BANG! N.º 23 / NOVEMBRO DE 2017
REVISTA GRÁTIS
PUBLICAÇÃO BIANUAL DA SAÍDA DE EMERGÊNCIA

WWW.REVISTABANG.COM

BANG!

A SUA REVISTA DE FANTASIA, FC E HORROR

UM EXCLUSIVO fnac www.fnac.pt

PRIMEIRO A COLEÇÃO, DEPOIS A REVISTA, AGORA CHEGA O FESTIVAL...

Edição Comemorativa 1º FESTIVAL BANG!

À DESCOBERTA DE ANDRZEJ SAPKOWSKI, *o criador da saga* THE WITCHER

SÉTIMA TEMPORADA DE *A GUERRA DOS TRONOS:* O PRÍNCIPIO DO FIM

e ainda:
Entrevistas
BD
Contos
Ensaios

O contributo de JOSÉ DE FREITAS para a cultura *nerd* em Portugal

A obra literária de Stephen King no cinema por ANTÓNIO MONTEIRO

A liberdade de escolha na ficção científica por CLAIRE NORTH

FNAC SUGERE

PHILIP K. DICK

DESCOBRE O LIVRO QUE INSPIROU ***BLADE RUNNER***
E OUTRAS OBRAS DE FICÇÃO CIENTÍFICA DO AUTOR

10% DESCONTO IMEDIATO
VANTAGEM ADERENTE

TAMBÉM EM FNAC.PT

fnac

O PRINCÍPIO DA SABEDORIA

EDITORIAL

Aniquilação, a obra de Jeff VanderMeer que constitui o primeiro volume da trilogia da Área X, foi adaptada por Alex Garland com estreia prevista em fevereiro de 2018. Estou curiosa sobre a forma como serão abordados temas fulcrais no romance como o impacto das alterações climáticas na Natureza e de como esta adquire características bizarras que ultrapassam as fronteiras de conhecimento da Humanidade.

Na verdade, a trilogia inteira está na linha da frente de romances que começam a questionar as questões ecológicas do nosso tempo, lançando elementos distópicos que alertam para o nosso presente.

Mas não precisamos da ficção para começarmos a compreender a urgência e a gravidade da nossa posição delicada como espécie humana neste planeta. Não há muito tempo, saiu uma notícia dilacerante de que uma colónia de 40 mil pinguins-de-adélia morreu à fome, na Antártida. Um aumento invulgar da quantidade de gelo marítimo fez com que os pinguins-de-adélia tivessem de andar mais de 100 quilómetros para encontrar comida, condenando a colónia.

Especialistas avisam que um apocalipse ecológico pode estar a caminho perante a notícia de que três quartos dos insetos voadores na Alemanha desapareceram nos últimos vinte e cinco anos, com sérias implicações para o planeta.

Notícias semelhantes a essa não param em nosso redor. Os animais há muito que estão sujeitos e sofrem os efeitos do aquecimento global, mas foi preciso ter começado a afetar a Humanidade para que a realidade nos explodisse na cara.

Em 2014, no seu quinto relatório de avaliação, o Painel Intergovernamental para as Alterações Climáticas notava que o aumento da área florestal ardida em Portugal era também consequência das alterações climáticas globais.

Se é verdade que há várias causas que se podem apontar às ignições, a probabilidade de deflagração de um incêndio está cada vez mais potenciada devido ao aumento da frequência de fenómenos climáticos extremos.

Em Portugal, esses efeitos foram sentidos da forma mais brutal possível em 2017, com temperaturas elevadas em ambientes muito secos e vegetação propícia à propagação de fogos, dando origem a dois dias trágicos (17 de junho e 15 de outubro) que desencadearam 108 mortos, casas e vidas destruídas e mais de 500 mil hectares ardidos, o pior número de sempre.

Cenas dantescas de povoações e cidades rodeadas de fogo ou os horrores das imagens de carros carbonizados no meio de estradas ou, pior ainda, o ar de choque e descrença nos rostos dos sobreviventes são cenas dignas de um cenário distópico que irão assombrar durante muito tempo a memória dos portugueses, apanhados de surpresa pela violência inesperada dos incêndios.

Foi preciso uma tragédia desta dimensão para que o governo despertasse e iniciasse o processo de reformulação de uma estrutura pesada e ultrapassada de proteção civil e começar a adaptá-la aos ventos agrestes do século XXI.

São sinais positivos, mas até que ponto o mundo está consciente de que estamos no limiar do abismo e nos resta muito pouco tempo para reverter estas mudanças dramáticas e travar o apocalipse ecológico? Fomos insensatos ao ponto de desprezar a sabedoria daqueles que têm feito soar as sirenes há anos, mas ainda é possível travar a loucura, se nos deixarmos de importar com trivialidades, arregaçarmos as mangas e começarmos a salvar a vida que nos foi dada nesta terra. **BANG!**

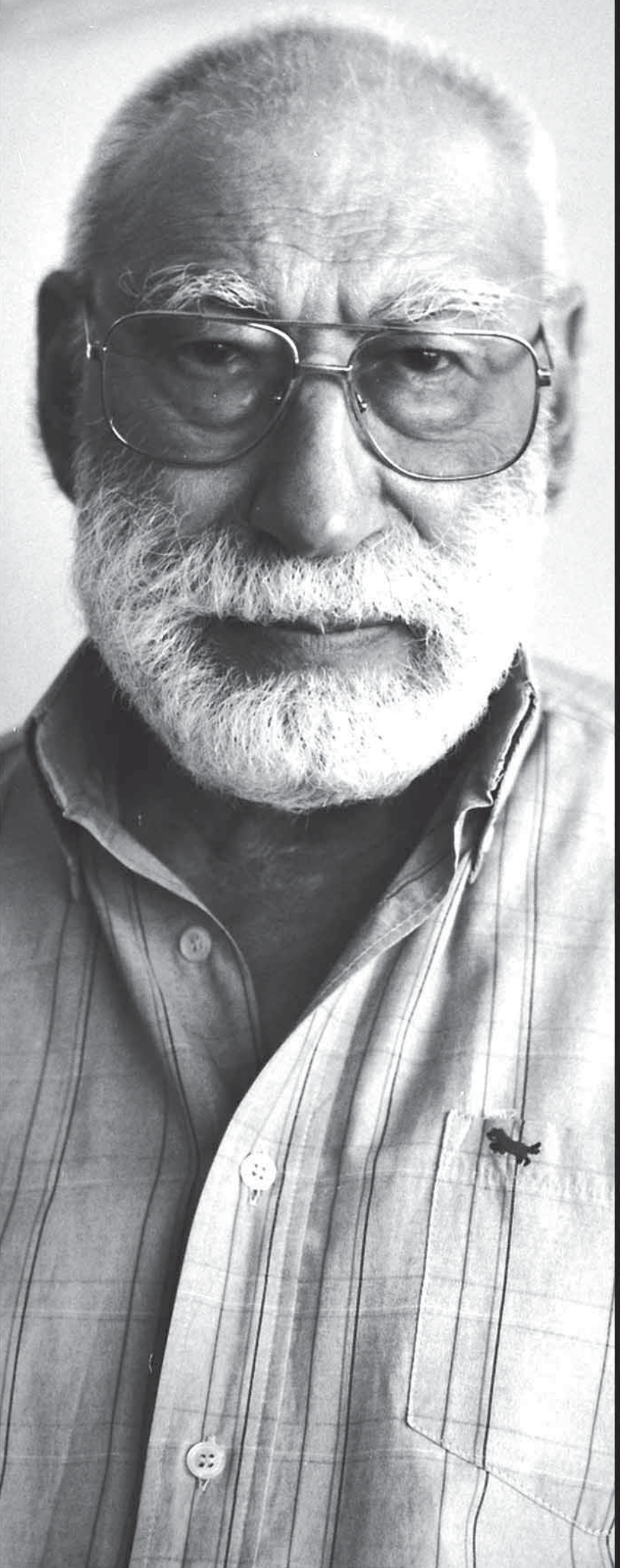
Safaa Dib é diretora editorial na Saída de Emergência desde 2008.

IN MEMORIAM

ANTÓNIO DE MACEDO

(1931-2017)

ANTÓNIO DE MACEDO ERA UMA FIGURA QUE TESTEMUNHOU GRANDE PARTE DAS CONVULSÕES SOCIAIS, CULTURAIS E POLÍTICAS DA SOCIEDADE PORTUGUESA DO SÉCULO XX. NÃO SÓ TESTEMUNHOU COMO FOI PARTE ATIVA NA TRANSFORMAÇÃO DE MENTALIDADES E CONTRIBUIU GRANDEMENTE PARA UMA NOVA VISÃO DE UM PORTUGAL MENOS ACOSSADO PELOS VELHOS COSTUMES. FORMOU-SE EM ARQUITETURA, *MAS CEDO SE DEDICOU POR EXCLUSIVO AO CINEMA E AO AUDIOVISUAL NA DÉCADA DE 60. FEZ PARTE DA GERAÇÃO DO CINEMA NOVO,* E COM A SUA PRIMEIRA LONGA-METRAGEM, DOMINGO À TARDE *(1965), BASEADA NA OBRA DE FERNANDO NAMORA,* REVELOU-SE COMO UM DOS MAIS PROMISSORES TALENTOS PORTUGUESES. NÃO SE QUERENDO LIMITAR AO TRADICIONAL NEORREALISMO OU A INFLUÊNCIAS DA NOUVELLE VAGUE, ***o seu interesse aventurou-se por outros caminhos e acabou por ser um dos raros cineastas em Portugal a interessar-se pela exploração do género fantástico.***



A sua história como realizador selecionado para a grande competição do Festival de Cannes e as terríveis polémicas em que mais tarde se viu envolvido com a Igreja Católica e o Estado fizeram-no ganhar uma popularidade junto do público que o tornou tão mal-amado, incompreendido e desprezado pelos seus colegas, até chegar a um ponto em que o forçaram a abandonar o cinema.

Atualmente, graças ao trabalho de recuperação do João Monteiro (organizador do festival MOTELx que recentemente lançou o documentário *Nos Interstícios da Realidade: O Cinema de António de Macedo*), foi possível a uma nova geração ter acessos a filmes esquecidos como *A Promessa*, *A Maldição de Marialva* ou *O Segredo das Pedras Vivas*. E esta é uma geração que valoriza o fantástico, vê nesse género as suas principais referências e reconhece nesses filmes pioneiros as sementes que hoje contaminam o trabalho de tantos jovens autores e cineastas que vão à procura das lendas, folclore e cultura portuguesa para criarem as suas histórias.

Nas últimas duas décadas, António de Macedo dedicou-se à escrita e fez parte da Associação Simetria. Para além da sua participação na antologia *A Sombra Sobre Lisboa*, publicou com a Saída de Emergência a peça teatral *O Sangue e o Fogo* (2011).

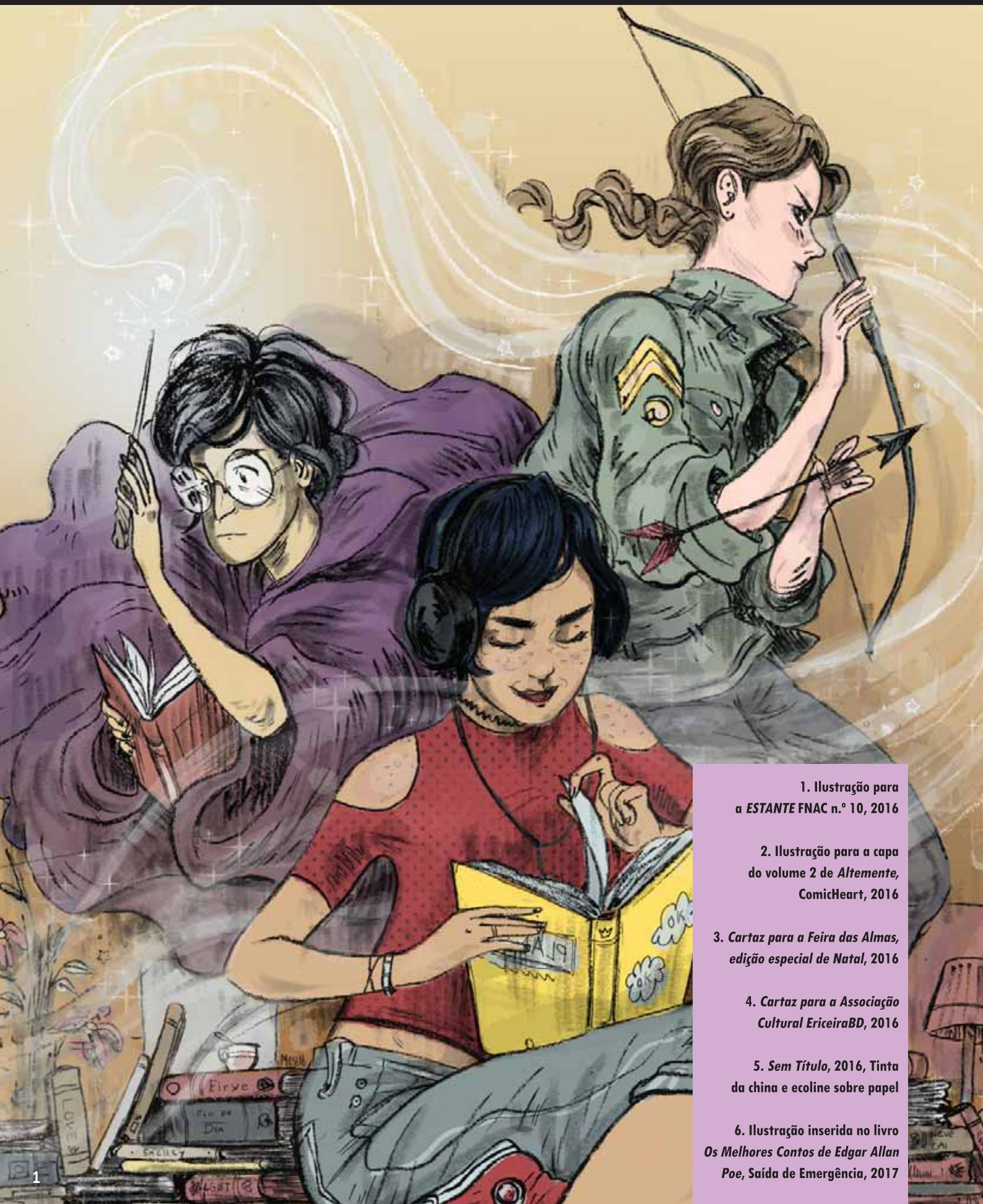
Desde muito cedo, o António de Macedo acompanhou o percurso da editora Saída de Emergência e sempre reconhecemos o seu profissionalismo, a sua generosidade em ajudar novas vozes no *fandom* português, a sua sabedoria, o seu fino sentido de humor que nos deliciava com histórias maravilhosas de um Portugal que já só conhecíamos através de livros.

A sua colaboração com a revista Bang! foi marcante num período crítico em que esta publicação estava a passar por um processo de vasta reformulação, e creio que sem a sua contribuição não teria tido o mesmo impacto.

NÃO PERDEMOS APENAS UM AUTOR E COLABORADOR. PERDEMOS TAMBÉM UM AMIGO. NO MOMENTO EM QUE LANÇAMOS ESTA EDIÇÃO COMEMORATIVA DO 1.º FESTIVAL BANG!, E CELEBRAMOS TUDO O QUE ALCANÇÁMOS COM A MARCA BANG!, DEDICAMOS ESTE NÚMERO ESPECIAL À MEMÓRIA DE ANTÓNIO DE MACEDO.

ilustradoraconvidada

Joana Simão



1. Ilustração para a *ESTANTE* FNAC n.º 10, 2016

2. Ilustração para a capa do volume 2 de *Altemente*, ComicHeart, 2016

3. *Cartaz para a Feira das Almas, edição especial de Natal*, 2016

4. *Cartaz para a Associação Cultural EriceiraBD*, 2016

5. *Sem Título*, 2016, Tinta da china e ecoline sobre papel

6. Ilustração inserida no livro *Os Melhores Contos de Edgar Allan Poe*, Saída de Emergência, 2017

Mosi (Joana Simão) nasceu em 1994, em Lisboa, e gosta de desenhar desde criança, sendo mais tarde licenciada em Pintura pela FBAUL, em 2017.

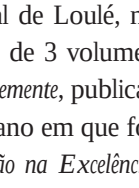
Em 2014, venceu o 1.º Prémio do Concurso Nacional de Banda Desenhada do Festival Internacional de BD da Amadora (AmadoraBD), o mesmo ano em que foi selecionada para a Mostra Nacional de Jovens Criadores do Clube Português de Artes e Ideias, na categoria de Banda Desenhada/Ilustração.

Em 2015 participou na residência artística RésVés, patrocinada pela FBAUL e pela Câmara Municipal de Loulé, na qual desenvolveu a série de 3 volumes em banda desenhada *Altemente*, publicada em 2016, no mesmo ano em que foi premiada com o *Galardão na Excelência da Execução de Curtas*, na ComiCon 2016.

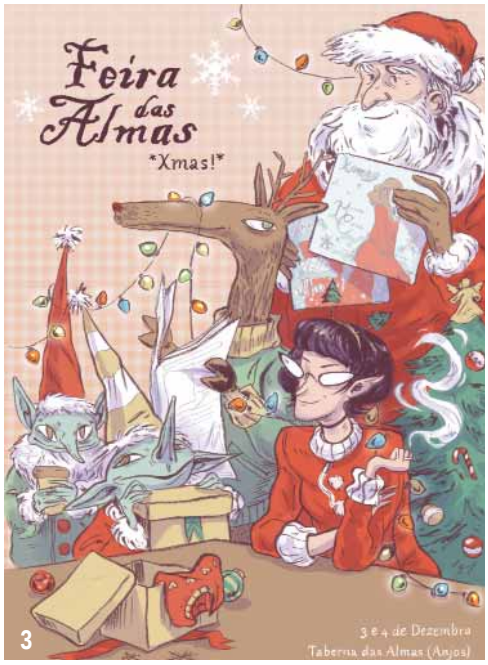
Também em 2016, colaborou com a FNAC, ilustrando a capa do número 10 da Revista *ESTANTE*, cuja ilustração mais tarde também serviu como layout gráfico da secção *Young Adult*, em todas as lojas FNAC.

Tem trabalhos publicados em várias revistas e coletivas de BD (*H-Alt nº2 ; E tudo o Comboio Levou; Sobressaltos – Antologia de Terror Português*; entre outros) e teve obras expostas no AmadoraBD (2014, 2015 e 2016), Colóquio de Ilustração da FBAUL (2015), Festa da Ilustração de Setúbal (2015), Anicomics (2015), entre outros; e em exposições coletivas [*O gato comeu o meu site (2014); 42 do 25 de Abril (2016); BD de Terror – Sustos às Sextas (2016); entre outros]*.

Atualmente, vive na Ericeira onde fundou a associação cultural sem fins lucrativos EriceiraBD, que visa promover a Banda Desenhada, Ilustração e todas as artes visuais relacionadas. Paralelamente, frequenta o mestrado em Desenvolvimento de Projecto Cinematográfico na ESTC e coordena o curso de Concept Art, na Etic, onde também dá aulas de Desenho. Pode conhecer o seu trabalho em cargocollective.com/joanamosi; mosidraws.tumblr.com e em www.facebook.com/joanamosi **BANG!**



2



3

4

5

6

Não Ficção

04 Ilustradora convidada
Joana Simão

10 Os livros bibliossexuais
Jorge Palinhos

14 Caçadores de Alienígenas
Joana Neto-Lima

16 They all float
António Monteiro

22 O terror segundo Scott Snyder
João Lameiras

28 Um dragão por mês: revistas impressas de RPG
Pedro Lisboa

37 Andrzej Sapkowski, o criador da saga *The Witcher*
Eurogamer

53 A liberdade de escolha na ficção científica
Claire North

56 Era uma vez um *nerd*... a minha história e o meu contributo para a cultura *nerd* em Portugal
José de Freitas

63 Sétima temporada de *A Guerra dos Tronos*
Safaa Dib

71 Anne Bishop, fantástico mundo novo
Eduarda Barata

Ficção

12 O Peste
Fernando Ribeiro

35 Os Olhos da Alma
Ricardo Lourenço

42 A Velha do Miradouro
Eduardo Andrade

48 Dagma
Mara d'Eleán, Ana Aurélio e Angélica Elfic

76 A Besta
Maureen F. McHugh

80 Para Sempre
Miguel Montenegro

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! 23 / novembro de 2017 Propriedade: Edições Saída de Emergência.

Todos os direitos (e mais alguns) reservados.

Director e escravo das galés: Luís Corte Real Editora (procurada pela Interpol): Safaa Dib Direcção de arte e catering: Ana Passos Nascimento, Luís Corte Real, Luís Morcela, Maria do Mar Rodrigues Revisão (de olhos fechados): Célia Nogueira Colaboradores explorados nesta edição: Ana Aurélio, Angélica Elfic, António Monteiro, Joana Neto Lima, João Lameiras, Jorge Palinhos, Mara D'Eleán, Pedro Lisboa Autores e outros convidados sem voto na matéria: Andrzej Sapkowski, Anne Bishop, Associação de Cosplay, Claire North, Joana Simão, José de Freitas, Eduardo Andrade, Fernando Ribeiro, Liga Steampunk de Lisboa, Maureen F. McHugh, Miguel Montenegro, Ricardo Lourenço 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): Cafilesa — Soluções Gráficas, Lda. Tiragem de revirar os olhinhos: 8800

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.

coleção bang!

só literatura fantástica

[Resumo das novidades por Luís Corte Real / editor]

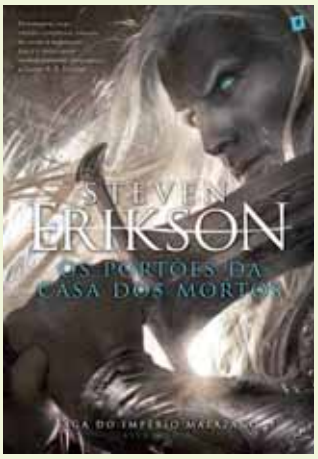
O ano de 2018 irá continuar o caminho de renovação e consolidação da coleção Bang! De autores clássicos como Robert A. Heinlein a consagrados como George R. R. Martin, passando por estrelas em ascensão como Naomi Alderman e nomes da BD internacional como Marjorie Liu e Sana Takeda, os nossos leitores têm um amplo leque de escolha nos próximos meses. Para além da sua própria revista, a Bang! passa a dispor do seu próprio festival anual, o festival Bang!, onde contamos com os nossos leitores e fãs para celebrar a paixão pela literatura fantástica. Juntem-se a nós!

Espada de Vidro
de Victoria Aveyard

Mare Barrow está de volta em *Espada de Vidro*, o segundo livro da série *Rainha Vermelha*. Depois de descobrir que não é a única da sua espécie, Mare foge do príncipe Maven para descobrir e recrutar outros combatentes Vermelhos e Prateados que se juntem à batalha contra os seus opressores. Mas o caminho é mortífero, e Mare está em risco de se tornar exatamente no tipo de monstro que está a tentar derrotar. Irá ela ceder sob o peso das vidas exigidas pela rebelião, ou a traição e a deslealdade tê-la-ão endurecido para sempre?

Os Portões da Casa dos Mortos, parte 1
de Steven Erikson

Um dos livros mais aguardados de 2017 é, sem dúvida, o segundo volume da *Saga do Império Malazano*. Em *Os Portões da Casa dos Mortos*, Steven Erikson apresenta-nos um Império Malazano abalado por uma purga da nobreza onde muitos aristocratas são traídos e desterrados para as minas. Enquanto isso, no Sagrado Deserto Raraku, a Vidente Sha'ik e os seus seguidores aguardam o líder prometido de uma rebelião há muito profetizada.

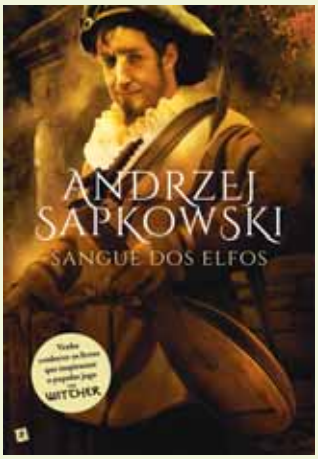


Perante esta insurreição brutal, as forças malazanas terão de recorrer a um plano de evacuação desesperado e audaz para salvar os refugiados imperiais.

A *Saga do Império Malazano* recebeu grande aclamação internacional e estabeleceu Steven Erikson como uma das principais vozes no mundo da ficção de fantasia. *Jardins da Lua* foi o primeiro romance da saga e foi nomeado para o World Fantasy Award.

Sangue dos Elfos
de Andrzej Sapkowski

A saga *The Witcher* está de regresso, e desta vez o bruxo e assassino Geralt de Rivia tem como missão defender e proteger uma criança há muito profetizada que terá o poder de mudar o mundo, para o bem ou para o mal. Com a ameaça de uma guerra sem fim a pairar sobre todas as nações, é posta em marcha uma perseguição a essa criança e aos seus poderes extraordinários.



Capa provisória

Sangue dos Elfos é o terceiro livro da saga *The Witcher*, e Andrzej Sapkowski estará presente na Comic-Con Portugal, de 14 a 17 de dezembro.

Monstress: O Sangue, vol. 2
de Marjorie Liu e Sana Takeda

Uma das grandes apostas da Saída de Emergência na área da banda desenhada para 2018 é o segundo volume de *Monstress*. Maika Meiolobo continua decidida em descobrir o que aconteceu à sua mãe, Moriko, ao mesmo tempo que foge das forças que estão determinadas a controlar e a destruir o poderoso *Monstrum*, a criatura que vive debaixo da sua pele e com a qual mantém uma ligação psíquica. Nesta sua jornada, Maika será forçada a reavaliar o seu passado, presente e futuro. Haverá alguém, ou alguma coisa, em que possa realmente confiar?

Sonho Febril
de George R. R. Martin

Em 2018, a Saída de Emergência irá reeditar *Sonho Febril*, uma obra de George R. R. Martin que reinventa os romances sobre vampiros com personagens sombrias e um ambiente sobrenatural. Abner Mars, um respeitável mas falido capitão de barcos a vapor, é abordado por um misterioso aristocrata que lhe oferece a oportunidade única de construir o barco dos seus sonhos. Este patrono tem os seus próprios motivos para navegar o rio Mississípi, e Marsh é forçado a aceitar todo o secretismo, não importando quão bizarros ou caprichosos pareçam os seus atos. Mas à medida que navegam o rio, os rumores começam a circular, e na esteira do magnífico barco a vapor é deixado um rasto de corpos.

Carbono Alterado
de Richard Morgan

Um livro de culto, na linha de *Blade Runner*, este *thriller* futurista é um dos livros mais aguardados de 2018. No século XXV, os avanços tecnológicos redefiniram a própria vida. A consciência de um humano pode ser armazenada num cérebro e descarregada num novo corpo, tornando a morte obsoleta. Laurens Bancroft, um secular multimilionário, contratou Takeshi Kovacs para descobrir quem assassinou o seu último corpo. A consciência de Kovacs, que tivera uma morte violenta, é inserida no corpo de um polícia para investigar este estranho caso, mas Kovacs acaba de descobrir que a última bala que lhe desfaz o peito é apenas o começo dos seus problemas…

A Netflix está a preparar uma adaptação televisiva deste livro, mas ainda sem data prevista de lançamento.

Aceitação
de Jeff VanderMeer

O aguardado terceiro volume da trilogia *Área X* aprofunda as circunstâncias que levaram à criação da Área X, através de saltos temporais que apresentam aspetos-chave dos primeiros livros da trilogia. Neste livro, uma última e desesperada equipa atravessa a fronteira, determinada a alcançar a remota ilha que pode conter as respostas procuradas. Apesar de os mistérios poderem ser resolvidos, as suas consequências não serão menos profundas ou terríveis.

O primeiro livro da trilogia, *Aniquilação*, foi adaptado ao cinema e tem estreia prevista para fevereiro de 2018.

A Revelação do Bobo, parte 1
de Robin Hobb

Nomeado um dos melhores livros do ano pelo *The Independent*, este segundo livro da saga *O Assassino e o Bobo* dá seguimento às aventuras de FitzCavalaria Visionário e do seu enigmático amigo Bobo. Mas este livro é mais do que uma sequela. Com a perícia e a imaginação a que já habituou os seus fãs, Robin Hobb revela segredos devastadores e conspirações chocantes que lançam uma sombra negra sobre a história de Fitz e o seu mundo – uma sombra que agora se espalha para obscurecer toda a esperança futura.

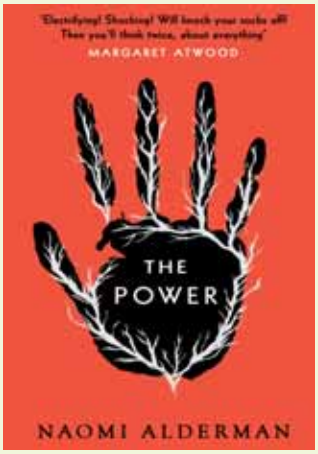
Um Estranho numa Terra Estranha
de Robert A. Heinlein

Um dos grandes clássicos da ficção científica, vencedor do prémio Hugo em 1962, é agora publicado numa nova edição pela SdE, em 2 volumes. 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.

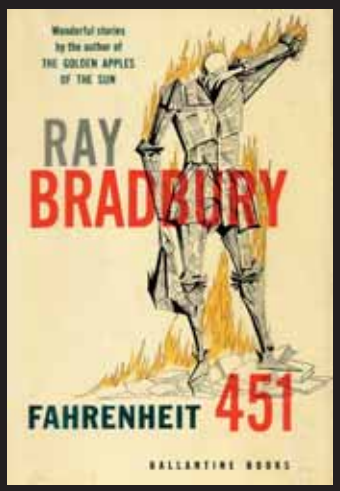
Este foi o primeiro livro de ficção científica a chegar à lista de *bestsellers* do *The New York Times* e está em preparação uma adaptação televisiva pelo canal SyFy.

