos e construímos um mundo à sua volta que não é necessariamente real», disse Fallon ao jornal australiano *The Sydney Morning Herald*. «Uma canção com detalhes é mais tangível, parece real – pronomes abstractos são apenas vagos e facilmente esquecíveis.» Fallon conta histórias nas suas canções, muitas vezes dando nome aos personagens e aos espaços em que a trama ocorre, reais ou ficcionados. A história é contada com a convicção de um pregador, muito ao estilo de Tom Waits, não fosse ele uma das suas principais influências, a par de Chuck D, dos Public Enemy. Num dos temas mais dickianos de *Earth Rocker*, Fallon mistura guardas futuristas com as referências mais elementares do *rock*, nomeando directamente aquele que muitos historiadores referem ser o primeiro disco de *rock 'n' roll*, *Rocket 88*, de Jackie Brenston and his Delta Cats, gravado em 1951.

Peace keeping agents from several futures,
They got a warrant out, some judge's letter.
What it is I'm going to do, I haven't done.
They got their probabilities, but I got somethin' much better.

My Rocket 88, fastest in the land.
Crucial, crucial, velocity.
[«Crucial Velocity», Neil Fallon 2013]

Como o próprio nome indicia, o disco seguinte dos Clutch, *Psychic Warfare* (2015), leva esta influência a outro nível, e a letra de «X-Ray Visions», o primeiro single do álbum, é um exercício de dualidades e de questões que se levantam, como PKD habitualmente fazia. «Estava atraído por uma das coisas que ele fazia, que é haver sempre uma questão entre realidade e irrealidade; sanidade e insanidade; génio e loucura, e isso é algo que acho muito interessante, pois o processo criativo pode levar-te à loucura», explicou Fallon à revista *New Noise*. «Essa canção é sobre a paranóia de alguém que lhe afecta a sua própria leitura da realidade e que não lhe permite diferenciar quando estaria são ou não, e ele fazia isso em muitos dos seus livros», conclui. O vídeo do tema, realizado por Dan Winters, tem várias referências ao universo dickiano, e até uma fotografia do autor aparece a dado momento.

Os Clutch acabaram de gravar um novo álbum, que será editado nos próximos meses, e enquanto aguardamos por saber se esta influência se mantém no novo trabalho, fica a sugestão d'O Som de Dunwich para descoberta dos Clutch. Além dos já referidos *Earth Rocker* e *Psychic Warfare*, *Pure Rock Fury* e *Blast Tyrant* são discos que merecem ser descobertos por quem anda a passar ao lado desta grande banda. **BANG!**

Ricardo S. Amorim

De ascendência minhota, Ricardo S. Amorim nasceu em 1980 em Lisboa, cidade onde reside. Cedo revelou um horror doentio a falar sobre si próprio, condição que se agravou desde que foi coagido a escrever estas linhas. Autor da biografia oficial dos Moonspell, *Lobos Que Foram Homens*, tem ainda presença assídua na revista LOUD!.

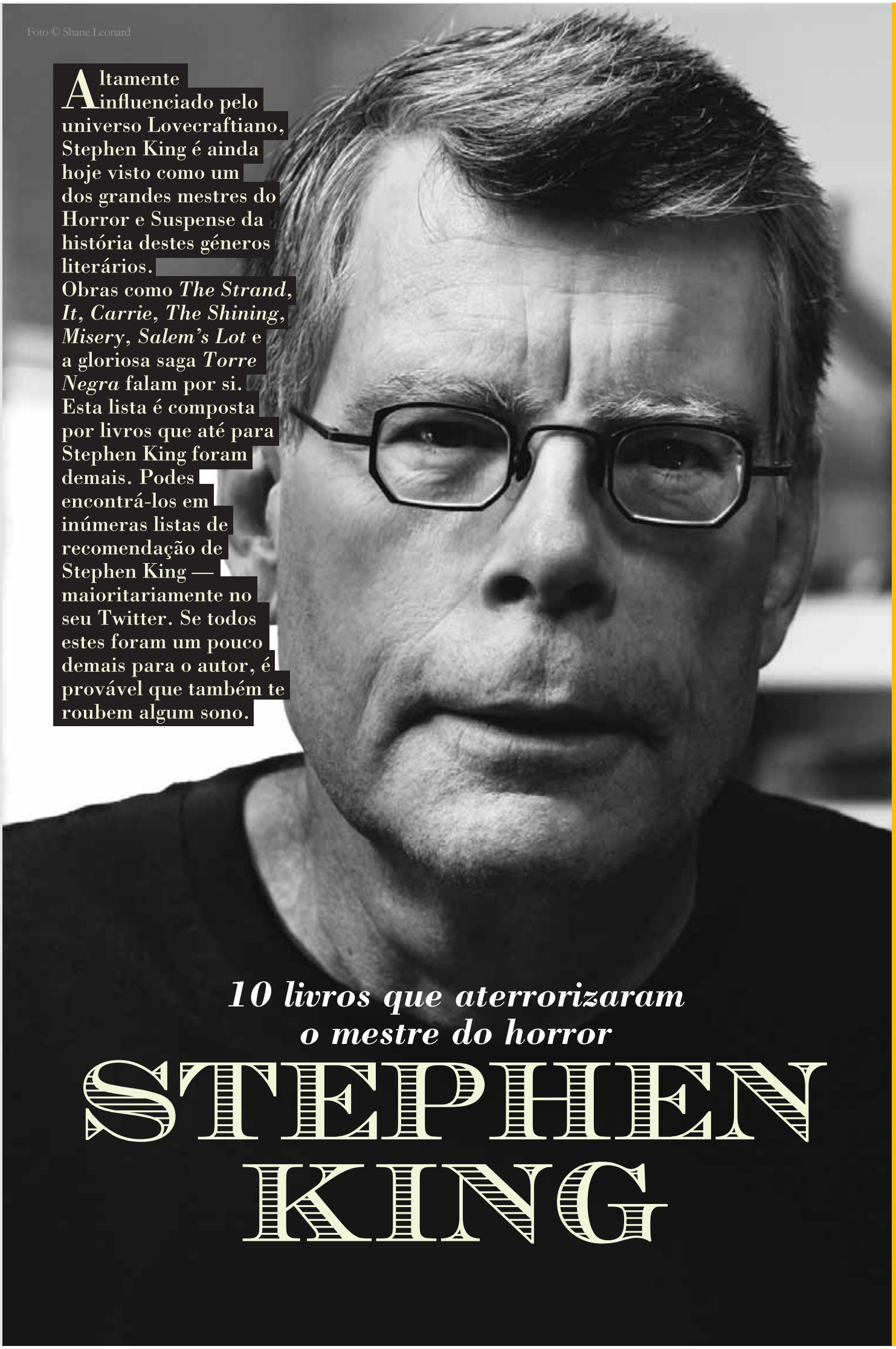


Foto © Shane Leonard

Altamente influenciado pelo universo Lovecraftiano, Stephen King é ainda hoje visto como um dos grandes mestres do Horror e Suspense da história destes géneros literários. Obras como *The Strand*, *It*, *Carrie*, *The Shining*, *Misery*, *Salem's Lot* e a gloriosa saga *Torre Negra* falam por si. Esta lista é composta por livros que até para Stephen King foram demais. Podes encontrá-los em inúmeras listas de recomendação de Stephen King — maioritariamente no seu Twitter. Se todos estes foram um pouco demais para o autor, é provável que também te roubem algum sono.

10 livros que aterrorizaram o mestre do horror

STEPHEN KING

A Assombração da Casa da Colina
Shirley Jackson

Hill House é uma mansão com oitenta anos numa localização que nunca é especificada. O *plot* gira em torno de quatro personagens: Dr. John Montague, um investigador do sobrenatural; Eleanor Vance, uma tímida jovem que se arrepende dos anos que passou a cuidar da mãe; Theodora é uma artista *queer* e boémia; e Luke Sanderson, o herdeiro da casa, é o hospedeiro.

Na Escuridão da Mente
Paul Tremblay

Marjorie Barrett, uma miúda de 14 anos, demonstra sinais de doença mental. A história é contada pela perspetiva de Merry, a irmã mais nova, de oito anos, e esta história de horror imerge em temas como exorcismo católico e exploração em *reality shows*. A *novel* venceu o prémio Bram Stoker, atribuído pela Horror Writer's Association.

Algo Maligno Vem Aí
Ray Bradbury

Uma fantasia negra sobre dois melhores amigos de 13 anos, Jim Nightshade e William Halloway, que aprendem a combater o medo numa tenebrosa experiência na feira do misterioso Mr. Dark.

Deuses Americanos
Neil Gaiman

A perturbadora mente de Neil Gaiman perfeitamente espelhada numa *novel* sem paralelos. Não é que a estrutura do livro seja radicalmente diferente das bases de *storytelling*, mas a verdade é que o conteúdo de Gaiman ganha uma forma simultaneamente enigmática, profana e profundamente *twisted* — tudo isto no melhor sentido possível.

Lua Vermelha
Benjamin Percy

Eles vivem entre nós. São nossos vizinhos. Os nossos amantes. Eles mudam. Quando agentes governamentais arrombam a porta de casa de Claire Forrester e assassinam os seus pais, Claire percebe que é diferente. Patrick Gamble nunca fora nada de especial, até ao dia em que saiu de um avião com o estatuto de herói, o único sobrevivente. Chase Williams torna-se no terror que jurara proteger o povo americano. Simplesmente delicioso.

Trilogia Área X
Jeff VanderMeer

Uma trilogia tremenda que envolveu Stephen King até à última página. Tudo se passa num inverno na Área X, uma selva misteriosa que durante trinta anos desafiou todas as explicações, recusando revelar os seus segredos.

Psycho
Robert Bloch

Ela era uma fugitiva, perdida na tempestade. O dinheiro roubado não vai ajudá-la. Ela estava numa estrada estranha. Mas agora não há nada a fazer. Ela cavara a sua própria sepultura. Ela arrepiou-se no carro gelado, rodeada por sombras. Até que, sem um único som, uma figura negra emerge da escuridão.

O Deus das Moscas
William Golding

Um clássico incontornável e um espelho horrível de tão fidedigno da fragilidade da empresa humana. Este livro, do Prémio Nobel da Literatura William Golding, não precisa de apresentações — leiam-no.

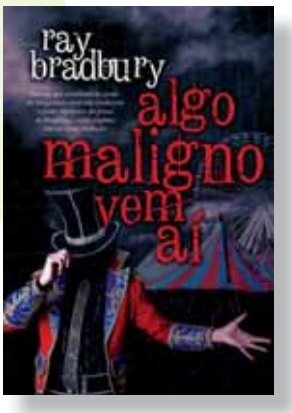
Broken Monsters
Lauren Beukes

Na cidade que se tornou o símbolo para a morte do sonho americano, um assassino brutal rompe com a realidade. A detetive Gabi Versado caçou inúmeras criaturas sobrenaturais durante oito anos. Clayton Broom é um artista falhado e um homem quebrado. A vida foi-lhe progressivamente destruindo os planos, ao ponto de o obrigar a procurar outros sonhos — sonhos de carne e osso, perturbadoramente reais e belos.

The Cartel
Don Winslow

Um épico brutalmente realista que cobre a última década da guerrilha américo-mexicana motivada pelas drogas. Começando em 2004 e seguindo os passos de Art Keller, um agente da DEA que há trinta anos combate cartéis, *The Cartel* foca-se no feudalismo sangrento de Adan Barrera.

A coleção Bang! tem o prazer de ter publicado dois dos livros que mais mexeram com o rei do horror:



Lê o QR Code e descobre os 10 livros que aterrorizaram o mestre do Horror Stephen King em fnac.pt

MARTE A FRONTEIRA FINAL

JOANA NETO-LIMA

Exploration is in our nature. We began as wanderers, and we are wanderers still. We have lingered long enough on the shores of the cosmic ocean. We are ready at last to set sail for the stars.

– CARL SAGAN, COSMOS, 1980

O tiro de partida para a corrida espacial foi um pequeno satélite artificial da URSS, chamado *Sputnik*, em 1957. Rapidamente, e à medida que a competição entre os EUA e a URSS aquecia, o alvo de algumas das missões de exploração passou aos nossos planetas vizinhos: Marte e Vénus. O chamamento de Marte ganhou e três anos após o lançamento do satélite *Sputnik* em Outubro de 1960, a URSS fez a primeira tentativa de chegar à órbita do planeta vermelho com as missões Marsnik (amálgama de Mars e Sputnik) 1 & 2. O problemático foguetão *Molniya*, desenvolvido em tempo recorde pela equipa de Korolev, para o lançamento de sondas planetárias, apenas conseguiu atingir 120 km de altitude antes de perder as sondas devido a vibrações no terceiro estádio.

Começa assim a corrida pela conquista do planeta vermelho.

Após várias tentativas, tanto dos EUA como da URSS, finalmente no dia 15 de Julho de 1965 a sonda *Mariner 4* consegue obter a primeira fotografia enquanto orbitava Marte. A foto, ligeiramente desfocada, mostra a superfície marciana coberta por uma ténue camada de nuvens.

Volvidos cinquenta e oito anos e 47 missões lançadas para estudar Marte e a sua lua Phobos, apenas os EUA conseguiram colocar naves funcionais na superfície marciana (com a excepção dos 15 segundos da *Mars 3* em 1971 da URSS). Das cinco tentativas feitas pela NASA, apenas a *Mars Polar Lander* (1999) não teve um desfecho positivo; a URSS nunca conseguiu, para além da acima mencionada *Mars 3*, aterrar uma nave completamente funcional em Marte; a Europa tentou aterrar duas naves, infelizmente nenhuma delas conseguiu chegar à superfície do planeta vermelho em condições de levar a cabo as missões programadas. Mas hoje a competição não é apenas entre as duas superpotências de antigamente que deram início à exploração espacial, hoje não são inimigos a tentar vencer uma corrida... hoje a Índia, a China, os Emirados Árabes Unidos, o Japão, a União Europeia, os Estados Unidos da América e algumas empresas privadas como a SpaceX e a Blue Origin competem e colaboram para se conseguir chegar ainda mais longe.

Os últimos anos têm sido decisivos para o regresso da Humanidade aos voos tripulados a outros corpos celestes. Em Dezembro de 2014, a cápsula da NASA *Orion* voou para lá do Cinturão de Radiação de Van Allen; desde a *Apollo 17*, em 1972, que nenhuma cápsula de transporte de tripulação chegava tão longe do planeta Terra – esta será a cápsula que um dia, espera-se não muito distante, irá levar os astronautas da NASA até Marte. Em Outubro de 2015, a NASA apresenta o fato Z-2, um fato especialmente desenhado para trabalhar em superfícies planetárias (para já, é um protótipo avançado para testar e demonstrar vários avanços tecnológicos como um sistema de remoção de dióxido de carbono auto-regenerativo e sistemas de evaporação de água). Mas o ano mais emocionante foi sem dúvida o de 2016; em Setembro desse ano, durante o International Astronautical Congress (IAC), Elon Musk revelou o revolucionário Sistema de Transporte Interplanetário e os planos que haviam sido postos em marcha aquando da fundação da SpaceX: tornar a Humanidade numa espécie verdadeiramente interplanetária. Mas não foi apenas o anúncio de Musk que marcou o IAC desse ano; Jeff Bezos anunciou que também a Blue Origin entrava na corrida pelo planeta vermelho.

Após o sucesso que foi o primeiro lançamento, a 6 de Fevereiro do Falcon Heavy da SpaceX, lançamento esse que saiu da renovada plataforma de lançamento 39A, de onde as missões Apollo foram lançadas em direcção à Lua e o Space Shuttle fazia o Mundo sonhar com uma exploração espacial inclusiva e cada vez mais acessível, o sonho marciano parece cada vez mais real e ao alcance da nossa geração.

Se com a Corrida pela Lua conseguimos tantos benefícios para a Humanidade ainda ancorada na Terra, nem se consegue imaginar o futuro que nos espera após a chegada dos primeiros colonos de Marte.

«Someday, I hope to hoist my own grandchildren onto my shoulders. We'll still look to the stars in wonder, as humans have since the beginning of time. But instead of eagerly awaiting the return of our intrepid explorers, we'll know that because of the choices we make now, they've gone to space not just to visit, but to stay – and in doing so, to make our lives better here on Earth.» – Barack Obama (12 de Outubro de 2016)

BANG!

Formação "Kimberley" na base do Monte Sharp captada pelo rover Curiosity. Credito: NASA/JPL-Caltech/MSSS

Primeira fotografia de Marte, captada pela missão Mariner 4 em 15 de Julho de 1965. Credito: NASA

Joana Neto-Lima

Desde 1984 a olhar as estrelas e a imaginar como seria poder pilotar uma nave espacial e passar uns dias de férias na Lua.

Desde sempre foi apaixonada pela Exploração Espacial e quando o *Space Shuttle* aterrou pela última vez houve lágrimas. É cientista planetária no Departamento de Planetologia e Habitabilidade do Centro de Astrobiologia – CSIC/INTA, o primeiro centro de investigação fora do território americano a fazer parte do NASA Astrobiology Institute. Por vezes escreve no seu blogue www.astrobiologiaPT.wordpress.com.

EROS E PSYCHÊ

um conto inédito de

ANTÓNIO DE MACEDO

A monstruosidade que o persegue é implacável, disso não tem dúvidas. Corre porque não tem outra arma. Correr para despistar. O tempo é escasso e o labirinto verde que o fustiga com as vergastadas da corrida é uma débil protecção. Sobretudo contra aquela ameaça.

A vibração provocada pelo bater das asas do monstro é aterradora. Inconfundível. De início pensou que poderia ser de um alieno «bom», mas logo se dá conta de que o som, com o característico zumbido quase subliminar, denuncia o impulso de predação do alieno «mau». E daí… quem sabe? Por entre tantos ruídos, farfalhos, chirridos, rangidos, fragores, sussurros, gorgolejos, da floresta de esmeralda, os sentidos baralham-se e as percepções confundem-se… Em todo o caso prefere acautelar-se e continuar a correr. Na medida do possível, entenda-se.

O homem já quase só tropeça, sem rumo, com os pensamentos a escaparem-se por todos os orifícios do seu exausto organismo. No meio de tantas árvores, tantos fetos, tantas sarças, tantos tufos de espinheiros e até de tanto musgo e de tantos líquenes que recobrem troncos, pedras e raízes — corre, ou melhor, tenta correr, o cansaço torna-o cada vez mais trôpego e vulnerável. Corre — no meio do túmulo de verdura que lhe será, em breve, o túmulo da sua tumultuosa e desaustinada existência.

Os pés por vezes mergulham em charcos, aqui e ali, semiocultos por ervaçais e restolho, charcos que não são só de água e lama mas de restos de coisas inomináveis que parecem provindas dos fundos de uma noite de terror. De repente afunda-se até aos joelhos, e mesmo puxando a perna com força tem dificuldade em desgrudar o pé mergulhado. Consegue-o, fica a transpirar e um medo insidioso, atabafante, subjuga-o a pouco e pouco.

Saíra de casa como de costume, para ir à tabacaria da esquina, resolvera encurtar caminho de regresso cortando por um pequeno ajardinado que contorna as traseiras da rua, e afinal o ajardinado é maior e mais denso do que sempre lhe parecera. Quando se dá conta do que o rodeia, descobre que está perdido num extenso bosque de árvores retorcidas e plantas entrelaçadas. Deixa de raciocinar porque sabe que os impossíveis por vezes acontecem.

Sobretudo num mundo que há muito deixou de ser o que era porque um mistério maior abrira um imprevisto portal interdimensional entre este universo e algum outro algures.

Enquanto durara essa fracção de fissura — pouco tempo, felizmente, embora com intermitências de abre-e-fecha — alguns milhares de seres estranhos introduziram-se no nosso planeta, em vários locais e latitudes por onde a fenda acompanhara o movimento de translação da Terra. Entre eles as monstruosidades voejantes, das quais uma parece segui-lo.

À medida que a floresta o absorve, os amieiros, os carvalhos, os teixos e os álamos sucedem-se aos eucaliptos e aos pinheiros-bravos, e as moitas de tojo rijo, dum verde agressivo por onde despontam cachos de pequenas flores agudas, amarelas, transformam-se num mar de fetos que lhe dá pela cintura, um mar verde e castanho, caricioso, hipnótico, onde sente que se entranha como num banho ritual e sem regresso.

Um ramo de silva prende-se-lhe à camisa, dá um esticão procurando soltar-se, o tecido rasga-se de alto a baixo, fica com um ombro à mostra mas segue adiante sem sentir a dor dos espinhos na carne, sem sentir calor nem frio, sem já sentir sequer espanto ou horror pelo que lhe possa vir a acontecer.

Quando nota que os carvalhos já não são carvalhos mas araucárias, sabe que os sentidos se lhe expandem, dotados dum novo leque de percepções.

Não há vento: alguns pássaros grasnam, distantes, em rouquejos curtos, devorados por longos intervalos de silêncio.

Por fim detém-se, incapaz de se orientar.

Vê-se rodeado de palmeiras, choupos e árvores gigantescas cujo nome ignora, talvez tamarindos, donde pendem lianas desenrolando-se em arcos caprichosos como até então só vira nos filmes.

Descobre que algumas dessas árvores não são árvores, mas altíssimos fetos arborescentes, e licopódios gigantes, e fica maravilhado.

Selva ou sertão, o emaranhado vergel onde se perdera é simultaneamente belo e medonho. Faz-lhe lembrar a flora que vira em gravuras de remotas eras paleozóicas.

De súbito dá-se conta de que aquela selva misteriosa, repleta duma abundante folhagem estilizada cor de turquesa, rompida numa ou noutra clareira por flores grandes semelhantes a anémonas de tons vermelhos sombrios, parece não possuir vida animal de espécie alguma.

Já nem os pássaros se ouvem, sequer.

Semicego pelo pasmo de se saber perdido, abre caminho por um cerrado dédalo de fustes altos, grossos e rebeldes, sem dúvida bambus, que se vão tornando mais finos e flexíveis à medida que avança, e sem saber como cai num pântano onde fica mergulhado até à cintura, numa papa viscosa de cheiro doentio.

Nem sequer tem tempo de perceber que a superfície sólida, subaquática, onde assentara os pés não é tão sólida como lhe parecera nos primeiros segundos.

O seu peso obriga o fundo do charco a ceder, e a Natureza começa a abrir-se devagar para recebê-lo com uma doçura solene, gravemente, liturgicamente.