The Power
de Naomi Alderman

Já imaginou um mundo em que os homens tivessem medo das mulheres e não o contrário? É este o ponto de partida de *The Power*, o romance de Naomi Alderman vencedor do Baileys Women's Prize for Fiction em 2017. O que aconteceria se as mulheres tivessem o poder de causar dor e destruição? Estará realmente na sua natureza serem pacíficas? Apresentando uma sociedade que vê repentinamente todas as mulheres do mundo desenvolverem o poder de eletrocutarem pessoas à sua vontade (nesta realidade distópica os homens, o sexo fraco), 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?



Este romance terá uma adaptação televisiva no Reino Unido, com argumento assinado pela autora. **BANG!**



É com enorme satisfação que anunciamos, em primeira mão, a publicação de outro grande clássico da ficção científica, *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury. Está em curso uma nova adaptação pela HBO (já tinha sido adaptado por Truffaut em 1966). Nestes tempos políticos conturbados, nada melhor do que recuperar um clássico distópico sobre dissensão e o contributo dos livros para atos revolucionários.

os livros bibliossexuais

por Jorge Palinhos

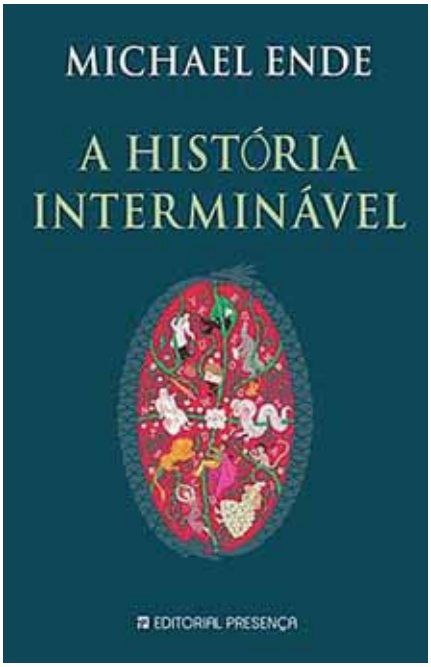
Sempre houve algo de incestuoso nos livros, ou pelo menos na forma obsessiva e mais ou menos exibicionista como os livros se citam, copiam, mencionam, empilham, misturam, interpolam e, em alguns casos, até se escrevem uns por cima dos outros.

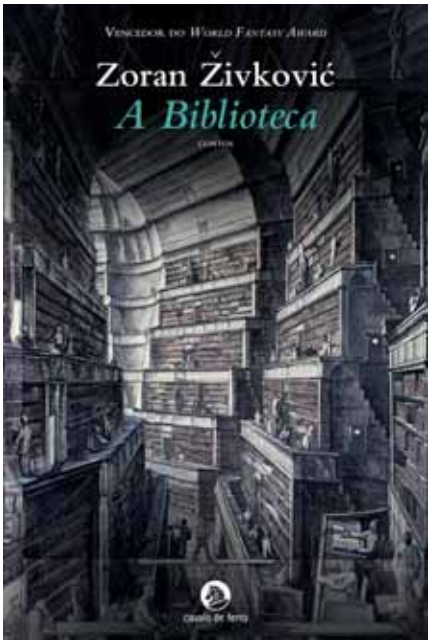
Mas creio que a quantidade de livros que são sobre livros e sobre ler é um fenómeno mais recente. A maioria costuma ser descrita como "hinos à literatura" ou como "cartas de amor aos livros" quando não saem da palmadinha nas costas, da condescendência para com o leitor, que é uma pessoa tão especial que até prefere ler livros a ir para os copos ou dedicar-se ao *finger spinner*.
Nunca entendi estas designações, pois sempre pensei que as verdadeiras cartas de amor tinham de ser interrogatórios torturados ao destinatário – sobre quem é e se merece ser assim tão amado –, e os hinos são declarações de sacrifício por alguma coisa que nem se tem a certeza que seja real.

E estes livros de que falo são quase sempre sobre pessoas que leem livros, pessoas que escrevem livros, pessoas que queriam escrever livros, pessoas que roubam livros, pessoas que encontram o par ideal por causa de livros, pessoas que descobrem a solução da vida nos livros ou pelo menos esquecem por um bocado os problemas por causa de livros, e por isso sempre me soaram mais a cartas de tesão ou quizombas de engate aos livros, que não desejam mais do que ter umas horas de prazer com a conta bancária do leitor.

Os livros sobre livros que me parecem verdadeiros atos de paixão aos livros são aqueles que questionam os livros, que lhes querem saber os limites, que às vezes se zangam com os livros e lhes atiram à cara os defeitos todos que têm. São os livros que tornam os outros livros perturbadores, fascinantes ou em algo que não esperávamos que fossem.

O primeiro livro deste género que me recordo de ler foi *A História Interminável*, de Michael Ende. Um livro de fantasia que era sobre um livro de fantasia, sobre o que era a fantasia para quem era leitor de fantasia e quais os limites da responsabilidade e da evasão da fantasia. Era um livro de fantasia feito de otimismo, mas que não escamoteava que a fantasia, em último caso, pode ser também algo de profundamente perigoso e irresponsável.





Mas fora esta experiência pessoal, creio que o primeiro autor a transformar os livros em atos de fascínio pelos próprios livros foi Jorge Luis Borges, com a sua literatura grávida de literatura.

Como o *Livro de Areia*, em que o escritor argentino imagina um livro sem princípio nem fim, mas em que as páginas correm ininterruptamente como um fio de areia numa ampulheta. É um livro como o próprio tempo, que não tem princípio nem fim, origem nem destino. Um livro que antecipa e vai mais longe do que o hipertexto da internet, que nós podemos folhear interminavelmente sem lhe encontrar um sentido ou um fim.

Borges, aliás, já tinha imaginado também o hiperespaço em *O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam*, no qual o livro era também um jardim, onde não era preciso obedecer à linearidade implacável da página, mas deixava-se o leitor cruzar todas as possibilidades do tempo. O tempo que já não era como o fio de areia, a jorrar ininterruptamente, mas era um labirinto de caminhos, dos quais cada um de nós podia apenas explorar um conjunto limitado de caminhos durante o curso da sua vida e permanecer para sempre na ignorância de todos os outros.

Borges achava que o paraíso é uma espécie de biblioteca, e deixou uma sucessão de escritores que acreditavam no mesmo, como Adolfo Bioy Casares, Umberto Eco, Alberto Manguel, Enrique Vila-Matas, entre outros.

Mas é Zoran Živković, em *A Biblioteca*, que vai inverter Borges, imaginando os livros enquanto pesadelo e a literatura enquanto inferno. *A Biblioteca* é um conjunto de contos protagonizados por personagens masculinas solitárias e bibliófilas – talvez seja sempre a mesma personagem –, para quem os livros substituíram qualquer veleidade de aceder a qualquer outra vida ou a qualquer outro prazer. Porque os livros que encontramos no livro do autor sérvio são seres ciumentos, que invadem o apartamento do leitor como um amante carente e desmazelado; que lhe devoram cada minuto de vida, transformando-a em matéria morta e impressa; que lhe invadem o próprio corpo até o leitor não saber o que lhe pertence e o que é dos livros; que lhe dizem o futuro, que raramente é diferente do passado. A literatura enquanto inferno do qual não se escapa, nem talvez se deseje verdadeiramente escapar.

Stanisław Lem também imaginou livros enquanto totalidade da nossa vida, inventando o livro que digere toda a humanidade num minuto. Em *Um Minuto de Humanidade*, o autor polaco imagina a existência de um livro que se destina a fixar tudo o que pode acontecer num único minuto da humanidade, desde os milhões de obras de arte que se produzem a cada 60 segundos até às 43 toneladas de esperma ejaculadas num único minuto da existência da humanidade, mais do que o maior geiser do parque Yellowstone.

Claro que dar conta deste minuto só é possível através das estatísticas, e Lem vai engenhosamente mostrando como todas estas estatísticas só podem dar um lado, o lado perverso, da humanidade, desfiando o número de suicídios e homicídios, mas não o número de atos generosos ou de palavras amáveis. E acaba por nos revelar que todas estas estatísticas tão reais não podem ser mais do que um gigantesco ato de imaginação, que tal como a ficção científica não é mais do que a fantasia com fato e gravata, os factos não são mais do que ficções que inventamos a partir do muito pouco de que temos a certeza.

E no mesmo conto, Lem adivinha – logo nos inícios dos anos 80 – que este livro total, este livro absoluto, este livro verdadeiro que apaixona e tortura todos estes autores, só pode vir a ser o computador, o computador ligado à rede, que nos devora os dias, nos dá as soluções, substitui a vida, parece infindável e nos faz acreditar que conseguimos descobrir o mundo inteiro num minuto, mas que não deixa de ser ameaçador e nos exigir responsabilidade.

Tal como Ray Bradbury acreditava que a ficção científica era o filho robótico da fantasia, talvez o computador seja também o filho robótico do livro, ou pelo menos o filho que tantos sonharam para o livro, que lhe toma tantas das funções sem o substituir nem ser totalmente a mesma coisa.

E se assim for, é bem provável que algures, nas profundezas da *world wide web*, já haja alguém que se dedique a escrever cartas de amor aos *smartphones* e hinos de louvor às redes sociais.

BANG!

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

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

o peste

por Fernando Ribeiro

É cedo, de manhã, mas Lisboa já acordou.

As gentes enchem as ruas. É dia Santo. Os fiéis dirigem-se às Igrejas. Portugal é um país que a Deus teme. A fé tem um preço.

Ele começa-se a vestir. Primeiro, enfia as botas altas por cima das calças. O capote está ainda húmido, mas aconchega a camisa rota ao corpo magro. Na outra sala da casa, a água aquece. Limpa-se e benze-se. Ata um trapo à boca. É difícil respirar. Desce as escadas e sai para a rua. As crianças sussurram aos pais «vai ali o homem-mau». Mas ele não se detém. Apenas caminha direto à praça, sem se deter.

Está em jejum e os cílios picam-lhe a barriga. Sente o sangue a escorrer e vem-lhe o cuspo à boca. Engole tudo. O maldito trapo está podre, tira-o e cospe nas pedras do chão. Chega cedo, enquanto os prisioneiros ainda descem a rua e os guardas os arrastam e os dispõem em círculo, sentados ou de joelhos com a cabeça baixa.

O fogo começa a pegar. A madeira foi disposta em pequenos montes verticais para que as chamas subam rapidamente, sem se apagarem. Atiram palha seca e as chamas crepitam com macabros estalidos.

O primeiro dos prisioneiros sobe em silêncio. Equilibra-se sobre um pequeno monte de pedras. Ele ajuda-o. O homem diz que não com a cabeça quando lhe tenta passar a corda pela cintura para o atar à cruz. «Não vou a parte alguma», afirma. E cala-se outra vez.

O cheiro a queimado, que passa pelo pano sujo que lhe cobre outra vez a boca, perturba-o menos que o silêncio absoluto deste Novo Cristão. Como se fossem páginas de um livro, as costelas do homem desmancham-se, descascam-se em camadas de carne que pendem como cera de velas. Estranhas rosas. O Homem expira. Alívio. Por meros momentos.

A mulher que se segue pouco mais é que uma criança. Os Inquisidores mandam queimá-la primeiro para que a sua família herética tudo veja. Ele cumpre a sua função e ateia um pouco mais o fogo que se tinha tornado lento e preguiçoso nessa manhã encoberta. A criança arde como rama seca. A sua pele crocante, folhas pisadas de Outono. No mesmo fogo, assa o resto da família. Pai, Mãe, filhos, todos ardem. Ele observa, anota, e senta-se a um canto.

Ainda não são 9 da manhã mas toda a gente se quer despachar para ir à missa da manhã. Por isso, apressa-se o castigo, atiçando as chamas. O círculo de prisioneiros diminui a olhos vistos. Pecadores bebem vinho barato e muita gente se dirige agora às Igrejas para que Deus não se esqueça delas. As bancas dos mercados são montadas. O cheiro a peixe sai das entranhas do rio. O suor escorre pelas testas, está calor naquele canto. Toda a gente se cruza nas ruas. Ricos, pobres, nobres, plebeus. A vida segue. Tudo está bem.

Ele está sentado à esquina e olha para os céus. Nada de novo naquela espiral malcheirosa de fumo que sobe até às narinas de Deus. Um vício que Lhe perdoamos. Como ficou quase sozinho, tira o trapo e descansa os músculos da cara mal barbeada e sebosa, cheia de bexigas e pústulas. O tecido dá-lhe alergias. Limpa o suor com o trapo. O fumo dá-lhe cabo dos olhos. Os dedos da mão queimados nas pontas. Pequenas marcas de queimaduras sobem-lhe para lá do pulso. Apesar das luvas. As costas doem-lhe de carregar os pecados dos outros. Os olhos vermelhos de tanto olhar.

Às vezes dá por ele a pensar em tudo aquilo. Mas rapidamente se lembra das lições da Providência. Assim é a vontade de Deus. Estamos cá para a cumprir. Ajuda-nos.

Distraído pelo prazer tóxico que os fumos dos corpos lhe provocam, Deus observa-nos.

Voltemos a Lisboa. Ele está sentado. O homem entre nós.

Apanha uma pedra que cai de repente do céu partindo-se em duas no chão à sua frente. Ele estuda-a nas suas mãos ainda quentes. Tem algo escrito. Os fragmentos e as bizarrias da pedra parecem anjos, mil caracóis de querubins esfacelados pelo impacto. Ele junta as partes. Formam-se letras. Ele olha para cima. O tempo parece que pára. Os pássaros volteiam nos ares, parecendo inquietos. Fogem, batendo as asas. Algo se passa.

Lê as inscrições na pedra… *IN TREMOR DEI*. Uma mensagem antiga, escondida. Quem a escreveu? Quem a gravou? O que fez soltar aquela pedra?

Lembra-se de um poema antigo. «A cinza no ar. Os escombros da terra. O fogo que inunda. A água que queima.»

Ruínas. Da parte da tarde, ruínas dos que agora amanhecem.

A terra começa a tremer. Ninguém deu pela profecia. Lisboa é esmagada. Inundada. Queimada.

O fogo das cruzes apaga. Deus foi-se embora.

Resta este homem, desmaiado no seu canto. Ele começa a acordar.

E o que vê, não vos posso contar.

Começa a caminhar.

Nesse dia irá tão longe quanto um homem pode ir.

Quem lhe dera saber voar. **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.

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

caçadores de alienígenas

por Joana Neto-Lima

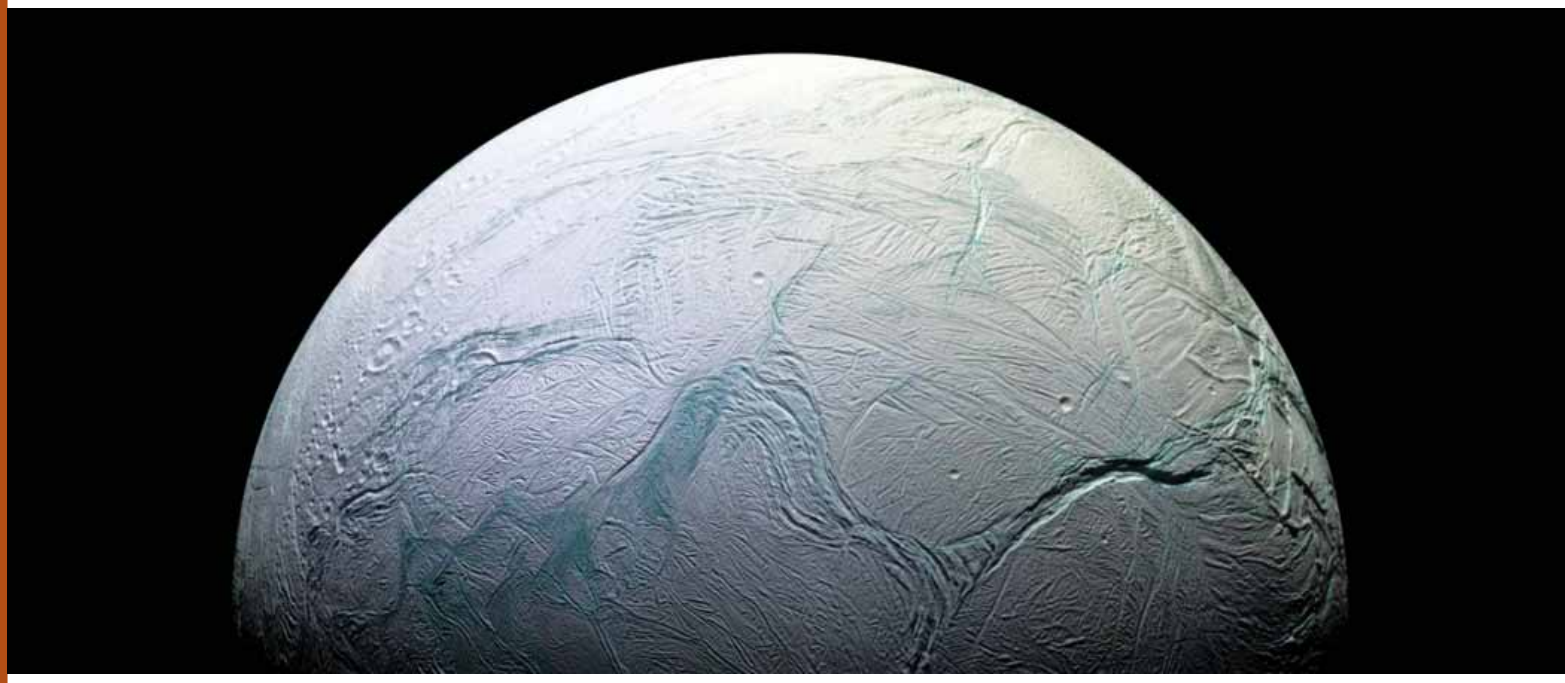


Ilustração 1: *Encélado, uma das luas de Saturno. Uma lua gelada que, segundo dados recentes, possui um oceano de água líquida por baixo da capa gelada que cobre toda a sua superfície. A missão Cassini-Huygens (NASA/ESA) observou e analisou as plumas planetárias desta pequena lua e detectou moléculas orgânicas e sinais de alterações hidrotermais ainda em curso, num cenário muito parecido com o que poderá ter ocorrido na Terra primordial e que deu origem à vida como hoje a conhecemos.*

(Crédito da Imagem: NASA/JPL/Space Science Institute).

The Universe is a pretty big place. If it's just us, seems like an awful waste of space. CARL SAGAN, *CONTACT*, 1985

A astrobiologia (palavra derivada do Grego que significa literalmente "estudo da vida nas estrelas") começou através de um grupo de cientistas dedicado a comunicar e/ou encontrar sinais da existência de seres extraterrestres inteligentes.

Apesar de o conceito científico ser relativamente recente, o interesse da Humanidade existe desde o primeiro momento em que começámos a olhar para o céu e a estudar as estrelas. Há questões essenciais que ainda hoje nos acompanham: "Estaremos sozinhos no Universo? Haverá outra Terra? Ou será o nosso planeta único e irrepetível?"

Nos anos 60, com o advento das missões espaciais de exploração do sistema solar, alguns cientistas começaram a tentar organizar um estudo sistemático de busca por vida fora do planeta azul que habitamos. Em 1961, aquando da primeira reunião científica completamente dedicada ao tema de busca por vida inteligente extraterrestre, o astrónomo Frank Drake criou uma equação que tentava resumir os principais pontos a ter em conta quando se procurava vida, usando tecnologias de detecção remota.

Esta equação, actualmente conhecida como Equação de Drake, ainda é utilizada para demonstrar a probabilidade de encontrar vida inteligente tendo em conta o que conhecemos do Universo.

$$N = R_* \times f_p \times n_e \times f_l \times f_i \times f_c \times L$$

R_* – Estrelas na nossa galáxia; f_p – Estrelas que possuem planetas; n_e – Média de planetas que orbitam estrelas que podem ter vida; f_l –Planetas de n_e que efectivamente desenvolvem vida; f_i – Planetas de f_l que desenvolvem vida inteligente; f_c – Planetas f_i que desenvolvem capacidade de comunicar usando instrumentos que emitam sinais para espaço (p.e. ondas de rádio); L – Intervalo de tempo em que estas civilizações emitem sinais para o Espaço

Nesta equação, N representa o número de civilizações inteligentes capazes de comunicar com a Terra usando instrumentos emissores de ondas de rádio que podem ser transmitidos através do Espaço até serem captadas por outras civilizações como a nossa.

Nos anos 70, surgiram as primeiras tentativas de contacto que ainda hoje fazem parte do nosso imaginário colectivo. Há um par de tentativas que se destacam pela sua simbologia e impacto mediático: as placas de ouro que viajam a bordo das sondas Pioneer e a mensagem de Arecibo.

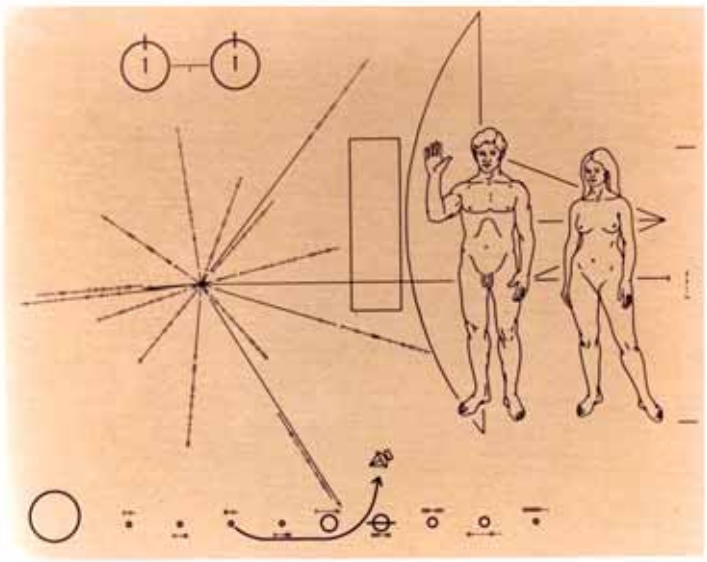


Ilustração 2:
Ilustração da Placa que viaja nas Pioneer 10 e 11 (missões espaciais da NASA lançadas em 1972 e 1973). A placa foi sugerida por Eric Burgess a Carl Sagan. Sagan e Frank Drake idealizaram a informação que deveria constar nas placas que foram depois ilustradas por Linda Sagan. Estas placas, juntamente com as respectivas sondas Pioneer, são os objectos humanos mais distantes do Planeta Terra, sendo também os primeiros (e até à data, únicos) a viajar para lá dos limites do nosso sistema solar.

Ilustração 3:
Mensagem de Arecibo com cores para facilitar a interpretação. A mensagem foi enviada a partir do radiotelescópio de Arecibo (Puerto Rico), em 1974, na direcção do aglomerado estelar M13 na constelação Hércules.

Mas a Astrobiologia rapidamente evoluiu para além de um grupo de cientistas a tentar contactar vida inteligente. Nos últimos cinquenta anos, este ramo científico multiplicou-se e actualmente inclui investigadores, tecnologias e metodologias de Biologia, Física, Química, Astronomia, Geologia e Engenharia. Aos astrobiólogos juntam-se cientistas planetários que usam as informações recolhidas pelas diversas missões espaciais espalhadas um pouco por todo o sistema solar, permitindo-lhes estudar a origem da vida. Como apenas conhecemos um exemplo de vida no Universo, é fulcral para a Astrobiologia estudar a origem da vida na Terra, a sua surpreeendente capacidade de adaptação mesmo aos ambientes mais extremos (p. e. Antártida e Depressão de Danakil na Etiópia) e avaliar a habitabilidade dos muitos planetas, luas e outros corpos celestes que se vão descobrindo à medida que alargamos fronteiras e lentamente levantamos o véu do desconhecido e encontramos outras terras... quem sabe, um dia descobrimos os nossos vizinhos cósmicos. Aí, uma vez mais, a Ciência e a Humanidade adaptar-se-ão e, uma vez mais, criaremos novas formas de entender o nosso Universo e o próprio sentido do que é a vida.

Leitura Recomendada:

The Astrobiology Primer v2.0, publicado na Revista Científica *Astrobiology*, Volume 16, Number 8, 2016.

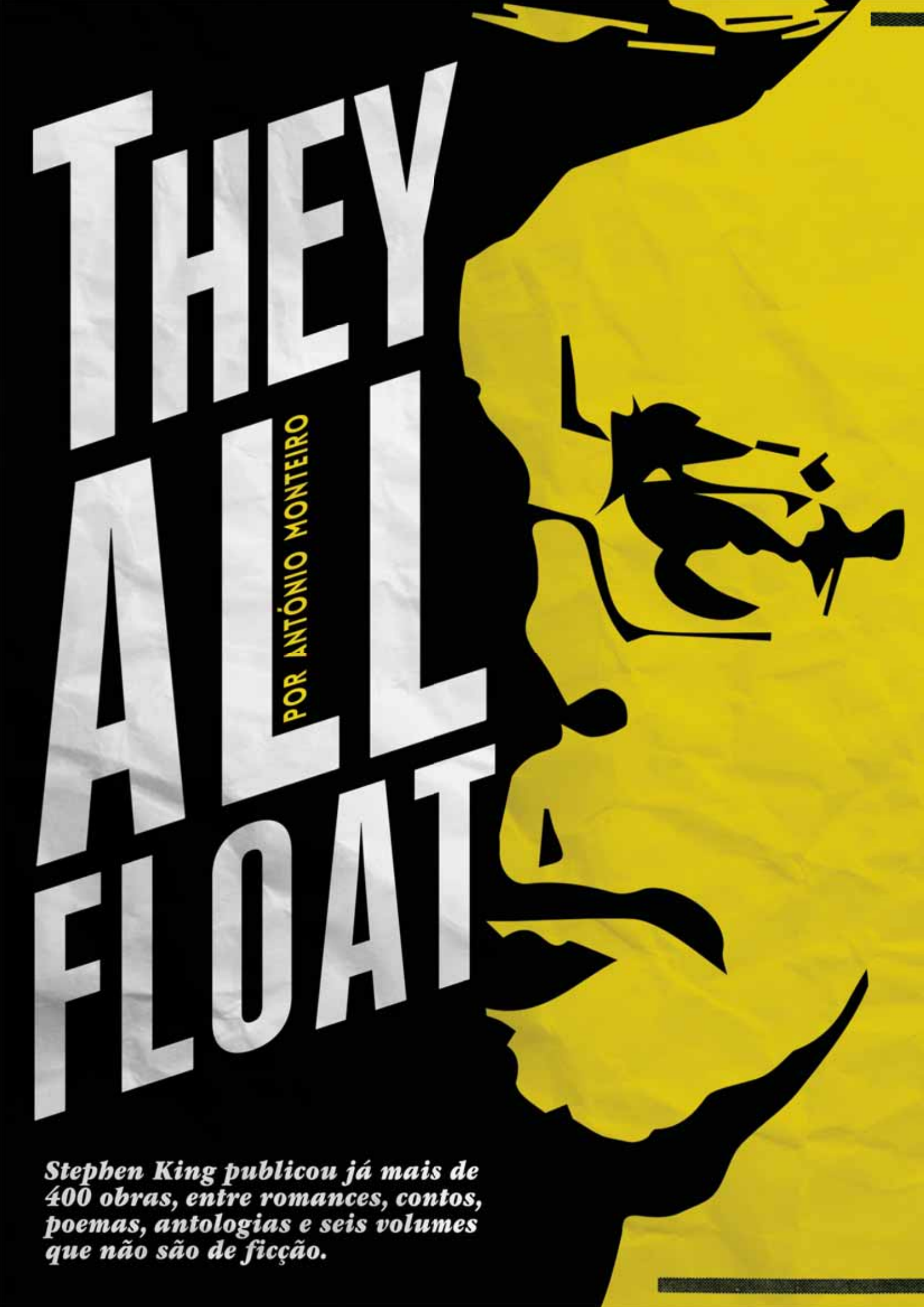
Joana Neto-Lima, apesar de ter nascido quando a Corrida Espacial estava mesmo a terminar, desde sempre sonhou em um dia poder conhecer melhor as estrelas e poder passar umas férias na Lua. Como só existe uma pequena Estação Espacial, contenta-se por ser Cientista Planetária no Departamento de Planetologia e Habitabilidade do Centro de Astrobiologia — CSIC/INTA, o primeiro centro de investigação fora do território americano a fazer parte do NASA Astrobiology Institute.

Mais informação:
www.astrobiologiaPT.wordpress.com

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

THEY ALL FLOAT

POR ANTÓNIO MONTEIRO



Stephen King publicou já mais de 400 obras, entre romances, contos, poemas, antologias e seis volumes que não são de ficção.

No dia 21 de Setembro de 1947 nasceu em Portland, no estado americano do Maine, Stephen Edwin King. Os seus pais eram Donald Edwin Pollock (que passou a determinada altura a usar o apelido King) e Nellie Ruth Pillsbury. O pai deixou a família dois anos mais tarde, ficando a mãe a cuidar do jovem Stephen e do seu irmão mais velho David. Ao que consta, a família passou por algumas dificuldades.

Tendo estudado na University of Maine a partir de 1966, onde obteve um B.A. em Inglês em 1970, Stephen casou em 1971 com Tabitha Spruce, e o casal tem três filhos, Naomi King, Joseph Hillstrom King e Owen King, e quatro netos. Para financiar os estudos, King aceitou um variado número de ocupações, desde porteiro a empregado numa bomba de gasolina e numa lavandaria. Durante a década de 1980, o autor teve de combater uma severa dependência de álcool e outras drogas, acabando por conseguir ultrapassá-la.

Hoje universalmente conhecido, Stephen King publicou já mais de 400 obras, entre romances, contos, poemas, antologias e seis volumes que não são de ficção. A sua obra ficcional abrange os géneros do sobrenatural, do horror, do *suspense*, da ficção científica e da fantasia, e inclui 54 romances, sete dos quais sob o pseudónimo de Richard Bachman. Desde o primeiro livro publicado, *Carrie*, em 1974, o êxito foi estrondoso, tendo-se já vendido mais de 350 milhões de exemplares dos seus livros. Ao mesmo tempo, várias das suas obras foram adaptadas ao cinema, à televisão e à banda desenhada. Ao autor têm sido atribuídos numerosos prémios literários, entre eles os cobiçados Bram Stoker Award, World Fantasy Award e British Fantasy Society Award, etc., para além da National Medal of Arts, atribuída em 2015 pelo United States National Endowment for the Arts, pela sua contribuição para a literatura em geral.

Tendo desenvolvido um estilo próprio, em que frequentemente utiliza os cenários rurais norte-americanos, em particular os do seu estado natal do Maine, Stephen King, ávido leitor, não deixa de reconhecer a influência que outros tiveram na sua formação e no desenvolvimento da sua obra, entre eles Richard Matheson, Ray Bradbury, Howard P. Lovecraft, Bram Stoker, John D. MacDonald, Don Robertson, etc.

A crítica, na sua generalidade, embora sem completa unanimidade, sempre acolheu favoravelmente os trabalhos de King, destacando por vezes a qualidade dos diálogos e o estilo franco e coloquial, com incidência na exposição da estupidez humana e da crueldade, especialmente em relação a crianças e adolescentes. Por todos os motivos, Stephen King contribuiu decisivamente para a popularização do género de terror a partir de meados da década de 1970, elevando-o a níveis poucas vezes alcançados nos anos precedentes — com óbvias excepções, como *Rosemary's Baby* (Ira Levin, 1967) ou *The Exorcist* (William Peter Blatty, 1971).

Perante o panorama de êxito popular que acabamos de descrever muito sumariamente, não será de admirar que muitas das obras de Stephen King tenham sido procuradas pela indústria cinematográfica, sempre ávida de ideias que se possam converter em grandes triunfos de bilheteira. E a verdade é que, sem contar com filmes e minisséries destinadas à televisão, as adaptações ao cinema ultrapassam já os 60 títulos, número que ultrapassa a centena se a televisão for incluída!

A primeira dessas adaptações, realizada em 1976, baseou-se precisamente no primeiro romance de Stephen King, o já acima referido *Carrie*, de 1974.

Realizado por Brian de Palma e com uma superior interpretação de Sissy Spacek no papel da protagonista, coadjuvada por Piper Laurie, nomeada para um Oscar, tal como aliás Spacek, no papel da mãe da infeliz Carrie, e ainda por Nancy Allen, Amy Irving e John Travolta, o filme recebeu críticas muitíssimo favoráveis, tendo sido considerado um dos melhores do seu ano.

A história é, como se sabe, poderosa, com uma mistura de *bullying*, fanatismo religioso, dificuldades próprias da puberdade e os efeitos devastadores dos poderes supranormais de Carrie.

Seguiu-se-lhe, em 1979, a adaptação à televisão de *A Purificação de Salém* (baseado no livro publicado em 1975), realizada pelo recentemente falecido Tobe Hooper e com interpretações, nos papéis principais, de David Soul e James Mason.

Como é sabido, o enredo conta a história de um escritor que, regressando à sua terra natal, verifica que os respectivos moradores se estão a transformar em vampiros.

Mais uma vez a obra foi acolhida com entusiasmo, sendo por alguns críticos incluída na lista dos melhores filmes de vampiros.

Logo no ano seguinte, o romance *Shining*, de 1977, foi levado ao écran pela mão de Stanley Kubrick, vindo a tornar-se num dos mais importantes e celebrados filmes de terror de todos os tempos, para o que contribuem também as representações ímpares dos protagonistas, Jack Nicholson — sabe-se que é mesmo um dos filmes preferidos do actor — e Shelley Duvall.

O ambiente claustrofóbico que o realizador cria no remoto e deserto Overlook Hotel, assim como a progressiva perda de sanidade de Jack Torrance, mais os múltiplos fenómenos sobrenaturais que assombram o velho edifício e sobretudo o seu quarto número 237, tudo contribui para tornar o filme verdadeiramente inesquecível, apesar das muitas diferenças, de pormenor, de ritmo e de tom, relativamente ao romance que lhe deu origem.

Outro marco importante, embora sem atingir o brilho e a projecção das obras anteriores, é *Cujo*, baseado no romance de 1981 e realizado em 1983 por Lewis Teague. Com uma história em redor de um cão S. Bernardo raivoso, que procura atacar uma mulher e uma criança presas num automóvel, o filme não entusiasmou nem os críticos, nem o público em geral, por altura da estreia, mas passados alguns anos tem-se desenvolvido um certo culto em seu redor.

Segue-se, em 1983, *Zona de Perigo*, realizado por David Cronenberg a partir do romance publicado em 1979. Interpretado por Christopher Walken, Brooke Adams, Herbert Lom e Martin Sheen, entre outros, conta a história de um homem que descobre que tem poderes psíquicos supranormais após acordar de um período em coma.

O filme teve bastante êxito financeiro e foi aclamado pela crítica.

Continuando a destacar apenas algumas obras que entendemos serem mais significativas na filmografia inspirada pelas obras de Stephen King, referiremos de seguida *Christine*, realizado em 1983, o mesmo ano em que foi publicado o romance.

O realizador foi John Carpenter e embora o filme — cuja história trata de um automóvel Plymouth Fury, que aparentemente tem emoções e age com violência, e da ligação com o seu dono adolescente — não tenha sido particularmente bem recebido pela crítica, o êxito comercial foi assinalável e é hoje uma obra de culto.

Logo em 1984 surge *Os Discípulos do Corvo*, de Fritz Kiersch, baseado num conto curto de 1977. Passado na vila rural fictícia de Gatlin, no estado do Nebrasca, o filme conta a história de uma entidade maléfica que leva as crianças locais a assassinar todos os adultos, incluindo um casal que passa pelo local, a fim de assegurar uma boa colheita de milho.

"O ambiente claustrofóbico que o realizador cria no remoto e deserto Overlook Hotel, assim como a progressiva perda de sanidade de Jack Torrance, mais os múltiplos fenómenos sobrenaturais que assombram o velho edifício e sobretudo o seu quarto número 237..."

O êxito obtido foi considerável, levando à produção de nada menos de sete outros filmes na sequência do primeiro.

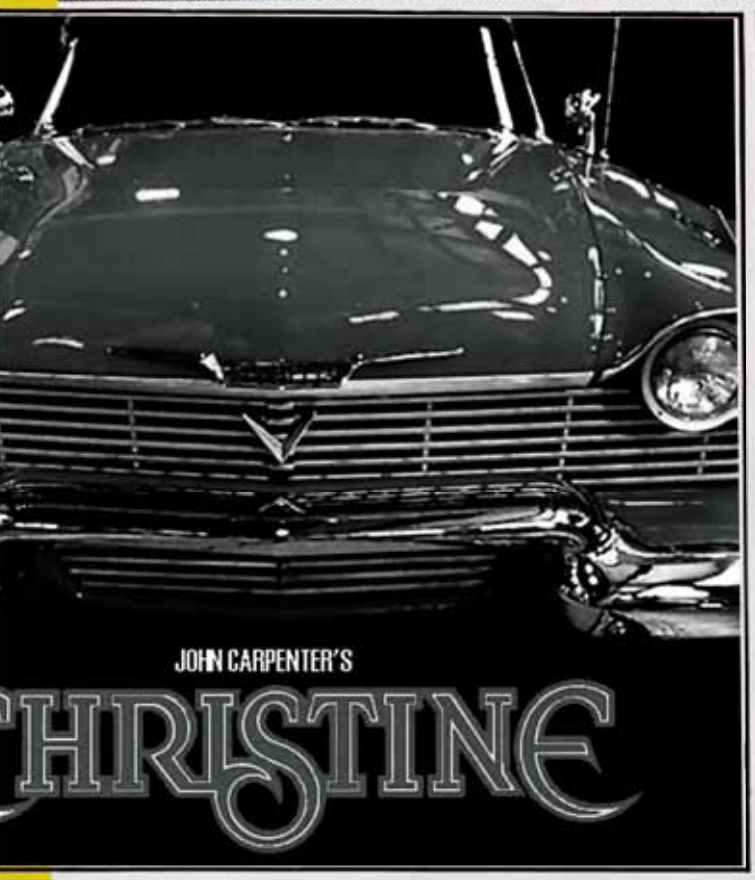
O ano de 1989 traria outro dos mais conhecidos filmes baseados nas histórias saídas da fértil imaginação de King, *Cemitério Vivo*, baseado no romance de 1983 e realizado por Mary Lambert. No leque de actores incluem-se Dale Midkiff, Denise Crosby, Fred Gwynne, entre outros, cabendo também a Stephen King um pequeno papel, fazendo de padre.

As propriedades inesperadas de um cemitério de animais capaz de ressuscitar, até certo ponto, quem lá é enterrado. Apesar de algumas inconsistências e de uma recepção pouco entusiástica dos críticos, o filme inclui diversas cenas suficientemente fortes para provocarem pesadelos, como se pretende.

Três anos mais tarde, a mesma realizadora apresentaria *Cemitério Vivo 2*, mas obtendo pouco êxito, especialmente em comparação com o filme anterior.

Aparece em 1990 aquela que é possivelmente uma das mais fortes obras de todo o conjunto kinguiano, *Misery*, realizado por Rob Reiner e com superiores interpretações de James Caan e Kathy Bates, a qual, de resto, lhe viu ser atribuído por esse papel o Oscar de Melhor Actriz Principal. Até agora, *Misery* foi o único filme baseado numa obra de Stephen King a ganhar um Oscar.

A história e, consequente-



mente, o filme, é de uma extraordinária brutalidade, descrevendo os tormentos a que um conhecido escritor é submetido por uma sua fanática e psicopática admiradora, que o acolhe a seguir a um acidente de automóvel. Verdadeiro jogo do gato e do rato, o *suspense* é mantido até ao fim.

Ainda no mesmo ano, aparece na televisão a minissérie *It*, baseada no romance com o mesmo título, publicado em 1986. Foi realizada por Tommy Lee Wallace, numa co-produção americana e canadiana. A história da estranha entidade multidimensional que atormenta um grupo de crianças, aproveitando os seus medos e fraquezas, na forma do tétrico palhaço Pennywise (soberbamente interpretado por Tim Curry), prende a atenção do princípio ao fim, perdendo porventura um pouco quando o verdadeiro aspecto da monstruosa criatura é revelado.

A série foi inicialmente concebida com quatro partes, totalizando oito horas, o que permitiria uma minuciosa adaptação das 1138 páginas do romance. No entanto, seria depois condensada em apenas metade do tempo e dos episódios. Quando foi apresentada, obteve grande êxito, atraindo na noite da estreia cerca de 30 milhões de telespectadores.

Apresentado igualmente no cinema, *It* tem agora uma nova versão, da responsabilidade de Andy Muschietti, programada para estrear em breve no nosso país, no momento em que escrevemos. Ao que parece, a nova versão será dividida em duas partes.

Produzido por Dino de Laurentis e realizado por Tom McLoughlin para a televisão em 1991, *O Regresso dos Marginais* baseia-se num conto curto datado já de 1974.

Mais uma vez, como em *A Purificação de Salém*, um homem regressa à sua cidade natal, que deixara após o assassínio de um irmão por um gangue de jovens, para ocupar um cargo de professor; os assassínios morreram por sua vez num desastre ferroviário, mas agora os seus espíritos, retornados dos mortos, começam a substituir alunos, que aparentemente se suicidam, da nova turma do professor. Assim começa uma história que progressivamente se vai complicando.

Embora não tenha alcançado um êxito por aí além, o filme tem algum mérito, tendo dado origem a duas continuações, em 1996 e 1998.

Dois anos mais tarde, surgiu *The Tommyknockers*, igualmente produzido para a televisão e baseado no romance do mesmo título, publicado em 1987. A minissérie foi realizada por John Power.

O enredo envolve estranhos acontecimentos passados numa vila do Maine, onde um bizarro objecto metálico, enterrado aparentemente há séculos, começa a conceder a cada habitante poderes supranaturais à medida que corpos e almas são invadidos por um diabólico poder.

A crítica mostrou-se bastante dividida na apreciação do filme.

"Ainda no mesmo ano, aparece na televisão a minissérie* It *[...] a história da estranha entidade multidimensional que atormenta um grupo de crianças, aproveitando os seus medos e fraquezas, na forma do tétrico palhaço Pennywise."

Passado mais um ano, ou seja, em 1994, o romance *Rita Hayworth and Shawshank Redemption*, de 1982, foi adaptado ao cinema com o título simplificado *Os Condenados de Shawshank*.

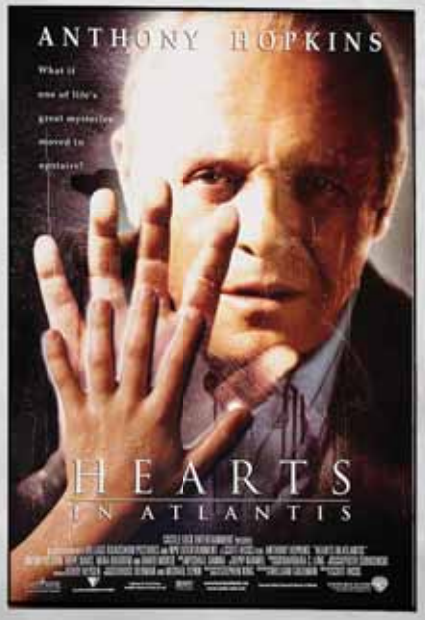
O filme foi realizado por Frank Darabont, que também escreveu o seu argumento. Do elenco destacam-se os nomes de Tim Robbins e Morgan Freeman.

Trata-se da história de um banqueiro condenado a prisão perpétua na Shawshank State Penitenciary por ter assassinado a mulher, apesar de sempre se ter declarado inocente. Na prisão, acaba por se tornar amigo de um outro prisioneiro e de um guarda, que o usa num esquema de lavagem de dinheiro.

Apesar de ter tido pouco êxito comercial, *Os Condenados de Shawshank* foi desde sempre altamente elogiado pelos críticos, tendo recebido várias nomeações para prémios, incluindo sete para os Oscars! Hoje em dia, é geralmente considerado como um dos melhores filmes da década de 1990 — foi incluído na lista *100 Years… 100 Movies (10th Anniversary Edition*, do American Film Institute) e escolhido pela Biblioteca do Congresso dos Estados Unidos para preservação no National Film Registry, por ser "cultural, histórica ou esteticamente significativo" —, sendo muito procurado pelos canais de televisão por cabo e nos formatos DVD e *Blu-ray*.

No mesmo ano apareceu também a minissérie de televisão *The Stand*, realizada por Mick Garris e baseada num romance de 1978. A história não será das mais originais e a crítica reagiu com correspondente frieza: uma praga desconhecida mata a maioria da população mundial e os sobreviventes dividem-se em dois grupos, os bons de um lado e os maus do outro, os quais travam entre si uma batalha apocalíptica.

Em 1995, Kathy Bates volta a ter o papel principal (contracenando com Jennifer Jason Leigh) numa adaptação de um romance de Stephen King, neste caso *Dolores Claiborne*, de 1992, sendo o filme realizado por Taylor Hackford. Trata-se de um *thriller* psicológico — embora alguns críticos o tenham considerado uma história de horror ou até um romance gótico — retratando as difíceis relações entre mãe e filha, recordadas quando a filha chega à sua remota vila natal, numa ilha do Maine, onde a mãe, Dolores, é acusada de assassinar a mulher idosa de quem cuidava.



A crítica não foi uniforme, embora predominantemente favorável.

Passaram-se quatro anos até surgir, em 1999, *À Espera de um Milagre*, feito a partir do romance de 1996, com o mesmo título. Sendo um drama com conotações vagamente policiais e importantes elementos de fantástico, o filme conta com excelentes interpretações de Tom Hanks e, especialmente, de Michael Clarke Duncan, este no papel do condenado à morte John Coffey, detentor de poderes supranaturais e miraculosos. A elevada qualidade tanto do argumento como das interpretações confere ao filme uma altíssima intensidade dramática. Assim se justifica que tivesse sido nomeado para os Oscars em quatro categorias, incluindo a de Melhor Filme e Melhor Actor Secundário, neste caso para Duncan.

Tal como *Os Condenados de Shawshank*, este excelente *À Espera de um Milagre* foi realizado por Frank Darabont. A crítica tão-pouco lhe poupou elogios.

Corações na Atlântida, realizado em 2001 por Scott Hicks, baseia-se com certa amplitude na novela *Low Men in Yellow Coats*, de 1999, incluída numa antologia de histórias curtas reunidas precisamente sob o título *Hearts in Atlantis*. Nos principais papéis encontram-se Anthony Hopkins e Anton Yelchin. A reacção da crítica foi ambígua.

O Caçador de Sonhos, filme de 2003 escrito a partir de um romance de 2001, foi realizado por Lawrence Kasdan e contou, no meio de um vasto elenco, com a participação de Morgan Freeman.

Trata-se de um filme que oscila entre a ficção científica e o terror: quatro garotos salvam um jovem portador de síndroma de Down do assédio de um bando de delinquentes, adquirindo logo de seguida poderes telepáticos. Anos mais tarde, retidos por uma violenta tempestade numa floresta do Maine, descobrem que uma força alienígena pretende controlar as mentes de todos os habitantes da cidade vizinha. Apesar de a história ter um inegável potencial, as críticas recebidas foram genericamente desfavoráveis.

Em 2007 surgiu *The Mist*, baseado numa novela de 1980, um filme que novamente combina a ficção científica e o terror, novamente realizado e também escrito por Frank Darabont, que introduziu algumas modificações em relação ao texto original, especialmente na parte final. *The Mist* alcançou um certo êxito comercial, obtendo críticas positivas.

Basicamente, trata-se de um filme de monstros, explorando a forma como pessoas normais reagiriam perante circunstâncias extremas e inesperadas, quando os habitantes de uma vila do Maine são confrontados com terríveis e descomunais seres que aparecem envoltos num espesso nevoeiro que se abate sobre a localidade. De notar que na concepção dos monstros colaboraram os artistas Jordu Schell e Bernie Wrightson.

Passados dez anos sem novidades de assinalar, pese embora o aparecimento de diversas adaptações kinguianas, várias delas continuações de obras anteriores, surge em 2017 *A Torre Negra*, recentemente estreado entre nós.

Originalmente, o título *A Torre Negra* refere-se a uma série de oito livros, publicados entre 1982 e 2012, que tocam diversos géneros, como a fantasia, a ficção científica, o terror e o *western*. Os livros — com um total de mais de quatro mil páginas — contam a história de um pistoleiro e da sua busca de uma mítica torre que é ao mesmo tempo uma entidade física e uma simples metáfora. Trata-se de uma obra complexa, onde se nota a influência das lendas arturianas britânicas e também de *O Senhor do Anéis*, de Tolkien, e onde o autor faz intervir conceitos e personagens que apareceram noutros livros seus e que King considera como a sua *magnum opus*.

O recente filme foi realizado pelo dinamarquês Nikolaj Arcel, sendo mais uma continuação do que propriamente uma adaptação dos livros de Stephen King, sendo o papel do pistoleiro Roland Deschain interpretado pelo actor inglês Idris Elba. Ao que parece, o filme é destinado a dar início a um conjunto de outros filmes para o cinema e para a televisão, incorporando elementos de vários dos romances da série publicada por Stephen King, passando-se a acção na Nova Iorque dos nossos dias e no universo paralelo designado por Mid-world (aqui se nota bem a inspiração na obra de Tolkien) que é decalcado do *Far West*.

Apesar do êxito de bilheteira, *A Torre Negra* foi mal acolhido pelos críticos, que acusaram o filme de ser dificilmente compreensível para quem não estivesse familiarizado com os livros e de ser, ao mesmo tempo, pouco fiel a estes e demasiado simplista, frustrando as expectativas de quem de facto os conheça.

Este périplo por diversas — estamos em crer que as mais importantes — adaptações ao cinema e à televisão das obras de Stephen King é revelador da variedade de temas que os seus trabalhos têm abordado.

A escrita de King, caracterizada por um ritmo próprio, pela extensão dos textos e pelo tipo de descrições utilizado, muitas vezes referentes, como acima ficou dito, a meios rurais e a pequenas cidades ou vilas norte-americanas, não é seguramente do agrado de toda a gente. Isso não obsta a que, em termos de volume de vendas e de número de seguidores, o escritor se possa considerar como talvez um dos mais significativos, se não mesmo o mais significativo do século xx, na área do fantástico, da ficção científica e do terror, sendo indubitável que obras como *Carrie* ou *The Shining* permanecerão como marcos fundamentais entre os clássicos do terror. **BANG!**

Nascido em Lisboa em 1951, casado, com duas filhas e quatro 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 CONTO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:
WWW.REVISTABANG.COM

O TERROR SEGUNDO

POR JOÃO LAMEIRAS

SCOTT SNYDER

Um dos nomes maiores dos *comics* americanos, responsável, com Greg Capullo, por algumas das melhores histórias do Batman da última década, Scott Snyder é ainda assim muito mais um escritor de terror do que de histórias de super-heróis, algo que a recente publicação, pela G Floy, de *Wytches*, em edição nacional, vem demonstrar.

Nascido e criado em Nova Iorque, Scott Snyder descobriu que queria ser escritor e contar histórias aos nove anos, quando um monitor num campo de férias lhe deu a descobrir o livro *Eyes of the Dragon*, de Stephen King, escritor que, como veremos, está profundamente ligado à carreira de Snyder. Apesar de se ter formado em Literatura Criativa pela Universidade de Brown em 1998, o seu primeiro emprego foi na Florida, no Disney World, onde trabalhou nas limpezas e como figurante, tendo vestido os fatos de espuma de diversas personagens da Disney, com destaque para o astronauta Buzz Lightyear do filme *Toy Story*. Quando se preparava para ir trabalhar na Disneyland de Tóquio como Príncipe Encantado, um amigo convenceu-o a regressar a Nova Iorque e aos estudos, acabando por fazer um mestrado em Belas-Artes na Universidade de Columbia em 2002.

Por estranho que possa parecer, o ano que passou na Disney World foi importante para a sua carreira de escritor, pois, como refere, "essa experiência fez muito bem à minha escrita... Tudo o que eu acabei por escrever, as coisas que me assustam profundamente: o medo do compromisso e do crescimento, medo de perder as pessoas amadas, o maravilhamento e o terror de estar apaixonado –, tudo isso estava constantemente em jogo ao meu redor nessa maneira estranha, animada e ampliada da Disney."

Ainda antes de se dedicar à BD, Snyder estreou-se como escritor em 2006 com *Voodoo Heart*, uma recolha de contos de terror, dois dos quais, *Wreck* e *Dumpster Tuesday*, foram seleccionados por Stephen King para a antologia *The Best American Short Stories*, de 2007. O mesmo Stephen King que vai colaborar com Snyder em *American Vampire*, a série que este último lançou na Vertigo em 2010 e que o tornou um nome popular e prestigiado junto dos leitores de *comics*.

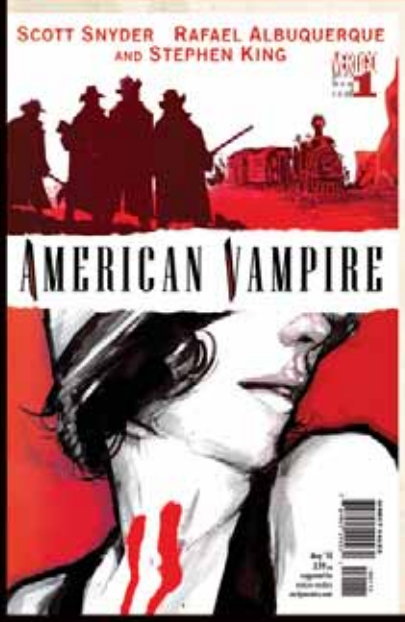
A admiração de Snyder por King estende-se também ao cinema e aos filmes baseados nos livros do escritor, pois como refere, "*The Shining* provavelmente é um dos meus três filmes favoritos, porque é Kubrick e Stephen King no seu melhor. Ele é tão bom, pegando numa coisa que é um totem de segurança, que encontras em tua casa, como o teu pai no *The Shining*, ou o teu carro em *Christine*, ou o teu cão em *Cujo* e transforma essas coisas em algo maligno. Não há nada mais assustador do que quando estabeleces essa conexão emocional. A ideia de o teu pai vir atrás de ti com um machado é tão assustadora. Tanto para uma criança como para um adulto."

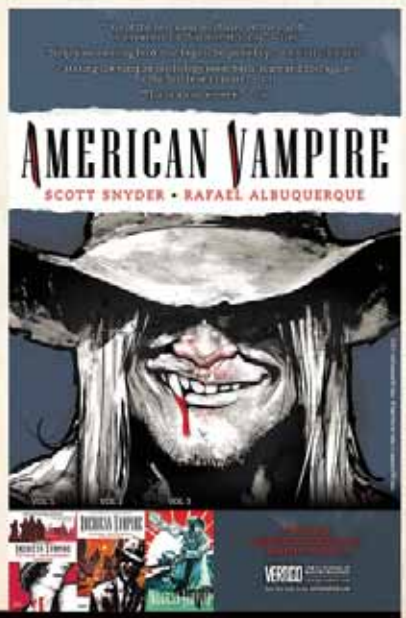
Depois dessa estreia como escritor, apadrinhada por King, Snyder acaba por concretizar o seu sonho de escrever BD, estreando-se na Marvel em 2009 assinando o argumento de *Iron Man: Noir* e de *Human Torch 70th Anniversary Special*, dois trabalhos sem continuidade, pois será na linha Vertigo da editora DC que o escritor vai encontrar a sua casa.

Como não podia deixar de ser, a estreia de Snyder na Vertigo faz-se reinventando um mito clássico do terror, as histórias de vampiros, com *American Vampire*, série criada em 2010 com o brasileiro Rafael Albuquerque, que apresenta uma nova estirpe de vampiros, resistente à luz solar, representada por Skinner Sweet, um carismático (e sádico) pistoleiro, cuja existência é uma afronta ao poder das velhas elites de vampiros europeus. Mais uma vez, Stephen King dá a mão a Snyder, assinando uma história complementar sobre a origem de Skinner no Velho Oeste, publicada como complemento nos primeiros cinco números da série.

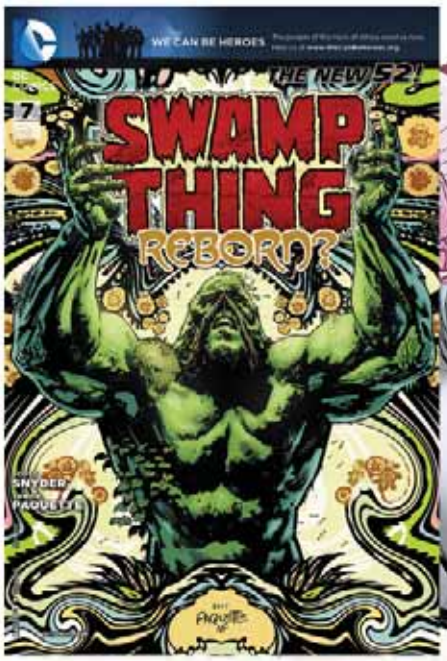
O sucesso de *American Vampire* levou à criação de uma antologia em que outros criadores de renome, como Jason Aaron, Fabio Moon e Gabriel Bá e o italiano Ivo Milazzo têm oportunidade de explorar o universo criado por Snyder e Albuquerque, para além das minisséries paralelas que permitem explorar um pouco melhor esse universo, ilustradas por outros desenhadores, como Sean Gordon Murphy (*American Vampire: Survival of the Fittest*) e Dustin Nguyen (*American Vampire: Lord of Nightmares*) e de uma história solta, *The Long Road to Hell*, em que Rafael Albuquerque também participa na escrita.

EMBORA OS AUTORES TENHAM ABANDONADO TEMPORARIAMENTE A SÉRIE NO FINAL DO SEGUNDO CICLO, PROMETERAM VOLTAR PARA UM TERCEIRO E ÚLTIMO CICLO, AINDA SEM DATA MARCADA, FACE À AGENDA CARREGADÍSSIMA DOS DOIS CRIADORES.





Com a reformulação do Universo DC originada pela Linha New 52, Snyder vai estar em destaque, assinando a série principal do Batman, ao lado de Greg Capullo, e uma nova versão de ***Swamp Thing***, o Monstro do Pântano criado por Len Wein e Bernie Wrightson, que Alan Moore veio reinventar, em colaboração com Yannick Paquette. Contando com o excelente sentido de composição e planificação de Paquette, Snyder faz o contrário de Moore, trazendo Alec Holland para o centro da história.



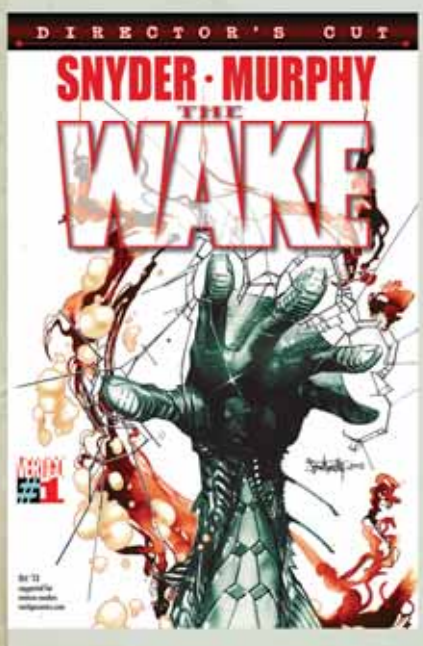
A sua passagem marcante pelo Batman já tinha sido iniciada antes com *Black Mirror*, uma história publicada na revista *Detective Comics*, ilustrada por Jock e por Francesco Francavilla, com Dick Grayson como Batman, em que Snyder transforma o filho do Comissário Gordon num perigoso psicopata.