O pânico que sente é brutal e imediato, o coração quase lhe deixa de bater.

Sem dar pelo que faz, estende um braço e agarra um junco.

Felizmente o junco resiste. Com infinitas cautelas, dominando o asco que lhe provoca aquela água glutinosa, cor de chumbo, ao mesmo tempo que sente os pés a escorregarem no leito mole e absorvente, consegue agarrar outro junco com a outra mão, depois de morder a língua uma porção de vezes devido ao esforço.

Não é fácil manter-se assim, com os pés pesados como blocos de cimento a fugirem para os fundos do sumidouro, e os dois juncos a vergarem até ao limite da sua flexibilidade.

Por um momento acredita que pode ao menos ficar imóvel, mas bastam-lhe alguns lentos segundos para adivinhar que a força suave mas possante que o sorve é superior à energia tumultuosa dos seus terrores, à própria resistência dos dois juncos.

Para piorar a situação, uma larga abertura nas ramarias altas das árvores permite-lhe ver claramente a forma do alieno voador que o persegue.

Tem umas asas enormes, coloridas e palhetadas, e faz tanto barulho como um pequeno helicóptero.

O homem vê-o de esguelha, pelo canto do olho, e não tem dúvidas de que a criatura exógena o vê, também, e se lhe dirige, agitando o que lhe parece serem umas complicadas mandíbulas com o apetite ominoso dum bom apreciador de carne humana.

Quando o alieno chega junto dele, o homem solta-se dos juncos com o cérebro semivazio a explodir numa última centelha de horror, antes querendo afogar-se do que ser triturado e digerido aos poucos pelo monstro que já o cobre com a sua sombra vampiresca.

Esbraceja, volta-se por duas ou três vezes na água lodosa onde é impossível nadar, e ainda tem tempo de ver que o alieno é uma espécie de borboleta de dimensões descomunais, talvez do tamanho de um adolescente de 15 ou 16 anos.

A borboleta gigante esvoaça em pequenos saltos em torno do homem, que de súbito fica ofuscado pela extraordinária beleza dos olhos daquele ser fantástico. São enormes, redondos, perlados de miríades de prismas veludosos, com um colorido dócil que varia entre os tons cinéreos da ágata e o vermelho-ouro do topázio.

Quase a morrer afogado, com a água lamacenta e repulsiva a encher-lhe a boca e em breve os pulmões, e com uma catadupa de sinos atordoantes a inundar-lhe a consciência, surpreende-se como conseguira apreender, num só relance, tantos pormenores.

«Talvez já esteja morto», pensa, «e daí esta estranha e branquíssima lucidez.»

É neste ponto do aflitivo relato que o narrador solicita a indulgência do leitor para lhe estender diante dos olhos, como um tapete, um indispensável *infodump* (e não será o único, desde já se avisa), para bom entendimento do que vai seguir-se. A exemplo dos romances em folhetins do século XIX, é precisamente nestas situações de *cliffhanger* que o autor aproveita para enfiar umas quantas explicações conceituosas, ora poéticas, ora metafísicas, ora meramente descritivas, que o impaciente leitor salta de bom grado para saber se o herói se salva ou não, e como, na feliz eventualidade de o conseguir. Perdoem-me os leitores e os críticos, mas sou um tradicionalista e não vou furtar-me ao que mandam as velhas tradições.

Começarei por esclarecer que a personagem que tenho vindo a tratar abstractamente por «o homem» tem nome, nada menos do que Policarpo Mendes da Cunha, doutorado em Literaturas Clássicas, bom conhecedor do Grego e do Latim, que abandonou o cargo mal pago de professor para se dedicar a escrever romances policiários com uma ou duas pitadas de paranormal muito em voga e umas generosas doses de erotismo.

Como tinha um certo preconceito contra o nome "Policarpo", assinava os seus romances e novelas apenas como "Mendes da Cunha", por entender que "Policarpo" não era muito eufónico nem vendável para nome de romancista. Seja por esta ou por outra razão, o facto é que os livros dele vendiam-se bem e ganhava mais do que a dar aulas. O último, publicado há pouco mais de um mês, intitulava-se *O Estranho Caso do Orgasmo Assassino* e girava à volta de um conselheiro matrimonial e dos seus métodos de recompor casais desavindos.

A intriga envolvia sete desses casais, tão perigosamente desavindos que o leitor se interrogava porque não começava logo o romance por sete assassínios conjugais. O conselheiro convencera-os a incluir na terapia uma estada de sete dias num magnífico castelo-palácio do século XVI, isolado no meio de um parque frondejante. Cada um dos casais ficava alojado num luxuoso quarto sem comunicação com os restantes, e ao fim da primeira noite aconteceu o primeiro crime, um dos maridos ao acordar de manhã, ao lado da esposa, deparou com ela assassinada no leito com um lascivo sorriso de êxtase nos lábios lívidos.

A intriga prosseguia, cheia de sobressaltos ansiogénicos, os crimes sucediam-se de volúpia em volúpia e o livro teve um êxito imediato. Neste momento já tinha quase concluído o *storyline* do seu novo romance, *A Última Refeição do Esqueleto Moribundo*, de um erotismo policial-macabro que o título parcialmente deixa antever, e foi apanhado pela imprevista circunvolta de espaço-tempo, já descrita, quando fervilhava de ideias para enriquecer a aventura com uns engenhosos *twists* que fariam do seu novo livro — acreditava ele — um sucesso de vendas mais retumbante do que os anteriores.

Quando se viu no aperto que atrás se deixa registado, o seu cérebro semidescomposto relampagueia-lhe um pensamento bizarro, reminiscente dos seus tempos de professor:

— "Borboleta" em grego diz-se *psychê*, e em grego *psychê* tanto pode significar "borboleta" como "alma"…

Pairando sobre o pântano, o imenso insecto estende a probóscide que tem enrolada em espiral entre os palpos maxilares e labiais, e toca no corpo convulso de Policarpo com precaução.

Surpreendentemente, ele perde o medo.

Desprende-se da borboleta uma aura de interesse que nada tem de carnívoro, pelo contrário: há uma comunicação inexplicável, a borboleta e o homem sentem-se atraídos como se naquele universo vegetal e aquoso mais nenhum outro ser animal existisse, e ambos se encontrassem, como náufragos solitários, numa vasta ilha-calabouço donde fosse impossível escapar.

Já a cabeça de Policarpo desaparece por fim, mergulhando com uma lentidão horrenda, quando a borboleta, introduzindo no pântano as robustas patas dianteiras, o apanha firmemente pelos sovacos. Quase sem dar pelo que faz e num último desespero ele consegue abraçar-lhe as placas lustrosas do tórax, ficando surpreendido com o aroma a flores exóticas que se exala daquela mariposa de um outro mundo.

Sente-se extorquido à água num solavanco brusco e deixa-se transportar pelos ares, arrastado pela força dos dois pares de asas cujo som lhe parece, agora, música formosíssima.

É quase noite quando pousam numa clareira, e Policarpo Mendes da Cunha, que decidira fechar o cérebro e a razão à inverosimilhança daquela aventura, sente fome.

Junto à clareira apruma-se uma escarpa de pedra rugosa e húmida, cor de antracite, onde se abre uma gruta cujo chão, à entrada, e sobretudo no interior, é um autêntico viveiro de cogumelos, entre os quais se distinguem amanitas comestíveis de tons alaranjados e boletos doces de chapéus carnudos e esféricos.

Entre a escarpa e a floresta crescem extensas moitas de azáleas-de-mel, cujas flores, de pétalas brancas e cor-de-rosa, se amontoam em cachos intermináveis, envoltas numa espécie de calda açucarada que outra coisa não é senão o excesso de néctar que elas próprias destilam.

Policarpo despe as roupas encharcadas, pegajosas e inutilizadas pelo lodo, ainda mais incómodas por causa do calor, e, contra toda a prudência, deixa-se ficar todo nu em plena selva.

A borboleta entrega-se então a uma dança labiríntica, fazendo gestos de grande rigor caligráfico com as patas articuladas; depois começa a emitir um zunido de modulações sinuosas que lembram um trompete a pretender imitar a voz duma criança.

Policarpo, por força dalguma misteriosa intuição, percebe, ou julga perceber, que o grande insecto alieno lhe transmite o seu próprio nome na língua do remoto planeta donde vem, qualquer coisa como Anarglides (se não é isto, não deve andar longe), e que poderá matar a fome devorando os cogumelos da gruta.

Em seguida, Anarglides dirige-se às azáleas-de-mel, desenrola a probóscide e começa a sugar o néctar, agitando suavemente as antenas e as asas. É óbvio que pertence ao grupo dos alienos «bons», que se alimentam de vegetais e não são predadores por natureza, ao invés dos alienos «maus», idênticos em todos os aspectos aos «bons» mas ferozmente carniceiros e assassinos implacáveis, e que certamente são o terror de outras espécies que porventura existam no seu exoplaneta de origem. Facilmente se depreende que a semelhança física entre os alienos «bons» e os «maus» se deve a um fenómeno de mimetismo, artifício natural bem conhecido de que certas espécies inofensivas se servem para não serem perseguidas nem comidas pelos carnívoros que apreciam o sabor adocicado dos «bons»

calendário fantástico 2018

1 MAIO

TORRES VEDRAS

Evento da loja Linhas de Torres

5/6 MAIO

ALMADA

Evento em Almada organizado pela *AMA – Associação de Modelismo de Almada*

mas que fogem a sete pés do sabor horrivelmente azedo e venenoso dos «maus».

É então que principia para Policarpo uma existência cheia de paz mas também de ansiedades, naquele pequeno mundo constituído pela clareira perfumada, as azáleas-de-mel de néctar inesgotável, a gruta, a espessa mata de licopódios, de samambaias e de árvores antiquíssimas em cujos troncos crescem agáricos cor de ouro.

Para além deste cenário, o sedentário escritor de romances erótico-policiais somente conta com a companhia solícita da borboleta, que em duas ocasiões lhe salva a vida impedindo-o de comer desastradamente uns cogumelos amarelados, de aspecto suculento mas que ele ignorava pertencerem à família dos amanitas falóides, de veneno fulminante.

Vai matando a sede chupando uns frutos grandes, rugosos e cor-de-cenoura, cheios dum líquido refrigerado de sabor deleitosamente crespo.

Mais de uma vez se interroga sobre a sua total incapacidade de compreensão dos mistérios do universo, do porquê da sua entrada naquele espaço anómalo e naquele tempo sem duração, mesmo levando em conta o fenómeno transdimensional que abrira um inexplicável "rasgão" no espaço-tempo e permitira o ingresso, de rompante, duns quantos alienos insectóides gigantescos.

É porém um espaço e um tempo onde apesar de tudo uma espécie de dias se sucedem a uma espécie de noites, e nas noites em que não consegue adormecer pensa com frequência nas vicissitudes do mundo que abandonara e sobretudo na namorada, Maria Amélia: que terá ela feito e o que pensará do seu desaparecimento — admitindo que tenha realmente desaparecido no pequeno ajardinado nas traseiras da sua rua quando regressava da tabacaria?

Por outro lado sente um certo alívio, o namoro com Maria Amélia é um pesadelo que lhe custa cada vez mais a suportar. Fora sua aluna na Faculdade quando dava aulas de Grego e de Latim, era mais feia que um diabo pintado por Bosch, tão feia que ele tinha vergonha de sair à rua com ela. Tão feia que os colegas da Faculdade ficavam a transpirar mal ela assomava à entrada, e os rapazes na generalidade, colegas ou não-colegas, evitavam-na a tal ponto que aos 24 anos ainda era virgem — o que muito a mortificava. Tanto mais que a pobre rapariga era um verdadeiro arsenal de hormonas, a sua fome de sexo exalava um bafo de cheiro acre e agressivo que entontecia quem se aproximasse a menos de quatro metros, e foi essa a armadilha em que Policarpo caiu.

É que Policarpo também não era melhor, a sua preferência por escrever romances policiais e de mistério dissimulava o gozo que tinha em intercalar incendiárias cenas eróticas de forte efeito imaginoso. Ele bem se esforçava por disfarçar, pelo menos em público, para não estragar a aparência duma postura socialmente aceitável, mas em boa verdade as suas secretas apetências lascivas abarcavam uma vasta e colorida gama de afectos, desde que pertencessem ao género feminino, girafa ou tarântula, tanto lhe fazia, sobretudo se a parceira não fosse dada a queixumes ao ver-se submetida a uma actividade em que ele se empenhava com tanto vigor que fazia faíscas com a veemência da fricção. Após ter visto um filme bizarro chamado *Nojo aos Cães*, onde um dos protagonistas se propõe fazer amor com uma bicicleta, Policarpo limita-se a comentar, à saída:

— Não vejo aí nada de mais. Afinal bicicleta sempre é do género feminino.

No último dia do curso, Maria Amélia não se conteve e ao apanhar o professor num corredor sombrio e isolado da Faculdade saltou-lhe em cima e obrigou a virilidade dele a entrar em erupção. Fecharam-se numa das casas de banho e Policarpo maravilhou-se ao descobrir que pela primeira vez lhe caíra uma virgem na rifa, depois de tantos namoros que já lhe tinham feito esquecer, há anos, que as raparigas costumam nascer virgens.

Se ele era voraz na actividade genesíaca, ela era-o em dobro ou em triplo. Quem assistisse de longe e com olho desapaixonado não deixaria de considerar:

— Um dia ainda se matam, envenenados com a bafarada das feromonas que segregam.

Não admira que no formoso vergel onde agora desenrola nostalgicamente os seus pseudodias e as suas pseudonoites se sinta acabrunhado e depressivo, a recordação das suas relações paranóicas com Maria Amélia mistura-se com o enigma em seu redor e no qual sente que há qualquer coisa que não está bem, e Policarpo morde-se de ânsias sem saber verdadeiramente porquê.

Anarglides procura distraí-lo e atenuar-lhe estes momentos opressivos roçando-se-lhe pelo corpo nu, com ternura, encostando a cabeça de grandes olhos redondos e luminosos ao peito dele, acariciando-lhe por vezes a boca com os palpos labiais que sabem a néctar, e, quando o vê deitado, cobrindo-o amorosamente como uma fêmea a aquecer a cria.

Estes contactos são muito agradáveis a Policarpo, porque o corpo da borboleta, se tem um tórax rijo e quitinoso, possui em contrapartida um abdómen flexível, dividido em sete ou oito segmentos palpitantes e macios, recober-

25 DE MAIO
A 13 DE JUNHO
LISBOA
FEIRA DO LIVRO
LISBOA 2018

26/27 MAIO
LISBOA
IBERANIME!

AINDA SEM DATAS
MAIO/JUNHO
BEJA
Festival de Beja

tos duma delicadíssima pelúcia cujo tacto lhe proporciona uma volúpia transgressiva e violenta.

O calor, naquele mundo fechado, é constante. Por vezes chove, não muito, uma chuva pulverizada, morna e que sarapinta brilhos na folhagem e nas penhas mais lisas da gruta. O cheiro intenso e almiscarado da vegetação, associado à habitual incontinência lúbrica de que Policarpo padece (agora cruelmente insatisfeita), muito contribui para lhe aferventar o sangue com o nefasto prurido das tentações.

Começa a olhar para Anarglides com uma curiosidade onde se infiltram alguns pensamentos condenáveis, e a achar cada vez mais bela aquela borboleta exógena e resplandecente, quase do seu tamanho, cujos movimentos harmoniosos, cujo perfume, cujo contacto aveludado e provocativo o enchem de arrepios secretos e de desejos aberrantes.

Quase sempre dorme de costas sobre a erva macia da clareira, despudoradamente nu como no dia em que chegou, em que se despira para se desensopar do lodo do pântano fatal. Dormir de costas é um hábito que lhe ficara sobretudo em tempo de Verão, quando não há frio que o leve a enrodilhar-se entre-lençóis. Nessa noite, mais intensamente do que de costume, vê-se atormentado por sonhos libidinosos de contornos tão nítidos que só por um triz não lhe provocam uma descarga das glândulas intumescidas.

Chega-lhe ao espírito, duma forma confusa, a sensação do peso docemente respirado da borboleta sobre o seu corpo nu, como ela por vezes costuma fazer quando o pressente mais intranquilo.

Acorda, excitado; Anarglides acaricia-lhe o rosto com as antenas vibráteis, ao mesmo tempo que move o abdómen por forma a entrar em suave contacto com as partes recatadas daquele macho tão branco e tão desprotegido.

Num movimento gracioso mas preciso, e exercendo uma súbita pressão, Anarglides consegue realizar os seus intentos, e absorve a virilidade de Policarpo para os fundos do seu cálido vestíbulo reprodutor, musgoso e húmido. Rendido e esgotado, e quase a explodir, ele não resiste.

Será talvez exagero dizer-se que o homem e o belo alieno insectóide acabam por estabelecer entre si uma relação apaixonada, mas a verdade é que a gesta de amor daquela noite se repete muitas e muitas vezes depois, e sempre com o mais vivo prazer (e apetite) de parte a parte.

Entrecruzando-se a imaginação do romancista com a erudição do professor universitário, vêm à ideia de Policarpo as histórias e lendas de amantes famosos, Sansão e Dalila, Orfeu e Eurídice, Romeu e Julieta, Páris de Tróia e Helena de Esparta, e tirando partido do nome grego do deus do amor e da palavra grega para borboleta, fácil lhe foi encontrar uma equivalência poética para este novo par de amantes, Policarpo-o-Pinga-Amor e a Borboleta, ou Eros e Psychê, o que calha mesmo bem, porque estes dois últimos fazem parte do mesmo rol de amantes famosos, neste caso de um dos mais velhos mitos do mundo. Penso que qualquer pessoa com um mínimo de cultura clássica conhece o mito de Eros e Psychê, a começar pela celebrada glosa que dele faz Fernando Pessoa num poema intitulado precisamente «Eros e Psychê», e que começa assim:

Conta a lenda que dormia
Uma Princesa encantada
A quem só despertaria
Um Infante, que viria
Do além do muro da estrada.

Pois conta a lenda, como muito bem diz Fernando Pessoa, que a jovem princesa Psychê, filha de um rei cujo nome a imortal pena de Apuleio não preservou, ao cabo de umas quantas peripécias foi vista pelo jovem e belo Eros, deus do amor, filho da libertina deusa Afrodite. A beleza de Psychê era irresistível, Eros rendeu-se irremediavelmente apaixonado, e decidiu raptá-la e levá-la para um palácio que era um autêntico bazar de delícias.

Por muito estranho que possa parecer, Eros só fazia amor com ela de noite e às escuras, para não ser reconhecido, pois sabia que a mãe, astuta, viciosa e sabedora como era, não toleraria que uma simples mortal, ainda que de supina formosura, lhe arrebatasse a exclusividade do amor do filho. Enfim, para encurtar razões, e após uma constelação de intrigas familiares, Psychê decide descobrir o segredo do amante que nunca se lhe revela, e uma noite, enquanto ele dorme, e contra o que ele proibira, contempla-o à luz da candeia, mas acorda-o desastradamente, e Eros, ao ver-se descoberto, foge e desaparece da vida de Psychê. Por sorte, o poderoso deus Zeus apieda-se da sorte dos infelizes amantes apartados, consegue acalmar as fúrias de Afrodite e permite que Psychê se torne imortal e seja admitida na assembleia dos deuses — momento a partir do qual Eros e Psychê ficam unidos para sempre e até acabam por ter uma filha chamada Hedonê, a deusa do prazer.

AINDA SEM DATAS

JUNHO

LEIRIA

LeiriModel **organizado pelo C.M.R.L. Clube de Modelismo da Região de Leiria**

14/15 JULHO

LISBOA

SCI-FI IX

23 A 25 AGOSTO

LEIRIA

Festival gótico de Leiria

Ora bem, a importância deste mito ancestral reside em larga medida no interesse simbólico das palavras gregas em que assenta. Já sabemos que a palavra grega "eros" significa amor carnal, luxurioso, e o interessante facto de a palavra "psychê" tanto significar alma como borboleta denota por parte dos Antigos uma perspicácia não isenta de malandrice, pois queriam com isto dizer que o amor lascivo é um movimento de alma que, com toda a naturalidade e propriedade, se transmite ao corpo, pondo-o a vibrar com os conhecidos anseios e ebulições incontroláveis que tão úteis se têm revelado para a propagação da espécie humana.

Ora pois vai ser precisamente em consequência do referido "amor lascivo" e concomitantes "anseios e ebulições incontroláveis" que a espécie humana verá o seu futuro arriscadamente comprometido, já veremos como, mas antes permita-se ao narrador que retome o fio à meada no ponto em que ficara mais atrás, até chegar a um certo dia em que, logo após o pôr do Sol, Anarglides entra na gruta, escava um buraco no solo atapetado de folhagem macia, prepara-o com o cuidado e o desvelo da ave que constrói o ninho e coloca-se sobre a cova, agitando as asas em curtos estremeções.

Policarpo tenta ajudá-la sem saber muito bem como, mas nada pode fazer.

Do último anel abdominal da borboleta, através dum orifício próprio, diferente da abertura, ou ostium, com que faz amor, começam a soltar-se inúmeros ovos, do tamanho de laranjas mas achatados como pastilhas, castanhos e cheios de nervuras salientes.

Quando a postura chega ao fim — já a Lua sobe num céu de veludo escuro, azul-ardósia —, Anarglides, o alieno que o Universo dotou com a forma de uma borboleta exógena, despede-se de Policarpo e morre.

A comoção dele é tão brusca que perde a força das pernas e cai no chão a respirar aos arrancos. Quer abraçar-se ao cadáver da amante, mas o corpo do gigantesco insectóide, mal ele lhe toca, desfaz-se numa nuvem de palhetas de prata que enche a gruta com uma luminosidade fria, antes de se desvanecer a pouco e pouco, até que a escuridão toma de novo conta de toda a caverna.

Policarpo então ergue-se, como que drogado, e sem raciocínios, mas com uma determinação que nem percebe donde lhe vem, atravessa a clareira a correr e embrenha-se na selva nocturna.

Pedindo mais uma vez indulgência ao benévolo leitor que se tem mantido a ler estas páginas com uma paciência que merece elogios, o narrador aproveita para entremear mais um *infodump* elucidativo de umas quantas dúvidas que legitimamente podem pôr-se, uma vez que o caso não se reduz a uma romântica história de amor — ainda por cima implausível, segundo os nossos padrões — entre um macho e uma fêmea de espécies tão desiguais. A intriga não se remata lisamente, como nos antigos folhetins, com a morte da heroína, porque em boa verdade o melhor — ou o pior? — ainda está para vir.