Depois do sucesso de *Black Mirror*, a presença de Snyder no bat-universo prosseguiu com *Batman: Gates of Gotham*, uma série limitada escrita em co-autoria com Kyle Higgins que aborda a história secreta de Gotham City. Mas foi na linha DC New 52 que Snyder enriqueceu definitivamente a mitologia da personagem, criando a Corte das Corujas, e deu uma nova vida a um vilão clássico como o Joker, que esteve "desaparecido" do universo DC durante um ano, após ter visto a sua cara arrancada pelo Bonecreiro, um vilão menor do universo DC. Essa história, *Death of the Familly*, publicada em Portugal pela Levoir, com o título *O Regresso do Joker*, é uma das melhores histórias do Batman assinada por este escritor e um exemplo perfeito de como criar uma história de terror usando super-heróis. Nela, depois de um ano desaparecido, planeando o seu regresso, o Joker está de volta, para atacar o Batman através daqueles que lhe são queridos, mas primeiro vai recuperar o seu rosto, numa impressionante sequência, em que, jogando com as sombras e sugerindo muito mais do que mostram, Snyder e Capullo criam momentos de puro

terror. Momentos que culminam, no final do primeiro capítulo, com a revelação da nova imagem do Joker, em que o rosto que perdeu se transforma na sua máscara, uma máscara presa à carne viva por correias de couro. Uma imagem fortíssima, que não consegue deixar de evocar um ícone do terror cinematográfico, o personagem Leatherface do filme *Texas Chain Saw Massacre*, de Tobe Hooper.

E se virmos bem, mais do que uma saga de super-heróis, este *O regresso do Joker* é uma história de terror psicológico, o que acaba por ser natural, pois tanto Scott Snyder como Greg Capullo têm grandes ligações ao género. E o Batman não foi o único personagem clássico da DC a receber o tratamento especial de Snyder. *Superman Unchained*, a minissérie que Snyder escreveu para Jim Lee, explora o lado sombrio do Homem de Aço. Mais uma vez, o escritor não esconde o jogo: "Mesmo que não haja nenhum *gore* ou horror explícito, até porque aqui ninguém corta a cara, ou qualquer coisa do género, mas, ao mesmo tempo, definitivamente há horror psicológico no livro. As minhas histórias favoritas são aquelas em que os personagens têm de enfrentar os seus piores pesadelos. Portanto, esta história pode não ter os cenários góticos de Gotham ou a escuridão americana de *Swamp Thing*, mas tem muitos aspectos sombrios e algumas situações horríveis.

EU SEMPRE ME INCLINEI PARA OS PERSONAGENS MAIS SOMBRIOS DE CERTA FORMA. É POR ISSO QUE ACHO QUE O SUPERMAN DEVE SER MUITO DIVERTIDO. AMO O PERSONAGEM E ACHO QUE NÃO PODIA PERDER A OPORTUNIDADE DE FAZER ALGUMA COISA DE NATUREZA SOMBRIA COM ELE.."

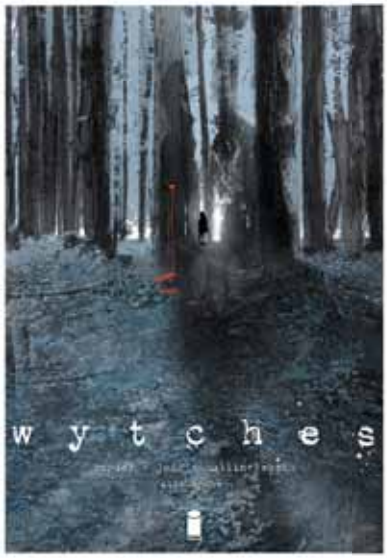


Também o seu projecto seguinte para a Vertigo, *The Wake*, uma minissérie em 10 números iniciada em 2013, em que volta a colaborar com Sean Murphy, misturava o horror com outro género, neste caso a ficção científica. Como o próprio referiu numa entrevista, "o meu novo livro, *The Wake*, é uma história de terror sombrio, misturado com ficção científica, na tradição de alguns dos meus filmes favoritos. O ponto de partida é uma descoberta feita no fundo do oceano que encerra as chaves para a compreensão dos oceanos e a sua mitologia. Uma mitologia que existe há milhares de anos em diferentes culturas. E essa descoberta acaba por ser verdadeiramente aterrorizadora."

Se esta história de terror com sereias tem um toque lovecraftiano, não é por acaso, pois, confessa Snyder: "Sou um grande fã de Lovecraft. Estudei em Providence, onde ele está sepultado, e li montes de livros dele nessa altura e continuei a ler depois disso. Lovecraft está no ADN de *The Wake*."

Como a maioria dos grandes criadores de *comics* americanos, também Snyder, apesar de ter um contrato de exclusividade com a DC, acabaria por publicar na Image, que é, indiscutivelmente, a editora mais excitante da actualidade. A estreia nessa editora dá-se com ***Severed***, uma minissérie passada nos anos da Grande Depressão, sobre um miúdo que anda à boleia pelos Estados Unidos e que conhece um velho vagabundo que é também um *serial killer*, ilustrada por Scott Tuft, um amigo de infância de Snyder, cujo estilo mais clássico e realista se adequa bem à história que, até no jovem protagonista, tem um toque kinguiano.

Mas a sua mais conseguida incursão pelo terror puro e duro e o pretexto para este texto foi *Wytches*, em que Snyder volta a trabalhar com Jock, o desenhador de *The Black Mirror*, aplicando às bruxas um tratamento ainda mais inovador do que o sofrido pelos vampiros em *American Vampire*. As bruxas de Snyder e Jock são entidades primitivas, canibalísticas, que estabelecem pactos com os humanos e que vivem em cavernas nas florestas, ou em troncos de árvore ocos. Seres telúricos, mais animais do que humanos e verdadeiramente assustadores. Para além da qualidade da escrita de Snyder e da força do traço estilizado de Jock, outro elemento que concorre para o sucesso do livro, é o excelente trabalho de cor de Matt Hollingsworth – explicado no final do livro da G Floy – que introduz um ruído perturbador mas extremamente eficaz na narrativa.



Face ao sucesso da primeira minissérie, era inevitável o regresso dos autores ao universo de *Wytches*, e esse regresso aconteceu este mês de Setembro no n.º 1 da 2.ª série da revista *Image+*, que funciona como catálogo da editora, com *Bad Egg*, uma história curta que mostra do que uma mãe é capaz para defender o seu filho e que serve para abrir o apetite dos leitores para o novo ciclo de *Wytches* que aí vem. **BANG!**

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

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

Bang! recomenda...

Blade Runner 2049

Denis Villeneuve (filme)

Trinta e cinco anos depois de o filme de culto de Ridley Scott, baseado na história de Philip K. Dick, ter arrebatado sucessivas gerações com a sua história de replicantes contra humanos, o cineasta Denis Villeneuve realiza uma sequela que aprofunda os temas complexos do filme original, mantendo-se fiel à exuberância visual de estilo *cyberpunk* futurista que tornou o *Blade Runner* original tão popular. No novo filme, o agente K. (Ryan Gosling) é um *blade runner* que tem como missão caçar antigos modelos replicantes, mas quando descobre acidentalmente a história da replicante Rachael, as consequências dramáticas ameaçam fazer ruir a frágil relação entre humanos e Inteligência Artificial. Um trabalho ambicioso à altura do filme de 1982.

Normal

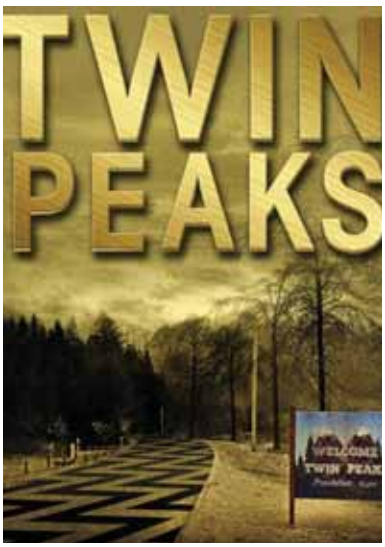
Warren Ellis (livro)

Warren Ellis é um nome que granjeou uma considerável reputação no meio da banda desenhada, tendo realizado alguns dos seus melhores trabalhos para a Marvel, Vertigo, Image Comics, entre os quais se destaca *Transmetropolitan*. Aventurou-se pela primeira vez na área do romance com a publicação de *Crooked Little Vein*. A Topseller lança o terceiro romance do autor, *Normal*, sobre profissionais que se ocupam do futuro: *há os estrategistas de tendências, que procuram organizar as cidades para sobreviver ao inevitável colapso da sociedade, e os previsores de estratégias, mais preocupados em preparar cada um dos seus clientes. Estas são profissões de desgaste rápido, impossíveis de manter durante muito tempo. A depressão instala-se e, se o olhar de abismo se instala, há apenas um lugar para onde ir. O Cabo Normal...* Uma visão de um futuro distópico assustadoramente plausível.

Twin Peaks

David Lynch e Mark Frost (Série de TV)

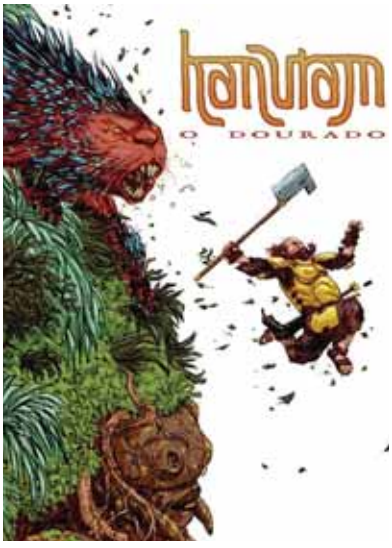
O regresso de *Twin Peaks* foi um dos acontecimentos do ano. A primeira temporada da série de David Lynch estreou em 1990 e foi a responsável pela introdução de novas técnicas artísticas que elevaram substancialmente a ficção televisiva, estabelecendo doravante uma nova forma de recriar drama em TV. O agente de polícia Dale Cooper é enviado à cidade ficcional de Twin Peaks para resolver o assassinato da jovem Laura Palmer. Mas o mistério em torno do crime é apenas um pretexto para Dale Cooper conhecer melhor a pequena comunidade remota que, por trás de uma aparência pacata, esconde um lado negro sombrio e perturbante. Mais de vinte e cinco anos depois, *Twin Peaks* regressa com grande parte do elenco original e no centro continua Dale Cooper, ainda obcecado com Laura Palmer e entrando em territórios decididamente surreais, à boa maneira lynchiana. Imperdível para os fãs da série de culto.



Hanuram, o Dourado: A Fúria

Ricardo Venâncio (BD)

Ricardo Venâncio já tem um percurso sólido na área da banda desenhada como autor e ilustrador. Com álbuns publicados em Portugal, EUA, Itália, França, vê agora editado o seu novo trabalho de fantasia épica, numa parceria da G. Floy com a ComicHeart. Hanuram é um guerreiro de armadura dourada sem igual e campeão da cidade Elliam. Quando ofende a deusa da guerra, é condenado a calcorrear os quatro cantos do mundo até aprender uma lição de humildade. Um belíssimo álbum que abre portas para o curioso universo mitológico criado por Ricardo Venâncio.



UM DRAGÃO POR MÊS:

revistas impressas de RPG

por PEDRO LISBOA

As revistas de tal forma imperaram sobre o século XX que não é abusivo, de facto, pensar nele como o século das revistas. Desde antes da Primeira Guerra Mundial, as publicações periódicas em geral, e as revistas em particular, serviram de pólos magnéticos em torno dos quais se dispuseram e exprimiram todas as correntes ideológicas, políticas, artísticas e literárias de relevo. Muito mais que veículos noticiários, as revistas funcionaram no Ocidente como os espaços de discussão e construção cultural por excelência, até à emergência da Internet.

Considerando apenas o universo editorial anglófono, contam-se largas dezenas [...] de revistas dedicadas aos jogos de personagem, ao longo dos últimos 40 anos.

Não é pois surpreendente que até no remoto nicho cultural dos RPG este tipo de publicação tenha desempenhado um papel vital. Considerando apenas o universo editorial anglófono, contam-se largas dezenas – centenas se se incluírem também fanzines – de revistas dedicadas aos jogos de personagem, ao longo dos últimos 40 anos. Algumas versavam sobre jogos ou conjuntos de jogos específicos (*Journal of the Travellers Aid Society*, *Polyhedron*, etc.), outras géneros ficcionais particulares (*Challenge*, *The Unspeakable Oath*, etc.), enquanto um conjunto mais reduzido procurava uma abordagem generalista e abrangente de todos os jogos ou, pelo menos, daqueles mais em voga no momento (*Different Worlds*, *White Wolf Magazine*, etc.).

Até hoje, não foi feita uma história sistemática e detalhada das publicações periódicas dedicadas aos jogos de personagem, apesar de ser impossível compreender o desenvolvimento do *hobby* sem elas. A principal razão para isso encontra-se na complexa natureza da fonte: trata-se de acervos documentais heterogéneos e irregulares, muitas vezes extensos, que dificultam o seu tratamento como conjunto. É indiscutivelmente difícil estudar e interpretar milhares de páginas produzidas por centenas de autores ao longo de dezenas de anos…

Ainda assim, vale a pena um olhar curioso, mesmo que de relance, para alguns dos títulos que se destacaram pela longevidade, pela originalidade e pelos contributos que trouxeram ao universo dos RPG.

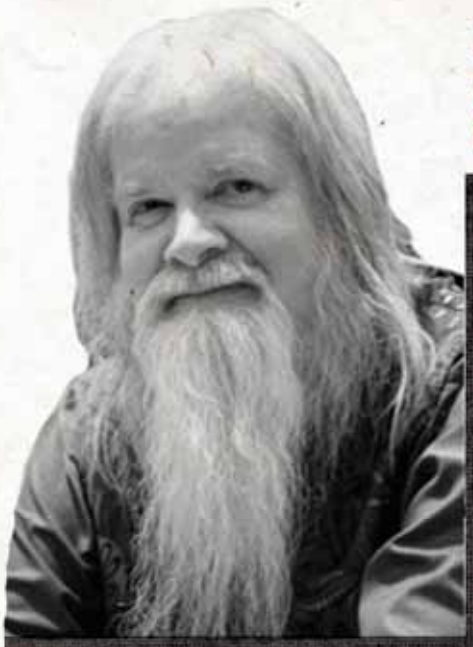
~ TRÊS GAZETAS DE ~
ESPANTO E MARAVILHA

Nesse registo, a publicação que mais se destaca é aquela que foi a primeira revista profissional dedicada ao tema, *The Dragon* (1976-2007), publicada pela TSR, a editora de *Dungeons & Dragons (D&D)*, e, possivelmente, a mais famosa e bem-sucedida de sempre.

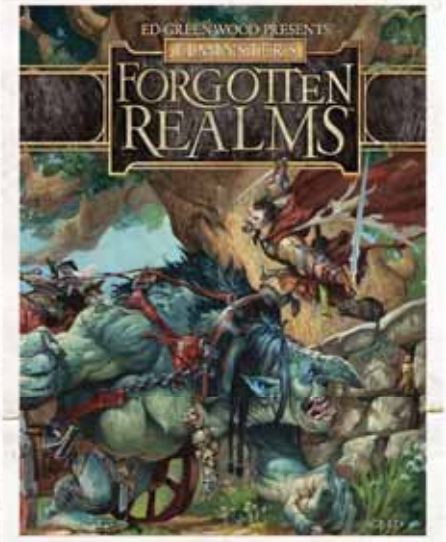
Emulando as práticas da comunidade de *wargamers* – convém não esquecer a sua ligação fortíssima com os jogos de personagem (ver "Fazedores de Mundos", *Bang!* n.º 22) –, os fanzines de RPG (e não só) proliferaram durante os anos 70. *The Dragon* começou, pois, a sua vida como sucessora directa de *The Strategic Review* (1975-1976), um periódico amador da TSR. Tim Kask, o director, quis criar um espaço editorial inovador, pelo profissionalismo, com "a melhor revista de espada & feitiçaria, fantasia, ficção científica e jogos de personagem". Talvez o aspecto mais notável do projecto fosse a promessa explícita de excelência e neutralidade; isto é, Kask queria evitar a todo o custo a publicação de um simples veículo publicitário.

Apesar da sinceridade da orientação, atestada

Tim Kask, o director, quis criar um espaço editorial inovador, pelo profissionalismo, com "a melhor revista de espada & feitiçaria, fantasia, ficção científica e jogos de personagem".



Pelas suas páginas passaram e formaram-se quase todos os grandes autores e artistas de D&D (por exemplo, Ed Greenwood, o criador dos Forgotten Realms).

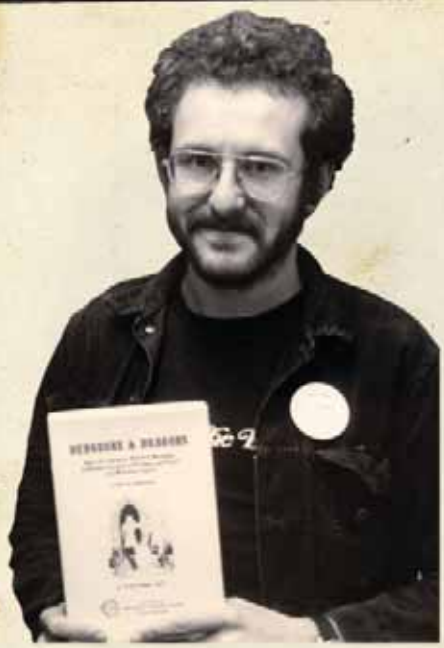


pela abertura das suas páginas a todo o tipo de jogos e de contribuições, a verdade é que nunca escapou à TSR o potencial do novo meio e, portanto, nunca perdeu a oportunidade para nele promover os seus jogos. Aliás, o próprio escritor Fritz Leiber assina um artigo no n.º 1 nesse sentido, fazendo um exercício metaficcional em que procura explicar a Fafhrd e ao Rateiro Cinzento um jogo que seria brevemente publicado (na vida real, entenda-se!).

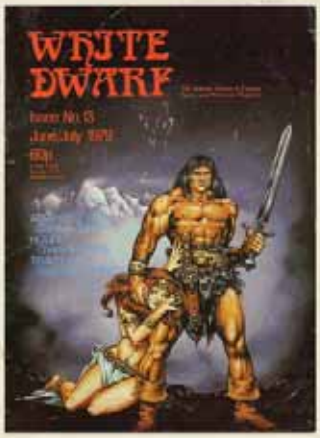
A estrutura da publicação sofreu inúmeras alterações ao longo dos anos, desde logo pela passagem das 32 páginas bimestrais iniciais para as cerca de 100 mensais seguintes, mas os fundamentos perduraram durante vários anos. Desde os primeiros números de *The Dragon* ensaiaram-se novas regras, propuseram-se novos jogos, apresentaram-se *comics* e ilustrações, anunciaram-se novidades, publicaram-se artigos de opinião, prosa e recensão. Pelas suas páginas passaram e formaram-se quase todos os grandes autores e artistas de *D&D* (por exemplo, Ed Greenwood, o criador dos *Forgotten Realms*).

Ao longo de mais de 30 anos de publicação em papel, a revista acompanhou a par e passo os altos e baixos do *D&D*, sobrevivendo mesmo ao desaparecimento da editora original. Em grande medida, estabeleceu o padrão pelo qual todas as outras se vieram a reger, não obstante as oscilações de qualidade e, a partir de meados dos anos 80, a passagem efectiva a órgão interno, *noblesse oblige*. *The Dragon* foi, durante muitos anos, a cola que unia os criadores e os jogadores de D&D e, portanto, uma parte importante do universo dos RPG.

The Dragon foi, durante muitos anos, a cola que unia os criadores e os jogadores de D&D e, portanto, uma parte importante do universo dos RPG.



Ian Livingstone, um dos fundadores da GW e director da publicação, declara no editorial do primeiro número que pretende que White Dwarf seja um "veículo para artigos e comentários sobre jogos de FC/F".



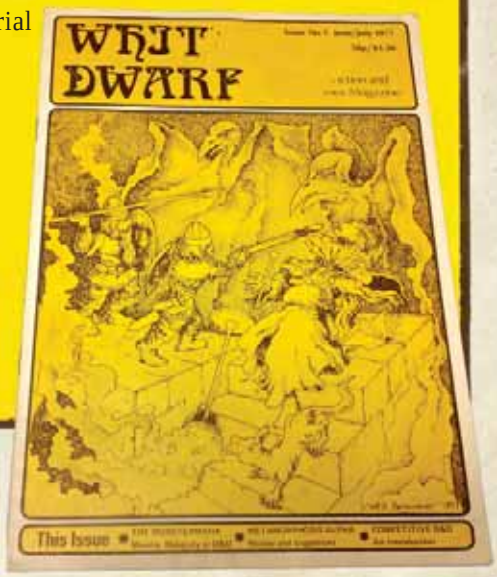
Em traços largos, *The Dragon* representou para os EUA o mesmo que *White Dwarf* (1977-) para o Reino Unido. A revista, que ainda se publica, é hoje conhecida entre os jogadores de miniaturas como uma espécie de catálogo sobreproduzido da marca Games Workshop (GW). Na sua génese, à semelhança da empresa que a edita, estava intimamente ligada aos RPG, em particular ao *D&D*.

Ian Livingstone, um dos fundadores da GW e director da publicação, declara no editorial do primeiro número que pretende que *White Dwarf* seja um "veículo para artigos e comentários sobre jogos de FC/F". Este âmbito era aliás reforçado pelo próprio nome do periódico, que evocava simultaneamente o objecto celeste e a personagem tolkienesca.

Desde o início, a revista funcionou como espinha dorsal da actividade editorial da GW e da indústria britânica nascente, num primeiro momento com jogos de personagem licenciados (*D&D*, *Traveller*, *Runequest*) e mais tarde originais (*Warhammer Fantasy Roleplay*). As miniaturas ainda não passavam de uma centelha no horizonte da publicação.

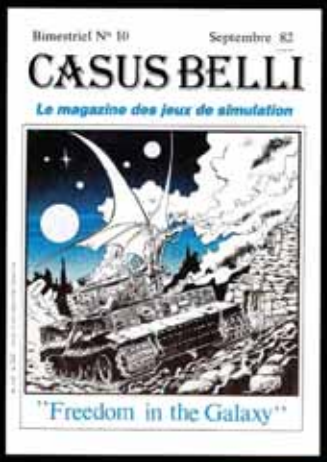
Tal como em *The Dragon*, o compromisso de abertura e inclusão era liminar. De facto, a qualidade do seu conteúdo rolístico leva ainda hoje muitos estudiosos e jogadores a considerar *White Dwarf* como um dos periódicos mais consistentes e originais da época. A geração de escritores e ilustradores que se juntou em torno da revista – Don Turnbull, Graeme Davis, Lewis Pulsipher, Joe Dever, Gary Chalk, Russ Nicholson, entre outros – chegou a extravasar as fronteiras nacionais, também pela mestria comercial de Livingstone e do seu parceiro Steve Jackson, um feito patente, por exemplo, na publicação internacional do famoso suplemento para *AD&D Fiend Folio* (1981).

A partir de saída de Livingstone das funções de director (n.º 77), o foco generalista foi-se progressivamente esbatendo. Numa primeira fase esta tendência traduziu-se no abandono de referências a jogos de outras editoras, publicando-se apenas conteúdo para jogos da GW. Pouco tempo depois, os RPG desapareceram por completo e a publicação passou a dedicar-se exclusivamente a jogos de guerra, acompanhando a direcção empresarial da empresa-mãe e a hoje conhecida comercialização implacável dos seus produtos, sobretudo junto do público adolescente.



...considerar White Dwarf como um dos periódicos mais consistentes e originais da época.

O seu criador, François Marcela-Froideval, em função do sucesso da revista, chegou a trabalhar directamente com Gygax durante alguns anos...



Fora do âmbito anglófono, que foi e continua a ser a principal origem dos jogos de personagem, publicaram-se também um grande número de revistas. Muitos países europeus contaram com pelo menos um periódico de referência: *Spielwelt / Wunderwelten* (1984-1999), na Alemanha; *Líder* (1987-1998), em Espanha; *Kaos* (1991-2002), em Itália; *Magia i Miecz* (1993-2002), na Polónia. Até no Brasil se publicaram, entre 1994 e 2007, 123 números da *Dragão Brasil* (que, apesar da semelhança do nome, não tinha relação com *The Dragon*).

Em França, esse papel foi desempenhado pela duradoura *Casus Belli* (1980-), que vai hoje na sua quarta encarnação, sob diferentes editores. A história da revista emula, em alguns aspectos, a de *White Dwarf*; tal como a congénere britânica, foi criada pelo maior editor e revendedor de jogos no país, desta feita a Jeux Descartes, e o seu principal objectivo também foi o de criar um periódico lúdico generalista de elevada qualidade com especial enfâse nos jogos de personagem.

O seu criador, François Marcela-Froideval, em função do sucesso da revista, chegou a trabalhar directamente com Gygax durante alguns anos, por exemplo no suplemento *Oriental Adventures* (1985). Sobretudo durante a primeira série, que durou até 1999, *Casus Belli* destacou-se pela excelência das aventuras que oferecia em todos os números, bem como pelo apoio que proporcionou aos criadores de RPG francófonos de jogos como *Mega*, *Rêve de Dragon* ou *SimulacreS*. É ainda de realçar a sua proximidade com o mundo da BD, sendo as suas páginas ilustradas por artistas como Caza, Thierry Ségur ou Tignous.

O próprio Froideval foi, mais tarde, um dos autores da série *Chroniques de la Lune Noire*.

Casus Belli *destacou-se pela excelência das aventuras que oferecia em todos os números, bem como pelo apoio que proporcionou aos criadores de RPG...*

A *Casus Belli* teve especial importância em Portugal, por ser das poucas revistas dedicadas aos RPG a ter distribuição generalizada, encontrando-se disponível nos anos 90 em muitas papelarias e tabacarias um pouco por todo o país. O mesmo se tinha passado durante o decénio anterior com a revista *Jeux & Stratégie*, aliás propriedade do mesmo grupo editorial, através da qual muitos curiosos tiveram o seu primeiro contacto com os RPG, apesar de o seu conteúdo rolístico ser muito reduzido. De resto, com excepção de algumas colunas e de um fanzine efémeros (ver *Bang!* n.º 22), a presença dos jogos de personagem em periódicos portugueses impressos foi inexistente.

O CREPÚSCULO DO PAPEL

(E A ALVORADA DO DIGITAL)

Em retrospectiva, a característica mais importante da produção destes periódicos talvez seja o sentido de verdadeira construção partilhada que proporcionaram ao *hobby*, em escala maior ou menor, que seria impossível por quaisquer outros meios.

Nesse sentido, podem sublinhar-se três vertentes de actuação: o desenvolvimento das comunidades de jogadores, que encontravam nas revistas uma forma de se dar a conhecer aos seus pares e de dialogar com eles; o desenvolvimento da indústria, por via do aparato publicitário e de comunicação com o público; a criação artística, tanto no domínio do *design* de jogos como no da escrita e das artes gráficas. De facto, as páginas destas revistas serviram para definir orientações e tendências e foram o ponto de entrada para grande parte dos criadores do universo dos RPG, que ali encontraram o espaço propício para ensaiar os primeiros passos, frequentemente tímidos e amadores.

Em linhas gerais, o fim da era dourada das revistas de RPG começou com a massificação da Internet. Como noutros domínios culturais, o modelo tradicional da revista, com todas as suas virtualidades e limitações, entrou em crise nos primeiros anos do século e deu progressivamente lugar a blogues, redes sociais e fóruns que, nalguns aspectos, cumprem as mesmas funções com maior eficiência. Há ainda muitos bons periódicos, na sua maioria digitais, dedicados aos RPG, mas dificilmente voltaremos a ver este tipo de publicações a assumir a mesma importância que teve no passado. As principais qualidades das revistas, nomeadamente a produção partilhada, perene e curada de qualquer coisa que é mais que a soma das partes, ficaram pelo caminho ou tiveram de se reinventar, replicando aliás o dilema generalizado do papel *vs.* digital, em nada exclusivo dos jogos de personagem. **BANG!**

SUGESTÃO DE ALGUNS, POUCOS, INDOMÁVEIS GAULESES (E IANQUES) QUE AINDA PUBLICAM REVISTAS DE RPG EM PAPEL:

CASUS BELLI* (4.ª série) e *JEU DE RÔLE MAGAZINE
– revistas francesas generalistas, com elevados valores de produção.

THE RIFTER
– em publicação desde 1998, dedica-se a todos os jogos da editora norte-americana Palladium, em particular o controverso e fascinante *Rifts*.

UNSPEAKABLE OATH
– trata todos os jogos ambientados no *mythos* lovecraftiano, com destaque para *Call of Cthulhu*, *Trail of Cthulhu* e *Delta Green*.

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 40 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 25 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

Os Olhos da Alma

por Ricardo Lourenço

Quando entraste no cemitério, já eu nada esperava de novo daquela tarde de sábado; daquela tarde de Verão como tantas outras, em que até o Sol parecia enfastiado com tamanha monotonia, espraiando languidamente os seus raios sobre a superfície fria das lápides.

Transposto o portão, paraste durante um momento e olhaste em redor. Decerto pensavas que pouco ou nada ali havia mudado. Ou talvez os teus olhos, mais habituados à paisagem urbana e à imensidão das suas necrópoles, estranhassem a simplicidade daquele pacato cemitério de aldeia, onde escasseava já o espaço para acolher as gerações futuras.

Distraídas a tratar das campas, as mulheres não notaram logo a tua presença. Todas pareciam entregar-se àquela melancólica tarefa com semelhante desvelo, mas, na verdade, muitas faziam-no não tanto por dedicação, mas por receio de intrigas, tão comuns em meios pequenos, onde as línguas são mais afiadas que facas. Apesar disso, e honra lhes seja feita, qualquer que fosse a sua motivação – sincero amor ou mera obediência aos costumes –, nenhuma o fazia com desleixo.