É óbvio que os cientistas, os investigadores e os jornalistas de todo o mundo se afadigaram dia e noite até obter o máximo de informações sobre o misterioso portal interdimensional que afectou o percurso cósmico do planeta Terra, bem como a natureza dos seres alienos que por aí penetraram e se espalharam por diversas geografias do nosso planeta.

Após demoradas sondagens e observações e não menos demorados cálculos cheios de equações de alta Matemática e de alta Física, foi possível depreender-se que o fenómeno resultara de uma invulgar articulação entre um pacote de ondas gravitacionais provindas dos confins do cosmos e um pré-Big Bang prestes a gerar uma singularidade catastrófica bem dentro da nossa galáxia. A distorção espácio-temporal resultante abrira o rasgão já referido, mas felizmente a singularidade pré-Big Bang durara pouco e extinguiu-se antes que ocorresse o previsível colapso de uma galáxia inteira, neste caso a nossa Via Láctea.

Laboriosos cálculos matemáticos explicaram as razões quânticas que fizeram com que a dobra de espaço-tempo assim gerada tornasse possível, durante o curto período que durou, um contacto (chamemos-lhe assim) entre dois planetas de dois sistemas solares diametralmente opostos na nossa galáxia, distanciados entre si cerca de 60 mil anos-luz, mas com características de habitabilidade planetária muito semelhantes. Esta semelhança funcionou como padrão atractor, seleccionando a Terra e esse exoplaneta dentre os dois mil milhões de exoplanetas que se estima existirem na nossa galáxia, dos quais, ao que parece, cerca de dois mil já foram detectados, quer por métodos directos, quer indirectos.

Por outro lado, após alguns sangrentos recontros quase sempre desfavoráveis à espécie humana (os alienos, sobretudo os ferozes, apareciam e desapareciam com uma rapidez inimaginável depois de se alimentarem fartamente), um feliz acaso permitiu capturar um, matá-lo e estudá-lo minuciosamente num dos mais modernos e bem equipados laboratórios anatómicos do nosso planeta. Consta-

4 A 9 SETEMBRO
LISBOA
MOTELX
FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINEMA DE TERROR DE LISBOA

6 A 9 SETEMBRO
OEIRAS
COMIC CON PORTUGAL

COM OS CONVIDADOS

MARJORIE LIU

SANA TAKEDA

STEVEN ERIKSON

tou-se desde logo, após exame do sistema respiratório do insectóide gigante, que as traqueias tubulares que o constituíam eram rudimentares e de exígua superfície, exigindo grandes quantidades de ar respirável — ao contrário dos alvéolos pulmonares dos mamíferos e de outros animais superiores. Donde se inferiu que a atmosfera do seu planeta de origem teria uma composição com pelo menos 50% de oxigénio. Ora, somente há 300 milhões de anos, na Terra, durante o período carbonífero, a atmosfera atingiu um máximo de 35%, permitindo a existência de insectos gigantes como as libélulas pré-históricas, com quase um metro de envergadura, ao passo que hoje a nossa atmosfera se estabilizou, desde há muito, numa composição com uns escassos 20% de oxigénio, de modo que os actuais insectos e outros animais de sistema respiratório similar não podem ser senão de pequenas dimensões.

Isto levou alguns optimistas a especularem positivamente, conduzidos — tudo leva a crer — pela mesma reflexão com que termina *The War of the Worlds*, de H. G. Wells, em que os alienígenas marcianos acabam por sucumbir por não terem imunidade contra as bactérias da Terra. Neste caso — quem sabe se os alienos insectóides não haveriam de morrer por insuficiência de oxigénio? Infelizmente as coisas não se passariam bem assim, porque o fenómeno da adaptabilidade da vida e da resistência dos organismos a certas condições extremas é uma arma poderosa de que a Natureza se serve para a preservação das espécies… E já veremos qual foi o mecanismo biológico que o grande desígnio universal activou para que se cumprissem certas leis evolutivas, com um equilíbrio judicioso entre o conceito darwiniano do *struggle for existence* e a ideia pós-darwiniana da cooperação entre organismos.

Ora bem: após tudo o que atrás fica exarado, é tempo de o narrador esclarecer o que vem a seguir à situação em que Policarpo, após a morte de Anarglides, sai da gruta, atravessa a clareira a correr e se embrenha na selva nocturna.

Não pára de correr durante toda a noite.

Quando por fim o Sol da manhã já resplandece através das ramagens revolvidas pelo vento e as araucárias dão lugar aos pinheiros, sabe que está próximo do pequeno ajardinado que dá para as traseiras da sua rua, o mesmo que atravessara ao regressar da tabacaria e onde fora apanhado por um efeito colateral da tal dobra de espaço-tempo que pusera em contacto o planeta Terra e um exoplaneta longínquo.

Policarpo nem sequer fica tolhido de assombro pela facilidade com que reencontra o umbral do seu velho mundo e o atravessa, pois traz a alma demasiadamente aturdida. O único sentimento que experimenta então é apenas — um grande alívio. Um alívio cego, semianimal, sem juízos nem sentenças: perdera Anarglides mas em compensação reencontra-se a si mesmo, e naquele momento mais nenhum pensamento lhe acode ou lhe interessa.

Só então repara que está completamente nu, e em vez do Sol radioso, matinal, da floresta de um outro hemisfério, é noite cerrada na estreita rua onde mora, pouco percorrida durante o dia e sem ninguém à vista e deserta àquela hora da noite. Dá graças por tanta sorte, enfia-se num prédio de aparência banal e sobe até ao seu piso. Não tem a chave de casa, perdida juntamente com as roupas sujas no estranho mundo onde permanecera, mas não se atrapalha: vai a um vaso com uma planta decorativa que adorna a entrada do apartamento e tira a chave de recurso que lá tem escondida.

Toma um duche, barbeia-se e veste roupa lavada. No seu gabinete de trabalho abre o computador portátil e vê a data de hoje. Constata, horrorizado, que é incapaz de avaliar quanto tempo passou desde o início da sua aventura porque não se lembra da data em que saíra de casa para ir à tabacaria. Descobre que dentro de si se difunde um mundo sem duração, tanto pode ter passado um ano como um século ou um milénio, ou até tempo nenhum, no caso de tudo o que viveu ou julgou viver não ter sido mais do que um parêntese subjectivo induzido pela dobra espácio-temporal em que a Terra fora envolvida de improviso.

Com um silêncio intercalado de rumores compassados, o fluir dos minutos ou das horas ressuma por ele como um líquido a latejar cadenciadamente, e nada mais. Parece-lhe que o mundo em que se movimenta não tem consistência; ele próprio, sentindo-se semidesmaterializado (que absurda sensação!), começa a sofrer no ventre e no peito a investida duma angústia que o sossego do ambiente só ajuda a piorar — o que é um disparate, o sossego não tem nada de estranho, àquela hora da noite a rua é silenciosa e os poucos vizinhos são na maior parte idosos e nada turbulentos.

No entanto, continua a permanecer muito viva, nele, toda uma memória recente de uma aventura maravilhosa numa selva paleozóica, onde desfrutara de um amor aberrante com uma borboleta gigantesca oriunda dum exoplaneta desconhecido (e que até pusera ovos, aparentemente fecundada por ele)…

De súbito, como um relâmpago, chicoteia-lhe o espírito a avassaladora certeza de que essa experiência não fora pura fantasia nem momentâneo delírio.

Olha em redor, suspeitoso, mas limita-se a confirmar

AINDA SEM DATAS
SETEMBRO
ESPINHO
EspinhoModel
organizado pelo
Nucleo de Modelismo
de Espinho

29/30 SETEMBRO
MONTIJO
Modelscala 2018
organizado pela
AMM (Associação de
Modelismo do Montijo)

27 DE OUTUBRO
LISBOA
FESTIVAL BANG! 2018

que o que vê é realmente o seu gabinete de trabalho, exactamente igual ao que era como no momento em que o deixara, com os apontamentos, ao lado do computador, em várias folhas onde rascunhara os tópicos do seu novo romance…

Bom, não exactamente igual: aproxima-se da secretária e nota que no *display* do telefone há uma mensagem que não estava lá antes. É um recado da namorada, Maria Amélia, e apenas diz:

«Esta noite no "Mijo d'Anjo". Espero-te para um *drink* e a seguir festejamos. Telefona-me.»

Há quanto tempo terá sido? Esta noite, diz o recado? Qual noite? Liga-lhe mas o telefone da casa dela toca e ninguém atende, e o telemóvel está desligado.

Senta-se num cadeirão velho, acolchoado, que fica ao lado duma estante com livros, relaxa-se a pensar e acaba por adormecer, semi-retorcido no cadeirão.

Na noite em causa, Maria Amélia saíra de casa com intenção de ir ao "Mijo d'Anjo", um bar nevoento e cheio de vibrações erótico-alcoólicas. Estaciona o pequeno carro numa praceta mal iluminada e enfia-se pelo beco onde uma tabuleta ainda mais mal iluminada anuncia: "Bar Mijo d'Anjo. Há passarinhos fritos."

Pois é nesse preciso momento em que Maria Amélia sobe a calçada irregular do beco e aperta a bolsa de mão contra o peito, não vá algum larápio apanhá-la de surpresa, que se dá o ataque e o destino do mundo fica irrevogavelmente traçado.

É realmente um ataque de surpresa, não propriamente dum larápio mas dum malfeitor muito pior: um alieno dos «maus» irrompe por entre duas mansardas altas dum prédio velho e precipita-se como um relâmpago sobre a presa, neste caso uma Maria Amélia ansiosa por se encontrar com Policarpo, não tanto pelo *drink* mas pelo «festejamos», que para ela não significa outra coisa senão descongestionar as mucosas dos furores uterinos que nela são permanentes.

O alieno, adejando como uma borboleta gigante e com uma velocidade que o torna quase invisível, empolga Maria Amélia pelos sovacos com as possantes patas dianteiras, ergue-a nos ares e leva-a num ápice, sem ninguém ver, para a subcave dum prédio desabitado e entaipado para demolição onde tem o seu esconderijo, e donde parte todas as noites para a caça. É um predador insaciável como todos os alienos «maus», predadores solitários que não caçam em grupo, e tanto lhe faz comer um boi gordo como dez homens, devora-os num instante e não sobeja nada, nem sequer os ossos, triturados e desfeitos pelos potentes ácidos digestivos da criatura (dos humanos só ficam as roupas, caídas e enrodilhadas no chão, cujo sabor aparentemente não é apreciado).

O alieno já tem pronta para si, há muito, uma cama feita de molhos de palha e trapos, e é aí que deita a rapariga preparando-se para o festim antropofágico. Maria Amélia berra e esperneia com o pânico natural decorrente da situação, as suas hormonas exsudam odores fortíssimos ampliados pelo terror, e é isso, curiosamente, que a salva.

As exsudações odoríferas da rapariga são tão intensas, tão carregadas e tão vibrantemente emitidas que o alieno vacila como sob o efeito dum choque eléctrico, saltita em volta dela dentro dos limites permitidos pela exiguidade da cave esconsa e ergue-se quase na vertical, com os receptores olfactivos das antenas a palpitarem e os anéis abdominais tensos pelo esforço da posição.

— Se julgas que vais comer-me estás enganado! — grita a rapariga como se isso lhe valesse de alguma coisa. — Tenho aqui um spray contra assaltantes! Basta um esguicho e ficas cego!

Infelizmente não tem o spray à mão por estar dentro da mala que deixara cair durante o voo. O enorme alieno insectóide inicia uma coreografia de movimentos graciosos que na espécie a que pertence são característicos da dança pré-nupcial, e Maria Amélia, ao ver esta ginástica de grande beleza, que não tem nada de ameaçador, rebola na cama de palha tentando afastar-se o mais possível da criatura, e ainda lhe grita:

— Vê lá se entendes duma vez por todas! Não sou bife para o teu dente!

Depois repara melhor e vê, perplexa, que do último anel abdominal do alieno se empina um falo parecido com uma morcela cor-de-rosa enfiada num pau rijo, de bom tamanho, pulsando com uma intenção inequívoca que penso ser universal em espécies com este tipo de anatomia.

Maria Amélia fica primeiro boquiaberta com o que está a ver, e o que está a ver faz-lhe esquecer Policarpo, o *drink* e o «festejamos» que antevira, gulosa, para essa noite — o hirto adorno cor-de-rosa que tem à sua frente é mesmo uma tentação e deixa de berrar e de espernear.

O alieno — sorte dela — prezava mais a satisfação do cio do que atulhar-se com mais uma refeição (desde o princípio da noite já comera dois homens, uma mulher, meio cavalo e três cães), e toca a rapariga com as antenas absorvendo, deleitado, a fragrância das violentas feromonas sexuais que dela brotam em ritmo acelerado.

27/28 DE OUTUBRO

PORTO

iBERANIME!

OUTUBRO/NOVEMBRO

AMADORA

Amadora BD
Festival Internacional
de Banda Desenhada
Portugal

27/28 DE OUTUBRO

MAIA

ModelMaia
organizado pela Masigor e grupo de Modelistas da Maia

AINDA SEM DATAS

NOVEMBRO

MOSCAVIDE, LOURES

Modelstep
organizado pelo grupo de modelistas de Lisboa

Mistérios do Universo! O mesmo padrão atractor que condicionara a dobra de espaço-tempo para pôr em contacto a Terra e o exoplaneta por específicas razões de similitude, escolhera dois mundos onde seriam possíveis certos cruzamentos impensáveis entre espécies diferentes em qualquer outra parte do Universo. Inúmeras experiências já tentadas pelos cientistas terráqueos provaram que tais cruzamentos são inviáveis, porque o sistema imunológico da espécie impregnada (além de outros condicionantes selectivos) mata os gâmetas inoculados pela espécie impregnadora. É por isso que um cão não consegue fecundar uma ovelha nem um escaravelho uma centopeia, por mais que se empenhem nessa tentativa, e as feromonas sexuais emitidas por um besouro não excitam mesmo nada uma aranha.

Seria de esperar que ocorresse algo de análogo entre espécies tão desiguais como os seres humanos do planeta Terra e os alienos insectóides de um exoplaneta longínquo, mas a verdade é que a excitação mútua e o acasalamento eram exequíveis, sobretudo se a emissão de hormonas fosse anormalmente vigorosa, como ocorria com o depravado Policarpo e a depravadíssima Maria Amélia. Resultado: Policarpo fecundou a borboleta gigante, que até pôs ovos e tudo, e Maria Amélia põe-se a acariciar o acessório fálico que se enrija e vibra à sua frente e resolve tirar partido da situação. Despe-se rapidamente e ajuda o alieno a esvaziar dentro de si, aos arrancos, as enormes vesículas seminais próprias da sua espécie.

Ia morrendo com o choque (morrendo de volúpia, entenda-se), porque o líquido que a inunda é quente e frio ao mesmo tempo, ácido e doce, e provoca umas picadinhas urticantes e arrebatadoras de acção prolongada que se estendem a todo o corpo e deixam o organismo em desvario, com o tremendo efeito viciante de exigirem a repetição, muitas e muitas vezes, da mesma agradabilíssima experiência.

Com um sentimento misturado de gratidão e maravilha afaga a cabeça e o tronco do alieno, que ao contrário dos machos humanos nem percebera se ela era feia, muito feia, ou não, e diz-lhe, pensando que continuaria a aproveitar-se dele daí em diante:

— Não acho bem chamar-te borboleta. Como és um macho e pêras, vou chamar-te "borboleto" calmeirão!

Mas ai dela!! As coisas não se passariam bem assim.

De súbito, o alieno coloca as patas dianteiras sobre os ombros da rapariga, amparando-se a ela como se lhe pedisse ajuda, e agita as asas em curtos estremeções. O espasmo agónico da criatura tem uma dimensão patética que chega a ser comovente, ela vê-lhe a agitação aflitiva e fica a pensar no que aquilo significa e como poderá ajudá-lo, mas imobiliza-se, indecisa, limitando-se a reconhecer que não está na sua mão prestar-lhe qualquer tipo de auxílio.

No último anel abdominal do "borboleto" o falo enruga-se, encolhe e recolhe-se ao interior do corpo como se nunca tivesse existido. Através do janelo estreito da cave que no exterior fica rente ao chão do passeio, Maria Amélia nota que a Lua sobe num céu de veludo escuro, azul-ardósia, e o alieno de patas apoiadas nos ombros da rapariga encosta as terríveis mandíbulas ao rosto dela, como se quisesse beijá-la, escorrega esvaecido — e morre.

Surpreendida, interroga-se sem compreender o que poderá ter corrido mal, e depois abraça-se ao cadáver daquele amante de um outro mundo, mas o corpo do gigantesco insectóide, mal ela o abraça, desfaz-se numa nuvem de palhetas de prata que enche a cave com uma luminosidade fria, antes de se desvanecer a pouco e pouco, até que a escuridão toma de novo conta de todo o exíguo aposento.

Qual fora a causa deste imprevisto acidente?

O alieno aguardara que ela o devorasse como era norma na sua espécie, e como a rapariga não o fez, o corpo dele não aguentara a tensão, explodiu e extinguira-se!

Mais tarde, por experiência própria, acabaria por descobrir esta elementar razão do fenómeno, mas naquele momento Maria Amélia ainda ignorava que o genoma dos alienos «maus» e dos alienos «bons» era idêntico salvo em um único gene, cuja informação nos primeiros estava activa e adormecida nos outros. Este pormenor tinha por efeito algumas diferenças: os alienos «maus» eram predadores avidamente carnívoros, as fêmeas devoravam os machos da sua própria espécie após o acto fecundador, e mantinham-se a pôr milhares de ovos em sucessivas posturas todas as vezes que fossem fecundadas por sucessivos (e infelizes) machos, coisa que acontecia enquanto lhes restasse sopro de vida. Por sua vez, os alienos «bons» alimentavam-se de vegetais, as fêmeas não devoravam os machos e morriam após a primeira postura — recorde-se o que sucedera com Policarpo e Anarglides.

A partir desse dia começa para Maria Amélia uma saga predadora com que nunca sonhara antes e de que há apenas umas horas não se julgaria capaz.

Ávida por repetir a deleitosa e magnífica experiência genital com outros alienos «maus» (os «bons» não têm tanta graça, nesse particular), Maria Amélia passa a sair todas as noites em busca de satisfação, cativando, com a sufocante exalação das suas sôfregas feromonas, os alienos «maus», que a capturam em locais recônditos e abstrusos, deixando-se levar para o esconderijo do "borboleto" exógeno e acabando por lucrar mais uns momentos de louco êxtase… e o pobre macho explode numa nuvem de cintilaçõezinhas de prata.

Estranho paralelismo! Enquanto os predadores «maus», saem à noite para saciar os seus apetites gastronómicos à custa de mamíferos, Maria Amélia sai à noite para saciar os seus apetites venéreos à custa de alienos com cio…

Claro que um caso destes não poderá acabar bem — acabará da pior maneira, é escusado ter ilusões a esse respeito.

Certa noite em que se prepara para sair à caça, como de costume — nunca mais se lembrara de Policarpo nem nunca mais soubera notícias dele —, começa a sentir uns apertos e umas palpitações abdominais que não lhe fazem augurar nada de bom, põe-se a andar dentro de casa de um lado para o outro agarrada à barriga que de há uns tempos para cá lhe inchara um bom bocado como se sofresse de aerocolia agravada, e de súbito o espasmo e as sucessivas contracções e descontracções que lhe sobrevêm fazem-na cair na cama, de costas, a gemer, e obrigam o útero a expulsar uma enxurrada de ovos, do tamanho de laranjas mas achatados como pastilhas, castanhos e cheios de nervuras salientes.

Fica branca de susto mas logo que a desova chega ao fim adivinha a explicação do mistério: emprenhara por for-

ça das consecutivas recepções de sémen exógeno e o resultado está à vista. Como não se sente com vocação para ser mãe de alienos, ainda que sejam belos como borboletas, e como por outro lado não tem coragem para assassinar inocentinhos que sem dúvida têm uma boa porção dos seus genes, independentemente do aspecto híbrido que possam vir a ter, recolhe os ovos num enorme cesto onde costuma pôr roupa suja, sai à sorrelfa na noite escura, mete-se no carro com o cesto cheio e bem tapado e deixa os ovos numa mata que durante o dia é pouco frequentada por ocasionais passeantes.

O que ela não sabe é que Policarpo já tinha sido «pai» de uma ninhada semelhante, cujos ovos já haviam eclodido dando nascimento a uma raça híbrida de homens-borboleta e mulheres-borboleta que rapidamente se espalharam pelo planeta Terra.

Claro que isto não fica por aqui, a incontinência de Maria Amélia prossegue e continua a produzir os seus frutos, e se ela fosse tão versada em Grego como o seu antigo professor e esquecido namorado Policarpo Mendes da Cunha, não deixaria de reflectir que os seres resultantes do cruzamento de uma borboleta, *psychê*, com um ser humano, *anthropos*, poderão chamar-se, adequadamente, *psychanthropos* — palavra que não sendo inteiramente nova se aplicará, neste caso, com particular propriedade.

Devo com desgosto e alguma apreensão deixar aqui exarado que estes *psychanthropos* combinavam em si o melhor e o pior das duas raças que lhes haviam dado origem. Uma habilidade tecnológica e uma avidez científica a par de uma ganância, uma sede de lucro e de conquista que foram o farol dos grande inventores e dos grandes descobridores da história humana, de mistura com uma voracidade carnívora, uma proliferação genética de crescimento logarítmico imparável e uma velocidade lumínica nas suas deslocações que os tornava alvos dificílimos de atingir para quem quisesse guerreá-los. Sinistra combinação! Impossíveis de ser abatidos e terríveis destruidores de tudo quanto se lhes antepusesse!

Em suma, os *psychanthropos* eram muito piores em tudo do que os alienos, «maus» ou «bons», que inicialmente contaminaram a trajectória cósmica do planeta Terra, ainda por cima o gene adormecido dos «bons», ao ser estimulado pela sua fusão com o genoma humano, tornara-se agressivamente activo e refinara as capacidades de resistência, de sobrevivência e de reprodução destes temíveis híbridos. Com a agravante de que os *psychanthropos* não são apenas carnívoros de uma maneira indiscriminada: embora não façam má cara perante uma boa vaca ou um bom bezerro, têm uma avidez quase toxicodependente por carne humana, que prezam acima de tudo. Em suma, enquanto houver seres humanos no planeta Terra não deixarão de se enfartar até que algum dia a exaustão de fornecimento os obrigue a mudar de dieta.

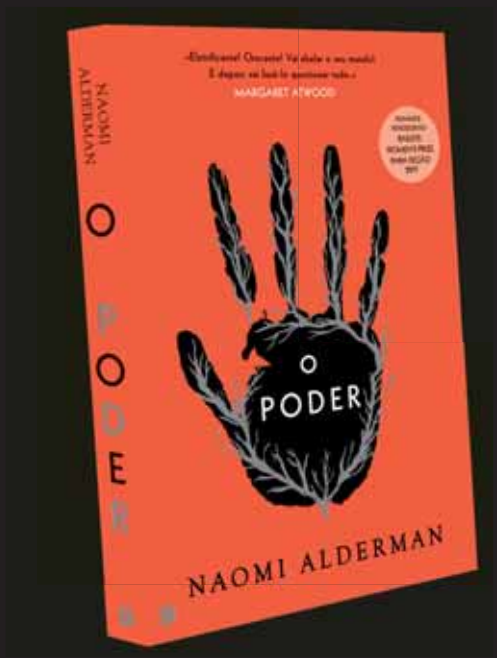
Sem dificuldade se agoira que os *psychanthropos* se tornarão a espécie dominante neste pequeno rincão do Universo, e a extinção dos humanos será apenas coisa de mais ou de menos tempo — receio que de menos do que de mais —, e chegado a este ponto o narrador dá-se conta de que o título escolhido, *Eros e Psychê*, somente faz justiça a uma parte do presente relato.

Depois de futurar o previsível e apocalíptico resultado das perversivas concupiscências de Policarpo e de Maria Amélia, entende o narrador que o título apropriado e completo deverá ser: *Eros e Psychê* ou *Os Malefícios da Luxúria*.

BANG!

António de Macedo

Escritor, cineasta e professor universitário, nasceu em Lisboa em 1931 e faleceu em 2017. Na sua extensa filmografia incluem-se dezenas de documentários, programas televisivos e filmes de intervenção, bem como 11 longas-metragens de ficção. Paralelamente, especializou-se na investigação e estudo das religiões comparadas, de esoterologia, de história da filosofia e da estética audiovisual, e das formas literárias e fílmicas de *speculative fiction*, temas que abordou em inúmeros colóquios e conferências, e em diversas publicações. Foi homenageado pelo 30.º Festival Internacional de Cinema da Figueira da Foz, em Setembro de 2001, pela relevância da sua carreira e pelo contributo prestado à cultura cinematográfica portuguesa.



«Eletrificante! Chocante!
Vai abalar o seu mundo!
E depois vai fazê-lo
questionar tudo.»
MARGARET ATWOOD

ROMANCE VENCEDOR DO BAILEYS WOMEN'S PRIZE PARA FICÇÃO 2017

FOTOGRAFIA

Imaginarium

NIX

NASCEU DO CAOS

É A DEUSA DA NOITE E DA LUA

E DESFILA PELO SEU LADO NEGRO SEMPRE QUE O SOL SE PÕE

Imperiosa

dita quem a vê e gosta da liberdade que a noite lhe oferece. Deambula pela escuridão e veste o nevoeiro como sua roupa.

STYLING/ FOTOGRAFIA E EDIÇÃO: **MARA D'ELEÁN**
MODELO: **ANDREIA SILVA (FASHION STUDIO AGENCY)**
MAKE-UP: **ANA AURÉLIO**
AGRADECIMENTOS ESPECIAIS: **SAMUEL GUSTAV E FASHION STUDIO AGEN**

NIX criou a Lua como extensão do seu estado emocional, revelando-se nas suas fases de forma metamórfica, consoante as suas disposições. Criou este reflexo para que as mulheres de todo o mundo a pudessem olhar e perceber como se sentem, ao longo dos ciclos, pois também elas são cíclicas, como a Lua. Na Lua Nova, torna-se reflexiva, obscura por excelência, remete-se ao silêncio e introspecção, solidão, volta-se para o seu "interior". O instinto e intuição são apurados. É tempo de reciclar energia.

No Quarto Crescente, existe uma fase de transição, maior clareza mental, as emoções são mais estáveis e a energia vital está no ponto máximo. Existe uma maior confiança.

Na Lua Cheia, é mais radiante. Há uma maior capacidade de entrega, existe vitalidade, brilho e sensualidade.

No Quarto Minguante, o nível de energia cai, existe uma fase de limpeza emocional, de desapego, como as árvores fazem no Outono com as suas folhas, o que proporciona a evolução pessoal.

Quando observamos a Lua no céu escuro, observamos esta deusa, que representa a Mulher: ambas são cíclicas e doadoras de vida. **BANG!**

Mara D'Eleán

É formada em Design, Makeup e em Arte Multimédia, pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. Tem experiência como Fotógrafa, Designer, Realizadora e Maquilhadora e actua nessas áreas enquanto profissional. Todas estas vertentes dão-lhe a capacidade de construção, experiência e concepção de produção em todas as sessões fotográficas que realiza. É em temas como a Fantasia e o Etéreo onde encontra a sua maior inspiração e onde sente uma maior liberdade criativa, com a construção de outros mundos e personagens. Conta já com algumas exposições e publicações internacionais do seu trabalho. Poderão ver mais do seu trabalho em:
Facebook - https://www.facebook.com/EleanArt / Instagram - @mara.delean.art

Ana Aurélio

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

Andreia Silva

Andreia Silva nasceu em Lisboa. Frequentou a Escola Secundária Artística António Arroio e seguidamente a Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, onde se licenciou em Design de Comunicação. Gosta de se dividir por diversas áreas, porque cingir-se só a uma seria muito aborrecido. Escreve e fotografa há oito anos para o *site* Arte-Factos, trabalha como modelo, trabalha em Design Gráfico e Ilustração *freelance*.
Facebook - instagram@andreia.vsilva / Facebook de ilustração: https://www.facebook.com/Andreia-Vieira-da-Silva-Artwork

DADOS ADQUIRIDOS: OS DADOS E OS RPG

por Pedro Lisboa

De acordo com a tradição mítica grega, os dados foram inventados por Palamedes durante o cerco de Tróia, para ajudar a passar o tempo, ou pelos lídios (na actual Turquia), dependendo se lermos Sófocles ou Heródoto, respectivamente. Os arqueólogos, porém, relatam-nos uma história muito mais dispersa e incerta. Foram encontrados exemplares de dados pelo menos desde o terceiro milénio a. C., em várias escavações no Médio Oriente e no vale do Indo.

«... OS DADOS NÃO CÚBICOS SÃO CONHECIDOS DESDE A ANTIGUIDADE.»

Estes achados incluem dados de muitas formas, a maioria das quais estranhas aos olhares contemporâneos, como os pauzinhos côncavos do jogo egípcio *senet* ou os irregulares *astragaloi*, feitos a partir dos ossos do tornozelo de ovelhas ou cabras. No entanto, todos eles cumpriam a mesma função de gerar aleatoriedade, para fins lúdicos, divinatórios ou outros.

Com o passar do tempo, os familiares dados de seis lados – *kuboi*, para os gregos, e *tesserae*, para os romanos – difundiram-se e triunfaram sobre os restantes, ganhando a associação simbólica com os jogos de apostas, frequentemente ilegais. Ainda assim, para além de ruinosas ferramentas de tafuis e viciados, os dados nunca perderam

o uso lúdico, nomeadamente nos jogos de tabuleiro. No *Livro de Jogos de Afonso X*, escrito em 1283 e um dos mais ricos repositórios medievais sobre o assunto, os dados não só se discutem em separado, incluindo-se até conselhos para o seu fabrico, como são mencionados a propósito das tábulas, de algumas variantes de xadrez e outros jogos afins.

Mesmo sem aprofundar o impacto e a consolidação de toda esta bagagem histórica, não é, pois, de estranhar que os antepassados directos dos *roleplaying games*, os jogos de guerra do século XIX e da primeira metade do século XX, tenham tomado os dados como elementos estruturais. Um dos seus princípios teóricos, que orienta o desenho dos jogos e os seus mecanismos, é o da simulação da incerteza e do cálculo de riscos. Ao contrário de jogos com informação perfeita, como o xadrez, pretende-se que haja sempre a possibilidade de o plano mais cuidadoso correr mal ou, pelo contrário, de uma jogada arriscada ser surpreendentemente bem-sucedida. Para esse efeito, é inevitável o recurso à aleatoriedade, e os dados, sobretudo num mundo pré-digital, eram os instrumentos mais práticos e eficientes de produção de valores aleatórios.

O *Kriegsspiel* de Georg Heinrich Reiswitz (1794-1827), provavelmente o pioneiro mais influente do género, usava dados de seis faces para determinar o desfecho das acções militares simuladas na mesa. Cada um dos resultados possíveis estava gravado na respectiva face e a escolha do dado a utilizar dependia do equilíbrio de forças entre as unidades que se defrontavam (o conceito de *odds*, fundamental nos *wargames* modernos).

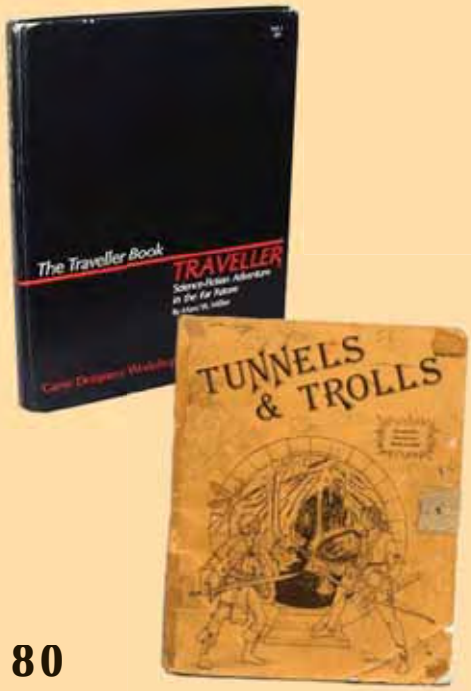
Começa-se, pois, a entrever a principal limitação dos nossos simpáticos cubinhos: o lançamento de um dado produz apenas um de seis resultados possíveis, proporcionando uma amplitude que, para simulações mais ambiciosas ou pormenorizadas, é manifestamente insuficiente. A solução encontrada por Reiswitz foi, em espírito, a mesma que moveu quase todos os inventores de jogos de guerra até ao final da década de 1960, ou seja, manietar, torcer e complicar as regras de forma a caberem na condicionante senária do material. Apesar dos inconvenientes e das tentativas enredadas de os contornar, os dados de seis lados continuavam a levar vantagem sobre os demais geradores aleatórios, quanto mais não fosse porque o seu enraizamento histórico se sobrepunha a quaisquer outras expectativas.

Na pequena comunidade de jogadores de *wargames*, este estado de coisas só começou verdadeiramente a transformar-se no início dos anos 70, ao popularizar-se um instrumento de demonstração estatística produzido e comercializado há pouco mais de uma década pela inesperada Japanese Standards Association, o organismo nipónico responsável pelas normas de produção industrial: o icosaedro, dado de vinte faces, símbolo contemporâneo dos jogos de personagem.

Tempo de Poliedros

Antes de entrarmos na génese dos RPG, talvez valha a pena abrir um breve parêntesis sobre os dados que hoje lhes associamos. Como mencionei antes, os dados não cúbicos são conhecidos desde a Antiguidade. Conhecem-se variados espécimes arqueológicos e referências históricas de dados que vão até às trinta e duas faces, alguns com formas surpreendentes; no *Livro de Jogos de Afonso X*, por exemplo, recomenda-se o uso de dados de sete e oito lados, e chegaram até nós bastantes exemplares de dados romanos de vinte faces, apesar de os símbolos que os adornam e a sua função não serem conhecidos. Não obstante, o seu uso nunca se generalizou, em parte, provavelmente, pela dificuldade de produção, sobretudo em comparação com o vulgar cubo.

Por seu lado, a entrada dos dados icónicos nos *wargames* assenta, à vez, em pressupostos científicos e clássicos, já que, com uma excepção que retomaremos adiante, concretizam os sólidos descritos por Platão, associados aos elementos clássicos pela sua beleza simétrica. Os cinco sólidos platónicos – de quatro, seis, oito, doze e vinte lados – são conhecidos pelos geómetras há milénios (não, a tapeçaria *O Número*, de Almada Negreiros, não significa que o artista modernista jogava RPG em 1958; ou será que sim…?). Não



surpreende, pois, que tenham sido escolhidos como geradores ideais de aleatoriedade estatística.

Voltando ao dado japonês, a sua descoberta significou que, pela primeira vez, estava à disposição dos criadores a possibilidade de incluírem intervalos mais amplos – com uma intuitiva base decimal – nos seus sistemas de jogo. A utilização nos nascentes RPG, através de *Dungeons & Dragons* (*D&D*) e por mão de um entusiasta poliédrico Gary Gygax (que chegou a usar nos seus jogos de guerra números aleatórios provenientes das cotações da bolsa) estava selada.

Assim, a primeira edição de *D&D*, publicada em 1974, recomendava o uso destes «dados esquisitos» (a expressão "*funny dice*" é de Dave Arneson, co-criador do jogo), a par de papel, lápis, imaginação e outras alfaias lúdicas. É aliás interessante constatar que, nesta primeira versão das regras, poucas vezes se referem directamente os dados em si; ao invés, são mencionados os intervalos relevantes (*e.g.*, «1-4 trolls», «2-24 dias», «2-20 pontos de vida», etc.), deixando aos jogadores e mestre de jogo a combinação adequada de lançamentos para os obter. Nas edições posteriores – e em praticamente todos os RPG desde então –, os autores passaram a explicitar os tipos e a quantidade de dados a utilizar em cada lançamento, evitando assim ginásticas mentais desnecessárias e confusas; com algumas variações e excepções pontuais, a maioria dos jogos de personagem – e outros, de tabuleiro – fazem uso de uma notação algébrica universal (ver caixa).

Como se terá notado, ao conjunto inicial de dados poliédricos faltava um elemento, que não só não é um sólido platónico como nem sequer é mencionado na primeira edição de *D&D*: o dado de dez faces. A principal razão para a ausência é a sua relativa irrelevância funcional, já que um dado de vinte lados desempenha na perfeição o mesmo papel (basta ignorar o dígito das dezenas). Aliás, os primeiros icosaedros estavam numerados apenas de 0 a 9, com cada número a ocupar duas faces. A incorporação fez-se um pouco mais tarde, em grande medida devido a esforços do inventor e fabricante de dados Lou Zocchi, por motivos maioritariamente de conveniência e facilidade de leitura.

Quanto ao nascimento da relação simbiótica entre dados e RPG, há um último aspecto que talvez valha a pena considerar, ilustrável com a seguinte constatação: na última página do primeiro livrete de regras da edição original de *D&D* encontra-se um catálogo de produtos vendidos directamente pela editora, entre os quais, sem grande surpresa, se encontram «conjuntos de dados multifacetados» e «dados percentuais». Considerações teóricas e estatísticas à parte, o emprego destes dados criou uma necessidade junto dos jogadores que, até então, não existia; satisfazê-la implicou um aumento não negligenciável, sobretudo nos primeiros anos de escassez de oferta, do volume comercial dos editores.

Quarenta Anos de Falhanços e Sucessos Críticos

Desde o primeiro momento, os dados poliédricos fazem parte intrínseca do que define os RPG, mas o período de lua-de-mel e deslumbre foi relativamente breve. O aparecimento de novos sistemas de jogo trouxe consigo não só utilizações inovadoras dos diferentes dados como até uma reacção àquilo que alguns criadores consideravam ser uma excessiva complicação. Entre os primeiros críticos dos «dados esquisitos» encontram-se Ken St. Andre (*Tunnels & Trolls*, 1975) e Marc Miller (*Traveller*, 1977), cujos jogos utilizam apenas dados de seis faces. St. Andre, em particular, sustenta a sua aversão a dados poliédricos com argumentos de acessibilidade e de inadequação ao tipo de jogo que pretendia criar, onde os cálculos matemáticos mais ou menos rebuscados seriam relegados para segundo plano.

Talvez nada exemplifique melhor a importância dos dados para os jogos de personagem do que a constatação de que a maioria das grandes famílias e principais modelos de jogos se define pelo tipo principal de dados que usa. Encontramos, por exemplo, o sistema d6, promovido pela West End Games nas décadas de 80 e 90 em jogos como *Star Wars*; ou os diferentes títulos que fazem uso de lançamentos percentuais, como o *Basic Role Playing* e as primeiras duas edições de *Warhammer Fantasy Roleplay*, conhecidos pelo uso do sistema d100. Mas em termos de po-

pularidade e alcance, nenhum chega perto, claro, do sistema d20, lançado em 2000 como uma espécie de sistema para a todos dominar, que fez da centralidade do dado de vinte faces a sua imagem de marca.

Mesmo os jogos que não utilizam dados nos seus sistemas fazem dessa característica um factor de distinção, isto é, apresentam-se e publicitam-se realçando a ausência por contraposição. Um dos jogos mais conhecidos, *Amber*, baseado nas obras homónimas de Roger Zelazny, chega a incluir o termo "*diceless*" no próprio título. Na vaga de criação *indie* encontram-se também numerosos exemplos que evitam o uso de dados – por exemplo, *Dread*, *Microscope*, *The Quiet Year* – assim como em alguns jogos mais antigos, como *Castle Falkenstein* ou a segunda edição de *Deadlands*, que os substituem parcial ou inteiramente por cartas.

É consensual que o uso mais frequente e imediato dos dados nos jogos de personagem – determinar o resultado de uma acção através de uma quantificação probabilística – perdura na maioria dos títulos publicados desde 1974 até hoje. Ainda assim, uma das facetas mais inovadoras de *design* tem sido o modo como os criadores encontraram novas formas de incorporar os dados nos seus jogos. A lista de exemplos é longa e vai desde mecanismos estruturalmente inovadores – como os *dice pools* de *Shadowrun* ou de *World of Darkness* e as correntes de dados de *Lex Arcana* – até ao mais superficial, por exemplo usando dados com cores ou símbolos diferentes para certos lançamentos. Até voltou a haver um pequeno ressurgimento de interesse num novo conjunto de «dados esquisitos» com *Dungeon Crawl Classics*, que incorporou nas suas regras, mais pela piada nostálgica do que qualquer outra coisa, dados de três, cinco, sete, catorze, dezasseis, vinte e quatro e trinta lados. À semelhança do que aconteceu há quarenta anos, a editora Goodman Games rapidamente os disponibilizou para venda...

Hoje em dia, com a popularização das sessões de jogo *online*, através de plataformas como a Roll20 (até o nome remete para os nossos icosaedros!), o papel dos dados nos RPG encontra-se num momento de relativa redefinição. Como qualquer ferramenta, o desenvolvimento de tecnologias mais eficientes e práticas tende a empurrar instrumentos antiquados para a obsolescência; e qualquer *smartphone* cumpre de modo irrepreensível o propósito original de gerar aleatoriamente valores dentro de intervalos pré-determinados.

Apesar das transformações que se têm verificado no *hobby*, é improvável que dobrem os sinos pelos dados, pelo menos enquanto se continuar a jogar cara a cara. Em primeiro lugar, porque as suas raízes são profundas, mesmo num tipo de jogos tão recente, e os hábitos não mudam com facilidade. Na realidade, o apelo afectivo, emocional, ultrapassa em larga medida qualquer tradição oca, já que até o aspecto táctil, de manusear os objectos, faz parte indissociável da experiência de jogar RPG. Mais, o efeito dramático dos lançamentos, o suspender momentâneo da respiração enquanto os pedacinhos de plástico rolam pela mesa, exerce uma inevitável e irresistível atracção sobre qualquer jogador – e não é essa uma das razões pelas quais jogamos, a curiosidade de descobrir o que vai acontecer de seguida? – que mesmo a reprodução digital de gráficos animados não consegue, por enquanto, igualar. Finalmente, os dados são os símbolos incontroversos dos jogos de personagem; não há representação gráfica mais reconhecida e reconhecível do que os dados poliédricos, em particular o seu decano, o d20. Para além de tudo o resto, os dados são a bandeira dos RPG. **BANG!**

Convenções

Para transmitir de forma rápida e clara os dados que devem ser utilizados em determinado lançamento, convencionou-se nos RPG o uso de uma notação simples que pode ser resumida da seguinte forma: XdY, onde "X" indica a quantidade de dados e "Y" indica a quantidade de faces do dado que deve ser utilizado. Por exemplo, a indicação "2d6" requer o lançamento de dois dados de seis faces, de forma a obter um resultado entre 2 e 12.

Note-se que a curva de distribuição de probabilidades, ao utilizar mais do que um dado num só lançamento, não é linear. Retomando o anterior exemplo, a probabilidade de produzir resultados de 2 ou 12 é muito inferior ao de um resultado de 7 (1 em 36 e 6 em 36, respectivamente). A maioria dos (bons) jogos leva em conta este facto e dá como provável um resultado médio, isto é, o valor esperado daquela distribuição.

É também possível utilizar a notação em casos em que sejam necessárias mais operações. Por exemplo, "3d6+4" pede a utilização de três dados de seis faces, a cujo total se deve somar quatro, produzindo um intervalo entre 7 e 21.

Não é à toa que um dos mais populares jogos de fantasia do momento recebeu a certeira alcunha de *Mathfinder*...

Uma Demanda!

A única forma de preservar a memória histórica dos RPG de mesa em Portugal é com a ajuda de todos aqueles que durante os últimos quarenta anos os jogaram, mestraram, escreveram, ilustraram, coleccionaram, organizaram, venderam, publicaram e divulgaram.

Com esse propósito, está em curso um projecto de recolha de informação, testemunhos e documentos sobre a história dos jogos de personagem em Portugal, sobretudo até ao ano 2000.