Avançaste até ao centro do cemitério e os teus passos sobre a gravilha cedo te denunciaram. As mulheres, dando-se conta da novidade, observaram-te, curiosas. A mais velha aproximou-se de ti, sorrindo. O luto que dona Conceição envergava desde a morte do marido, há mais de quarenta anos, realçava o seu aspecto frágil, mas logo o vigor dos seus modos deixava claro que conservava ainda bem acesa a chama que todas as mulheres do campo alimentam no seu coração.

– Querem lá ver que é a minha querida Mariana? Sejas bem aparecida rapariga, há quanto tempo te não via... Já desde o enterro do teu pai, essa jóia, Deus o guarde – disse Conceição, erguendo brevemente o olhar para o céu. – Mas estás cá um mulherão!

– A ti Conceição também está muito bem, parece uma rapariga nova – respondeste, rindo.

– Oh, menina, isto são aparências, se te fosse a contar a minha vida... mas deixemos as tristezas de parte. Como vai a tua mãe?

– Um pouco adoentada, mas nada de grave. Qualquer dia já a tem por aí, vai ver.

– Isso é que se quer, que não há ares como estes na cidade! Vens então ver o paizinho?

– Sim, venho tratar-lhe da campa e mudar-lhe as flores – disseste, mostrando o ramo de orquídeas que trazias na mão.

– São muito bonitas. Só é pena que murchem tão rápido. Olha, podes levar o meu jarro, que já estou quase despachada – disse Conceição, entregando-te um jarro de plástico verde e apontando para a campa a seu lado.

– Obrigada, ti Conceição, já lho devolvo.

As outras mulheres, se não com o mesmo entusiasmo, pelo menos com igual interesse, cumprimentaram-te e logo te assaltaram com perguntas. A todas respondias alegre e inocentemente, mesmo quando as questões roçavam já a fronteira entre a natural curiosidade de quem ajoelha todos os dias no altar da rotina, e a censurável impertinência de quem gosta de se intrometer na vida alheia.

Findo o interrogatório, as mulheres regressaram às suas ocupações. Depois de encheres o jarro na torneira que havia ao fundo do cemitério, encaminhaste-te para uma campa que ficava junto a um dos muros – mais uma dessas ridículas barreiras que o homem teima em erguer na esperança vã de circunscrever a morte.

Pousaste as flores e o jarro, e durante muito tempo olhaste vagamente para a humilde sepultura. De resto, seria difícil identificar algum indício de opulência no cemitério, excepção feita aos dois jazigos que ali havia, soturnas construções de pedra que pertenciam às famílias mais influentes da região. O desmazelo em que se encontravam não deixava de ser irónico.

Se também o notaste, não saberia dizer, mas quaisquer que fossem as considerações que te assombravam, as moscas – praga implacável da província – logo te obrigaram a voltar à realidade.

Começaste por limpar a campa despejando um pouco de água sobre a superfície de mármore, cujos veios rosados pareciam cintilar ao sol, e esfregando-a com um pano.

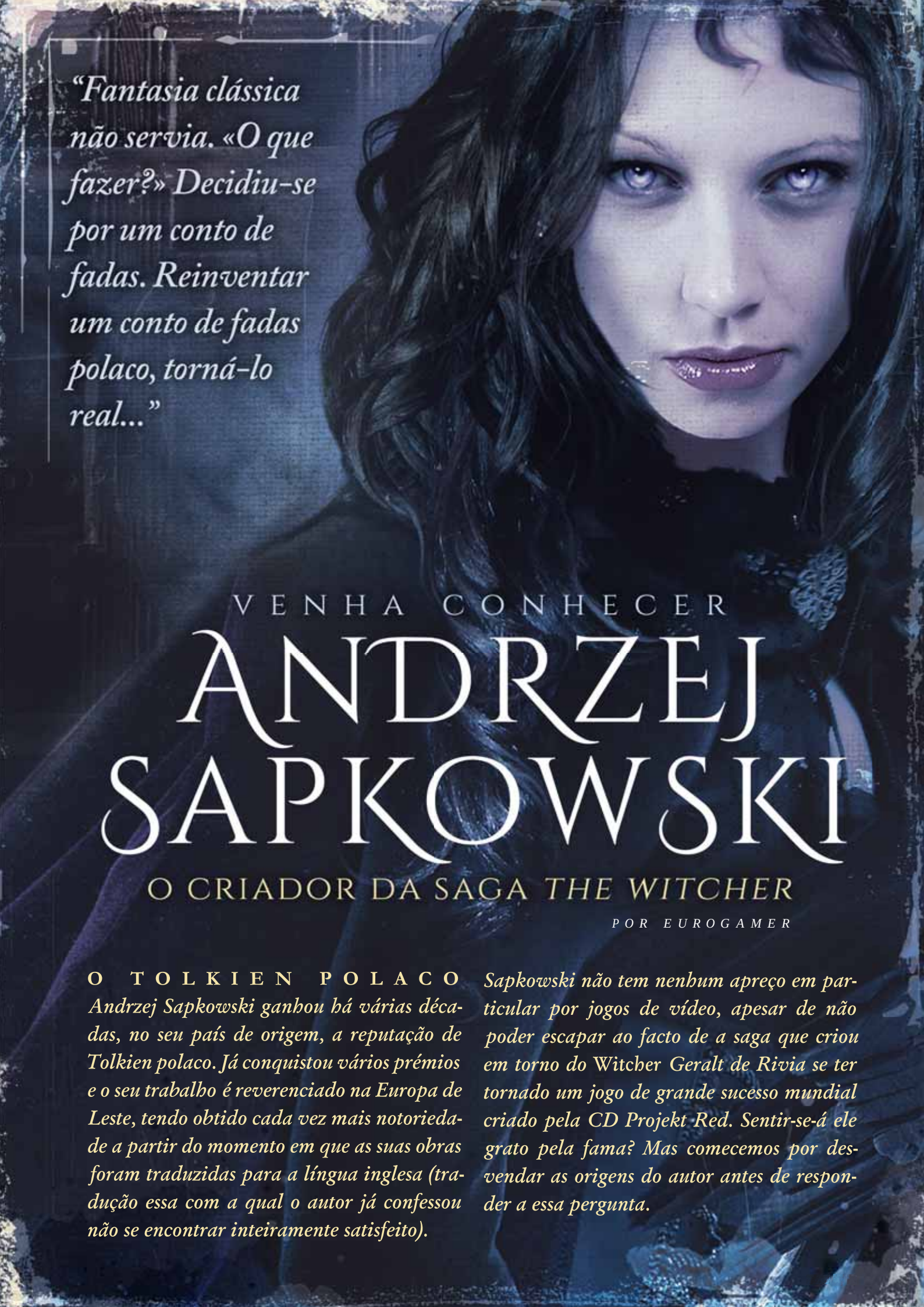
Entretanto, as mulheres conversavam entre si, cada uma discorrendo demoradamente sobre as suas agruras domésticas, os seus problemas de saúde ou a parcimónia em que viviam. Enquanto uma falava, as restantes iam assentindo, naquele jeito vago de quem finge que ouve. Mas nenhuma se ofendia quando, chegada a sua vez de partilhar as suas mágoas, notava tal alheamento: afinal, todas aquelas histórias haviam sido já partilhadas até à exaustão, a tal ponto que nem os mortos as poderiam ignorar.

Removias agora as flores murchas do vaso de pedra, e, apesar do cheiro pútrido que decerto exalavam, a serenidade do teu rosto não se alterou. Em seguida, pegaste nas frescas orquídeas que havias trazido. Uma a uma, foste-as colocando no vaso, ajeitando-as cuidadosamente, guiada por aquela sensibilidade feminina à qual não há imperfeição no mundo que escape. Ao colocares a última flor, apreciaste o conjunto e, apesar do sorriso triste que se desenhou nos teus lábios, parecias satisfeita.

Foi quando me aproximei de ti, com a lentidão de um espectro, e te toquei ao de leve no rosto. Durante um instante olhaste para mim e acreditei que eras capaz de me ver, capaz de sentir a minha carícia, a minha presença... mas logo regressaste à tua tarefa como se nada tivesse acontecido. Ah! a dor de te ter aqui tão perto, e ao mesmo tempo tão longe, minha filha... **BANG!**

Ricardo Lourenço nasceu em Lisboa, em1986. Formou-se em Gestão e Análise Financeira, e é o actual responsável pelo Projecto Adamastor, iniciativa dedicada à disponibilização gratuita de clássicos da literatura lusófona, em formato digital.

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



"Fantasia clássica não servia. «O que fazer?» Decidiu-se por um conto de fadas. Reinventar um conto de fadas polaco, torná-lo real..."

VENHA CONHECER

ANDRZEJ SAPKOWSKI

O CRIADOR DA SAGA *THE WITCHER*

POR EUROGAMER

O TOLKIEN POLACO

Andrzej Sapkowski ganhou há várias décadas, no seu país de origem, a reputação de Tolkien polaco. Já conquistou vários prémios e o seu trabalho é reverenciado na Europa de Leste, tendo obtido cada vez mais notoriedade a partir do momento em que as suas obras foram traduzidas para a língua inglesa (tradução essa com a qual o autor já confessou não se encontrar inteiramente satisfeito).

Sapkowski não tem nenhum apreço em particular por jogos de vídeo, apesar de não poder escapar ao facto de a saga que criou em torno do Witcher Geralt de Rivia se ter tornado um jogo de grande sucesso mundial criado pela CD Projekt Red. Sentir-se-á ele grato pela fama? Mas comecemos por desvendar as origens do autor antes de responder a essa pergunta.

AS ORIGENS

Tudo começou em 1985. Sapkowski era um vendedor ambulante no negócio de peles. Tinha 38 anos de idade, uma licenciatura em Economia e fluência em várias línguas. A escrita não era o seu principal projeto de vida. Ainda assim, adorava devorar livros de fantasia nas suas viagens. Sempre que se deslocava a Montreal em negócios, visitava uma livraria e perguntava pelas últimas novidades: «Já têm o novo volume das **Crónicas de Âmbar** *de Roger Zelazny? Sim? Que bom!» Até que, um dia, decidiu submeter um conto a um concurso promovido pela revista polaca* **Fantastyka**. *Ele queria abalar os leitores polacos, mas tinha uma limitação de 30 páginas. «Era muito difícil para mim confinar-me a 30 páginas.»*

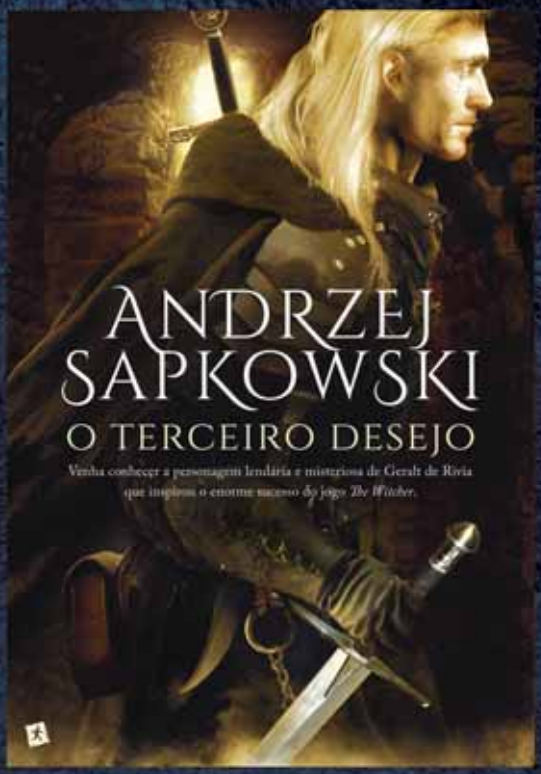
Fantasia clássica não servia. «O que fazer?» Decidiu-se por um conto de fadas. Reinventar um conto de fadas polaco, torná-lo *real*. Existe uma história polaca de um sapateiro pobre que mata um dragão. O sapateiro consegue superar guerreiros ao ludibriar o dragão a comer um borrego recheado de enxofre. O dragão tem de beber tanta água do rio numa tentativa de acalmar o fogo efervescente no seu interior que explode.

«É uma mentira», diz Sapkowski. «Sapateiros pobres fazem bons sapatos, não matam dragões. Soldados e cavaleiros? São normalmente idiotas. E os padres querem apenas dinheiro e seduzir adolescentes. Por isso, quem é que mata os monstros? *Profissionais*. Não recorremos a aprendizes de sapateiros, recorremos a profissionais. Por isso, inventei o profissional.»

Deu o título de *Wiedzmin* à sua história, mais tarde traduzido como *O Witcher*, e enviou-o para a revista. Aguardou um ano pelos resultados.

«Quando me perguntam se os jogos ajudaram a catapultar os meus livros, respondo que sim, da mesma forma que eu ajudei a catapultar o jogo. Eu promovi os jogos com o meu nome e personagens.»

ANDRZEJ SAPKOWSKI



Obra: O Terceiro Desejo
Saga: *The Witcher*
Autor: Andrzej Sapkowski
Género: Literatura Fantástica
Editora: Saída de Emergência
PVP: 16,60 €

Obra: A Espada do Destino
Saga: *The Witcher*
Autor: Andrzej Sapkowski
Género: Literatura Fantástica
Editora: Saída de Emergência
PVP: 16,60 €

A IMPORTÂNCIA DO *FANDOM*

«Naquela altura, na Polónia, a fantasia era considerada um produto para adolescentes imberbes e imaturos. Por isso, o júri considerou que esta história era a melhor, mas por ser fantasia, atribuiu-lhe o terceiro lugar. Não contavam com a reação do público… O impacto do Witcher no *fandom* polaco foi *tremendo*, absolutamente tremendo. E todos clamaram por mais! Mais! Mais! Nunca planeei escrever a segunda história, mas após tal aclamação, tive de o fazer! Os fãs exigiam, e eu tinha de os satisfazer.»

Sapkowski acabou por escrever mais contos que foram reunidos e publicados em dois livros, *O Terceiro Desejo* e *A Espada do Destino*. O apoio cresceu ao ponto de o autor decidir fazer algo completamente inédito para o mercado polaco: «Porque é que um autor polaco não escreve também a sua própria saga de fantasia?» Todos se riram. «*Todos*. Ninguém acreditou que uma editora iria publicar um livro de fantasia com um apelido polaco e vender bem.» A Supernowa arriscou e, em 1994, foi publicado o primeiro volume da saga *The Witcher* propriamente dita, *Sangue dos Elfos*.

Sapkowski fez os possíveis para lançar um livro por ano, terminando a saga em 1999. Se ao menos George R. R. Martin escrevesse tão rápido! «Conhece o autor?» Sapkowski responde: «Somos amigos. Conhecemo-nos. Bebemos quantidades inacreditáveis de cerveja.»

O JOGO DE VÍDEO

Nos primeiros anos da década 2000, começou por ser abordado pela CD Projekt Red. Sapkowski lembra-se de dar permissão para a adaptação, mediante uma grande quantia de dinheiro. «Concordei que eles escreveriam novas histórias com base nas minhas personagens e no mundo que eu criara. Porque não? Eles que mostrassem o quão bons eram.» Nunca julgou que fosse dar em algo. Sempre considerou que o mundo dos jogos era estúpido e deixou a CD Projekt avançar. Não foi consultado, mas também não fez questão de se envolver. «Quando me perguntam se os jogos ajudaram a catapultar os meus livros, respondo que sim, da mesma forma que *eu* ajudei a catapultar o jogo. *Eu* promovi os jogos com o meu nome e personagens.»

Quando o primeiro jogo foi lançado em 2007, as coisas começaram a mudar. Os editores de livros aproveitaram a oportunidade para tentar chegar a um novo público e republicaram as edições com capas associadas ao jogo, tornando menos clara a distinção entre o autor e os criadores do jogo. Na Polónia já era um nome consagrado, mas só a partir de 2008 foi traduzido para inglês, e recebia muitas perguntas sobre a sua relação com o jogo.

A sua frustração é compreensível. Mas não será compensado pelos lucros dos direitos de adaptação do jogo de vídeo? Não, porque ele não recebe quaisquer percentagens. «Fui estúpido na altura a ponto de lhes vender direitos a troco de uma determinada quantia. Eles queriam oferecer-me uma percentagem de lucros, mas recusei, porque não acreditava no sucesso deles. Quem podia adivinhar? Eu não consegui prever.»

O autor não lamenta ou se ressente do sucesso da CD Projekt Red. «O jogo é muito bom e há que reconhecer o mérito deles. O jogo é muito bom e está muito bem concretizado.»

«O jogo é muito bom e há que reconhecer o mérito deles. O jogo é muito bom e está muito bem concretizado.»
ANDRZEJ SAPKOWSKI

TRADUZIR O MUNDO DE *THE WITCHER*

Apesar de ser fluente em várias línguas, Andrzej Sapkowski não esteve envolvido nas traduções inglesas. «Nenhum contrato editorial vai permitir a um autor controlar a tradução. Se um tradutor for atencioso o suficiente, pode colocar-me dúvidas, mas depende inteiramente da sua vontade.»

Há muita coisa que se perde na tradução?

«Os italianos têm um ditado: "*traduttore, traditore*". Significa que o tradutor é um traidor. Nós, polacos, dizemos: "As traduções são como as mulheres: Se elas são bonitas, não são verdadeiras. Se são verdadeiras, não são bonitas." Falo cerca de quinze línguas e, por isso, para mim é fácil ler as traduções e perceber se são boas ou não. Por vezes são terríveis; por vezes sinto-me feliz porque o espírito, o *espírito*, está na tradução.»

O SUCESSO CRESCENTE

No seguimento do sucesso do lançamento do jogo *The Witcher 3: Wild Hunt*, muitos novos fãs terão descoberto os livros de Sapkowski, mas não deixa de ser irónico que o autor tenha estado presente em Birmingham, Inglaterra, para lançar a tradução inglesa de um livro que escreveu há cerca de dezoito anos, numa altura em que o The Witcher está no pico da sua fama mundial.

Em muitos momentos, está à altura da sua reputação como autor difícil, mas também não deixa de surpreender com o seu sentido de humor. O seu desejo de entreter – tal e qual um contador de histórias – faz com que muitas das suas histórias sejam marcadas por uma fina veia de humor. Muitos dos seus comentários parecem duros quando lidos na forma escrita, o que acontece porque as palavras estão divorciadas da forma como as exprimiu pessoalmente, com uma certa teatralidade.

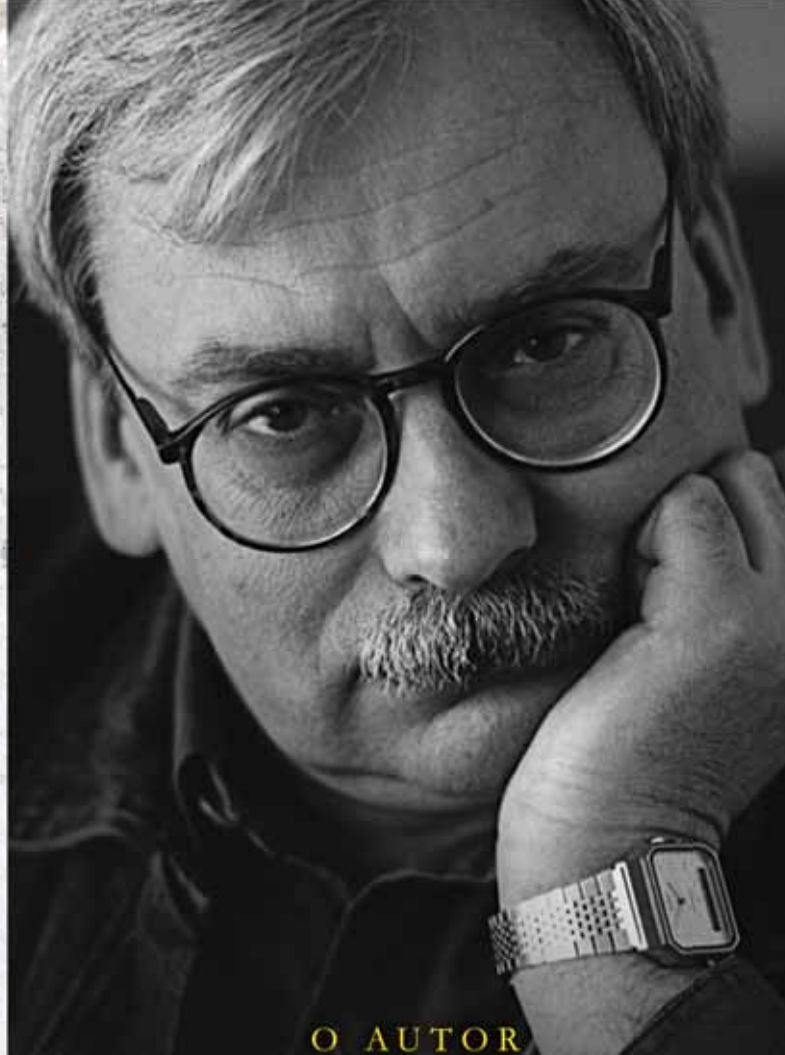
«Quando criei o Witcher e publiquei o meu primeiro romance, tinha 38 anos. Agora já tenho 69. Todas estas emoções… já não sou jovem.»

O futuro parece não lhe trazer descanso. Está planeada uma adaptação de *The Witcher*, produzida pelo Netflix e baseada nos livros, embora ainda não haja muitos detalhes. Certamente permitirá ao autor alcançar uma audiência maior e ganhar ainda mais leitores.

Talvez Sapkowski tenha outra história de Geralt de Rivia para contar. «Sim, porque não? Irei escrever outra.»

«Tem a certeza?» «Absolutamente.»

BANG!



O AUTOR

ANDRZEJ SAPKOWSKI

é um dos convidados de honra da SdE e da Comic-Con Portugal, que irá decorrer de 14 a 17 de dezembro, na Exponor, Matosinhos.

JUNTEM-SE A NÓS PARA DAR AS BOAS-VINDAS AO AUTOR!

Lista de livros do autor publicados:

- *O Terceiro Desejo*
- *A Espada do Destino*
- *Sangue dos Elfos*

Próximo volume a publicar:

- *Tempo do Desprezo*

COMIC CON PORTUGAL

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

COSPLAY
UM AGLOMERADO DE ARTES

A ANAC - ASSOCIAÇÃO DE COSPLAY VAI ESTAR PRESENTE NA 1.ª EDIÇÃO DO FESTIVAL BANG! E APROVEITAMOS PARA DIVULGAR NA REVISTA UM POUCO DA SUA ATIVIDADE.

A Associação surgiu em 2016 com o objectivo de dinamizar e promover a prática de *Cosplay* em Portugal. *Cosplay* é a abreviatura de *Costume Play*, ou seja, um aglomerado de artes (costura, maquilhagem, representação) que o *cosplayer* utiliza de forma a conseguir representar a personagem escolhida. A Associação pretende dar a conhecer esta arte performativa e, para esse efeito, promove actividades em vários eventos por todo país.

Para a Associação, é importante que o *Cosplay*, uma actividade que começou por ser um *hobby* de jovens que gostavam de Manga e Anime, passe a ser entendido como um dos factores de desenvolvimento saudável da juventude e uma Arte Performativa. Esta arte, ao exigir habilidades (ex.: costura, carpintaria, modelagem, pintura) que os jovens não dominam, leva a uma aproximação de gerações (avós, pais, tios, etc.). Além destas habilidades, é essencial dar um toque especial àquilo que se fez. Ser igual à personagem é o objectivo, mas há que ser criativo para ser diferente dos outros *cosplayers* e, nesse sentido, a criatividade é necessária para personalizar os fatos. O *cosplayer* tem de desenvolver a teatralidade para conseguir, de forma credível e à sua maneira, trazer uma personagem de ficção para a realidade.

Os *cosplayers* têm também acesso ao serviço "SOS Cosplay" para pequenas reparações nos seus fatos. A equipa da Associação está também sempre disponível para prestar auxílio a novos *cosplayers*, que precisem de ajuda para elaborar os seus fatos, através da plataforma Facebook.

Além dos workshops e palestras, a Associação também tem experiência em organização de eventos e de palco, seja em ambiente de competição ou de organização de espectáculos, *backstage* e outras iniciativas.

No Festival Bang!, vão poder ver todas estas vertentes da Associação de Cosplay bem como um *Skit* que representa um pouco do que é feito em ambiente de competição. Teremos connosco alguns dos melhores *cosplayers* e estaremos à disposição para todos os interessados em conhecer melhor o mundo do *Cosplay*. **BANG!**

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

Ela já lá estava. Apesar de o Sol não sorrir ainda sobre o miradouro, ela já lá se encontrava, sentada, de frente para o Tejo, como estava atualmente todos os dias, mesmo antes de as ruas do Castelo ganharem vida. As flores libertavam o seu perfume à medida que iam abrindo gradualmente com calor. Os passarinhos procuravam o que comer, e as gaivotas esvoaçavam ao longe ao pé do mar. Havia um aspirante a pintor que frequentemente lá se instalava a pintar o miradouro em aguarelas. Também os seus pincéis retrataram por mais do que uma vez a silhueta da velha mulher nas telas.

O busto de Júlio Castilho estava gasto e sujo e cheio de musgo. A fonte pingava de um cano em forma de búzio e caía numa bacia com aparência de uma concha bivalve. A velha permanecia quieta, sentada nos bancos de pedra parecia rezar a Santa Luzia, mesmo não havendo nenhuma escultura em sua memória. Só a igreja, os canteiros floridos e os azulejos velhos e decrépitos que decoravam os painéis do miradouro lhe faziam companhia.

A fragrância da maresia arrastava-se com o vento pelas ruelas acima, trazendo-lhe velhas e felizes recordações a cada forte inspiração que dava.

Ao domicílio, só ia para comer e dormir. Ao fim do dia, quando o Sol assentava, bastava-lhe atravessar a rua e subir um lance de escadas, que fazia com lentidão, para estar em casa, mais uma vez desgostosa e cansada. Da varanda conseguia ver o Tejo por inteiro e grande parte de Lisboa, mas só uma forte tempestade a impedia de sair. Todo o resto dos dias do ano, ela estava lá sentada, nos bancos do miradouro.

Havia quem a conhecesse e soubesse a sua história, mas ela não ligava a ninguém. Não ligava à gente do bairro, não ligava aos vizinhos, não ligava aos comerciantes nem às crianças. Não ligava aos casais que por ali namoravam nem aos homens engravatados que apertavam as mãos firmando acordos e concluindo negócios. E só não era hábito ver estrangeiros porque o mundo não sabia ainda onde era Lisboa nem tão-pouco o que era o "Fado".

Com efeito, eram poucas as pessoas que sabiam o nome da senhora e que supunham a sua idade. Acreditava-se, pelo que se comentava, ter cerca de noventa e oito anos; provavelmente mais, mas ninguém sabia ao certo. Era com certeza a pessoa mais idosa naquele bairro. Embora rija, ela tinha todas as evidências de uma pessoa de idade avançada: era magra e seca, tanto que nas mãos estavam salientes as veias e os ossos. Não usava bengala, mas movimentava-se com dificuldade e lentidão. Era também pequena, mas parecia ainda mais por andar curva, condição que a idade lhe impusera.

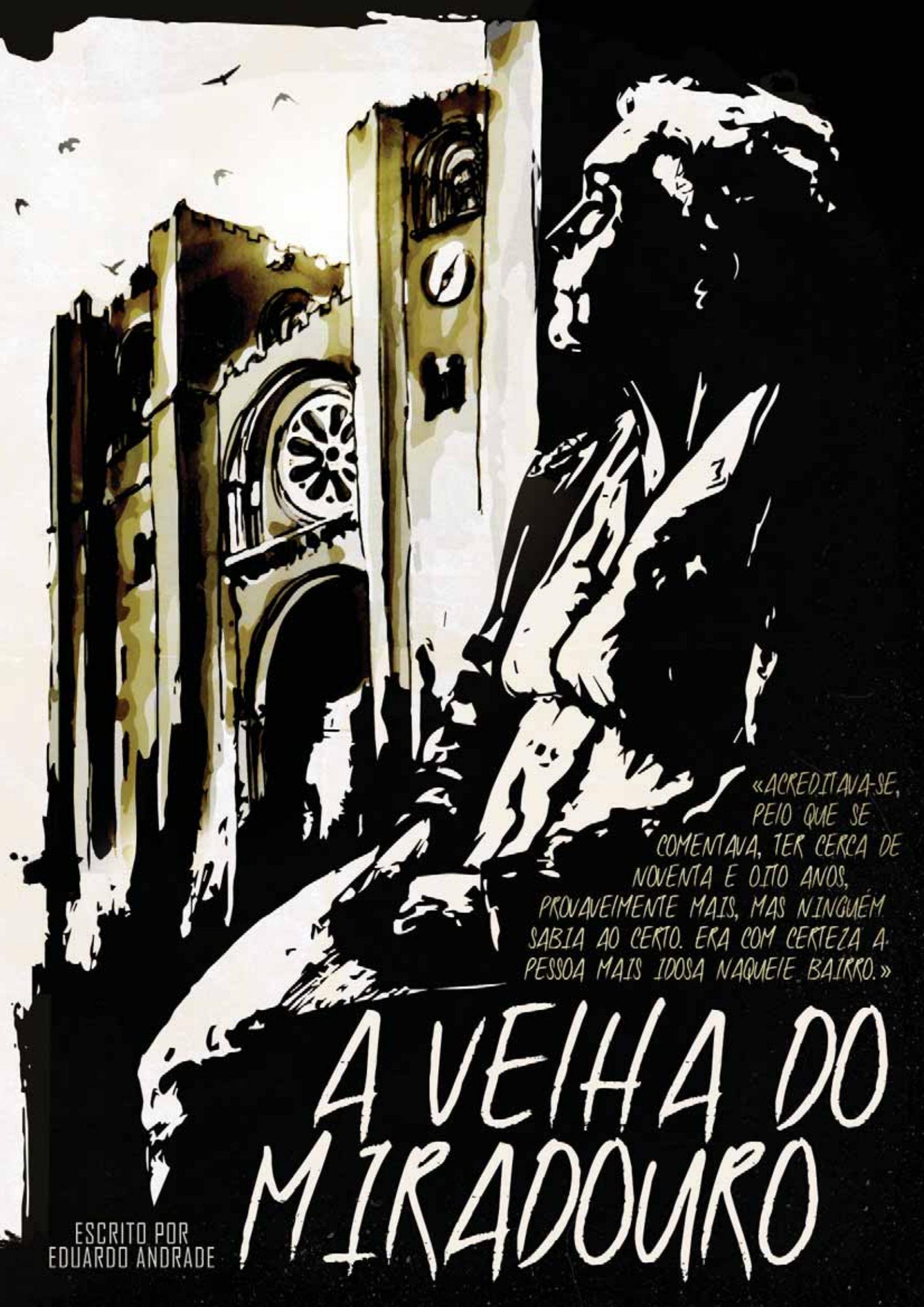
Os seus olhos mal se viam, estavam escondidos por uns grossos e velhos óculos cuja armação se encontrava remendada em vários pontos. As pálpebras descaídas, as sobrancelhas fartas e as pestanas espessas encobriam-nos ainda mais. Nem sob minuciosa observação se conseguia determinar a sua cor, percebia-se apenas que eram olhos cansados e refletiam uma alma derrotada pela mágoa.