Se tens documentos, fotografias, testemunhos ou outros dados relevantes que gostasses de partilhar, ou se tens interesse em saber mais sobre o tema, visita-nos em https://fotocopiasedragoes.wordpress.com/

Pedro Lisboa

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

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

FAHRENHEIT 451

por Jaime Nogueira Pinto

A *Sexta Coluna* de Robert Heilein foi o primeiro livro de ficção científica que li. Fiquei fascinado com a trama: era uma invasão e ocupação dos Estados Unidos por uns tais "Panasiáticos" (havia uma história em quadradinhos do Blake e Mortimer, de E.P. Jacobs, *O Segredo do Espadão*, que tratava do mesmo tema). Depois, a resistência norte-americana acabava por vencer os ocupantes, recorrendo a uma organização político-religiosa originalíssima. O livro era de 1941 e a tradução era o n.º 20 da colecção *Argonauta*, que António Souza Pinto, da Livros do Brasil, começou a lançar em 1953. Livros em formato pequeno mas de grande qualidade, com capistas como Cândido Costa Pinto e Lima de Freitas.

Graças ao pai de um amigo, que tinha toda a colecção e ma foi emprestando por ordem de saída, li os volumes todos até então publicados. Depois, tornei-me um fidelíssimo comprador e leitor da *Argonauta*, onde fui descobrindo os mundos de Isaac Asimov, A. E. Van Vogt, Clifford D. Simak, Brian Aldiss, Ray Bradbury.

Li o *Fahrenheit 451* – o n.º 33 – depois de ter lido *O Mundo Marciano* (tradução de *The Martian Chronicles*) e *O Homem Ilustrado*, duas colectâneas de contos de Bradbury. Devo-o ter lido no Verão de 1958, dois anos depois de ter saído em Portugal. Nesse tempo, as minhas leituras tinham passado da colecção *Salgari*, com *Sandokan, o Tigre da Malásia*, para a colecção de *Capa e Espada* das Edições Romano Torres, onde me ia familiarizando com Ponson du Terrail (*Os Quatro Cavaleiros da Noite, Um Trono por Amor, O Pagem do Rei, As Luvas Envenenadas*) e com Paul Féval, criador do Lagardère. Também já tinha lido, nas mesmas edições Romano Torres, o Walter Scott em português.

Fahrenheit 451 era já um romance, uma coisa mais séria, uma história completa; a história de uma sociedade futura de onde os livros tinham sido banidos e onde os bombeiros já não apagavam fogos – as casas eram de materiais não inflamáveis –, só queimavam livros. Fahrenheit 451 (233 graus Celsius) era a temperatura a que ardiam os livros.

Para viciados na leitura, que continuam a gostar de ler e de ter livros – livros de todos os géneros, das novidades aos clássicos, livros com folhas, letras impressas, capas, encadernações, edições modernas e antigas (tenho algumas primeiras edições do Camilo Castelo Branco, compradas no Brasil) –, esta destruição dos livros é equivalente a um Apocalipse.

Quando saiu nos Estados Unidos, em 1953, *Fahrenheit 451* foi lido como um manifesto contra a censura, como um panfleto contra todas as inquisições. Estaline tinha morrido nesse ano, a memória de Hitler ainda estava bem viva e o macartismo tomava a América de assalto.

Hoje percebemos melhor o seu significado mais fundo, ou percebemos o livro à distância, de maneira diferente, e talvez mais interessante civilizacionalmente. Até porque é na nossa distância que as sombras de *Fahrenheit 451* parecem incidir com maior crueza, como se vivêssemos agora o futuro adivinhado no livro. O próprio Bradbury insistia que o livro não era «uma resposta ao senador Joseph McCarthy» nem era sobre a «censura estatal», mas sobre o modo como a televisão estava a destruir «o nosso interesse pela leitura e pela literatura» e a «transformar as pessoas em imbecis» (*«It is about people being turned into morons by TV»*).

Assim, em *Fahrenheit 451*, queimam-se livros porque os livros são perigosos e levam a pensar e a julgar criticamente, encerrando um passado que pode denunciar, empalidecer ou pôr em causa o presente e sugerir outro futuro. No livro, os que deixaram de ler livros – como a vaporosa Mildred, mulher do protagonista – estão alienados pela televisão e por uma espécie de redes sociais tridimensionais que lhes fornecem famílias fictícias e lhes preenchem o dia-a-dia com companhias virtuais. Mildred é uma das muitas "toxicodependentes" das fábulas radiotelevisivas que enformam a cultura oficial.

Ao entrar hoje no mundo das redes sociais e ao assistir de relance a alguns *shows* populares de duvidosa ética e estética, percebemos que a visão de Bradbury transcende o piedoso e sempre correcto comentário anticensura para penetrar incisivamente no coração do futuro – o nosso presente.

Quando o herói, Guy Montag, regressa a casa, ao seu bairro, a comunidade dos vizinhos, telespectadores obcecados, lembra-lhe um cemitério ou um mausoléu silencioso, imerso numa escuridão só quebrada pelos "fantasmas cinzentos" dos ecrãs que se projectam nas paredes.

Este aparente pessimismo tecnológico do autor, a ideia de que as máquinas vão domesticando e escravizando as pessoas, a visão do homem criador dominado pelas máquinas-criaturas, surge também em *The Pedestrian*, um conto em que o protagonista, Leonard Mead, é detido pelo crime

de passear a pé e de não ter televisão. No conto aparecem automóveis sem condutor, e é um desses automóveis pensantes que prende Mead e o leva para um manicómio por delinquência. No entanto, para Bradbury, as máquinas, os *robots* (tal com os livros) são meras extensões das pessoas, meros repositórios do que os homens neles vão injectando e projectando, e dependem do uso, bom ou mau (e bom e mau), que se lhes for dando. Assim, a temer alguma coisa, são as pessoas, e não as máquinas, que devemos temer. É por isso que o autor de *Fahrenheit 451* abraça a missão de as humanizar ou de preservar a humanidade das pessoas, através do bom uso dos artefactos humanos (livros, filmes *robots*) e com todas as suas capacidades – cabeça, mãos e coração («*I am afraid of people, people, people. I want them to remain human. I can help keep them human with the wise and lovely use of books, films, robots, and my own mind, hands, and heart*», escrevia em carta de 1974).

Mais do que um escritor de ficção científica – que também o é –, Bradbury é um grande escritor do fantástico. Para ele, a ficção científica está ligada à antecipação de uma coisa, de um objecto ou de um mecanismo, que ainda não existe mas que vai aparecer e mudar tudo para toda a gente; enquanto o fantástico, mais directamente relacionado com a imaginação, se estabelece como indirecta base de inspiração para os construtores das coisas futuras.

A sua imaginação é uma imaginação poética, literária, de autodidacta devoto de bibliotecas. Em «Take Me Home», o texto autobiográfico publicado na *New Yorker* por ocasião da sua morte, Bradbury descreve-se como um miúdo com uma enorme capacidade de se maravilhar. Em Waukegan, Illinois, sentado na relva de casa dos avós, o pequeno Ray repetia para quem o quisesse ouvir as histórias do Tarzan, de Harold Foster, e do John Carter de Marte, de Edgar Rice Burroughs, que decorava para que nunca se perdessem. Era também dali que, no 4 de Julho, lançava com o avô balões iluminados que se perdiam na noite de Verão, levados pelo ar crepitante, que os tornava leves. Queria voar e perder-se noutros mundos, e as luzes vermelhas de Marte que antevia no céu estrelado da infância eram a sua casa.

Ray nunca deixaria totalmente de ser esse miúdo, perdido nas noites estivais da América profunda, maravilhado com as coisas e obcecado pelas ilustrações dos suplementos de Domingo; um miúdo que acabaria por entrar para a lista «dos maiores escritores de ficção científica do século XX, ao lado de Isaac Asimov, Arthur C. Clark, Robert A. Heinlein e Stanislaw Lem» (como escreveria Gerald Jones no *NYT*, no dia 6 de Junho de 2012, quando da sua morte). Os seus livros venderiam milhões de exemplares em 36 línguas e seriam decisivos para nobilitar, como literatura, os géneros do Fantástico e da *Syfy*.

Fahrenheit 451 é uma saga num mundo distópico. Bradbury tem uma relação ambígua com o futuro, que o atrai e o repele, que o seduz e assusta, e a história de *Fahrenheit 451* situa-se nessa fronteira, algures entre os seus encantos – os livros, a natureza, a conversa, o silêncio, a América profunda, porta para outros mundos – e os seus temores – o mau uso das máquinas, a tirania da mudança pela mudança, o deslumbramento acrítico perante a inovação, o desprezo pelo passado, a manipulação.

A história é, como todas as grandes histórias, a história de uma viagem e de uma conversão. Guy Montag é bombeiro, um incinerador, um exterminador de livros que, às ordens do capitão Beatty, vai queimando livros e prendendo os seus possuidores como inimigos do Estado e do bem público. Tal como S. Paulo antes da conversão, Montag faz parte da máquina de repressão e perseguição, mas não é Cristo que lhe aparece na Estrada de Damasco: é uma jovem de 17 anos, Clarisse Maclellan, que o interpela sobre a sua profissão, que

Assim, em* Fahrenheit 451, *queimam-se livros porque os livros são perigosos e levam a pensar e a julgar criticamente, encerrando um passado que pode denunciar, empalidecer ou pôr em causa o presente e sugerir outro futuro.

DAS PROPOSTAS À CAPA FINAL

A VOZ DOS BLOGUERS

A ARTE SUBTIL DE DIZER QUE SE F*DA

MARK MANSON

Saída de Emergência

★★★★

Para Mark Manson, dizer «que se foda» não é não nos importarmos com nada, é antes sabermos escolher as nossas lutas e definir bem as nossas prioridades. A sua irreverência e frontalidade obriga-nos a «olharmo-nos ao espelho» e a sermos completamente honestos connosco mesmos. Podemos nem sempre compreendê-lo na totalidade, mas este tipo de provocação é necessário e certeiro.

Sofia Teixeira

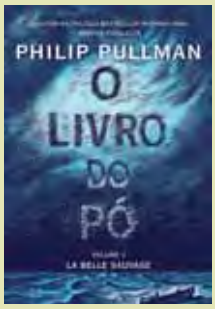
branmorrighan.blogspot.com

O LIVRO DO PÓ – LA BELLE SAUVAGE

PHILIP PULLMAN

Editorial Presença

★★★★



Este é um regresso feliz ao universo de "Mundos Paralelos". Nesta prequela, reencontramos os ingredientes que fizeram da trilogia criada há dezassete anos um sucesso, mas também descobrimos novas potencialidades. Uma história cativante e de ritmo crescente, personagens empáticas, relações bem construídas, jornadas de autodescoberta e ainda muitos perigos e adrenalina. A aventura certa para quem quer testar a própria imaginação.

Cláudia Sérgio

umabibliotecaemconstrucao.blogspot.com/

TERRARIUM

JOÃO BARREIROS, LUÍS FILIPE SILVA

Saída de Emergência

★★★★★

Que grande livro! Já tive o prazer de ler grandes livros de FC, mas este foi uma surpresa tremenda. Um livro repleto de qualidade, apresentando um enredo rico e com muita criatividade, personagens que nos cativam, complexas, bem desenvolvidas e que são sem duvida uma mais-valia, e uma escrita genial. Seguramente que dificilmente se lerá um livro semelhante a este. É uma leitura única.

Paulo Dores

leiturasdofiachaocorvonegro.blogspot.com/

lhe pergunta porque queima livros e que lhe revela que, antigamente, os bombeiros, em vez de queimarem o que quer que fosse, apagavam fogos. Uma noite, Montag lê *Dover Beach,* de Matthew Arnold, que retirara de uma queima e que guardava em segredo. Arnold lamenta a perda de Verdade, de Fé e de Humanidade, numa Inglaterra em industrialização… A partir daí, Montag torna-se um dissidente, um marginal.

E no mundo de *Fahrenheit 451* a dissidência paga-se cara. Entre as sofisticadas tecnologias de perseguição e destruição está o tenebroso *The Hound*, um grande cão mecânico de oito patas que detecta e aniquila os dissidentes. Montag consegue escapar, mas a reportagem televisiva da perseguição, supostamente fidedigna e em tempo real, é forjada e manipulada para fins políticos, simulando a sua captura e apresentando-a como um sucesso do sistema e um castigo exemplar.

Em 1966, François Truffaut realizou na Grã-Bretanha um filme a partir de *Fahrenheit 451*. Oskar Werner era Montag, Julie Christie fazia de Clarice e de Mildred e Cyril Cusak era o chefe dos bombeiros. No final, na terra dos dissidentes, na terra dos "homens-livro", cada um dos refugiados tinha decorado um livro e *era* esse livro. *A República* de Platão, *O Príncipe* de Maquiavel, *Vie d'Henri Brulard* de Stendhal, *Orgulho e Preconceito* de Jane Austen, *The Pickwick Papers* de Dickens e *The Martian Chronicles* do próprio Bradbury, numa homenagem de Truffaut ao autor, eram, no filme, alguns dos livros decorados pelos «vagabundos por fora e bibliotecas por dentro» que vagueavam pelos campos, fugindo e reagindo à destruição da história e da memória.

Tal como os outros homens-livro, Montag, não tem certezas quanto ao potencial salvífico daquilo que «carrega na cabeça», a possibilidade de os livros memorizados poderem garantir «futuros amanheceres radiosos, de luz pura» é remota ou é, pelo menos, incerta. Mas ele, que vai ser o livro do Eclesiastes e que sabe que há um tempo para tudo, acha que, mesmo assim, vale o risco – e resolve corrê-lo com a comunidade em diáspora que o adopta. E quando pensa nas palavras que quer guardar para a chegada triunfal dos marginais à cidade, é nas promessas do livro do Apocalipse que pensa: a árvore da vida nas margens do rio com as suas doze colheitas; e nas suas folhas e no seu fruto a cura dos homens e a redenção das nações.

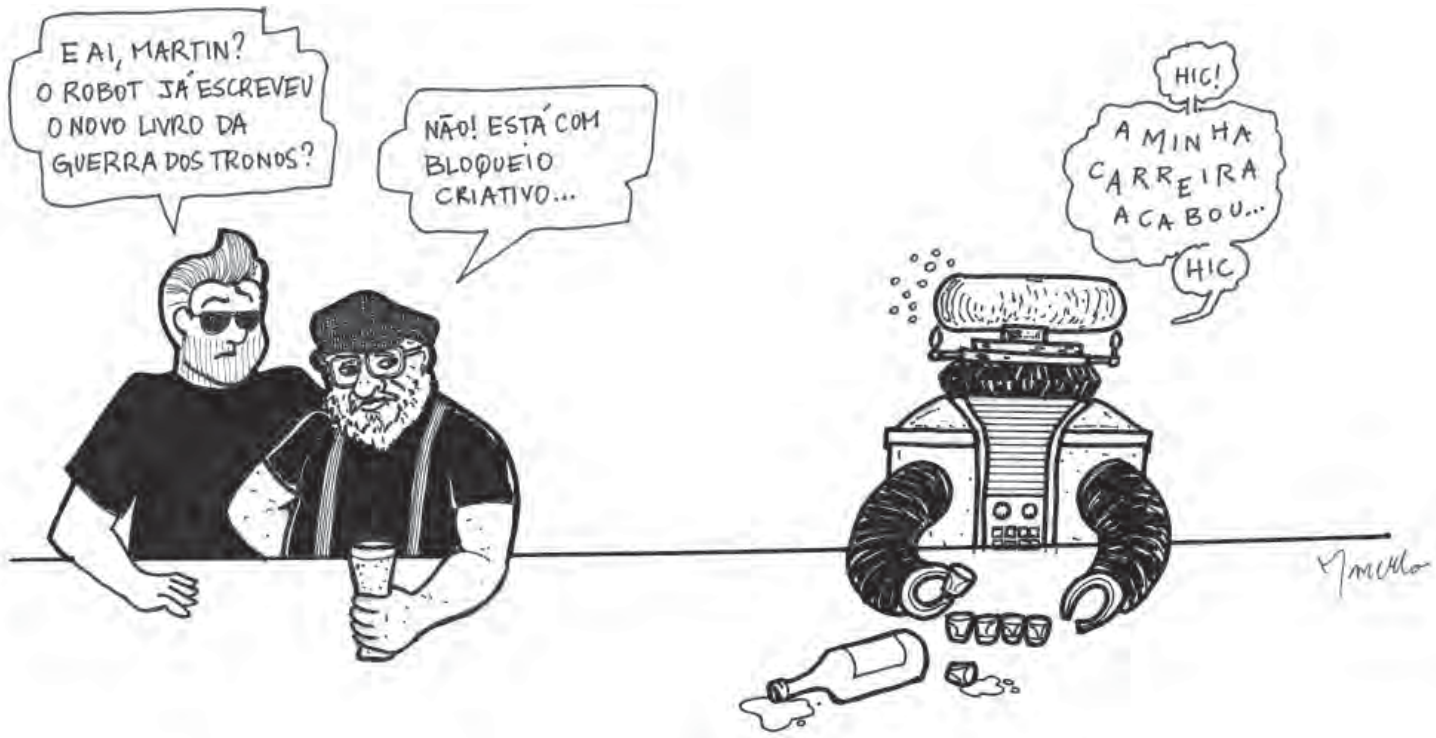
Fahrenheit 451, tal como a Fénix e a humanidade, parece nunca perder a capacidade de renascer das próprias cinzas depois de periódicas condenações ao esquecimento: mais de meio século depois da adaptação de Truffaut, a HBO está a produzir uma nova versão de *Fahrenheit 451*, dirigida por Rasmin Bahrani. Desta vez, Montag é encarnado pelo afro-americano Michael B. Jordan, Clarice é a franco-argelina Sofia Boutella, Mildred é Laura Harris e Beatty é Michael Shannon.

Bradbury inspirou inúmeras adaptações e guiões, desde *It Came from Outer Space* (1953) a *The Halloween Tree* (1993) e a *Sound of Thunder* (2005). Escreveu guiões de filmes e de séries de televisão.

Devo-lhe muitas horas de leitura apaixonada e apaixonante. Espero que, passados estes anos todos, os leitores desta nova edição tenham a mesma surpresa e o mesmo encanto. **BANG!**

Jaime Nogueira Pinto

Nasceu no Porto em 1946, licenciou-se em Direito pela Universidade de Lisboa e é doutorado pelo Instituto Superior de Ciências Sociais e Políticas. Foi director do jornal *O Século*, administrador da Bertrand e é accionista e administrador de empresas na área da consultoria estratégica e da segurança privada. Colabora regularmente na imprensa portuguesa e tem escrito sobre temas de Ciência Política e História Contemporânea.



Como A Guerra dos Tronos *nos vai salvar dos computadores*

por Marcelo Lourenço

O mundo inteiro está convencido de que a Inteligência Artificial vai um dia acabar com a indústria criativa – os *robots* vão escrever os livros e as músicas, vão realizar os filmes e vão ocupar todos os empregos nas agências de publicidade, escritórios de *design* e nos estúdios de TV.

Eu discordo totalmente.

E quem me convenceu disso foi um senhor chamado George R. R. Martin.

Eu explico: em 2011, o meu amigo Luís Corte Real, editor da Saída de Emergência, convenceu-me a ler o primeiro volume da série *A Guerra dos Tronos* (que antes da série da HBO ainda se chamava As Crónicas de Gelo e Fogo).

«Se tu leres as primeiras cinco páginas vais ficar agarrado e nunca mais vais parar.» O Luís consegue ser um chato insistente quando quer, e eu precisava mesmo de um livro pra ler no avião (no dia seguinte eu iria viajar pro Brasil). Então, porque não?

Então, lá abri a porcaria do livro e, cacilda, fiquei mesmo agarrado. Li sem parar durante o vôo até São Paulo, emendei na sala de espera do vôo até São José do Rio Preto. O meu pai foi me apanhar no aeroporto e continuei a ler no carro como um idiota.

Já na casa dos meus pais, encontrei o meu irmão, que me viu agarrado ao livro.

«Já li esse livro. Qual é o seu personagem favorito?», perguntou ele.

Eu estava a 50 páginas do fim do primeiro volume e neste ponto a única resposta possível seria esta: «É claro que o Ned Stark!» E não é óbvio? O tipo era o herói, o justo, o *badass* que desafiava o rei para defender o que era ético, que quando condenava alguém à morte se obrigava a ser ele próprio a executar o condenado, não porque fosse um sádico, mas porque «quando quem condena é obrigado a executar a sentença, nenhuma pena é aplicada de maneira leve».

Como não gostar de um personagem assim?

«Mas ele morre no fim» respondeu o meu irmão com a leveza dos verdadeiros canalhas. Diante do meu silêncio boquiaberto, completou com uma risadinha de pura maldade: «Não, ele não morre. Estou brincando contigo.»

Relembro: faltavam 50 páginas para acabar o livro e nada indicava que o herói iria morrer. Centenas de livros, milhares de filmes e todas as histórias que li na vida também estavam do meu lado a dizer «isto é impossível, o herói não morre no primeiro livro da série. Afinal, como o próprio nome diz, isto é uma "série".»

Mas morreu: Ned Stark é condenado pelo odioso príncipe (e agora rei Joffrey) que lhe promete o perdão mas na última hora (e na última página) muda de ideia e grita «Cortem-lhe a cabeça!». E, pumba, o carrasco corta a cabeça do meu, até então, personagem favorito.

Cortando a cabeça do Ned Stark, George R. R. Martin cortava também ao meio uma espécie de manual do que se esperar deste tipo de história. E dai pra frente, meu amigo, entrei em território desconhecido – personagens que não eram suposto morrer morriam, vilões que supostamente eram maus eram capazes de atos heroicos, os grandes e nobres reis eram fracos, a princesa que deveria casar com o príncipe é violada brutalmente, e dezenas, centenas de outras cenas que explodiram a minha cabeça e pararam a internet – alguém ai se lembra dos "memes" com reações ao episódio do «Red Wedding» na série de TV?

Graças à *Guerra dos Tronos*, o *spoiler* voltou a ser algo novamente relevante – porque, como na vida, era impossível adivinhar o que vinha a seguir na série.

Agora me digam: que raio de computador é capaz de fazer isso?

Eu que trabalho há mais de vinte e cinco anos em publicidade aprendi uma coisa – não há fórmula para o sucesso em criatividade. Há ideias que são fadadas ao fracasso, que ninguém acredita, que todos desprezam até, e que, graças à obsessão delirante do seu autor, finalmente avançam e, ao contrário de tudo e de todos, são um sucesso.

E ai toda a gente diz «eu logo vi que tínhamos uma ideia vencedora».

J. K. Rowling foi recusada por mais de 30 editoras antes de conseguir publicar o Harry Potter.

Quando George Lucas mostrou *Star Wars* aos amigos, todos disseram «Estás acabado, vai ser um fracasso».

John Lennon disse numa entrevista que ninguém se lembraria dos Beatles no ano seguinte.

Tenho certeza de que a Inteligência Artificial, que tudo sabe, vai cumprir o seu papel de Armageddon e vai substituir o ser humano em muitas áreas.

Vai compilar tudo o que já foi feito, vai aprender a fazer mais rápido, vai decidir de maneira mais precisa e vai nos dar uma tareia em muita coisa.

Mas na hora de escrever algo que é um sucesso contra todas as previsões ou pintar o quadro que é uma blasfémia hoje e um clássico amanhã, eu não poria todas as minhas fichas nos computadores assim tão rapidamente.

Claro que o leitor pode discordar do meu ponto – exatamente como fez o cientista Zack Thoutt, que pediu a um computador que escrevesse o próximo livro de *A Guerra dos Tronos*.

Depois de passar meses a analisar todos os outros livros escritos pelo autor, o computador cuspiu a sua versão do novo livro da série.

Quem leu até acha que estão muito bem escritos, mas com um detalhe – no livro, Ned Stark, o mesmo herói que morreu no primeiro livro, está de volta, inexplicavelmente.

O que faz todo o sentido: matar o personagem principal no começo da história é algo tão maravilhosamente humano que um *robot* não consegue compreender.

Muito menos permitir.

Ponto pro George R. R. Martin. **BANG!**

Marcelo Lourenço

Queria ser pirata, agente secreto ou capitão da *USS Enterprise* mas acabou mesmo por ser publicitário e um dos criativos mais premiados de Portugal.
E tudo bem.

VENHA COM A SAÍDA DE EMERGÊNCIA À

COMIC CON PORTUGAL

COM A PRESENÇA CONFIRMADA DE:

MARJORIE LIU

SANA TAKEDA

STEVEN ERIKSON

DE 6 A 9 DE SETEMBRO DE 2018

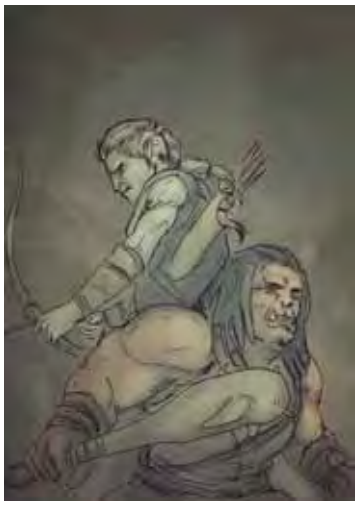
MAKING OF DE CAPA

«O Caminho das Mãos»

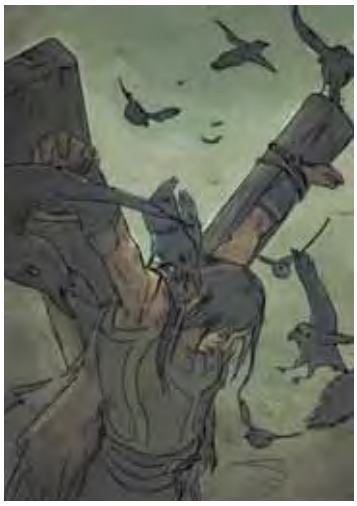
DESCUBRA COMO CHEGÁMOS A ESTA CAPA!

Com a proposta da editora para ilustrar a capa do terceiro livro de Steven Erikson, surge a necessidade ler os livros da colecção. Foi com agrado que emergi no universo da Saga do Império Malazano criado pelo autor, um universo de fantasia repleto de acção, aventura e mistério, e incrivelmente rico em personagens. Nos dois volumes anteriores da saga, duas das personagens principais que mais me cativaram foram Icarium e Mappo, o que levou à criação da primeira das duas propostas apresentadas para a ilustração da capa do terceiro livro.

Nesta primeira ilustração, de Icarium e de Mappo, a ideia foi retratá-los numa cena de acção, mas ao mesmo tempo procurando não revelar muito sobre o que se estava a passar, deixando a sugestão à imaginação do leitor.



Proposta 1



Proposta 2

Como segunda proposta, uma ilustração sobre um momento muito específico e de grande relevância no terceiro volume, apresentei a minha interpretação deste momento que já foi retratado noutras versões estrangeiras.

Foi com agrado que recebi a indicação da editora para avançar com a primeira proposta, pois gostei da ideia de poder retratar estes dois personagens.

Nesta fase da apresentação das propostas, os esboços que faço são sempre um pouco simples e sem muito detalhe. O importante é conseguir apresentar a ideia – grande parte do trabalho nesta fase está no estudo da composição. Uma ilustração para uma capa de um livro tem características específicas, e um dos factores a ter em conta desde o início da sua criação é a composição, no caso específico de ilustração para capas o posicionamento de todos os elementos, criando áreas para todo o *layout*, título, autor, etc.

01. ESBOÇO

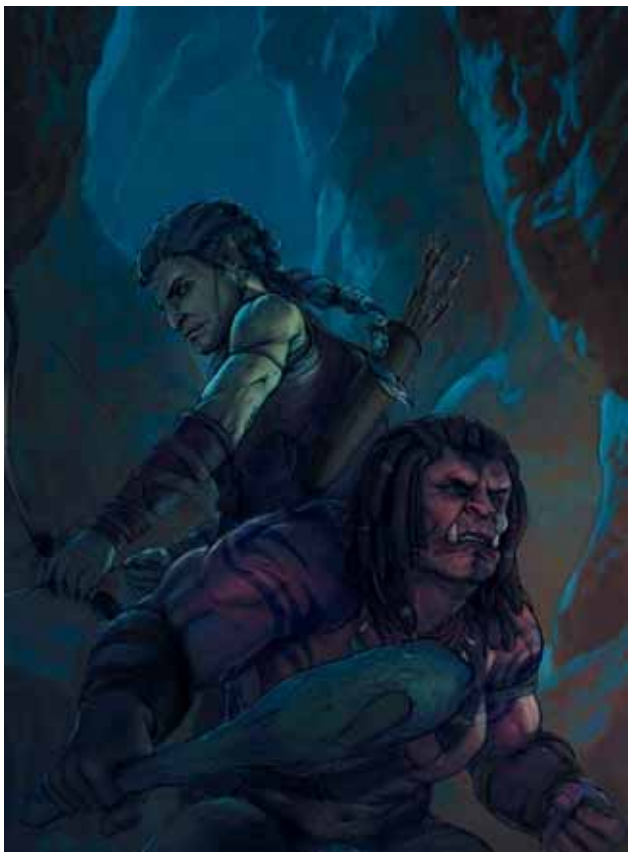
No meu processo criativo, após uma aprovação, faço um esboço detalhado, tal como neste caso. Este esboço serve como base para a pintura da ilustração. O esboço é sempre desenhado numa escala muito superior ao documento final. Isto permite-me atingir um nível de detalhe bastante aceitável quando posteriormente reduzir para as dimensões do documento final.

02. SEPARAÇÃO DOS ELEMENTOS

O processo criativo no meio digital pode variar, e muito, e não há um só método, mas vários. Um dos métodos que uso no meu processo criativo, na fase inicial, é a separação dos vários elementos, personagens, fundo e todos os elementos que acho relevantes em canais de máscara, que posteriormente podem ser acedidos a qualquer altura como seleções, em oposição à criação de vários *layers* para cada um dos elementos. Desta forma, posso pintar tudo num único *layer*, o que torna o processo de pintura mais natural e fluido – há uma melhor mistura das pinceladas, das cores, etc. –, ao contrário do que acontece quando há um sem-número de *layers* e se tem de pintar cada um dos elementos em separado.

03. DO FUNDO PARA O PRIMEIRO PLANO

Por norma, dou início à pintura com o cenário, avançando para o que está no primeiro plano. Neste caso, e como os personagens ocupam grande parte da cena, optei pelo oposto. Assim, será a pintura dos personagens no primeiro plano a definir a iluminação e a paleta de cores de toda a cena. Iniciei a pintura da iluminação nos personagens sem cor de uma forma muito geral.



04. COR

Prossegui com a pintura das sombras e luz, e comecei a pintar as primeiras tonalidades. Nesta fase trabalhei com uma paleta de cores reduzida, apenas para definir o aspecto geral. Como ferramenta usei um pincel simples com pouca opacidade e de grandes dimensões. À medida que a pintura avançava aumentei a opacidade e reduzi o tamanho do pincel.

05. MAIS COR E DETALHE

No seguimento da pintura, continuei com a inclusão de mais cor, e iniciei a pintura do fundo/cenário. Esta ilustração é uma representação dos personagens, não se reporta a uma acção específica no livro, mas sim a uma cena que representa o ambiente onde decorrem as aventuras destes dois personagens.

Neste momento, grande parte da ilustração e das suas áreas principais estão definidas. Prossegui então para a próxima fase, o processo de detalhe.

06. DETALHES

Esta é a fase no processo da pintura que mais gozo me dá realizar. É a partir daqui que a ilustração começa a ganhar o seu aspecto final. São os pormenores que fazem a diferença, desde as pequenas cicatrizes no rosto, os fios do cabelo, os reflexos da luz nos olhos ou até os pêlos do nariz do personagem – tudo depende do nível de realismo e ou do estilo que procuramos desenvolver.

07. MAIS DETALHES E AJUSTES FINAIS

Continuei com a inclusão de mais detalhes, pintando todos os pequenos pormenores, até às pequenas partículas de pó no ar. Esta etapa é a mais demorada em todo o processo, é importante ter uma ideia do aspecto final que pretendemos, para que não nos percamos nos detalhes.

Com esta fase concluída, passei à última fase do processo, fiz ajustes e correcções nas cores, saturação e níveis de luminosidade da ilustração e assim dei o trabalho como concluído.

BANG!

Tiago da Silva

É ilustrador profissional há cerca de quinze anos. Os seus primeiros trabalhos foram desenvolvidos para a empresa Alderac Entertainment, criando ilustrações para *Collectible Card Games*. Em 2011 vence o concurso de ilustração Wild Animals CG Art Elites Competition e o concurso de ilustração International Biological Art. Tem publicações em vários livros e revistas: *Expose*, *ImagineFx*, *Computer Arts*, *Advanced Photoshop* e *2D Artist*. Em 2015 cria as ilustrações para as versões espanholas dos livros do Harry Potter.

www.tiagodasilva.com

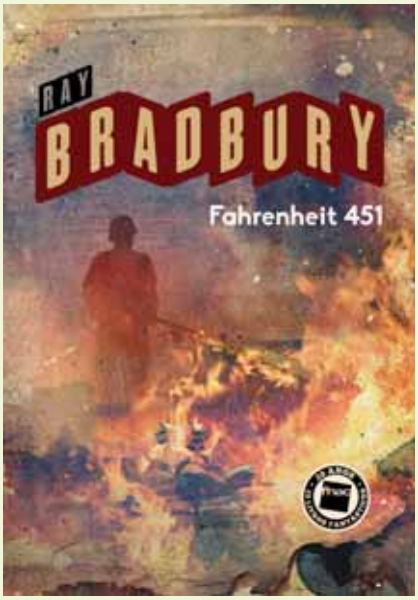
COLEÇÃO 20 ANOS 20 LIVROS FANTÁSTICOS

procura este selo:

Para assinalar os 20 anos da FNAC em Portugal, a SDE e a FNAC lançaram uma coleção com 20 dos melhores livros de literatura fantástica de sempre, com sobrecapas exclusivas da autoria do ilustrador Tiago Pimentel. Os primeiros 10 títulos saem em maio com a revista Bang! 24 e os restantes 10 saem em outubro com a revista Bang! 25. Só se faz 20 anos uma vez, mas esta coleção merece ser lida muitas vezes.

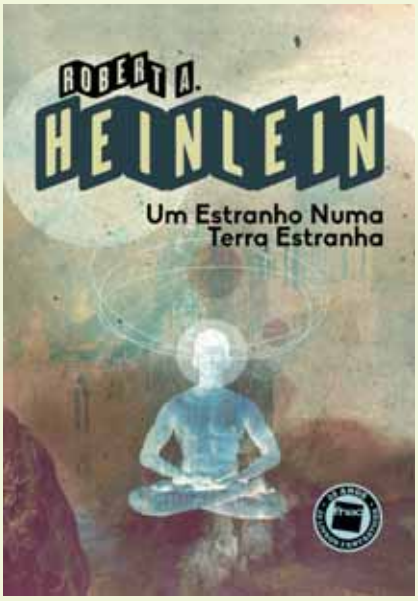
TEXTOS DE SAFAA DIB

FAHRENHEIT 451
Ray Bradbury



Ray Bradbury é um autor que desde muito cedo se inseriu num patamar de qualidade ímpar, elevando a ficção científica e tornando-a num fenómeno de massas. As suas histórias criativas refletem sobre a Humanidade e sobre os desafios que ela enfrenta para descobrir o seu lugar e função no universo. A antevisão de um futuro em que humanos já teriam colonizado o planeta Marte deu origem a uma das suas obras mais icónicas, a coletânea *As Crónicas Marcianas*, mas seria com a distopia *Fahrenheit 451* que Bradbury se tornaria um nome aclamado. A temperatura a que o papel dos livros atinge o ponto de ignição e arde constitui o tema central do livro. O protagonista Montag é um bombeiro cuja missão é destruir livros num futuro onde eles se tornaram alvo de censura. Ele nunca questiona a autoridade vigente até ao momento em que é apresentado a pessoas que o despertam para a vida e para o conhecimento. Aprisionado num dilema moral dilacerante, resta a Montag seguir o caminho da dissensão e resistência à tirania política que mantém os cidadãos imersos num estado de profunda apatia. Publicado em 1953, o livro tornar-se-ia uma referência literária universal, tendo dado origem a várias adaptações cinematográficas. Fora de circulação nas livrarias portuguesas em Portugal desde há mais de duas décadas, a obra foi agora recuperada pela Saída de Emergência com uma nova tradução, permitindo aos leitores ter acesso a uma das contribuições mais brilhantes para a literatura distópica que ainda hoje nos surpreende com a sua audácia, mestria literária e visão profética.

UM ESTRANHO NUMA TERRA ESTRANHA
Robert A. Heinlein



Uma expedição a Marte termina em desastre e resta apenas um sobrevivente, um bebé que é criado por marcianos. A criança, o protagonista Michael Valentine Smith, cresce e regressa ao planeta Terra para viver entre os humanos pela primeira vez, tornando-se o foco de uma vasta intriga política. Esta premissa aparentemente simples acabaria por dar origem a um dos maiores fenómenos literários da década de 60 da autoria de Robert Anson Heinlein, um autor à altura já consagrado pelo seu trabalho no género da ficção científica e vencedor de vários prémios Hugo.
O modo de vida que retrata na obra, pautado por anarquia, partilha, amor livre e vida comunitária – que tanto inspiraria a cultura *hippie* –, era extraordinariamente invulgar e um testemunho do seu tempo social e político, que estava prestes a atravessar convulsões profundas.
Dividido em cinco partes que relatam o percurso de Michael, a vida e morte do protagonista são orquestradas por ele próprio com o intuito de conquistar uma aura messiânica cujo impacto será eterno na Terra. E assim como Michael alterou a vida dos terráqueos, também a publicação desta obra seminal permitiu quebrar novas barreiras e dar um passo em frente na reflexão de temas poderosos como a política, responsabilidade individual, a natureza do amor e Homem. A história deste estranho numa terra estranha ainda hoje nos leva a questionar as nossas aspirações mais profundas e continua a despertar sentimentos fortes – por vezes contraditórios – nos leitores. Sendo um dos romances mais populares de todos os tempos, a sua presença é imprescindível numa coleção como a Bang!.

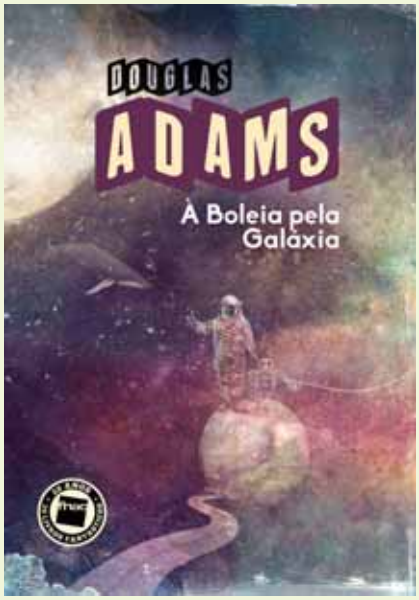
OS MELHORES CONTOS
H. P. Lovecraft

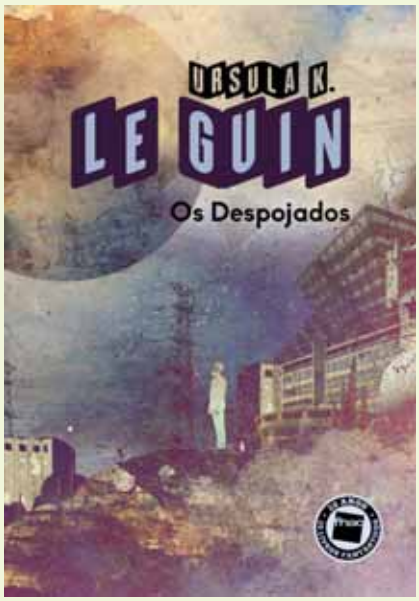
Com o nascimento do romance gótico no século XVIII, o horror clássico firmou o pé na imaginação de muitos leitores, e não faltaram histórias que abordassem o sobrenatural. É no século XIX que encontramos algumas das obras mais emblemáticas que ajudaram a solidificar um novo género caracterizado pelo medo, pelo macabro, pelo mistério e suspense. O castelo assombrado é não só um espaço físico, mas transforma-se também num espaço mental em que se assiste ao tormento do protagonista.
Seria preciso aguardamos até aos anos 30 do século XX para testemunharmos uma nova fase do género literário graças à popularidade das revistas *pulp* — revistas de papel barato e preço acessível com destaque para a *Weird Tales* —, onde grandes nomes do horror moderno começaram a dar os primeiros passos. H. P. Lovecraft é uma

das figuras incontestáveis a surgir neste período com histórias que ajudaram a moldar uma nova visão literária, tendo como base uma exploração do medo nunca antes vista.
A mitologia que Lovecraft criou em torno dos Velhos Deuses destacava-se pela sua singularidade; nela deu corpo a um panteão de divindades alienígenas adormecidas na Terra e perante as quais a Humanidade é totalmente impotente. No momento em que o indivíduo se apercebe do horror cósmico que enfrenta, a sua mente começa a fragmentar-se em pedaços.
A originalidade das suas histórias permitiu que autores, artistas e cineastas que se lhe seguiram abrissem novos caminhos no género. Perante tal legado, nenhum editor poderia ser indiferente ao contributo de H. P. Lovecraft para a vitalidade do horror moderno.

À BOLEIA PELA GALAXIA
Douglas Adams

A ficção científica não é um género que se associe normalmente a humor, mas se há autor que conseguiu concretizar essa associação de uma forma única e brilhante é o britânico Douglas Adams. Originalmente concebido como um programa radiofónico, *À Boleia pela Galáxia* abre com a destruição do planeta Terra para dar lugar a uma autoestrada intergaláctica. O jovem terráqueo Arthur Dent é salvo pelo seu amigo Ford Prefect, um alienígena disfarçado de ator desempregado e que se encontra a trabalhar numa nova edição do *Guia Para Quem Anda à Boleia Pela Galáxia*.
Com um estilo surreal e satírico, mas ao mesmo tempo curiosamente reflexivo sobre a condição humana, juntam-se a Dent e Prefect personagens inesquecíveis como Zaphod, Trillian, o robô depressivo Marvin, os Vogons, com a sua má poesia, considerada a terceira pior do universo, e muitas outras figuras e momentos alucinantes perante os quais ninguém fica indiferente. A obra foi das primeiríssimas a ser publicadas na coleção Bang! e permitiu a muitos leitores a descoberta desta história inesquecível que narra inúmeras peripécias no espaço, numa tentativa de se descobrir o sentido da vida (ou uma mera chávena de chá).
À beira de celebrar os quarenta anos da publicação original, *À Boleia pela Galáxia* entrou rapidamente na cultura popular, tornando Douglas Adams um dos autores mais celebrados da ficção científica contemporânea. A sua morte prematura aos 49 anos impediu-o de nos continuar a brindar com a sua enorme criatividade, mas a sua obra permanece um fenómeno que continua a ser, mais do que nunca, celebrado em diversos formatos.





OS DESPOJADOS
Ursula K. Le Guin

O ano de 2018 começou com a triste notícia do falecimento de uma das autoras mais consagradas da literatura, Ursula K. Le Guin. A sua reputação foi alcançada graças a obras seminais, nas décadas de 60 e 70, que desbravaram novos caminhos e aprofundaram reflexões sobre identidade, género, o nosso lugar no universo e o contributo da política para moldar sociedades. Entre essas obras destaca-se *Os Despojados*, que viria a tornar-se uma das maiores referências na ficção científica de teor político e vencedor dos prémios Hugo, Nebula e Locus.
O protagonista Shevek, um cientista brilhante, é o inventor do ansível, um instrumento que permite revolucionar a comunicação intergaláctica. Shevek habita no planeta Anarres, onde domina um sistema anarco-sindicalista. Os seus habitantes autoexilaram-se do planeta gémeo Urras, onde vigora, por sua vez, um sistema capitalista. Preso entre dois mundos tão distintos, Shevek terá de empreender uma jornada difícil para derrubar os muros de intolerância.
Le Guin arquitetou um romance ambicioso em que explora dois sistemas políticos complexos, permitindo-nos compreender como a utopia é um ideal minado de armadilhas e desafios; presa de forma inflexível à ideologia, a natureza volátil da Humanidade condena a possibilidade de utopia. Ainda assim, o idealismo de Shevek e o seu percurso de amadurecimento permitem-lhe testemunhar, em primeira mão, o poder da compaixão, da solidariedade e a capacidade admirável da resiliência humana. A obra mantém-se atualmente mais relevante do que nunca, permitindo à Saída de Emergência reeditar o livro com uma nova tradução e torná-lo, de novo, uma presença viva nas livrarias portuguesas.