Ao cabelo faltava textura e suavidade. Estava gasto! Era áspero, espesso e estava emaranhado. Era quase todo branco e encontrava-se sem vida e sem brilho; a velhice e a falta de cuidado deixara-o totalmente sem forma, feio e inestético.

A sua pele era encarquilhada e frouxa. Tinha manchas despigmentadas e grossos pelos solitários espalhados pela cara que fortaleciam a ideia de que ela já não cuidava da sua aparência. Possuía rugas profundas no rosto que se concentravam em redor dos olhos e da boca.

Eram poucos os dentes que se aguentavam no maxilar, mas pouco importava, pois não era comum ela sorrir, limitava-se a olhar o horizonte.

A velha vestia-se de negro, mas eram as suas roupas que tinham a cor gasta de serem usadas infinitamente, embora o negro representasse atualmente o seu luto. O seu traje consistia numa saia escura e larga que lhe dava pelo joelho. Como as suas ancas já não tinham forma, qualquer saia que usasse minuía-lhe a silhueta. Usava também uma camisa cinza e um casaco de malha castanho com borboto. Os sapatos eram pretos, sem brilho, e tinham o couro estalado. Possuía



«ACREDITAVA-SE, PELO QUE SE COMENTAVA, TER CERCA DE NOVENTA E OITO ANOS, PROVAVELMENTE MAIS, MAS NINGUÉM SABIA AO CERTO. ERA COM CERTEZA A PESSOA MAIS IDOSA NAQUELE BAIRRO.»

A VEIHA DO MIRADOURO

ESCRITO POR
EDUARDO ANDRADE

também um xaile gasto e enegrecido com os cantos esfarrapados, contudo nunca o tirava. Era a peça de roupa que mais significado tinha, pois fora-lhe dado pelo seu amor.

Em suma: fisicamente pouco lhe faltava para ser idêntica a uma bruxa, só o seu coração puro a distinguia de semelhante comparação.

A velha recordava-se da Lisboa antiga, quando lá em baixo a doca ainda era areal. Observara inúmeras vezes as embarcações a entrar e a sair: pescadores, varinas e incontáveis trabalhadores da faina percorriam a doca de uma ponta à outra, levando o pescado para o mercado e para a lota. Havia lenços que se agitavam ao vento em despedida das companhas que abalavam para o azul. Também era comum ver a felicidade das pessoas à chegada dos barcos; os abraços das mães, os beijinhos das namoradas, o sorriso dos gaiatos, enfim, a satisfação geral da povoação.

Um dia, o Sol nasceu igual a todos os outros, espelhava no Tejo a sua alegria cegando quem o admirasse. A aparência do miradouro permanecia estragada como sempre esteve, e a velha, sem fugir à regra, estava lá mais uma vez sentada nos bancos de pedra, cantarolando canções de "Fado" que ouvira toda a vida nas casas de Alfama.

Foi, com efeito, na sua juventude e com todos os atributos que compõem uma mulher perfeita que se apaixonou por um pescador de nome Alfredo. Foi nessa noite, na praia deserta com o Tejo como testemunha, que se uniram com um beijo, abraçaram as almas e partilharam o calor dos corpos, foi lá que fizeram votos e juras de matrimónio, foi lá que o destino de ambos se fez um só e prometeram a felicidade eterna.

De madrugada, um singelo raio de sol acariciou-lhes a cara. Chegara a hora de Alfredo embarcar. A título de promessa, deu-lhe um xaile vermelho e pediu-lhe que não o tirasse até ele voltar. Embarcou para o barco negro e, acenando com o braço entre as velas já soltas, sorriu.

Oh! Como ela estava alegre. De toda a sua existência, esse dia fora o mais feliz da sua vida, e sonhadoramente aguardaria o seu retorno. Ela esperou dias que se converteram em semanas, que depois se transformaram em meses e entretanto se revelaram uma eternidade sem haver sinal do seu amado. A jovem esbelta e perfeita era agora velha e carcomida, mas não perdera a esperança. As viúvas da praia que sofriam do mesmo desespero atiravam rosas ao mar em memória das almas dos maridos lá padecidos e chamavam-na à razão. Consolavam-na dizendo que ele não voltaria, que o mar lhe ceifara a vida e que tinha morrido. A velha, no entanto, afastava o mau agoiro murmurando baixinho «são loucas… são loucas».

«A Sé de Lisboa dobrava os sinos logo pela manhã ao mesmo tempo que as ruas ganhavam vida com os comerciantes que abriam as lojas...»

Desde que Alfredo tinha embarcado, o tempo foi passando. Ela foi esperando, e Lisboa foi-se modernizando, bem como a sociedade. Os casais ricos andavam com roupas importadas do estrangeiro, as ruas eram mais compostas, os estabelecimentos mais arranjados, os jardins achavam-se mais bonitos e não faltavam assentos largos para as pessoas apreciarem a vista. A doca já não era areal, era agora uma grande e comprida plataforma de cimento, plana, cinzenta e feia.

Certos hábitos sobreviveram à modernização. A Sé de Lisboa dobrava os sinos logo pela manhã ao mesmo tempo que as ruas ganhavam vida com os comerciantes que abriam as lojas. Outros vendedores ambulantes, como a florista, o amolador e a sua gaita, os ardinas, o cauteleiro, percorriam as ruas chamando clientela com os seus pregões. A velha não fugia à regra, estava lá todos os dias sem exceção, podia-se dizer que já fazia parte daquele espaço e que o miradouro envelhecera com ela – a pedra escurecera com a idade e os azulejos estavam gastos e partidos. A fonte já não brotava água como antigamente, limitava-se a pingar. Tanto a velha como o miradouro acompanharam o progresso do país com todas as suas inerências, e durante todos os anos que ela ali ficara a observar o Tejo nada a tinha distraído. Os demais apelos das viúvas do bairro continuavam a ser em vão. «Para de sofrer, ele não volta! O mar ceifou-lhe a vida!» Podia até ser verdade, mas ela não perdera a fé, levá-la-ia para a cova. Estupidamente, insistia que ele voltaria, e tudo em seu redor lhe dava essa certeza: o vento que remexia a areia, a água que pingava, a chama do fogo, o calor do leito. Dentro do seu peito, ele não tinha morrido. E pouco

«O Sol mantinha-se coberto e a neblina não permitia qualquer visibilidade. Isso, no entanto, não a preocupava, porque ela sabia o percurso de memória, conhecia as ruas estreitas e labirínticas, os recantos mais escondidos e as calçadas como ninguém. Percorrera infinitas vezes os becos, os largos, as pracetas, as escadinhas, os jardins, as travessas, cima a baixo, baixo a cima durante dezenas de anos e conhecia tudo como a palma da sua mão. Faria o caminho de olhos fechados se assim fosse preciso.»

interessava o que diziam as outras, eram mentiras, elas eram loucas.

Um dia, o Sol nasceu igual a todos os outros, espelhava no Tejo a sua alegria, cegando quem o admirasse. A aparência do miradouro permanecia estragada como sempre esteve, e a velha, sem fugir à regra, estava lá mais uma vez sentada nos bancos de pedra, cantarolando canções de "Fado" que ouvira toda a vida nas casas de Alfama.

Precisamente ao meio-dia, mal a Sé de Lisboa terminara de anunciar a hora com o ecoar da última badalada, ela esboçou um sorriso. Seria possível? Não! Ela assim pensou! Será que enlouquecera de vez?

Subitamente, o Sol já não cegava, as nuvens começaram a cobri-lo gradualmente, restando apenas uma delicada claridade. Também, sem qualquer explicação, as pessoas que ali estavam desapareceram. Não se via vivalma nas ruas nem no miradouro: os turistas, os comerciantes, as crianças, as senhoras com os respetivos cavalheiros e até o pintor, desapareceram todos.

Começou-se a pôr-se nevoeiro, pairava harmoniosamente pelo ar como se tivesse vida; começou por cobrir os pés da velha e depois já lhe dava pela cintura. Num instante crescera tanto que era impossível ver alguma coisa. Ela levantou-se com bastante dificuldade, mas acabou por cair. Não era, contudo, a sua vontade ali ficar, não cederia à amargura da desilusão novamente. Com ajuda dos braços, levantou-se, num processo que demorou algum tempo, e quando já estava de pé olhou para o busto, verificou que ele estava limpo e parecia sorrir-lhe. A fonte, que outrora estava entupida, agora brotava água com vigor. Os azulejos, por sua vez, estavam inteiros e na sua totalidade podia distinguir-se o padrão decorativo e os painéis que ilustravam parte da história de Lisboa. A velha sorriu novamente – conseguiam-se ver os dentes.

Começou a movimentar-se lentamente e em passos curtos para as escadas que desciam até Alfama e mais abaixo até a doca. Seria real o que tinha visto? Iludida, a velha acreditava ter avistado a silhueta do seu amado, acenando o braço. Talvez estivesse mesmo senil! Teria enfim, após tanto tempo, a loucura tomado conta da sua alma, ou vira mesmo algo?

O Sol mantinha-se coberto e a neblina não permitia qualquer visibilidade. Isso, no entanto, não a preocupava, porque ela sabia o percurso de memória, conhecia as ruas estreitas e labirínticas, os recantos mais escondidos e as calçadas como ninguém. Percorrera infinitas vezes os becos, os largos, as pracetas, as escadinhas, os jardins, as travessas, cima a baixo, baixo a cima durante dezenas de anos e conhecia tudo como a palma da sua mão. Faria o caminho de olhos fechados se assim fosse preciso.

Cada passo que dava, ganhava mais vigor e parecia andar mais rápido. Enquanto caminhava, ia recordando as lamúrias das viúvas e ria-se insanamente com todos os dentes: «Ele não volta, dizem elas», «são loucas», balbuciava. Oh! Como estava feliz em poder provar o contrário.

Parou por instantes num beco onde o nevoeiro era menos intenso, e recuperava o fôlego sem se dar conta de que à sua frente existia uma antiga loja de espelhos – os que estavam expostos na montra refletiam a sua imagem sorridente e rejuvenescida. Ela já não andava curva, a corcunda desaparecera e o cabelo deixara de ser grisalho. Toda ela se mostrava menos debilitada.

Avançou novamente, desaparecendo no nevoeiro, e pelas ruas estreitas continuou a andar. Atravessava neste momento um pátio que tinha uma árvore no centro com uma grande copa. Veio-lhe à memória os tempos ali passados na juventude, em que, abrigados do Sol, ela e os amigos jogavam à malha ou ao berlinde ou ao pião. Mais abaixo, encostou-se numa esquina onde geralmente os rapazes trocavam cromos de futebol.

Percorreu mais uns metros e deparou-se com umas escadinhas que iam dar à igreja. Ela recordava as discussões que tinha com as amigas para decidir quem era o rapaz mais bonito da freguesia. Lá mais em baixo, os rapazes faziam o mesmo em relação às raparigas.

Depois da igreja havia um largo rodeado de um muro com um chafariz embutido; atualmente estava seco e sujo e cheio de lixo. Ela não o reconhecia. Tirou então os óculos e limpou-os, mas continuava com a vista turva e desfocada. Tirou novamente os óculos, certificou-se de que ainda tinham lentes e caso fosse, limpá-las-ia com mais força. Franziu os seus pequenos olhos e ao olhar novamente a fonte deixou-os cair no chão. Já via! Distinguia tudo em seu redor ao mais ínfimo pormenor. O chafariz achava-se diferente; estava virginalmente bonito como no dia da sua inauguração.

Surpreendida, examinou o largo na sua plenitude. Começou pelo chão, depois pelo chafariz, os bancos, os lampiões e as árvores. Ela via! Sem óculos! Observou o céu alegremente e um raio de sol incidiu-lhe na cara, revelando a cor dos seus olhos – eram azuis como o mar. Iludida que Santo Estevão lhe tivesse tocado com um milagre, prosseguiu caminho entrando novamente na neblina densa.

Assim sendo, rua a rua, escada a escada, travessa a travessa, ela percorria o caminho que daria até à doca. Nas varandas onde os vasos costumavam estar secos e sem vida havia agora flores das mais variadas cores; havia amarelas, havia azuis, havia vermelhas, brancas e violetas, todas as varandas estavam preenchidas com inúmeras flores coloridas.

Faltava pouco, tinha já feito a maior parte do caminho sem se dar conta de o tempo passar. Entrou numa travessa estreita e escura que fez com que ela tropeçasse durante a sua travessia – só os corrimões cravados nas paredes impediam que ela caísse. A sola dos sapatos ecoava fazendo "toc toc" a cada passo que dava.

Saiu da travessa ainda a correr, desceu uma última escada e deparou-se com a doca, que voltara a ser areal. Também ela estava diferente, cheia de energia e vigor. Estava miraculosamente rejuvenescida, tinha recuperado as formas de quando tinha vinte anos. A sua silhueta estava imaculada, o tempo não lhe tocara. O seu cabelo era preto, sedoso, macio e brilhante, possuía caracóis. As rugas haviam desaparecido bem como as manchas na cara. Os dentes alinhados milimetricamente apresentavam-se agora brancos como a madrepérola e o seu sorriso era puro como o de uma criança. A corcunda desaparecera, fazendo-a parecer mais alta, e a sua roupa ganhara novamente cor, sendo que o xaile era vermelho-vivo, a saia azul-escura, a camisa bege e o casaco era castanho-claro. A velha – agora jovem – passou a calçada e o muro rasteiro que separava a praia da cidade, mas as suas pernas vacilaram mal pisou a areia. Não via nada, o horizonte era uma imensidão de azul. Caiu de joelhos e os seus olhos lacrimejaram, não querendo acreditar que se tratasse de uma alucinação criada pelo desespero. Sem mais nada em que acreditar, deitou-se e chorou. Era grande a sua mágoa, achando-se tão feia, capaz de afugentar a própria felicidade.

Inesperadamente, o Sol rompeu a neblina, começando por revelar ao longe a bandeira portuguesa hasteada no barco negro que dançava na luz. Do mar saiu um indivíduo. Um marinheiro altivo e bem composto cuja aparência se misturava com a rebentação das ondas. O nevoeiro que remanescia no areal desfocava a sua imagem, mas podia-se distinguir claramente o barrete e as calças arregaçadas pelo joelho. As alpercatas deixavam a sua marca na areia, e à medida que se aproximava, a sua imagem ia-se tornando mais nítida, revelando agora a camisa às riscas e o colete; via-se pormenorizadamente e com toda a nitidez a faixa preta em redor da cintura.

A jovem estava deitada com a cara escondida entre os braços. Ao levantar a cabeça e olhar para o mar, ficou surpresa, não acreditava, só queira um abraço para ter a certeza. Alguém caminhava na sua direção.

O marinheiro olhou-a, acariciou-lhe a cara e sorriu. Por fim, pegou-lhe ao colo, ainda ela estava silenciada pelo espanto e a chorar.

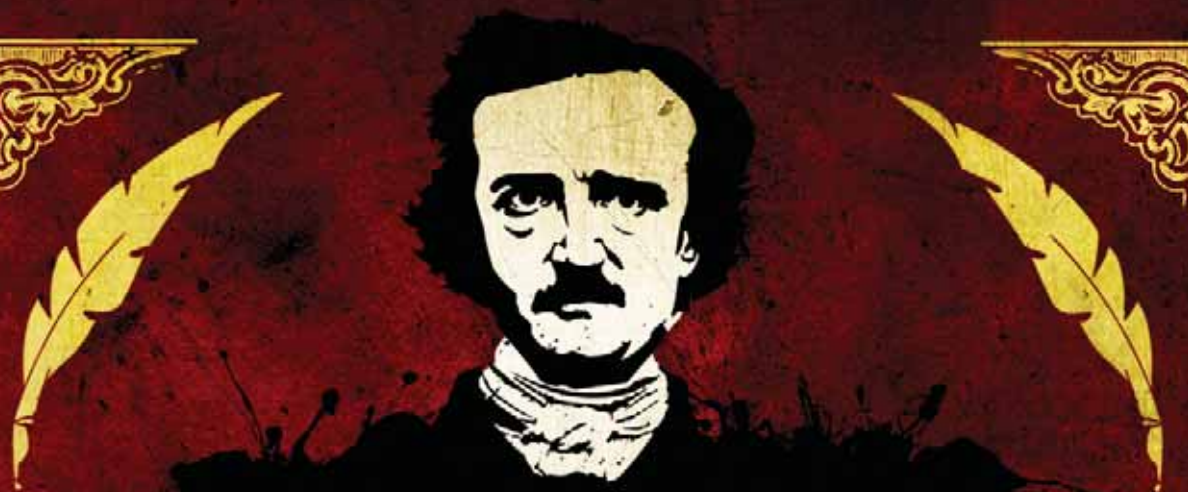
Seria alguma assombração?

O Sol rasgou as nuvens, cortou o nevoeiro e tocou a sua pessoa. O marinheiro pousou-a novamente junto ao mar e caminharam os dois de mão dada para o barco. Fizeram-se ao azul. O barco negro dançava na luz e ambos acenavam os braços entre as velas já soltas. E diziam as velhas que ele não voltava!

BANG!

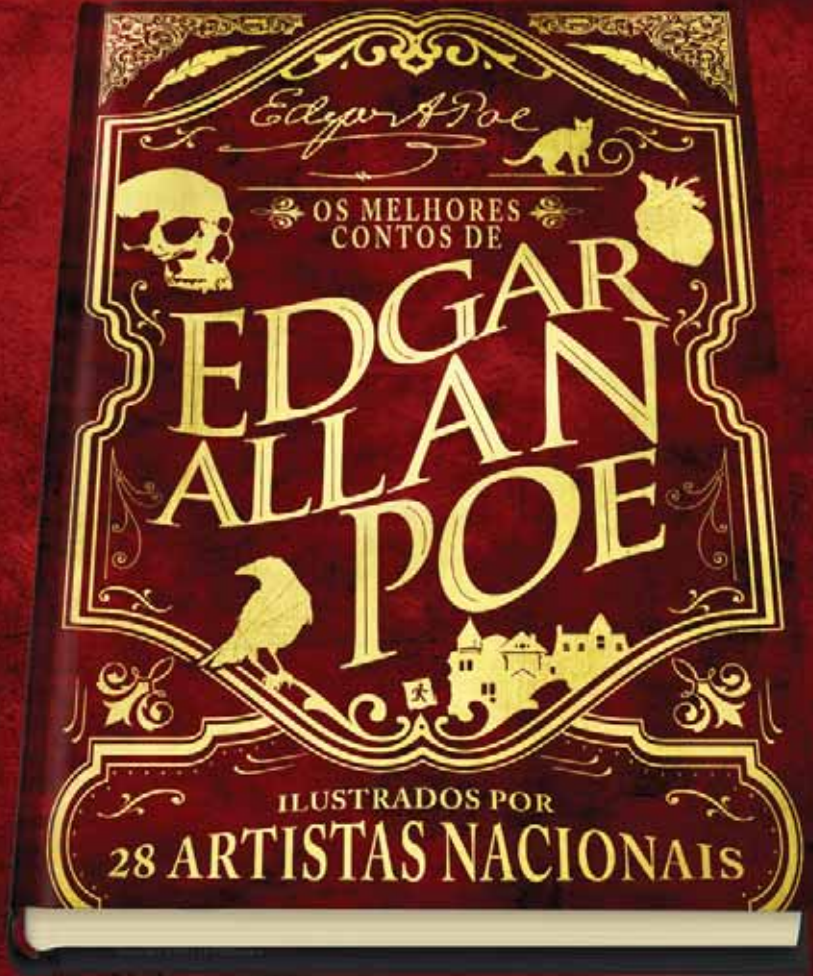
Eduardo Andrade, nascido em Lisboa, desde cedo revelou interesse pela leitura e pela escrita. Tirou um curso de cinema e vídeo – área que sempre lhe interessara e que ainda lhe guarda algum encanto - chegando a trabalhar na RTP onde fez um pouco de tudo. Publicou um pequeno conto (Yanka) através de uma editora de auto-edição "Sitio do Livro". Presentemente divide o tempo entre o trabalho e os estudos e também a escrita.

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



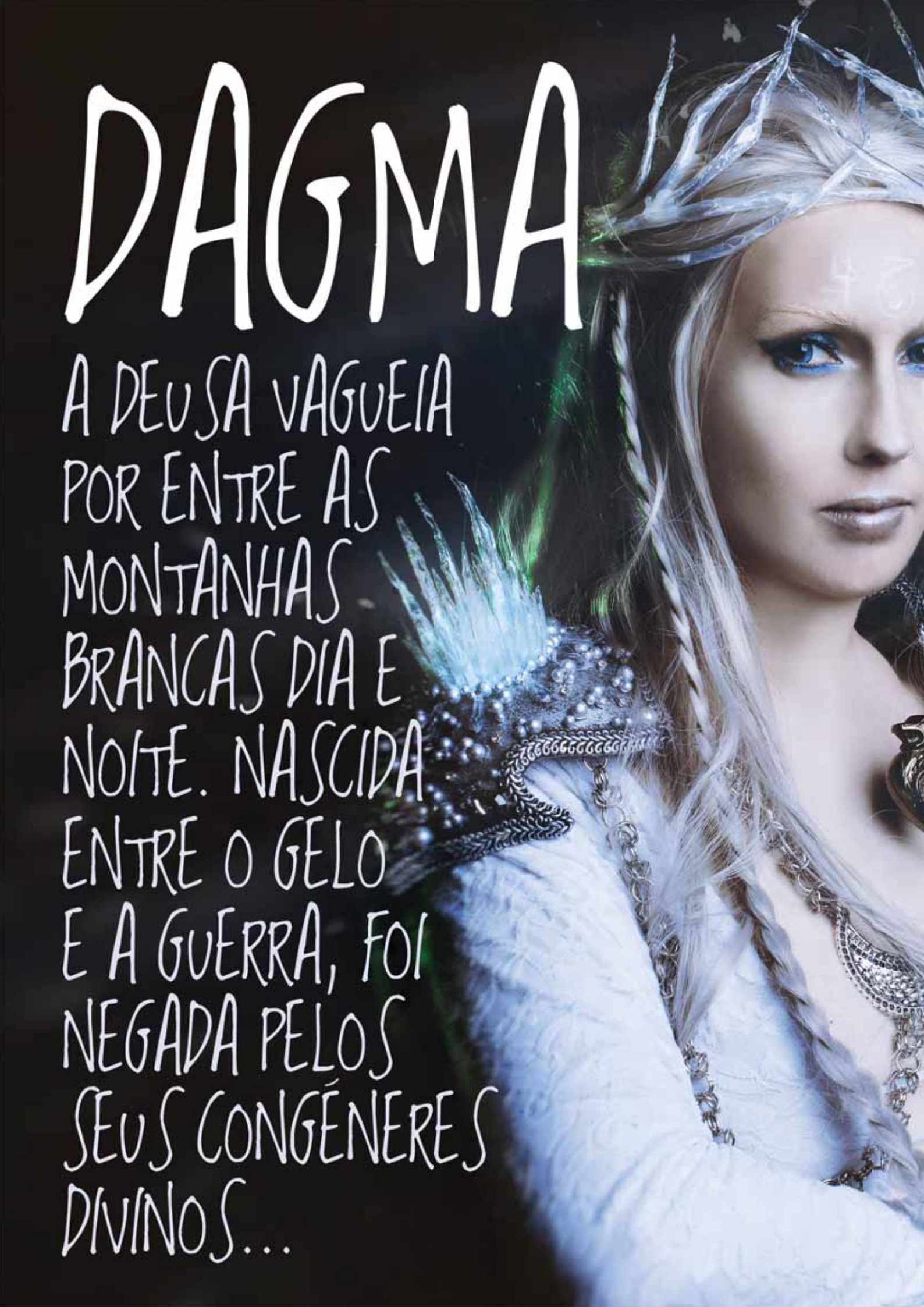
EDGAR ALLAN POE

ATREVA-SE A ENTRAR NOS LABIRINTOS DE INSANIDADE DO MESTRE DO HORROR E SUSPENSE.



DAGMA

A DEUSA VAGUEIA POR ENTRE AS MONTANHAS BRANCAS DIA E NOITE. NASCIDA ENTRE O GELO E A GUERRA, FOI NEGADA PELOS SEUS CONGÉNERES DIVINOS...

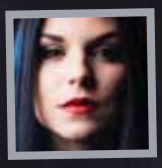


NOS CONFINS MAIS GÉLIDOS DO MUNDO, ONDE O GELO É MAIS PURO E PROFUNDO, HABITA DAGMA.

A deusa vagueia por entre as montanhas brancas dia e noite. Nascida entre o gelo e a guerra, foi negada pelos seus congéneres divinos. Era filha do amor proibido entre Odin e Skadi. Foi criada em terras nórdicas por humanos como forma de a proteger. Dagma herdou os poderes dos seus pais: a habilidade da guerra e o domínio do gelo e da neve. A sua espada foi-lhe dada por Odin. A mais resistente liga em todo o norte, o metal de dragão, indestrutível e capaz de cortar o mais resistente obstáculo que se atravessasse à sua frente. Para os habitantes do Norte, Dagma era a sua guardiã, e nas grandes guerras e batalhas ao longo dos milénios a deusa lutou ao seu lado contra gigantes e exércitos, libertando os povos dos maiores perigos.

BANG!

"...HERDOU OS PODERES DOS SEUS PAIS: A HABILIDADE DA GUERRA E O DOMÍNIO DO GELO E DA NEVE. A SUA ESPADA FOI-LHE DADA POR ODIN."



MARA D'ELEÁN

É formada em Design, Makeup e em Arte Multimédia, pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. Tem experiência como Fotógrafa, Designer, Realizadora e Maquilhadora e actua nessas áreas enquanto profissional. Estas vertentes dão-lhe a capacidade de construção, experiência e concepção de produção em todas as sessões fotográficas que realiza. É em temas como a Fantasia e o Etéreo onde encontra a sua maior inspiração e onde sente uma maior liberdade criativa, com a construção de outros mundos e personagens. Conta já com algumas exposições e publicações internacionais do seu trabalho. Poderão ver mais do seu trabalho em: www.facebook.com/EleanArt ou no instagram mara.delean.art

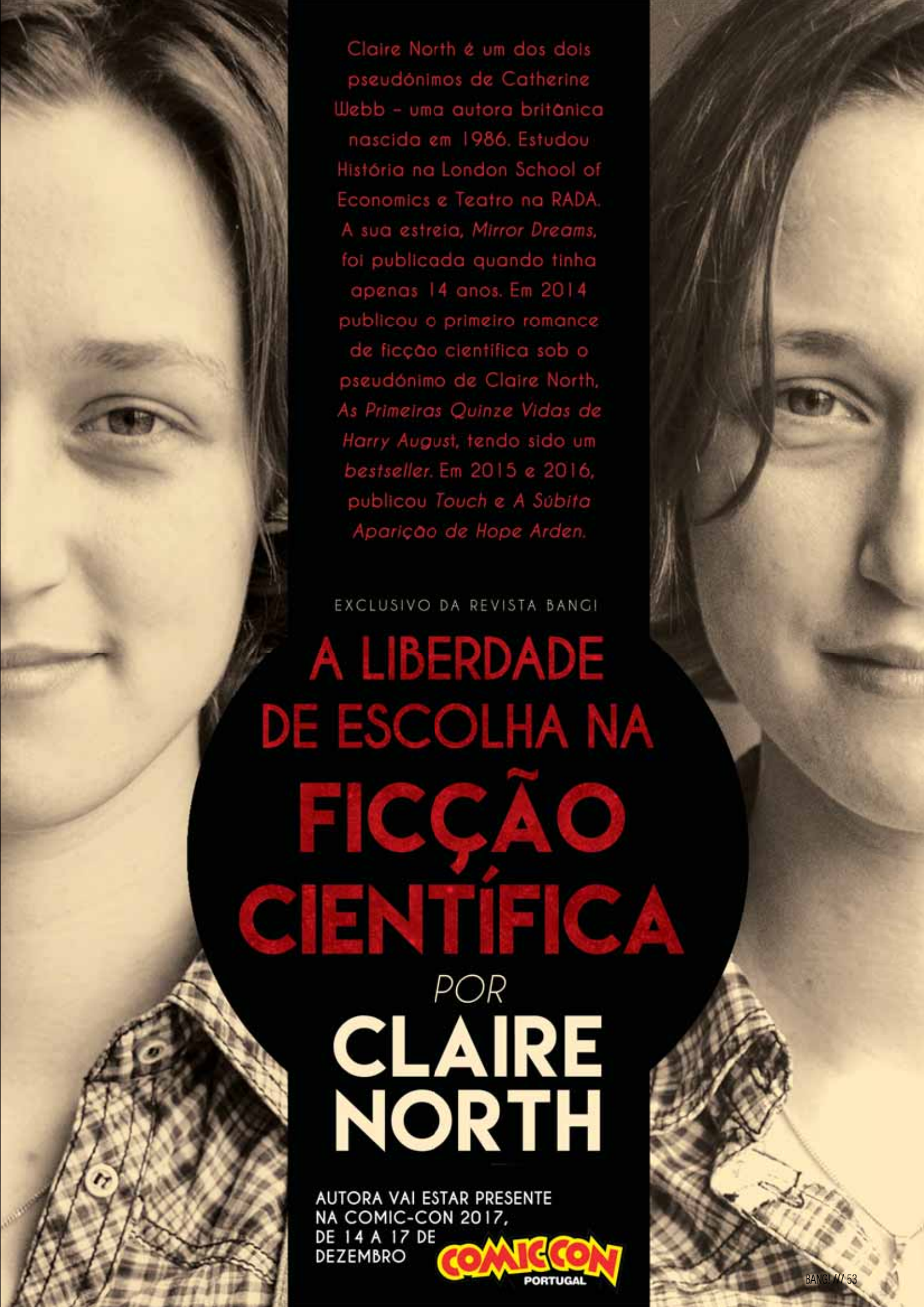
ANA AURÉLIO

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

ANGÉLICA ELFIC

É uma Designer de Moda/Acessórios e Cosplayer, com a sua própria marca, Elfic Wear. Inspira-se em temáticas dentro do Fantástico, como por exemplo Tolkien, Luis Royo, G.R.R. Martin, entre outros, para criar indumentárias.
Para a construção dos fatos, utiliza materiais variados como o cabedal, tecidos, madeira, ferro ou mesmo materiais de escultura. Adora dar vida às personagens que cria e perder-se no meio da construção das mesmas.
Já ganhou vários concursos nacionais de Cosplay e representou Portugal em campeonatos europeus.
Os clientes que mais a requisitam são usualmente americanos, tanto para indumentárias de casamento como para fatos para usarem em convenções.
Poderão ver mais do seu trabalho em www.facebook.com/elfic.wear ou no instagram angelica_elfic

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



Claire North é um dos dois pseudónimos de Catherine Webb – uma autora britânica nascida em 1986. Estudou História na London School of Economics e Teatro na RADA. A sua estreia, *Mirror Dreams*, foi publicada quando tinha apenas 14 anos. Em 2014 publicou o primeiro romance de ficção científica sob o pseudónimo de Claire North, *As Primeiras Quinze Vidas de Harry August*, tendo sido um *bestseller*. Em 2015 e 2016, publicou *Touch* e *A Súbita Aparição de Hope Arden*.