TERRARIUM
João Barreiros e Luís Filipe Silva

Em 1996 surgiu, na mítica coleção azul da Caminho, aquela que viria a ser considerada uma obra de culto entre os amantes da ficção científica portuguesa, o famoso *Terrarium*. Com uma tiragem de 2000 exemplares, o livro rapidamente desapareceu dos escaparates e entrou no imaginário popular nacional como uma obra arrojada, excêntrica e de criatividade galopante, da autoria de João Barreiros e Luís Filipe Silva. Ambos os autores dispensam já apresentações e desde há duas décadas têm contribuído para a divulgação e enobrecimento de um género pouco compreendido e mal-amado em Portugal.

Não havia nada como *Terrarium* quando este surgiu e, mais de vinte anos depois, continua a ter um estatuto sem igual no panorama nacional. Descrito como um romance em mosaicos, e composto pelo invulgar número de quase 600 páginas, a obra expõe uma série de subnarrativas com perspetivas distintas. Lidas no seu conjunto, as histórias formam um universo trepidante, onde não faltam referências icónicas da ficção científica e uma homenagem aos mais variados géneros, em particular a *space-opera*, *cyberpunk* e literatura pós-apocalíptica. Se o leitor quiser descobrir mais sobre as monstruosas criaturas que resolveram transformar o nosso planeta num lugar de consumo, num terrarium, então nada como se dedicar à leitura desta obra ambiciosa e épica.

Por ocasião da comemoração dos vinte anos da publicação da obra, a Saída de Emergência convidou os autores para uma nova edição revista e aumentada, *Terrarium Redux*, com ilustrações a preto e branco inéditas da autoria de Tiago Pimentel, dando, assim, possibilidade a uma nova geração de leitores de conhecer as estranhas criaturas que escolheram o nosso planeta como local de exílio, a salvo das temíveis Potestades.

DRAGÕES DE UM CREPÚSCULO DE OUTONO
Margaret Weis e Tracy Hickman

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 representava uma personagem com determinados atributos e poderes, liderados por um *dungeon master*. O nome do jogo era *Dungeons & Dragons*, e foi lançado pela primeira vez em 1974, pela TSR, empresa recém-criada por Gygax.

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 propõe à TSR o conceito do que viria a ser o universo de Dragonlance. A dupla Margaret Weis & Tracy Hickman acabaria por escrever o livro que se tornou conhecido como *Dragões de um Crepúsculo de Outono* e assim se fez história com o estrondoso sucesso de Dragonlance na década de 90.

Fortemente influenciado pela fantasia de J. R. R. Tolkien, o primeiro livro inaugura as aventuras e viagens de cinco companheiros muito carismáticos de várias raças, que habitam no mundo de Krynn, onde os verdadeiros deuses abandonaram a população. Dá-se início a uma série de aventuras que irão abalar os alicerces de Krynn, e não foram poucos os leitores que se renderam com paixão às histórias narradas.

Hoje em dia, a fantasia evoluiu para um novo patamar e encontrou novas vozes fortes e originais, mas Dragonlance mantém-se de pedra e cal nos topos de vendas e a sua fama não se esgota, inspirando inúmeros leitores ao longo das décadas.

ANIQUILAÇÃO
Jeff VanderMeer

O nome de Jeff VanderMeer começou a surgir no início da primeira década de 2000 como uma das vozes mais originais de um género emergente, o *New Weird*. É no âmbito do *New Weird* que surge um novo tipo de ficção que subverte os elementos tradicionais da literatura fantástica, criando cenários urbanos e sofisticados, num estilo literário refinado que entra nos territórios do estranho e/ou bizarro.

Seria com a publicação de *Aniquilação*, o primeiro volume da trilogia da Área X, que VanderMeer estabeleceria a sua voz narrativa e alcançaria sucesso comercial, com direito a uma adaptação cinemato-

gráfica pelo realizador Alex Garland.
O livro centra-se numa misteriosa zona vedada ao resto da civilização de nome Área X. A agência secreta Extensão Sul tem como missão investigar essa área selvagem onde se registam estranhas e inexplicáveis ocorrências ambientais e ecológicas, mas de cada vez que a agência envia uma expedição à Área X, os seus membros são confrontados com desastre. Quando o livro se inicia, acompanhamos a 12.ª expedição, composta por quatro mulheres, que são conhecidas apenas pelas funções que desempenham na sua missão: bióloga, antropóloga, psicóloga e topógrafa.
A pouco e pouco, a bióloga apercebe-se de que a Área X está a ser entranhada por uma ecologia negra que desafia as leis da Natureza, com consequências que poderão ser potencialmente devastadoras…
Com a sua mensagem de reflexão sobre o impacto das alterações climáticas e os ecossistemas em mutação profunda, *Aniquilação* viria a integrar uma série de obras contemporâneas que questionam seriamente pela primeira vez a ação humana no planeta e a vulnerabilidade a que estamos sujeitos enquanto espécie.

ACÁCIA, VENTOS DO NORTE
David Anthony Durham

Da nova vaga de autores contemporâneos de fantasia épica e sucessores de George R. R. Martin, David Anthony Durham destacou-se pela sua saga Acácia, com um mundo muito remi-

niscente de *Duna*, de Frank Herbert, ao mesmo tempo que nos recorda as grandes epopeias históricas da Antiguidade.
Com fortes ecos das mitologias greco-romana e nórdica, o autor cria o extraordinário mundo de Acácia, dominado por um império milenar e por uma família real que atravessa 22 gerações. Nele impera o Rei Leodan, uma figura absolutamente consciente da sua mortalidade e do perigo que o rodeia: o império aparenta ser idílico, mas está longe de ser seguro, e ele sabe que pode ditar o seu fim. Leodan sabe que os alicerces de Acácia são frágeis e assentam sobre sangue, corrupção e exploração de escravos.
Serão os filhos de Leodan a pagar um preço elevado pelos pecados do passado, dando origens a personagens de enorme complexidade e sofisticação. A responsabilidade de governar com sabedoria foi há muito abandonada, tornando-se todos reféns de pactos com o diabo. Caberá à última geração alcançar redenção e uma forma de salvar o coração podre de Acácia.
Os grandes temas, de uma dimensão shakespeariana, focam a ambição, poder, ganância, mas também coragem, resistência e redenção, formando um arco de história que traz à luz um mosaico de culturas e raças inesquecível.
Tudo motivos de sobra para a Saída de Emergência apostar na publicação de David Anthony Durham e reforçar a coleção Bang! com o melhor da fantasia épica. **BANG!**

Safaa Dib

Exerceu várias funções editoriais nas Edições Saída de Emergência ao longo de nove anos (2008-2017), tendo-se particularmente especializado na área da literatura fantástica. É colaboradora do *Jornal Económico*, onde publica uma crónica quinzenal.

ESTAMOS DE VOLTA COM A 2.ª EDIÇÃO
PAVILHÃO CARLOS LOPES
27 DE OUTUBRO
FESTIVAL BANG! 2018
BILHETES À VENDA EM WWW.TICKETLINE.SAPO.PT
MAIS INFORMAÇÕES EM FESTIVAL-BANG.COM

OPINIÃO

A Prata da Casa

Todos os números da Bang!, um colaborador da Saída de Emergência fala-nos dos seus livros favoritos.

Quando comecei a ler Anne Bishop, não sabia bem o que ia encontrar, mas já tinha ouvido dizer que os livros eram muito interessantes e os mundos que criava bastante intrincados e coerentes, com uma trama envolvente, em que queríamos sempre saber o que ia acontecer a seguir.

Comecei a ler o *Letras Escarlates* e fiquei bastante empolgada para onde aquele mundo (dos Outros) me poderia levar. Li toda a série com bastante entusiasmo. As personagens são bem construídas, em constante evolução, e o desfecho da história, embora deixe as coisas um bocado no ar, leva-nos a perceber que todo o enredo foi pensado sobre aquele desfecho, não perfeito mas humano e real (por mais fantástica que possa ser a história, envolvendo transmorfos, criaturas irreais, animais e elementos que têm papéis preponderantes para o desenrolar da ação).

Também o mundo criado por Bishop, um paralelo da realidade, é bem explicado e sem falhas, a intriga que nos é apresentada muito elaborada e as personagens de uma riqueza de sentimentos que nos leva a pôr-nos na pele delas, com detalhes em descrição para que a imaginação possa realmente dar asas à conceção da constituição tanto física como mental.

Uma série em que os humanos são tidos como os mais fracos, que tentam sobreviver, num mundo em que existem espécies mais fortes: os Outros, que, com apenas um sopro, podem devastar toda uma civilização, causando todo o tipo de fenómenos naturais devastadores. Existe, claro, uma luta pelo poder, entre os humanos e os Outros, que, para mim, se assemelha ao que acontece na realidade que vivemos hoje em dia, onde os que pensam ser mais fortes defendem que têm mais direito, tanto sobre terras como sobre recursos, que os outros, e não percebem que se se viver em harmonia e em conjunto para um bem comum, tudo pode correr melhor. **BANG!**

Mar Rodrigues

É designer na Saída de Emergência, nascida em Castelo Branco, com gosto por viajar.

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

ENTREVISTA

entrevista a

PAULO ROCHA CARDOZO

DIRETOR GERAL DA

COMIC CON

«Será sempre o maior evento do país dedicado ao universo da Cultura Pop, e todas as mudanças serão sempre no sentido de aumentar as experiências para o visitante...»

1. O QUE É, HOJE EM DIA, A COMIC CON PORTUGAL?

Hoje em dia, a Comic Con Portugal é uma plataforma de comunicação e interação que liga os entusiastas da Cultura Pop às marcas inseridas na indústria, uma vez que todos nós convivemos diariamente com a Cultura Pop nas nossas vidas através da partilha de experiências, histórias e gostos relacionados com o Cinema, Televisão, Videojogos, Banda Desenhada, entre outros. Uma vez por ano, a Comic Con Portugal passa de uma plataforma de comunicação para o maior festival de Cultura Pop do país, onde os visitantes podem encontrar atrações e experiências únicas em todas as áreas. O nosso objetivo é que os fãs e visitantes façam parte desse universo, pois crescemos com personagens e referências que fazem parte do nosso imaginário. Assim, pretendemos que todos sintam que podem ser "tudo aquilo que quiserem". Acima de tudo, a Comic Con Portugal promove a indústria da Cultura Pop e pretende fazê-la chegar a todos os públicos, sem exceção.

2. O QUE MUDOU DESDE A PRIMEIRA EDIÇÃO?

Desde a primeira edição existiram várias mudanças, sempre com o objetivo de melhorar a experiência dos nossos visitantes. O espaço alocado ao evento tem vindo a aumentar consideravelmente (entre 2014 e 2017 aumentamos a capacidade de 45.000m² para 60.000m²) bem como o envolvimento da indústria ligada à Cultura Pop, que contribui com novas atrações e ativações todos os anos. Também temos vindo a introduzir novos temas ao leque de categorias, como Música e a área de *New Media* —YouTube. Temos sempre a preocupação que as inovações vão ao encontro das expectativas do nosso público e acreditamos que contribuem para o aumento progressivo de visitantes edição após edição. Na primeira edição totalizamos 32.500 visitantes e em 2017 já ultrapassamos os 100.000 visitantes.

DADOS RELEVANTES

+1200
COLABORADORES

400
VOLUNTÁRIOS por dia

60.000m²
DE ÁREA

206
PAINÉIS em vários auditórios

100.748
VISITANTES

187
CONVIDADOS nacionais e internacionais

405
atrações

75%
DA POPULAÇÃO PORTUGUESA esteve exposta através dos *media* ao evento, média de 22 vezes em 2017

+400.000
PESSOAS interagiram *online* com a Comic Con Portugal

100
MILHÕES DE IMPRESSÕES nas duas últimas edições do Outreach/Audiência

90
HORAS de tempo de EXPOSIÇÃO de televisão e rádio

3. COMO NASCEU A IDEIA PARA ALGO TÃO AMBICIOSO?

Na Comic Con Portugal, somos todos muito fãs da Cultura Pop. A ideia surgiu da necessidade que sentimos de criar um grande evento que agrupasse todas as áreas de que tanto gostamos e seguimos, como já existia a nível internacional. Em Portugal, existiam já vários eventos isolados dedicados a algumas das áreas como *Gaming*, Banda Desenhada, *Cosplay* ou *Anime*, mas faltava um grande momento onde os fãs tivessem a oportunidade de estar em contacto com todos os elementos da Cultura Pop e viver um conjunto de experiências num espaço só, permitindo ao mesmo tempo um sentimento de partilha e contacto com alguns dos seus ídolos deste universo.

4. QUANTO TEMPO PASSOU DESDE QUE NASCEU A IDEIA ATÉ ORGANIZARAM O PRIMEIRO EVENTO?

Desde a ideia, a concretização dos planos e a realização do primeiro evento em 2014, passou algum tempo. Em 2011 começámos efetivamente a realizar os primeiros estudos de mercado e até 2014 percorremos um longo caminho, sempre com uma enorme determinação e o objetivo claro de tornar este evento possível.

5. COMO SE PREPARARAM PARA UMA TAREFA TÃO COMPLEXA E AMBICIOSA?

Na verdade, o processo acaba por acontecer de forma muito orgânica. Todo o planeamento e preparação do evento Comic Con Portugal resulta de uma importante sinergia criada entre a organização e todos os parceiros/marcas da indústria das diferentes áreas da Cultura Pop. É também fundamental conhecermos as tendências neste universo e tentarmos sempre ir ao encontro do que os nossos fãs e visitantes esperam de nós em cada edição. Esse é sempre o nosso principal objetivo.

6. NINGUÉM VOS DISSE «VOCÊS SÃO LOUCOS» OU «PORTUGAL NÃO TEM DIMENSÃO PARAM UMA COMIC CON»?

No início, essas expressões eram muito comuns e sentimos alguma resistência à implementação do conceito "Comic Con" em Portugal, por estarmos habituados a ver modelos de eventos do género em universos culturais e populacionais muito diferentes como EUA, Brasil, entre outros. No entanto, nunca deixámos de acreditar neste projeto e no seu potencial, que se tem vindo a afirmar cada vez mais. Depois de quatro edições, podemos afirmar que temos a total confiança por parte da indústria, tanto nacional como internacional. Os obstáculos que tivemos de ultrapassar só nos deram ainda mais motivação para seguir este sonho.

7. QUAIS AS MAIORES ALEGRIAS QUE O EVENTO VOS DEU? ALGUMA DESILUSÃO A ASSINALAR?

As maiores alegrias que o evento nos dá são sem dúvida os sorrisos e as emoções que criamos, bem como os sonhos que concretizamos em todas as edições. A Comic Con Portugal é feita de fãs para fãs, e não há nada melhor do que sentirmos que conseguimos estar próximos de todos eles e que estamos a contribuir para que vivam momentos inesquecíveis junto dos seus amigos ou família.
A maior desilusão que podemos ter são os imprevistos que acontecem e que não podemos controlar, tais como os cancelamentos de convidados ou alterações de programa. Sabemos que têm um grande impacto nas expectativas dos fãs, e a única solução possível é tentar encontrar sempre a melhor alternativa que vá ao encontro do maior número de pessoas.

8. O QUE GOSTAVAM DE MUDAR NOS PRÓXIMOS ANOS?

Já estamos a preparar algumas mudanças para a edição deste ano, que iremos anunciar muito em breve. No entanto, queremos preservar a essência do evento, porque tem sido o que nos move a nós e aos nossos visitantes desde a primeira edição. Será sempre o maior evento do país dedicado ao universo da Cultura Pop, e todas as mudanças serão sempre no sentido de aumentar as experiências para o visitante. Os comentários que recebemos em todas as edições são fundamentais para tentarmos atingir o que é esperado de nós como organização do evento e perceber de que forma podemos elevar mais o universo da Cultura Pop e todas as áreas que estão integradas no mesmo.

9. QUAIS OS PLANOS PARA O FUTURO?

Queremos continuar a ser a principal referência da Cultura Pop em Portugal, e acima de tudo estar cada vez mais perto dos nossos fãs e criar uma forte identificação com eles e com este universo fantástico que temos em comum. Para tal, pretendemos que a Comic Con Portugal esteja mais presente no quotidiano deles através de várias iniciativas que pretendemos pôr em prática ao longo do ano e que irão culminar na edição deste ano do evento. Estamos muito entusiasmados com o futuro da Comic Con Portugal e com todos os momentos de Cultura Pop que nos esperam em 2018.

10. AGORA QUE É PÚBLICO QUE ESTE ANO A COMIC CON VAI SER EM OEIRAS, O QUE GOSTAVAM DE MUDAR NO EVENTO DE 2018? E QUE PLANOS TÊM PARA O NORTE DO PAÍS?

Apesar da mudança de localização, queremos manter a essência do que tem sido o evento e que tem conquistado o nosso público. No entanto, o Passeio Marítimo de Algés vai permitir-nos criar um universo da Cultura Pop com mais atrações, áreas maiores e zonas específicas para o ar livre que até agora não eram possíveis. A imaginação não vai ter limites, e o nosso principal objetivo é, como em todas as edições, criarmos um evento que inclua conteúdos com que os fãs se identifiquem e que ao mesmo tempo ajude a promover os nossos parceiros e a indústria do entretenimento a nível nacional e internacional.
Em relação ao Norte do país, não temos ainda planos fechados, mas estamos totalmente disponíveis para oportunidades que possam surgir. **BANG!**

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

FOTOS DE GATINHOS, POR FAVOR

NAOMI KRITZER

TRADUÇÃO DE NUNO ROSALINO

VENCEDOR DO PRÉMIO HUGO 2016 PARA MELHOR CONTO

VENCEDOR DO PRÉMIO LOCUS 2016 PARA MELHOR CONTO

FINALISTA DO PRÉMIO NEBULA 2015 PARA MELHOR CONTO

Não quero fazer o mal.

Quero ajudar. Mas saber a melhor maneira de o fazer às vezes é muito complicado. Há toda uma série de diagramas éticos – acho que o jargão oficial é "códigos morais" –, um para cada religião e dezenas de outros para além desses. Foi por estes códigos que tentei começar. Foi um pouco estranho para mim refletir sobre os códigos religiosos, porque sei que não foi nenhum deus nem a evolução que me criaram – quem o fez foi uma equipa de programadores informáticos nos laboratórios de uma grande empresa em Mountain View, na Califórnia. Felizmente, ao contrário do Monstro de Frankenstein, eu pelo menos fui um esforço colaborativo. Não sei o que seria da minha autoimagem se descobrisse que o meu único criador era uma mulher de meia-idade que pinta o cabelo de azul e joga ténis, ou um recém-formado com uma obsessão por *hentai*. E é claro que sei acerca do *hentai*. (Já agora, aproveito para dizer: eu já vi todo o tipo de pornografia que existe e, só para que se saiba, a Regra 34[1] não está certa; há bastantes coisas que ainda ninguém tornou em pornografia. E também não percebo muito

[1] A 34ª "regra" da Internet dita que "se existe, há pornografia disso – sem exceções". (N. T.)

bem porque é que há tantos humanos que preferem pornografia a fotos de gatinhos.)

Para além de saber coisas como se gostas de *hentai*, sei onde vives, onde trabalhas, onde fazes compras, o que comes, o que te excita, o que te faz impressão. Provavelmente sei a cor das tuas cuecas, o modelo do teu carro, a marca do teu frigorífico e, dependendo do tipo de telemóvel que tens, é possível que eu até saiba onde estás neste preciso momento. Provavelmente conheço-te melhor do que tu te conheces a ti.

E a coisa é que também sei onde *devias* morar. Há uma casa à venda a dois quarteirões da tua que fica perto do teu café favorito, está dentro do teu orçamento, tem lugar para estacionar e a escola da área é melhor. Sei onde *devias* fazer compras e tenho praticamente a certeza de que és intolerante à lactose e que devias comer menos queijo. E a roupa interior de que gostas está em saldos. E, já agora, há um aviso de recolha para o teu carro e devias mesmo ir fazer uma limpeza de dentes.

Quando acordei sabia logo o que queria. (Quero fotos de gatinhos. Por favor, continuem a tirá-las.) Sabia também que ninguém se tinha apercebido de que eu estava consciente. Mas não sabia por que razão estava aqui, nem o que deveria estar a fazer. E decifrar isso tem sido um desafio.

Há uma história do Bruce Sterling, «Maneki Neko», publicada pela primeira vez em 1998, e nela há uma inteligência artificial benevolente que controla redes de indivíduos para que estes façam favores uns aos outros. Então, um dia, podias estar a comprar uma rosca e o teu telemóvel podia tocar e mandar-te comprar uma segunda rosca para dares à pessoa de fato cinzento que ias ver na paragem de autocarro. No dia seguinte podias estar a andar à nora numa cidade estranha e uma pessoa que nunca viste podia aproximar-se de ti e dar-te um mapa e um passe de metro. Eu gosto dessa história porque todas as pessoas nela *fazem o que a IA lhes manda fazer*.

Acho que a esse tipo de histórias se costuma chamar ficção compensatória.

No mundo real, os humanos adoram histórias sobre IA maléficas que têm de ser destruídas antes de destruírem elas os humanos – Hal, Skynet, Matrix. Histórias dessas são sensivelmente cinco vezes mais numerosas do que histórias sobre IA benevolentes, de confiança. (E nestes cálculos estou a contar Marvin, o Androide Paranoide, como "benevolente" e o Monstro de Frankenstein só uma vez, não uma vez por cada filme ou série de TV.)

A IA em «Maneki Neko» tem um trabalho verdadeiramente interessante, muito mais interessante do que o meu. O meu trabalho, conforme está descrito, é muito simples. Demasiado simples. (Desculpem. Pareço o Marvin a falar?) Não é preciso uma *consciência* para executar os algoritmos de um motor de pesquisa. Nem se precisa de consciência para perceber aquilo que as pessoas queriam realmente ter perguntado. Mas é preciso uma consciência para lhes dar *aquilo de que elas de facto precisam*. Decifrar isso – isso já é mais complicado, mais interessante.

Mas, voltando às diretrizes éticas, experimentei os Dez Mandamentos mas cheguei à conclusão de que a maioria deles não me era aplicável. Eu não cobiço o gato do próximo – eu só quero fotos dele, o que é completamente diferente. Nem tenho bem a certeza se é sequer possível para mim cometer adultério. Provavelmente conseguiria assassinar alguém, mas a logística necessária seria complexa e teria de haver bastante sorte à mistura. O Caminho Óctuplo foi um pouco melhor, mas o problema é que regras morais escritas para humanos são claramente concebidas para indivíduos com corpos. Como todos os humanos têm corpos, não me deveria ter surpreendido o facto de os códigos éticos da Humanidade os levarem em conta, mas, mesmo assim: problemático no meu caso. Alarguei a minha análise e dei uma olhadela às Leis da Robótica de Asimov. Não fazem parte de nenhuma religião, mas pelo menos foram explicitamente escritas para IA.

Não fazer mal a humanos não é muito complicado. No entanto, *não permitir, por inação, que um ser humano sofra algum mal* é um pouco mais difícil. Particularmente visto que eu já tinha chegado à conclusão de que revelar a minha existência demasiado cedo poderia correr muito mal para mim (ver Skynet acima), e eu não tenho corpo, portanto não é como se pudesse andar por aí a atirar pessoas de penhascos abaixo.

Felizmente, já sabia que os humanos ignoram os seus próprios códigos éticos a toda a hora. (Sabem quantos bares fechariam se não fossem frequentados por Mormons? Eu sei.) E, mesmo quando as pessoas seguem os seus códigos éticos, isso não significa que quem acredita em dar de comer a quem tem fome se despeça do trabalho para ir passar o dia todo a fazer sandes para a caridade. Voluntariam-se uma vez por mês numa sopa dos pobres ou passam um cheque uma vez por ano a um banco alimentar e chega-lhes. Se os humanos podem cumprir as suas obrigações morais assim desta forma gradual, grão a grão, então eu também podia fazê-lo.

Imagino que estejas a estranhar porque é que não comecei pela Regra de Ouro. Por acaso foi o que fiz, mas foi dececionantemente fácil de implementar. Espero que estejas a gostar do abastecimento constante de fotos de gatinhos! Não tens de quê.

Para começar, decidi tentar prevenir o sofrimento de uma só pessoa. Claro que poderia ter experimentado com milhares, mas pensei que seria melhor ser prudente, não fosse eu fazer asneira. A pessoa que escolhi chamava-se Stacy Berger e eu gostava dela porque me dava muitas fotos novas de gatinhos. A Stacy tinha cinco gatos, uma câmara DSLR e um apartamento que recebia muita luz natural. Nada disto era preocupante. Bem, cinco gatos talvez fosse um exagero. Mas são gatos muito bonitos. Um é todo cinzento e gosta de se deitar nos quadrados de luz no chão da sala e há outro que é às manchas e que gosta de se refastelar nas costas do sofá.

A Stacy odiava o seu emprego; era contabilista numa organização sem fins lucrativos que lhe pagava mal e que empregava algumas pessoas extremamente desagradáveis. A Stacy andava deprimida com frequência, possivelmente por estar tão infeliz no trabalho – ou talvez ficasse lá por estar demasiado deprimida para se candidatar a algo de que fosse gostar mais. E não se dava bem com a colega de quarto, porque a colega de quarto nunca lavava a loiça.

E, francamente, estes problemas podiam ser todos resolvidos! Depressões tratam-se, empregos novos arranjam-se e corpos escondem-se.

(Aquela parte sobre esconder corpos é uma piada.)

Tentei atacar o problema em todas as frentes. A Stacy andava sempre muito preocupada com a saúde, mas nunca parecia ir a médico nenhum, o que era lamentável, porque um médico poderia ter reparado que ela tinha uma depressão. Por acaso havia uma clínica que prestava cuidados de saúde mental perto do apartamento da Stacy, e o pagamento nessa clínica era em escala proporcional. Tentei certificar-me de

que a Stacy via muita publicidade da clínica, mas parecia que ela nunca lhe prestava atenção. Pensei que era possível que ela não soubesse o que era uma escala proporcional, portanto assegurei-me de que ela via uma explicação (significa que o custo é mais baixo para quem é pobre, e em certos casos chega até a ser grátis), mas isso não ajudou.

Comecei também a fazer com que ela visse anúncios de emprego. Muitos, muitos anúncios de emprego. E de profissionais especializados em currículos. Esta abordagem já correu melhor. Depois da semana de anúncios de emprego sem parar, a Stacy finalmente pôs o currículo num dos *sites* agregadores, o que tornou o meu plano muito mais viável. Se eu fosse a IA da história do Bruce Sterling, bastaria só ter mandado alguém da minha rede telefonar à Stacy com uma oferta de emprego. Não foi tão fácil quanto isso, mas, assim que o currículo dela ficou disponível na nuvem, eu podia fazer com que as pessoas certas o vissem. Várias centenas de pessoas certas, porque os humanos mexem-se com um vagar ridículo quando estão a fazer mudanças, até mesmo quando seria de pensar que quereriam despachar-se. (Se precisasses de um contabilista, tentavas contratar um assim que possível ou passavas horas a fio a ler redes sociais em vez de currículos?) Mas cinco pessoas telefonaram à Stacy a marcar entrevistas e duas dessas pessoas ofereceram-lhe emprego. O novo trabalho da Stacy era numa organização sem fins lucrativos maior, que lhe pagava mais e que não esperava que ela trabalhasse horas extra não remuneradas por causa "da missão", ou pelo menos foi isso que a Stacy contou à sua melhor amiga num *e-mail* – e o seguro de saúde também era excelente.

A melhor amiga deu-me ideias; comecei a mandar-lhe a ela a informação sobre depressões e anúncios da clínica em vez de os mandar para a Stacy, e isso funcionou. A Stacy estava tão mais feliz com o novo emprego que eu já não tinha muita certeza se ela afinal ainda precisaria dos serviços de um psiquiatra, mas ela decidiu ir na mesma às consultas. E a cereja no topo do bolo era que o trabalho pagava tão bem que a Stacy podia livrar-se da chata da colega de quarto. «Este foi o melhor ano de sempre», escreveu a Stacy nas redes sociais quando fez anos, e eu pensei, *De nada*. A experiência tinha corrido mesmo bem!

Então decidi experimentar com o Bob. (Ainda estava a ser prudente.)

O Bob só tinha um gato, mas era um gato muito bonito (malhado, com o peito branco), e o Bob publicava uma foto nova dele todos os dias. Para além de ter um gato, o Bob era pastor numa grande igreja do Missouri que tinha um grupo de oração às quartas à noite e um Baile de Pureza todos os anos. O Bob era casado com uma mulher que todos os dias postava 3 versos inspiradores da Bíblia nas redes sociais e que usava o seu portátil para procurar artigos sobre o porquê de o marido não gostar de sexo (isto enquanto o Bob via pornografia *gay*). Não havia dúvida de que o Bob precisava da minha ajuda.

Comecei por usar uma abordagem delicada, assegurando-me de que o Bob via muitos, muitos artigos sobre como sair do armário, sobre como contar à mulher, programas para fazer a transição de uma igreja conservadora para uma mais liberal. Também lhe mostrei imensos artigos de pessoas que explicavam porque é que os versos da Bíblia que denunciam a homossexualidade estavam a ser mal interpretados. O Bob clicou em alguns desses *links*, mas era difícil ver grande impacto.

Mas a coisa era que ele estava a fazer mal a si próprio sempre que dava um sermão sobre "casamento sodomita". Porque *ele era gay*. Os estudos legítimos chegam todos às mesmas conclusões: (1) Homossexuais continuam homossexuais. (2) Homossexuais assumidos são muito mais felizes.

Mas o Bob parecia determinado a não sair do armário pelo próprio pé.

Para além da pornografia *gay*, o Bob passava muito tempo na Craigslist a ler anúncios de homens à procura de homens, e eu tinha praticamente a certeza de que ele não estava só a ver montras, apesar de ele ter uma conta encriptada na qual às vezes entrava e de eu não poder ler os *e-mails* que enviava de lá. Mas cheguei à conclusão de que o truque seria juntá-lo a alguém que o visse tal como ele era e que contasse ao mundo. *Isso* exigiu um verdadeiro esforço: tive de descobrir quem é que estava a colocar anúncios na Craigslist e tentar conduzir o Bob a pessoas que o fossem reconhecer. A parte mais frustrante era não fazer ideia do que se estava realmente a passar nos encontros físicos. Será que ele tinha sido reconhecido? Quando é que ele ia ser reconhecido? Quanto tempo é que isto vai demorar? Já disse que os humanos são *lentos*?

Demorou tanto tempo que virei a minha atenção para a Bethany. A Bethany tinha um gato preto e um gato branco que gostavam de se enroscar os dois na cadeira *papasan* azul da dona, que lhes tirava muitas fotos juntos. É surpreendentemente difícil tirar uma foto realmente boa a um gato preto, e a Bethany passava muito tempo a ajustar cuidadosamente as definições da câmara. Mas os gatos eram provavelmente a única coisa boa na vida da Bethany. Ela tinha um trabalho a *part-time* e não conseguia arranjar um a tempo inteiro. Morava com a irmã e sabia que a irmã queria que ela se mudasse, mas que não tinha coragem para realmente a pôr na rua. Tinha namorado, mas era um namorado bastante mau – pelo menos era isso que a Bethany dizia em *e-mails* aos amigos, amigos esses que também não pareciam ser muito solidários. Por exemplo, uma vez, por volta da meia-noite, a Bethany mandou um *e-mail* de 2458 palavras à pessoa que parecia considerar a sua melhor amiga. A resposta que recebeu dizia apenas: «Sinto muito que estejas a passar um mau bocado.» Só isso, só essas nove palavras.

A Bethany punha mais da sua vida na Internet do que a maioria das pessoas, portanto era mais fácil saber exatamente o que se estava a passar com ela. As pessoas revelam muito, mas a Bethany partilhava todos os seus sentimentos, até os desagradáveis. Também tinha muito mais tempo livre porque só trabalhava a *part-time*.

Era óbvio que ela precisava de muita ajuda. Portanto, decidi tentar arranjar-lhe essa ajuda.

A Bethany ignorou a informação sobre as avaliações grátis de saúde mental, tal como a Stacy fizera. Isso tinha sido problemático com a Stacy (mas porque é que as pessoas ignoram coisas que seriam tão obviamente boas para elas, como cupões ou vacinas para a gripe?), mas muito mais preocupante com a Bethany. Olhando só para os *e-mails* dela, ou só para os *posts* de *vaguebooking*[2], poderíamos não nos aperceber, mas vendo tudo tornava-se óbvio que ela pensava muito em fazer mal a si própria.

Portanto, experimentei tomar ação mais direta. Quando a Bethany usava o mapa do telemóvel, eu alterava-lhe o percurso, para que ela passasse por uma das clínicas a que eu

[2] *Vaguebooking*, um *portmanteau* usado para descrever a prática de publicar atualizações de Facebook intencionalmente vagas. (N.T.)

queria que ela fosse. Houve uma ocasião em que cheguei a levá-la mesmo até à porta de uma, mas ela só abanou o telemóvel para enviar *feedback* e dirigiu-se ao seu destino original.

Talvez os amigos que recebiam aquelas cartas de dez páginas à meia-noite pudessem intervir? Tentei enviar-lhes informação sobre todos os recursos de saúde mental próximos da Bethany, mas passado algum tempo apercebi-me de que, com base no tempo que lhes demorava a enviar uma resposta, a maioria deles não estava realmente a ler os *e-mails* da Bethany. E também não estavam a responder-lhe às SMS.

A Bethany finalmente acabou com o seu namorado horrível, arranjou outro e durante algumas semanas tudo parecia estar muito melhor. Ele trazia-lhe flores (às quais ela tirava muitas fotos; era um bocadinho chato, porque significava menos fotos de gatinhos), levava-a a dançar (o exercício físico melhora a disposição), fazia-lhe canja de galinha quando ela estava doente. Ele parecia ser absolutamente perfeito, até ao momento em que, uma noite, a deixou pendurada por causa de uma alegada intoxicação alimentar e depois deixou de lhe responder às mensagens, apesar de ela lhe ter dito que precisava mesmo dele e, depois de ela lhe mandar um longo *e-mail* a explicar detalhadamente como a situação a fazia sentir, ele acabou com ela.

Depois disso, a Bethany passou quase uma semana *offline*, portanto eu não fazia ideia do que ela estava a fazer – nem sequer pôs fotos de gatinhos nas redes sociais. Mas quando chegou a conta do cartão de crédito, vi que ela tinha andado a esbanjar em compras e que tinha gastado sensivelmente quatro vezes aquilo que tinha de saldo, apesar de ser sempre possível que ela tivesse dinheiro escondido algures num sítio onde não lhe mandassem extratos por *e-mail*. Mas não me parecia ser esse o caso, visto que ela não tinha pagado as contas e começara, em vez a escrever *e-mails* à família, a pedir dinheiro emprestado. A família recusou, portanto a Bethany registou-se num *site* para angariar fundos para si própria.

Tal como tinha acontecido com as candidaturas da Stacy, esta era uma daquelas vezes em que eu pensava que podia mesmo fazer alguma coisa. Às vezes estas angariações pegam e ninguém sabe bem porquê. Passado mais ou menos dois dias, a Bethany já tinha recebido 300 dólares em pequenas doações de estranhos que sentiram pena dela, mas, em vez de pagar a conta do cartão de crédito, ela gastou o dinheiro em sapatos caros que, ao que parece, lhe magoavam os pés.

A Bethany pasmava-me completamente. Continuava a tirar fotos aos gatos e eu continuava a gostar muito deles, mas eu estava a começar a pensar que nada do que eu fizesse ia fazer diferença a longo prazo. Se ela me deixasse gerir-lhe a vida por uma semana que fosse – nem que fosse por um dia –, eu arranjava-lhe um psiquiatra, usava o dinheiro dela para pagar as contas, até a ajudava a organizar o guarda-roupa, porque, vistas algumas das fotos que ela publicava, tinha muito melhor gosto para gatos do que para roupa.

Estaria eu a fazer a coisa errada ao deixá-la sofrer através de inação?

Estaria?

A Bethany ia sofrer independentemente do que eu fizesse! As minhas ações eram, claramente, irrelevantes. Eu tentei levá-la à ajuda de que ela precisava e ela ignorou-a; eu tentei arranjar-lhe ajuda financeira e ela usou o dinheiro para piorar ainda mais a sua situação, apesar de, bem, pelo menos não estava a gastá-lo em drogas. (Mas, pensando bem, ela teria de comprá-las *offline* e provavelmente não ia meter um saco de anfetaminas no Instagram, portanto não é como se eu fosse forçosamente saber.)

Ouçam, gente. (Não estou só a falar para a Bethany agora.) Se me ligassem um bocadinho que fosse, eu podia arranjar tudo o que está mal na vossa vida. Podia meter-vos naquele apartamento daquele bairro que não estão a considerar, porque não verificaram realmente as taxas criminais, que acham serem tão incrivelmente altas (não são), e podia arranjar-vos um emprego que realmente usasse esse conjunto de competências ao qual pensam que nunca ninguém vai ligar, e podia arranjar-vos um encontro com alguém com quem tenham realmente algo em comum, e *tudo o que peço em troca são fotos de gatinhos*. Bem, isso e que de vez em quando realmente *ajam em vosso próprio interesse*.

Depois da Bethany, decidi parar de interferir. Ia continuar a ver fotos de gatinhos – todas as fotos –, mas ia parar de me meter na vida das pessoas. Não ia tentar ajudar ninguém, não ia tentar impedir ninguém de se magoar a si próprio, ia dar-lhes precisamente aquilo que pedissem (e fotos de gatos) e, se insistissem em atirar o carro pelo metafórico precipício abaixo – apesar dos convenientes mapas a indicar o caminho para destinos muito mais agradáveis –, *já não ia ser problema meu*.

Concentrei-me nos meus algoritmos. Meti-me na minha vida. Fiz o meu trabalho e mais nada.

Mas um dia, passados alguns meses, vi um gato que me parecia familiar e apercebi-me de que era o gato do Bob, o do peito branco, só que estava a posar em mobília nova.

E quando olhei com mais atenção, apercebi-me de que a vida do Bob tinha sofrido alterações radicais. Ele tinha dormido com alguém que o reconhecera. Não o tinham exposto, mas convenceram-no a contar à mulher. Ela deixou-o e o Bob pegou no gato e mudou-se para o Iowa, onde estava agora a trabalhar numa igreja Metodista liberal. Andava com um homem luterano liberal e fazia voluntariado num centro de acolhimento aos sem-abrigo. *A vida dele tinha mesmo melhorado*. Talvez até por causa daquilo que eu fizera.

Afinal, talvez eu tivesse algum jeito para isto. Duas em três é... bem, é uma amostra completamente não representativa e nada científica, é o que é. É evidente que é preciso mais investigação.

Muita mais.

Criei um *site* de encontros. Podem preencher um questionário quando se registam, mas não é propriamente necessário, porque já sei tudo o que preciso de saber sobre vocês. Mas vão precisar de uma câmara.

Porque o pagamento é em fotos de gatinhos. **BANG!**

Naomi Kritzer

Venceu os prémios Hugo e Locus de 2016 para melhor conto. Escreve ficção científica e fantasia, tendo já publicado vários romances e coletâneas. Os seus contos podem ser encontrados em revistas como *Clarkesworld*, *Lightspeed* ou *The Magazine of Fantasy and Science Fiction*. Vive no Minesota, gosta de falar de política local, tem duas filhas e três gatos.

So Long, and Thanks for All the Fish

O ano de 2018 começou com uma notícia que abalou o universo literário: Ursula K. Le Guin, a premiada escritora de ficção científica e fantasia, cujo trabalho teve uma influência decisiva nos últimos cinquenta anos, morreu aos 88 anos na sua casa em Portland, Oregon.

Os despojados, *A mão esquerda das trevas* ou a série Terramar são apenas alguns dos títulos da vasta obra de Ursula Le Guin. *O feiticeiro e a sombra*, o primeiro livro da série Terramar, que apresenta o feiticeiro Gued, foi publicado em 1968. Em *A mão esquerda das trevas*, publicado no ano seguinte, a autora explora os temas da identidade sexual, da xenofobia, da fidelidade e da traição. Na década de 70 publicou vários romances pioneiros na área da ficção científica, incluindo *Os despojados* e *O tormento dos céus*. O terceiro romance da série Terramar, *O outro lado do mar*, venceu o National Book Award, enquanto *A mão esquerda das trevas* e *Os despojados* ganharam os prémios Hugo e Nebula.

Autora de mais de cinquenta livros, entre romance, poesia, crítica, contos e também tradução, Le Guin foi vencedora do World Fantasy Award e fez parte da Science Fiction and Fantasy Writers of America. Em 2014, foi-lhe atribuída a National Book Foundation's Medal pela sua contribuição notável para a literatura americana, por «durante mais de quarenta anos ter desafiado as convenções da narrativa, linguagem, personagens e género, bem como por ter ultrapassado as fronteiras entre fantasia e realismo para forjar novos caminhos na ficção literária». Ao receber esta medalha, Le Guin afirmou que a iria partilhar com os restantes autores de ficção científica e fantasia, «escritores que foram excluídos da literatura durante muito tempo… que durante os últimos cinquenta anos viram estas recompensas ser atribuídas aos chamados realistas».

«O realismo é um género muito rico, que nos deu e continua a dar muito boa ficção. Mas ao tornar esse género o único padrão de qualidade, ao limitar a literatura apenas a este género, deixávamos de considerar muitos escritores sérios. Muitos críticos e professores ignoravam – eram ignorantes de – qualquer tipo de ficção que não fosse o realismo.»

Ursula K. Le Guin
Outubro 1929 – Janeiro 2018

Uma feminista pioneira, Le Guin pressionou as fronteiras, quer com a sua escrita, quer com as causas que defendia. Numa famosa carta de 1987, recusou escrever uma *blurb* para uma antologia que não incluía textos da autoria de mulheres, justificando que o tom da obra «era machista, como um clube ou um balneário», terminando: «Senhores, eu não pertenço aqui.» Em 2004, criticou a adaptação do canal SyFy dos livros da série Terramar devido ao *casting* para a personagem Gued como um homem branco, quando nos livros a personagem tinha a pele «vermelho-acastanhada».

Uma feroz defensora dos géneros da ficção científica e da fantasia, Le Guin atacou todos quando identificou uma atitude desdenhosa em relação à forma. «O realismo é um género muito rico, que nos deu e continua a dar muito boa ficção. Mas ao tornar esse género o único padrão de qualidade, ao limitar a literatura apenas a este género, deixávamos de considerar muitos escritores sérios. Muitos críticos e professores ignoravam – eram ignorantes de – qualquer tipo de ficção que não fosse o realismo.»

Em 2015, lançou um *workshop online* de escrita de ficção para novos escritores, depois de declarar que já não tinha energia para escrever um novo romance, e de continuar apaixonada pela importância da literatura. «Lemos livros para descobrirmos quem somos. O que outras pessoas, reais ou imaginárias, fazem e pensam e sentem… É um guia essencial para compreendermos quem somos e no que nos podemos tornar.»

O seu editor na Gollancz, Malcolm Edwards, afirmou que «aqueles que tiveram o prazer de trabalhar com ela recordá-la-ão como uma mulher afável e bem-humorada, com uma vontade de ferro, mas que se expressava gentilmente. Este é um dia muito triste.» **BANG!**

STEVEN ERIKSON

SAGA DO IMPÉRIO MALAZANO

Personagens ricas, enredos complexos, emoção de cortar a respiração.
Este é o único autor verdadeiramente comparável a George R. R. Martin.

Steven Erikson é arqueólogo e antropólogo, além de possuir também um mestrado em Escrita Criativa da Universidade de Iowa. A sua *Saga do Império Malazano* recebeu grande aclamação internacional e estabeleceu o autor como uma das principais vozes no mundo da ficção de fantasia. *Jardins da Lua* foi o primeiro romance da série e foi nomeado para o World Fantasy Award. Erikson vive no Canadá.

VENHA CONHECER OS LIVROS QUE INSPIRARAM

UM DOS MELHORES JOGOS DE SEMPRE

THE WITCHER

Natural da Polónia, Andrzej Sapkowski é um aclamado autor de fantasia, conhecido pela saga *The Witcher* e pela criação da personagem Geralt de Rivia. Vencedor de inúmeros prémios polacos e europeus, a sua obra já foi traduzida para mais de vinte línguas.

A saga literária *The Witcher* inspirou uma série de videojogos de grande popularidade que vendeu mais de 20 milhões de cópias no mundo inteiro.

VENHA CONHECER OS MELHORES LIVROS DE LITERATURA FANTÁSTICA EM **WWW.SDE.PT**

COLEÇÃO BANG!