EXCLUSIVO DA REVISTA BANG!

A LIBERDADE DE ESCOLHA NA FICÇÃO CIENTÍFICA

POR

CLAIRE NORTH

AUTORA VAI ESTAR PRESENTE NA COMIC-CON 2017, DE 14 A 17 DE DEZEMBRO

COMIC CON PORTUGAL

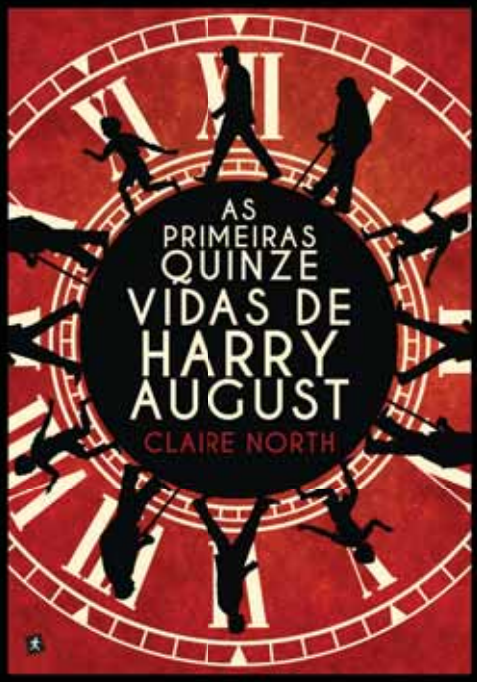
Os autores nunca conseguem decidir: É melhor escrever sobre o que sabem, ou deixar a imaginação à solta? Independentemente de qual pensam ser a sua resposta, a maior parte das vezes, os autores fazem as duas coisas.

No íntimo, sou uma escritora de ficção científica. Adoro o poder deste género literário de questionar «E se?». E se ninguém se conseguisse lembrar de ti? E se não conseguisses morrer? E se conseguisses alterar a tua mente para criar um novo eu que fosse melhor? E o que significa «melhor»? Quem decide? «Melhor» é o mesmo que mais esperto, mais rápido, mais forte? Ou significa mais bondoso, mais gentil, mais bonito? Podes ser tudo isto ao mesmo tempo e, se fores, continuares a ser tu próprio?

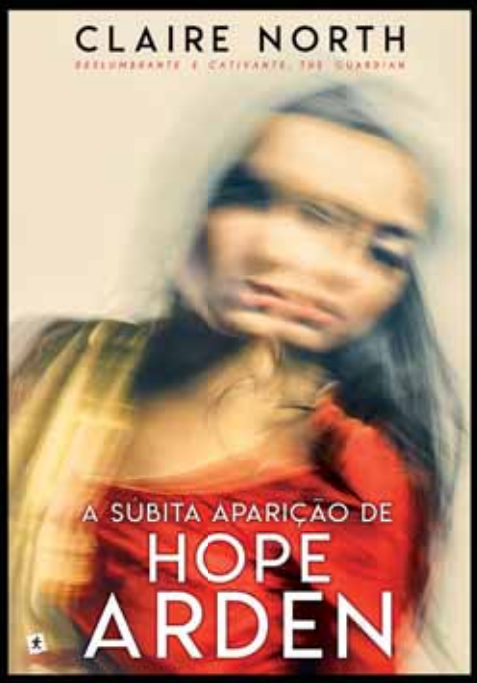
A ficção científica coloca estas questões, e muitas mais, através de histórias curtas e amplas de pessoas e das vidas que vivem. Através da imaginação, a ficção científica transforma as partes mais mundanas da nossa vida em algo inesperado, maravilhoso, assustador e novo. E ao fazê-lo, não importa quão louca seja a história, seja uma *space-opera* ou um conto passado num café em Woking, levanta a maior de todas as questões: O que significa verdadeiramente ser «humano» quando as coisas que tomamos por garantidas nos são tiradas?

Gosto de escrever sobre coisas que não conheço. Gosto do poder que essas histórias trazem.

Mas os escritores também escrevem sempre sobre si próprios, independentemente do que pretendem. É por isso que aceitam tão mal as críticas! Todos os escritores colocam um pouco de si em tudo o que fazem, quer queiram, quer não.



OBRA:
As Primeiras Quinze Vidas de Harry August
GÉNERO:
Literatura Fantástica
EDITORA:
Saída de Emergência
PVP:
17,70 €



OBRA:
A Súbita Aparição de Hope Arden
GÉNERO:
Literatura Fantástica
EDITORA:
Saída de Emergência
PVP:
18,80 €

Para além de ser escritora, sou também técnica teatral de luz. Para a plateia, os técnicos são, justamente, invisíveis e silenciosos. Se o público percebe o nosso trabalho, provavelmente não o executámos muito bem – ou isso, ou então foi extraordinário. Mas por trás das cenas também é muito fácil para os técnicos tornarem-se anónimos. Este é, acima de tudo, um motivo de orgulho para nós: o mundo pode enlouquecer, mas nós concretizamos as nossas tarefas sem rebuliço, com um orçamento limitado, sem dormir, porque somos extraordinários.

Por vezes, é cansativo. Já perdi a conta aos espetáculos em que trabalhei nos quais fui a "rapariga da iluminação". Não um profissional a trabalhar ou um indivíduo digno de respeito, com direito a uma remuneração adequada e pausa para jantar. Nem sequer a "senhora da iluminação" – mas uma extensão diminuta do meu equipamento. Uma "rapariga da iluminação" não precisa do mesmo respeito e consideração que um ser humano. É a mesma desumanização que torna mais fácil insultar o polícia sinaleiro ou o chefe da estação quando o comboio está atrasado; estes são empregos, não pessoas, e podes esquecer-te deles, mesmo que eles se lembrem.

Independentemente do que fazemos, ou de como vivemos, todos nós queremos ser recordados, valorizados – pertencer a alguma coisa ou a alguém. E não só por aquilo *que* fazemos, mas por *quem* queremos ser. A perceção que temos de nós próprios está intricadamente ligada à forma como as outras pessoas se relacionam connosco. A minha mãe valoriza-me como filha, e devido a essa valorização as minhas aspirações e ações são transformadas. Os meus colegas valorizam-me como profissional, e eu torno-me noutra pessoa, aspirando viver quer os aspetos práticos do meu trabalho, quer a *identidade* que esta relação traz.

No decurso das nossas vidas, nós mudamos, e por vezes rejeitamos completamente antigas identidades. Por vezes, dizemos «este não é quem eu sou» ou «este não é quem eu quero ser» e afastamo-nos, rejeitamos quem éramos e procuramos ser outra pessoa. Está sempre a acontecer, de uma forma ou de outra. Quando crescemos, quando nos apaixonamos

ou desapaixonamos, quando temos um emprego diferente – à medida que a nossa vida muda, nós também mudamos. Pode ser lento ou dramático. Podemos senti-lo a acontecer, ou pode ser tão lento que mal percebemos, até ao dia em que compreendemos que algo se perdeu, e algo se encontrou. Mas independentemente de quem somos, as nossas amizades e os nossos relacionamentos são um espelho através do qual nos medimos a nós próprios na nossa interminável busca de ser quem pensamos que queremos ser hoje.

A ficção científica é um género que pode pegar nestas ideias, nestas enormes e complexas questões, e fazer uma gigantesca festa com elas. Da expansão dos limites da consciência através de histórias de androides, drogas e aventuras de Philip K. Dick, ao género transformador na desolação gelada de um mundo hostil de Ursula Le Guin, os escritores de ficção científica criaram histórias a partir de grandes ideias que têm coração mas também transportam a mente.

A Súbita Aparição de Hope Arden será uma felizarda se conseguir fazer um quarto do que estes autores fizeram, mas cada um tem de contar o seu próprio tipo de história. A minha é a história de Hope Arden, a mulher de quem ninguém se consegue lembrar. Podes conversar com ela, partilhar uma refeição ou uma bebida com ela, mas no momento em que lhe viras as costas, ela começa a desvanecer-se da tua memória, deixando apenas uma estranha sentada à tua frente pronta a dizer-te olá. Ela é a rainha das primeiras impressões, já que de cada vez que a conheces ela deixa uma primeira impressão; ela é uma artista descarada que não tem medo de voltar ao local do crime. Mas sem uma casa, família ou relacionamentos, ela vagueia pelo mundo, tentado encontrar alguma coisa que lhe dê um propósito num mundo que esquece que ela existe. Uma mestre no roubo de joias e uma criminosa internacional, nenhum polícia se consegue lembrar dela tempo suficiente para a deter. Mas apesar de ser esquecida, as consequências das suas ações permanecem.

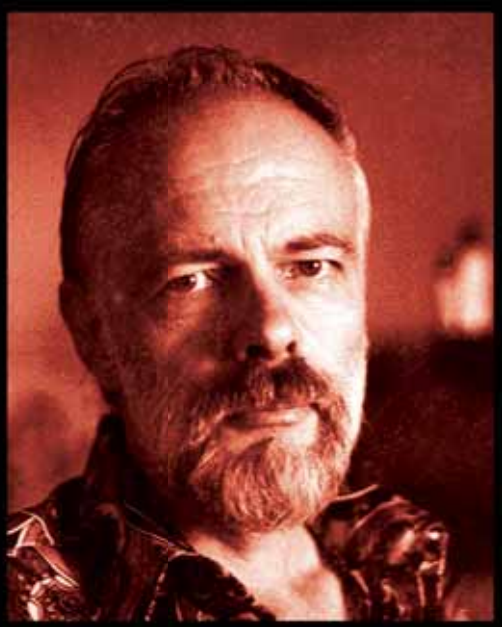
Por isso, quando ela se vê envolvida num projeto que se oferece para a transformar na mulher perfeita – alguém que a sociedade julgou como o pináculo do que a mulher deve ser –, e que a pode também tornar memorável, ela é sugada para um redemoinho do qual até uma mulher que não é lembrada não pode escapar. Como um roubo no Dubai tem consequências imprevistas, ela é atraída para uma batalha entre espiões e oligarcas, presa numa luta não apenas por dinheiro e poder, mas para transformar a própria humanidade. Porque se conseguirmos fazer o homem ou a mulher perfeitos, haverá espaço para mais alguma coisa?

Enquanto viaja pelo Médio Oriente, Japão, Coreia, América e Europa, Hope tem de decidir por si própria quem quer ser, e o que é realmente importante para ela quando não tem ninguém a quem recorrer. Ela é uma heroína ou uma vilã, a mulher perfeita ou uma rebelde contra o mundo?

Apesar de ser a mulher mais solitária no mundo, ela pode transformar o mundo para sempre. Ela não tem ninguém que a ajude a tornar-se no que ela quer ser, no entanto tem um dom que a maior parte das pessoas procura durante toda a vida – ela tem a liberdade de escolher a pessoa que quer ser.

E isto é aquilo que a maioria de nós ainda está à procura. **BANG!**

«A SÚBITA APARIÇÃO DE HOPE ARDEN SERÁ UMA FELIZARDA SE CONSEGUIR FAZER UM QUARTO DO QUE ESTES AUTORES
URSULA K. LE GUIN
PHILIP K. DICK
FIZERAM, MAS CADA UM TEM DE CONTAR O SEU PRÓPRIO TIPO DE HISTÓRIA. A MINHA É A HISTÓRIA DE HOPE ARDEN, A MULHER DE QUEM NINGUÉM SE CONSEGUE LEMBRAR.»



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

ERA UMA VEZ UM *NERD*...

POR JOSÉ DE FREITAS

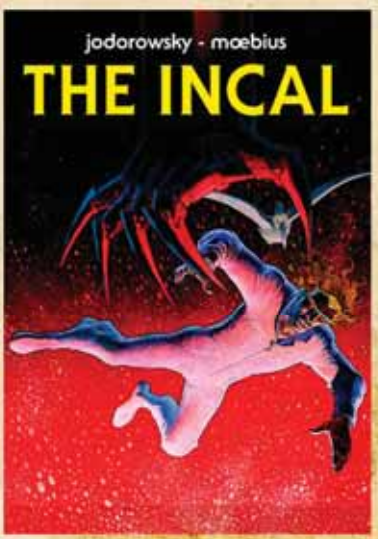
A ideia deste artigo nasceu de uma conversa com o Luís Corte-Real, depois de ele, com alguma surpresa, me ter perguntado se eu tinha estado ligado ao lançamento de *Dungeons & Dragons* em Portugal. Foi uma pergunta que já me fizeram tantas vezes nestes últimos anos, em que tenho estado primariamente ligado à banda desenhada (BD), que já nem fico surpreendido. Tal como há uns anos era frequente amigos e fãs meus do tempo em que trabalhava em jogos de *role-play* telefonarem-me para perguntar, surpreendidos, se era eu o mesmo José de Freitas que estava ligado ao relançamento da Marvel em Portugal, ou à introdução do jogo de cartas coleccionáveis *Magic The Gathering*. As circunstâncias e a passagem dos anos colocaram-me na posição particular de ser um dos pilares "da cultura *nerd* em Portugal", nas palavras do Luís, um pouco pelos acasos da vida. E é um pouco dessa série de acasos que vou relatar aqui.

A coisa basicamente começou pelo facto simples de eu ter andado no Liceu Francês, porque a língua comum dos meus pais era o francês. A minha mãe é dinamarquesa, e o meu pai era o pintor português Lima de Freitas, e conheceram-se por causa do Khrushchev: o meu pai ia para a inauguração de uma exposição dele na Dinamarca em 1962, o Khrushchev bateu com o sapato na mesa nas Nações Unidas, e o amigo dinamarquês do meu pai que tinha organizado a exposição e era jornalista foi dos últimos a saltar para bordo de um avião em direcção a Cuba. Incumbiu a mulher de ir buscar o meu pai, mas ela ficou doente e pediu à irmã para ir, e como ela não falava português, mas sabia que o meu pai falava francês (vivia em Paris, na altura), levou a melhor amiga, que estudava francês na faculdade. Era a minha mãe. Quando eu era miúdo, os meus pais ainda falavam frequentemente francês entre eles, e só lá para os meus dez anos é que o português se vulgarizou lá em casa.

Na verdade, a minha ligação à "cultura *pop nerd*" é quase genética, já que o meu pai cedo esteve ligado à ficção científica (FC). Foi ilustrador de centenas de capas da colecção «Argonauta», e chegou a ter algum papel na escolha de livros para a colecção, nomeadamente na selecção de autores, tendo sido ele a empurrar para a publicação de obras do francês Stefan Wul, cujos livros tinha descoberto depois de ir viver para França, e se não me engano também de Ivan Efremov, cujos livros acabei por ler em francês, porque foi a versão com que o meu pai o descobriu. Foi também ele o editor e organizador do volume 100, que acho que foi o primeiro livro a incluir uma história de Lovecraft em português. Como podem imaginar, ter à mão de semear centenas de livros de FC

"Mas o meu contacto "profissional" com a o lado *nerd* da cultura pop acabou por ser feito inicialmente por via dos jogos: *role-play* e *wargames*... Estamos a falar dos *wargames* à antiga, daqueles à séria, com hexágonos, montes de peças e regras que necessitavam de calculadoras científicas para serem interpretadas..."

A MINHA HISTÓRIA E O MEU CONTRIBUTO PARA A CULTURA *NERD* EM PORTUGAL.



para ler (no Verão, quando íamos para a nossa casa do Algarve) foi uma influência determinante nos meus gostos literários, não obstante a fraca qualidade de muitas das traduções! E o meu pai acompanhou-me, a mim e aos meus amigos de escola, ao cinema para vermos *A Guerra das Estrelas*, quando estreou cá em 1977, e foi outro daqueles momentos tremendos de revelação, para mim e para ele. Ainda me lembro de ele me dizer: «O 2001 provou que se podia fazer um filme de FC sério e inteligente, a *Guerra das Estrelas* que se podia fazer um filme divertido e entusiasmante!»

Mas voltando ao Liceu Francês, ser aluno lá significava ser instantaneamente exposto a uma cultura bedéfila muito forte. Desde muito novo que a BD era uma das minhas leituras mais frequentes, e a minha mãe cometeu o erro estratégico de me dizer que se eu conseguisse aprender a ler sozinho até ao Natal (não sei de que ano), me compraria todos os Astérixes e Lucky Lukes que eu quisesse. Meu dito, meu feito, e durante algum tempo, todos os meses, os meus pais compravam-me um de cada. As leituras foram evoluindo, e progrediram para séries como Yoko Tsuno, Bob Morane, Blueberry, etc... Mas quando tinha uns 12 ou 13 anos, descobri, com a ajuda de um dos meus melhores amigos (que ainda hoje me aconselha constantemente livros!), os *comics* americanos, e não houve como parar a avalanche!

Nesses anos longínquos, entre 77 e 82, houve vários "eventos" que marcaram o meu gosto da BD para sempre. Um livro que provavelmente poucos conhecerão foi um dos primeiros grandes "murros no estômago", *Des caïmans dans la rizière*, da série Bruno Brazil, porque pela primeira vez vi um autor matar um dos seus heróis "ao vivo e a cores", o que foi um choque tremendo (que só piorou quando saiu o último álbum da série, *Quitte ou Double por Alak 6*, onde a equipa do Comando Caimão é massacrada), até porque o Big Boy era uma personagem da qual eu gostava. Mais conhecido da maioria, o espectacular arco de história de *Spider-Man* #121-122, que eu li na mesma época, quando uns 13 anos, nas magníficas edições a preto e branco da EBAL, o da morte da Gwen Stacy, que marcou também esse ponto de viragem nos meus gostos de BD, e que iniciou a minha preferência pelos *comics* americanos. Mas esses anos, e mais ainda a partir de 78 ou 79, foram também os anos em que eu e os meus amigos saíamos do Liceu às quartas à tarde em direcção às Escadinhas do Duque e à livraria de BD do Vasco Granja, e em que descobrimos a Métal Hurlant (e mais tarde, a Heavy Metal), e começámos a seguir a série do *Incal*, do Moebius e Jodorowski, que completou o meu corte com a BD franco-belga mais clássica, e uma certa perda de interesse pelas séries que tinha adorado na minha infância, que de repente me pareceram insonsas e muito "certinhas".

Mas o meu contacto "profissional" com o lado *nerd* da cultura *pop* acabou por ser feito inicialmente por via dos jogos: *role-play* e *wargames*. Inicialmente com os *wargames*, de que havia alguns jogadores no Liceu Francês, com um pequeno clube. Estamos a falar dos *wargames* à antiga, daqueles à séria, com hexágonos, montes de peças e regras que necessitavam de calculadoras científicas para serem interpretadas. Tinha um tio (dinamarquês) que jogava *wargames* também, e que uma vez, numas férias que fui passar à Dinamarca, me ofereceu um par de jogos (ainda me lembro deles, o *quad-game* da SPI sobre a batalha de

Waterloo e o *Jutland*!). Mas aos poucos, eu e os meus amigos fomo-nos dando conta da emergência de um subgrupo de jogadores particularmente barulhento e pouco rigoroso, que jogavam uma coisa a que chamavam "*role-play*", que não usavam mapas de hexágonos (!), nem peças, e que pareciam superesquisitóides. O problema foi que acabei por experimentar umas sessões, durante umas férias (desta vez em França), na faculdade de Dauphine, onde o Filipe Caetano (irmão mais velho de uns colegas meus e neto do Marcelo Caetano) tinha começado a estudar e a jogar RPG. Voltei dessas férias viciado e carregado: os *dungeon masters* franceses, sempre solícitos como só um *nerd* entusiástico pode ser, fizeram-me fotocópias de vários livros de AD&D em inglês, eu comprei umas caixas do D&D básico em francês, e equipado com isso comecei a minha campanha de D&D, que durou uns bons anos (pelo menos até finais dos anos 80).

Uns anos depois de começar a jogar regularmente, tomei contacto com o primeiro clube de jogos de que me lembro (e creio que o primeiro de Lisboa), a Torre do Necromante, de que foram membros muitas pessoas ligadas ao início do RPG em Portugal (Brian Pointdexter, Paulo Canongia, Alexandre Yokochi, etc...), e decidi escrever directamente para a TSR! Deve ter sido em 1985, e a minha carta dizia que eu era um entusiasta, que estava disponível para ajudar na divulgação ou edição de D&D em Portugal, e que queria muito participar disso. A carta esteve muito tempo sem resposta, até que um dia um senhor chamado André Moullin me respondeu, e ele, mais do que qualquer outra pessoa, é responsável por eu ter entrado nestas coisas profissionalmente, através de mais uma daquelas coincidências. Ele era responsável pelas vendas internacionais da TSR e por tudo o que era licenciamento, e quis o acaso que ele tivesse uma casa em Marrocos, onde passava sempre uns 20 dias de férias em Setembro, e que fizesse sempre a viagem via Lisboa! Marcou uma reunião comigo da vez seguinte que veio a Lisboa, e daí em diante incluiu-me sempre em todas as negociações e discussões com potenciais editores de D&D cá, que foram mesmo muitos. As coisas com ele resultaram muito bem, porque ele era francês, e assim que começámos a falar francês criou-se um entendimento e uma amizade importantes. Mais uma das muitas sortes neste percurso.

No final, acabei por ser eu a encontrar um parceiro, a SocTip, que era uma gráfica grande na época, que se tornou na editora do D&D em Portugal. O acordo foi feito logo em inícios de 88, e a primeira coisa que se fez foi criar uma loja de atendimento ao público e começar a importar D&D em inglês, isto quase um ano e tal antes de ter saído a primeira caixa em português. Com tanta pontaria que conseguimos capitalizar no lançamento do AD&D segunda edição, e foi a primeira vez que os fãs puderam comprar livros da TSR directamente numa loja cá. Não nos esqueçamos que, naqueles tempos, encomendar livros e jogos de fora era bem mais complexo que hoje! Poucas pessoas tinham cartões de crédito, era difícil enviar dinheiro para o estrangeiro e havia alfândega chata como tudo. Era sempre uma aventura, e o resultado desta importação de livros em inglês foi que se venderam literalmente centenas de *Players Handbook* e *Dungeon Masters Guide* de AD&D 2.ª edição, e que tivemos de facto o primeiro *boom* do RPG em Portugal. Este primeiro *boom* foi imediatamente seguido, cerca de um ano depois, pelo segundo, com a edição da célebre caixa vermelha

"Com a criação da Devir Portugal, em 1996, e com o início da distribuição da versão de *Magic* em português, as coisas pela primeira vez mudaram... Muitos fãs não se dão conta disso, mas as vendas de *Magic* eram ordens de grandeza superiores às de qualquer outro produto a que estive ligado até então."

Fotografias do lançamento da caixa vermelha em Portugal

de D&D Básico, traduzida por mim, e que continha tudo o que era necessário para se jogar. A caixa era bem cara para a época (4950$, cerca de 25€, na altura muito dinheiro), mas vendeu razoavelmente bem, e fizeram-se literalmente centenas de demonstrações na SocTip, na Rua da Estefânia.

Mas surgiram problemas no meu relacionamento com a SocTip, e acabei por sair e fundar a Imperium Jogos, mais uma vez levado pelo André Moullin, que tinha saído da TSR e passado para a FASA. Foi ele que convenceu a minha nova empresa a editar o BattleTech, na altura um grande êxito. Foram meus sócios iniciais os irmãos Santos, que ainda hoje estão ligados aos jogos de tabuleiro, e mais tarde o Alexandre Lopes, um dos maiores e mais fanáticos *role-players* que conheci na minha vida! Nessa altura, tinha também entrado em contacto com o Clube de Jogos de Simulação (CJS), no Saldanha, que foi outro dos grandes fomentadores de todo este tipo de jogos no nosso país. Na altura, o CJS tinha-se destacado dos demais locais onde se jogava regularmente pelo facto de dispor de instalações próprias, e muito centrais em Lisboa, e de ter beneficiado do enorme influxo de jogadores de Idade das Trevas.

Este Idade das Trevas merece ser mencionado, já que é um dos marcos desconhecidos da cultura *nerd* no nosso país, e que contribuiu para juntar um número enorme de jogadores e de pessoas que tiveram papel relevante no panorama dos jogos de simulação cá. Tratava-se de um *play-by-mail*, um tipo de jogo popular na época, em que os jogadores mandavam um formulário preenchido com ordens para as suas forças, tropas, etc..., ordens essas que eram introduzidas num programa de computador, que depois cuspia os resultados e ficava à espera de mais um formulário. Jogavam-se, se não me engano, dois turnos por mês, e chegou a ter mais de 200 jogadores diferentes! Era um jogo de diplomacia e economia medieval, que utilizava o célebre mapa de hexágonos do *World of Greyhawk Campaign Setting* (de AD&D), em que cada jogador controlava um território inicial, com os seus recursos, tropas, etc... O que aconteceu foi que os jogadores começaram a ter uma diplomacia extrajogo, enviando cartas uns aos outros e marcando encontros para discutir movimentos, alianças, etc... Muitos deles eram membros do CJS e marcaram encontros lá, com pessoas que de repente descobriam um sítio para jogar *wargames* ou RPG, e isso fez crescer muito o número de interessados. A história cómica é que isso permitiu a um grupo grande de jogadores "fazer batota" no Idade das Trevas, porque começaram a coordenar as suas jogadas, e a racionalizar e tornar mais eficientes as suas ordens. Por exemplo, mandavam todos x dinheiro e madeira para os membros dessa aliança – que começou a ser chamada O Império – que estavam em zonas marítimas para eles construírem barcos, o que eles faziam a um ritmo que ninguém conseguia igualar, ou coordenavam movimentos e ataques com as tropas, de uma maneira que o dono do jogo, o GAP (o Grande Afonso Proença!) nunca tinha imaginado. Passados alguns meses, o Império era uma força já completamente irresistível, chegaram a ser organizadas sessões da Assembleia Imperial no CJS, em que se elegiam os Almirantes da Marinha Imperial, o Chanceler e até o Imperador (e se davam ordens aos Orks de Sua Majestade!). O GAP achou que a coisa tinha ido longe demais e pouco depois, misteriosamente, o computador crashou e apagou aquela iteração do mapa. Quando o novo jogo foi para o ar, mais uma vez misteriosamente, todos os jogadores que eram membros do anterior Império ficaram muito distantes uns dos outros, e nunca mais nada foi o mesmo.

MAGIC The Gathering

Na Imperium Jogos, tomei contacto pela primeira vez com a Devir (Brasil), e desenvolvemos um método de trabalho proveitoso, em que trocávamos stocks comparando PVP respectivos. Cada um pagava transportes e custos alfandegários, mas ninguém mandava dinheiro para comprar os respectivos jogos. Eles levavam *BattleTech* e uns *wargames* que editámos, e nós trazíamos GURPS, o RPG que eles tinham editado. Infelizmente, a capa do GURPS brasileiro era desastrosa, e era em brasileiro, pelo que as vendas sempre foram muito assimétricas, e o negócio nunca foi muito forte. A Imperium Jogos fechou em inícios de 1994, mesmo quando acabava de ter sido lançado o *Magic*, um jogo de cartas coleccionável que iria revolucionar todo o mercado de jogos de simulação. Passei um par de anos longe dos jogos e da BD, e em finais de 1995 um dos sócios da Devir veio a Portugal à procura de uma maneira de vender *Magic* cá, já que a Devir tinha ficado com o contrato para imprimir e distribuir a versão portuguesa do jogo. Depois de algumas discussões, ele achou que o melhor era criar cá uma Devir, e merece também ele muito crédito pela maneira como as coisas evoluíram. Esse sócio brasileiro da Devir era o falecido Mauro dos Prazeres, que foi um dos meus mentores também no negócio dos *comics*, e que fez muito pelo *role-play* no Brasil.

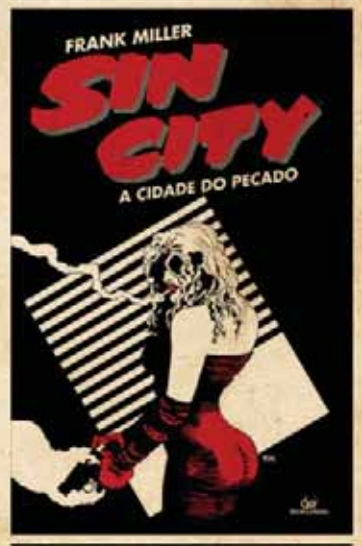
Com a criação da Devir Portugal, em 1996, e com o início da distribuição da versão de *Magic* em português, as coisas pela primeira vez mudaram não só qualitativamente – era um jogo diferente, que proporcionava uma experiência diferente, mais rápida e imediata, não necessitava de um investimento de tempo inicial tão grande e era ao

mesmo tempo competitivo e amigável –, mas sobretudo quantitativamente. Muitos fãs não se dão conta disso, mas as vendas de *Magic* eram ordens de grandeza superiores às de qualquer outro produto a que estive ligado até então. Por exemplo, uma expansão de *Magic* vendia naquela época uns 2 ou 3000 displays de cartas, cujo PVP representava uns 200 €. Ou seja, uma expansão de *Magic* (havia três por ano!) podia representar mais de meio milhão de euros de PVP! Para comparação, vender 2000 caixas de *BattleTech*, que custavam uns 30 € cada, representava uns... 60 mil euros (e levava uns dois anos a fazer)! A chegada dos *card games* representou uma multiplicação por 10 ou 20 dos números de negócio nos jogos. Para o bem, e para o mal. Se por um lado asfixiou durante uns tempos o *role-play* e os jogos de tabuleiro da altura, roubando interesse, jogadores, etc... por outro lado, deu às lojas e empresas importadoras um balão de oxigénio grande, e permitia-lhes facilmente, junto com as cartas, trazer outros RPG e caixas de jogos, que eram um valor insignificante. A Devir desenvolveu-se bastante e cresceu imenso, e as coisas mudaram muito. A Wizards, empresa detentora do *Magic*, comprou a TSR, e a Devir viu-se de repente no papel de ser o distribuidor oficial de TSR, e isto foi mesmo a tempo do lançamento da terceira edição de D&D, que foi sem dúvida a que mais sucesso teve comercialmente em Portugal (isto em 99 ou 2000, se não me engano). Lembro-me de que o nosso primeiro (de muitos!) pedido de livros à Wizards foi (espero não me estar a enganar) de 800 ou 900 *Players Handbook* e uns 400 DMG, números impensáveis para mim. Nem sabia que existiam tantos jogadores de D&D espalhados pelo país na altura. Na Devir lançámos também outras "modas", nomeadamente a dos jogos de tabuleiro modernos, mais simples e directos, coisas como o *Descobridores de Catan*. Este jogo tinha inicialmente sido produzido por um alemão residente em Portugal que achou que bastava imprimir 5000 caixas para ter um sucesso equivalente às vendas na Alemanha... Depois de perceber que isso não ia acontecer, e de desistir de representar o jogo, negociou a transferência dos stocks para a Devir, com o assentimento do licenciador original, e passou a ser a Devir a lançar também este jogo, que teve tanto impacto no nosso mercado e que acabou por se tornar um *best-seller*. Ainda hoje é um dos jogos que a Devir mais vende, mas na altura ainda foi um esforço que levou uns anos a ter sucesso.

"Se por um lado asfixiou durante uns tempos o *role-play* e os jogos de tabuleiro da altura... por outro lado, deu às lojas e empresas importadoras um balão de oxigénio grande, e permitia-lhes facilmente, junto com as cartas, trazer outros RPG e caixas de jogos, que eram um valor insignificante..."

Mas aí já as coisas tinham dado uma volta completa e tinha voltado à banda desenhada. Em 1996, a Abril/Controljornal tinha deixado de editar os *comics* da Marvel, e a Devir acabou por se propor como a editora portuguesa, por proposta minha e com o apoio total do nosso sócio brasileiro Mauro dos Prazeres. As primeiras revistas foram lançadas em Maio de 99, mas o mais importante, do meu ponto de vista, foi que um par de anos depois começámos a reorientar as nossas edições para a publicação dos grandes clássicos dos *comics* americanos, num formato que permitisse que eles ganhassem alguma credibilidade e lugar no nosso mercado. Até essa data, nunca se tinham editado *comics* em formato livro de maneira a que competissem com a "BD a sério" que era a franco-belga. Foi assim que me tornei responsável por editar pela primeira vez *Hellboy*, *Sin City*, *Sandman*, *Hellblazer* e tantos outros, bem como alguns dos melhores clássicos de super-heróis, como *Batman: Ano Um*, *O Regresso do Cavaleiro das Trevas*, e assim por diante. Infelizmente, a Devir acabou por ter de desistir de editar da maioria dos seus *comics*, porque perdeu duas licenças duma vez: um semiexclusivo da Marvel quando abandonou a edição de revistas para bancas – a Panini achava isso estratégico, e informou a Devir que deixaria de nos dar direito de escolha e que iria activamente procurar outros editores cá, fazendo com que o negócio perdesse parte do seu interesse – e a DC depois de uma confusão monumental no Brasil, em que os direitos para o território português foram entregues a uma editora brasileira (a parceria Ediouro/Pixel, que rapidamente encerrou, tendo o contrato sido finalmente recuperado pela Panini). Mas durante aquele primeiro período de edição de *comics* americanos, de 1999 a 2005, é justo dizer que o meu trabalho, e da Devir, colmatou uma lacuna enorme no panorama da BD em Portugal.

Na verdade, a única componente desta cultura *nerd* de que somos todos fãs em maior ou menor grau, hoje em dia, em que não tive envolvimento directo foi a edição de mangá, que começou na Devir poucos anos depois de eu ter saído de lá, em 2007. Entretanto, estive uns anos fora do mercado, tendo regressado em 2012, desta vez como coordenador das colecções da Levoir, a que acrescentei em 2014 a gestão editorial da G.Floy em Portugal. O trabalho editorial da Levoir foi muito importante em Portugal, e é dos projectos a que tenho mais orgulho de estar ligado, e agradeço a confiança que a editora tem vindo a depositar em mim. A edição de *comics* americanos em formatos de qualidade, a preços extremamente acessíveis, teve um impacto tremendo no nosso mercado. E as colecções de novelas gráficas foram também um evento ímpar, permitiram editar enormes clássicos que estavam inéditos até hoje, e proporcionaram a imensos fãs a possibilidade de constituir uma verdadeira biblioteca dos livros de BD indispensáveis, para além de terem aberto um novo público. Tudo isso, e ainda consegui levar finalmente a cabo a edição da série completa do *Sandman*, que tinha tentado uma vez na Devir, na altura sem sucesso!



"...ainda hoje é um dos jogos que a Devir mais vende, mas na altura ainda foi um esforço que levou uns anos a ter sucesso."

A AUTORA

CLAIRE NORTH

é uma das convidadas de honra da SdE e da Comic-Con Portugal, que irá decorrer de 14 a 17 de dezembro, na Exponor, Matosinhos.

JUNTEM-SE A NÓS PARA DAR AS BOAS-VINDAS À AUTORA!

Livros publicados:

COMIC CON PORTUGAL

SAÍDA DE EMERGÊNCIA
WWW.SDE.PT

"... Se me tivessem dito que todos os anos teríamos um par de bons filmes de FC... nunca teria acreditado..."

A verdade é que depois destes quarenta anos de *fandom*, de ser o típico *nerd* que lia *comics*, sonhava com os filmes de FC e de fantasia que gostaria de ver, que jogou *wargames* e D&D, ainda hoje me sinto surpreendido com a completa revolução que a cultura *pop* operou nas mentalidades actuais. Se me tivessem dito, quando eu era leitor de *comics* adolescente, que um dia os maiores *blockbusters* do cinema seriam filmes de super-heróis da Marvel e da DC, ter-me ia rido quase histericamente. Se me tivessem dito que todos os anos teríamos um par de bons filmes de FC, que toda a gente saberia que nunca se deve chatear um *wookie*, que com grande responsabilidade vem grande poder, e que Harry Potter é leitura obrigatória para toda a gente, nunca teria acreditado. Há uma telenovela em que uma das personagens é um *game designer*, por amor de Deus!

Depois de ter introduzido em Portugal o *Dungeons & Dragons*, o jogo de cartas de *Magic*, ter ajudado na criação do mercado de jogos de tabuleiro, ter presidido à edição de quase todos os grandes clássicos da BD americana, de *Hellboy* a *Sandman*, de *Sin City* a *Batman: Ano Um*, às vezes sinto uma certa sensação de missão cumprida. Claro, há muitos bons livros de BD por editar, e neste momento é esse o meu foco. Mas nunca se sabe, pode aparecer mais qualquer coisa um destes dias. Espero continuar a ver-vos por aqui! **BANG!**

José Hartvig de Freitas foi um dos pioneiros do *role-play* em Portugal, e foi responsável pela tradução e edição de *Dungeons & Dragons*. Foi co-fundador da Devir Portugal, onde divulgou e promoveu o jogo de cartas de *Magic*, e onde editou muitos grandes clássicos dos *comics*. Actualmente, trabalha em vários projectos editoriais de BD, entre os quais a G.Floy, de que é o sócio em Portugal.

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

SÉTIMA TEMPORADA DE A GUERRA DOS TRONOS: O PRINCÍPIO DO FIM

Contém spoilers

TEXTO DE SAFAA DIB / FOTOS DE HBO

A próxima temporada irá encerrar o arco principal da saga A Guerra dos Tronos.

Os Targaryen regressam a casa

Durante mais de duas décadas, os fãs têm aguardado pelos livros que narram a chegada de Daenerys às costas de Westeros. Quis o destino que assistíssemos primeiro a essas cenas na série televisiva. A sexta temporada terminara em 2016 com a armada Targaryen liderada por Dany e os três dragões a rumar no mar em direção aos Sete Reinos, um exército impressionante composto por várias casas que permitiria à pretendente Targaryen recuperar o trono usurpado à sua família.

É impossível não sentir o impacto emocional da chegada de Dany a Pedra de Dragão e a sua entrada triunfal na sala de guerra que pertencera a Stannis nas temporadas anteriores. A chegada da nova rainha irá inevitavelmente desafiar a autoridade da rainha em Porto Real, Cersei.

Cersei é a soberana indisputável em Porto Real depois de ter eliminado grande parte da casa Tyrell e o Alto Pardal, bem como todos os seus seguidores, ao fazer explodir o septo de Baelor com fogovivo que ainda restava do tempo de Aeron, o rei louco. A sua necessidade de novos aliados fá-la dar as boas-vindas a Euron Greyjoy e à sua frota. A relação entre Jaime e Cersei é tensa, mas o irmão e amante mantém a sua lealdade.

A evolução de Sansa tem sido galopante nas últimas temporadas, desde o seu casamento malfadado com o bastardo Bolton. Senhora de Winterfell ao lado do rei do Norte, terá de lidar com a manipulação de Lorde Baelish e com a inquietude dos vassalos de Jon Snow, bem como com o regresso inesperado dos seus irmãos a Winterfell, dados como desaparecidos, Bran e Arya. Arya começa a revelar a sua faceta como assassina exímia, assustando tudo e todos.

Entretanto, Jon Snow é dos poucos protagonistas conscientes do perigo que ameaça Westeros para além da muralha. O exército do Rei Noite está a dirigir-se para sul e só uma aliança conseguirá enfrentá-lo. Ao receber o convite da rainha dos dragões, Snow tem de tentar conquistá-la para o seu lado na luta contra o exército dos mortos.

O novo xadrez político

Torna-se claro pelos primeiros três episódios desta temporada que o objetivo é terminar a guerra civil em Westeros da forma mais ágil e eficaz. A maioria dos espectadores foi apanhada de surpresa pela velocidade dos eventos, em particular com o final arrepiante e brutal do segundo episódio, em que a frota de Euron Greyjoy ataca a frota dos sobrinhos Theon e Yara. Euron sai vitorioso do embate, com as mulheres de Oberyn capturadas ou mortas. Theon vê-se perante o dilema de salvar a sua irmã ou salvar a sua pele, optando por esta última, uma decisão que o irá atormentar durante o resto da temporada.

Este inesperado fracasso militar leva Tyrion, a mão da rainha Daenerys, a optar por outra estratégia: ordenar ao exército dos Imaculados de Dany a invasão de Rochedo Casterly, uma manobra antecipada pelo seu irmão Jaime e que acaba condenada ao fracasso. Enquanto os exércitos de Dany se distraíam com Rochedo Casterly, Jaime tem os olhos postos em Jardim de Cima, o domínio da casa Tyrell.

Cersei obtém uma vitória importante com os exércitos do seu irmão a derrubarem a casa Tyrell. Sai assim de cena uma das personagens mais memoráveis da série desempenhada pela atriz veterana Diana Rigg, Olenna Tyrell, a Rainha dos Espinhos, que obtém a sua vingança dos Lannister, antes de morrer, ao revelar que foi ela quem ordenou o envenenamento do rei Joffrey, filho de Cersei e Jaime. Uma cena de crueldade inesquecível.

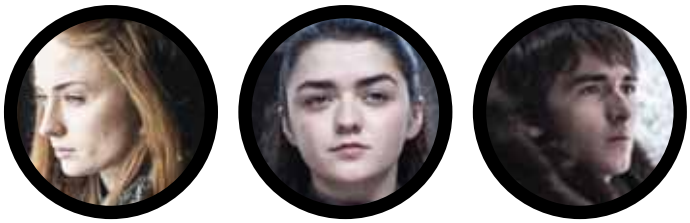
"Após seis temporadas, finalmente testemunhámos o tão esperado encontro entre Jon Snow e Daenerys Targaryen, os representantes do gelo e fogo. O choque de duas personalidades tão dominantes era inevitável..."

"Olenna Tyrell, a Rainha dos Espinhos, que obtém a sua vingança dos Lannister, antes de morrer, ao revelar que foi ela quem ordenou o envenenamento do rei Joffrey, filho de Cersei e Jaime."

Rainha e mãe de dragões

Face a uma reconquista que começa com o pé esquerdo e com várias derrotas, Daenerys decide libertar-se das sugestões dos seus conselheiros e tomar a iniciativa, dando origem a uma das melhores sequências bélicas de todas as temporadas de *A Guerra dos Tronos*, no final do quarto episódio. Montada nos seus dragões, Daenerys apanha o exército Lannister liderado por Jaime e Bronn e liberta uma chuva de fogo, transformando o campo de batalha num inferno. A incrível coreografia das cenas infernais deu origem a um extraordinário final de episódio guiado por três perspetivas: Tyrion, dividido entre o amor ao irmão e a lealdade a Dany, Bronn, um veterano de batalhas que consegue ferir um dos dragões, e Jaime, desesperado por ver o seu exército a ser brutalmente chacinado.

A norte de Westeros, a reunião dos irmãos Stark, que ficam responsáveis por Winterfell na ausência de Jon Snow, traz sentimentos ambíguos. Sansa cresceu e aprendeu a ser manipuladora e a jogar o jogo dos tronos. Ela é objeto de desejo do Mindinho e sabe que o tem de manter numa trela. Arya joga de forma mais transparente, para ela tudo existe a preto ou branco, e evita as áreas cinzentas morais. A relação entre as irmãs é cada vez mais espinhosa. Bran, aparentemente, afastou-se da realidade deste mundo e vive cada vez mais entregue às suas visões e segredos antigos.



"A norte de Westeros, a reunião dos irmãos Stark, que ficam responsáveis por Winterfell na ausência de Jon Snow..."

A REUNIÃO DO GELO E FOGO

Após seis temporadas, finalmente testemunhámos o tão esperado encontro entre Jon Snow e Daenerys Targaryen, os representantes do gelo e fogo. O choque de duas personalidades tão dominantes era inevitável, e a rainha não hesita em exigir que o rei do Norte se torne o seu vassalo, uma posição que colocaria Jon numa situação de poder delicada.

O objetivo de Jon Snow é obter a ajuda de Daenerys na luta contra o Rei Noite, mas tem de lhe provar primeiro o seu valor e integridade. E é então que se congemina um plano para pôr um fim rápido à guerra civil e unir todas as casas contra o mal vindo do Norte...

Embora a totalidade do enredo que deu origem a esta temporada não se baseie em informação disponibilizada pelos livros (porque tal livro ainda não existe), os primeiros quatro episódios mostraram grande promessa e uma vontade grande em cumprir a visão do autor, ao mesmo tempo que respeitavam a componente maquiavélica, fria e calculista de *A Guerra dos Tronos*. Isso deixou de acontecer quando os argumentistas se lembram do pior plano possível. Não há palavras para descrever a imbecilidade do plano de colocar os protagonistas masculinos, os sobreviventes, a participarem numa missão suicida que consiste em raptar um dos zombies, mantê-lo vivo e levá-lo a Porto Real como prova perante Cersei de que os exércitos do Rei Norte são uma ameaça a Westeros.

O PIOR PLANO DE SEMPRE

Meu dito, meu feito. Os homens rapidamente chegam às extensões geladas para além da muralha, lembrando a semelhança com a Irmandade do Anel a atravessar a cordilheira de neve, antes de o grupo entrar nas minas de Moria. É difícil não percecionar o episódio 6 como uma homenagem aos filmes de Peter Jackson, tais são as colagens.

Quando o grupo se vê cercado por um exército de zombies, não é muito diferente da situação em que se encontra parte da Irmandade do Anel na batalha do Forte do Elmo. Claro que seis ou sete guerreiros dificilmente conseguiriam resistir a centenas de mortos-vivos e, graças a Gendry, que fez uma maratona noturna digna de Rosa Mota e Carlos Lopes, e aos corvos que voam mais rápido do que a luz, Daenerys é rapidamente noti-

ficada de que os seus apoiantes se encontram em perigo. Ala que se faz tarde, salta para o dorso de Drogon e chega, mais veloz do que a própria sombra, ao local onde os companheiros se encontram cercados. O poder de fogo dos dragões é imbatível e a batalha parece ganha, mas os Caminhantes Brancos não se rendem tão facilmente. Um deles aponta uma das suas lanças mortíferas na direção do dragão Viserion e consegue feri-lo mortalmente. Daenerys observa em desespero um dos seus dragões a morrer em pleno voo. Por pouco não perdem também Jon Snow, que não é salvo a tempo, mas consegue ser resgatado mais tarde pelo seu tio Benjen Stark.

O episódio não termina sem um *twist* cruel: os Caminhantes Brancos conseguem recuperar o corpo do dragão morto e ressuscitá-lo, o que terá consequências pesadas para Westeros.

O Senhor da Luz continua inexplicável e misterioso nos seus desígnios. Melisandre é expulsa, mas não sem antes profetizar a Varys que ela irá regressar para morrer em Westeros, tal como a Aranha irá morrer também. O enredo entre Sandor Clegane, Thoros de Myr e Beric Dondarrion parece promissor, mas acaba por saber a pouco.

Todos os caminhos vão dar a Cersei

Cumprido o (estúpido) plano, embora com a perda pesada de um dos filhos de Dany, o último episódio da temporada inicia-se com uma reunião formidável de todos os protagonistas sobreviventes de *A Guerra dos Tronos* em Porto Real. Cersei, Dany e Jon, juntamente com Davos, Tyrion, Jaime, Euron Greyjoy e outros, declaram tréguas e reúnem-se para decidir o futuro dos Sete Reinos.

Cersei, grávida do seu quarto filho de Jaime, não dá quaisquer sinais de misericórdia ou flexibilidade. Não irá hesitar em matar para proteger o que lhe pertence. No entanto, a visão assustadora do zombie é o suficiente para a fazer pensar duas vezes e aceita uma paz temporária com os seus inimigos, de forma a ajudá-los a combater o exército do Rei Noite.

Fazendo jus à sua reputação cruel e implacável, Cersei revela a Jaime que mentiu e que tem os seus próprios planos para manter Westeros sob controlo, pondo em evidência como a relação entre os irmãos amantes está a ruir a olhos vistos. Jaime pretende honrar o compromisso com Daenerys, Jon e Tyrion, mesmo contra a vontade da irmã.

O príncipe de cabelo prateado

Enquanto os protagonistas estavam envolvidos nas suas lutas, Sam Tarly aprendia na Cidadela os ofícios dos meistres, mas à sua maneira. Graças a uma energia incansável para percorrer centenas de pergaminhos e tomos, ele adquire a capacidade de salvar Jorah Mormont da doença escamagris (que parecia à partida incurável) e descobre vários segredos importantes (tem uma incrível pontaria para descobrir os livros certos…) que irão ajudar Jon Snow. É graças a Sam que esta temporada encerra com mais detalhes importantes revelados sobre a linhagem de Jon. Ao contrário do proclamado por Robert Baratheon, Lyanna Stark não foi raptada e viola-

da por Rhaegar Targaryen, muito pelo contrário. A rapariga lobo e o príncipe dragão casaram-se em segredo, profundamente apaixonados, a ponto de Rhaegar ter anulado o seu primeiro casamento com Elia Martell.

Sam descobriu essa anulação e o casamento secreto registados num diário e revelou-os a Bran, confirmando que Jon Snow é o herdeiro legítimo ao trono de ferro, ultrapassando a sua tia Daenerys no direito dela ao trono. Curiosamente, foi a primeira vez que a série retratou a figura de Rhaegar (pessoalmente teria gostado mais de o ver em *flashbacks* em temporadas anteriores), uma figura do passado absolutamente decisiva e crucial.

Quando Rhaegar foi morto no Tridente por Robert, Lyanna forçou o seu irmão Ned Stark a prometer-lhe no seu leito de morte, na Torre da Alegria, que ele iria salvar o seu filho recém-nascido de nome Aegon. Ned foi forçado a aceitar e adotou o seu sobrinho, transformando-o num seu bastardo para ocultar a verdadeira identidade da criança.

O QUE ESPERAR NA PRÓXIMA TEMPORADA?

Numa temporada em que as mulheres se viram nas principais posições de poder (Cersei em Porto Real, Daenerys a invadir Westeros e Sansa em Winterfell), torna-se evidente que a última temporada se irá centrar na derrota dos exércitos do Rei Noite que conseguiram derrubar a muralha (com a ajuda de Viserion zombie) e marcham em direção ao sul. Quem irá sobreviver desta vez? Haverá sequer sobreviventes?

Tal como Jon mostrou a Dany em pinturas numas grutas em Pedra de Dragão, só quando as Crianças da Floresta e os Homens se unirem conseguirão derrotar os Mortos-Vivos. E a única ligação às Crianças da Floresta processa-se através de Bran, transformado no vidente e profeta da série.

E agora que Jon e Dan consumaram a sua inevitável relação de amor, como irão encarar as revelações de que são na verdade parentes?

A próxima temporada irá encerrar o arco principal da saga *A Guerra dos Tronos* e as expectativas planetárias estão muito altas. Ainda sem data prevista de publicação do próximo livro de George R. R. Martin, os fãs já há muito se conformaram com o facto de a série terminar primeiro. Irá ser o fim de uma das séries televisivas mais populares de sempre e que revolucionou a cultura popular da última década. **BANG!**

MOMENTOS ALTOS ★★★★★

A chuva de fogo lançada pelos dragões de Daenerys sobre os exércitos Lannister.

A consumação entre Verme Cinzento e Missandei.

A despedida de Olenna Tyrell e a sua vingança contra Cersei.

O diálogo entre Tyrion e Cersei no sétimo episódio, em que as personagens se reconciliam emocionalmente após a morte do pai.

O fim muito aguardado da irritante personagem de Lorde Baelish.

O longo percurso de sobrevivência de Theon Greyjoy.

Bronn. Como não adorar o Bronn?

A evolução de Sansa Stark.

VS.

MOMENTOS BAIXOS ★★

O guião entra no território da total imbecilidade com a estúpida ideia de «vamos capturar um zombie vivo e levá-lo a Cersei».

A consumação da relação entre Daenerys e Jon: uma cena pobre, sem química e embaraçosa pela sua falta de naturalidade.

A desconfiança prolongada e aborrecida entre as irmãs Stark.

O senhor da Luz continua misterioso nos seus desígnios e o enredo em torno de Sandor Clegane, Thoros e Beric pareceu não acrescentar grande valor.

O facto de esta temporada já não ser baseada nos livros, perdendo inevitavelmente muitas das suas qualidades a nível de enredo e personagens.

MELHORES EPISÓDIOS DA TEMPORADA: Episódios 2, 3 e 4 ★★★★★

PIOR EPISÓDIO DA TEMPORADA: Episódio 6 ★★

MELHORES PERSONAGENS:
Sansa Stark, Cersei Lannister e Jaime Lannister

MELHOR DIÁLOGO: (EMPATE ENTRE)
Olenna Tyrell e Jaime Lannister
EPISÓDIO 3
Tyrion Lannister e Cersei Lannister
EPISÓDIO 7

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

POR
EDUARDA
BARATA

ANNE BISHOP

FANTÁSTICO MUNDO NOVO

POR OCASIÃO DA VISITA DA AUTORA A PORTUGAL PARA O 1.º FESTIVAL BANG!, RECUPERAMOS ESTE ARTIGO PUBLICADO NA BANG! N.º 18 QUE NOS APRESENTA AO FANTÁSTICO MUNDO DE "OS OUTROS" CRIADO POR ANNE BISHOP

Anne Bishop está prestes a lançar o sexto volume da série *Os Outros* nos EUA, *Lake Silence*, mas aceitou viajar pela primeira vez para fora dos EUA e conhecer os seus fãs portugueses no Festival Bang!, onde será lançada a edição portuguesa do 5.º volume, *Cartas de Profecia*. O ofício da escrita para Anne Bishop resulta sobretudo das vontades e aventuras por enveredar por terrenos desconhecidos. A própria autora declara não fazer quase investigação nem pesquisa para as suas obras por considerar que a genuinidade da palavra e da ideia se validam melhor desta forma. *Letras Escarlates* foi, assim, o primeiro «teste» de fantasia urbana da autora. Uma nova série com uma nova trama num novo género literário. Mas para a autora nada disto parece novo: Anne Bishop está tão confortável na fantasia urbana que parece que cresceu no meio do universo que criou. E nós aplaudimos. De pé.

Mantém os teus inimigos mais perto

Os Outros tem enfoque na personagem de Meg Corbyn, uma profetisa de sangue da espécie *cassandra sangue*: quando se corta e verte sangue, o seu sangue prediz o futuro. Parece ser um dom bastante útil, apesar de doloroso. Mas não há muitas profetisas assim, e Meg Corbyn vê-se a braços com a constante exploração do seu dom por terceiros, sendo manipulada e punida caso não consinta em fazê-lo. No entanto, Meg não é facilmente domada e, depois de se libertar de um prepotente senhor que desejaria usá-la para sempre, consegue finalmente pisar o seu próprio caminho, liberta de amarras e manipulações. Afinal, a liberdade sempre foi o seu maior desejo. Quando conhece Simon Wolfgard, os dois unem-se contra os estratagemas tirânicos do Controlador para de novo obter os talentos de Meg ao seu serviço.

Liberdade e desejo de justiça são dois dos temas que predominam na atmosfera da série. No entanto, Meg Corbyn é naturalmente bondosa e generosa, procurando criar bem-estar em seu redor. Assim, apesar de humana, o seu dom não possui «odor a presa» e os supostos predadores não lhe tocam e recebem-na como parte do clã. Sim, é verdade: os seres humanos são presas de um sem-número de outras criaturas com o seu q.b. de malévolo, entre as quais vampiros, o que se torna francamente cativante (pois já estávamos desabituados de vampiros que gostassem *realmente* de carne humana). Tal cria um ponto de conflito interessante na obra e que decerto irá acompanhar o percurso de Meg Corbyn ao longo de toda a série: ela é humana e convive com os predadores da sua espécie, os chamados Outros. Poderá também ser o início de uma bela amizade: uma possível reconciliação entre ambas as espécies, a partir da qual presas e predadores tenham de se unir por um bem maior. A heroína é Meg, e o futuro parece estar do seu lado. Ou melhor ainda, dentro das suas veias.

O (des)propósito da investigação

É incrível, mas é verdade: Anne Bishop não investiga para os seus livros. Então como consegue obter um universo credível e personagens consistentes?

É fácil entender porque é que a ideia da investigação é inerente ao processo da escrita e sopesa a boa reputação do autor: um autor que escreve sem nada ter investigado arrisca-se a criar a partir de nuvens vagas de conceitos sem conseguir descortinar o seu verdadeiro sentido. As ideias e conceitos fabricados a partir da fonte inesgotável de criação do autor têm também de possuir coerência e estrutura — invenção pura sem a mínima orientação não torna sequer a história apelativa. Porém, há também o risco de sufocar o texto criativo com factos e torná-lo um relatório explicativo em vez de uma boa história — e neste sentido, Anne Bishop explica-nos, quando questionada por Patricia Briggs (nota: "I" é o epíteto a que Anne Bishop se refere como o «bicho papão da investigação»):

GALERIA DE PERSONAGENS

MEG CORBYN

Jovem profetisa, é uma *cassandra sangue* cujo poder consiste em predizer o futuro através do sangue que escorre de golpes ou cortes na sua pele. No entanto, Meg não deixa que seja isso a defini-la: na verdade já viveu demasiado tempo sob a sombra do seu dom. Quando se consegue finalmente libertar, Meg procura dar azo a outras competências que possua: uma vez que passou tanto tempo isolada, o seu altruísmo e generosidade ressaltam, e desde logo conquista inúmeros amigos e aliados para as causas das futuras batalhas que ainda tem a travar.

SIMON WOLFGARD

Líder do clã de Lakeside (ou seja, líder dos Outros), fica inicialmente desconfiado dada a sua natureza de metamorfo, mas cedo se rende aos encantos de Meg, embora nutra sempre complexos sentimentos por ela, entre o carinho e a necessidade de proteção, e negação dos mesmos. Tem uma voz grave e é sedutor, apesar de nunca se sentir confortável na sua pele humana. Ciente das dificuldades que terá de combater para fazer o Controlador beber o amargo licor da justiça, é um diplomata ao unir todos os clãs pertencentes aos Outros e os humanos em nome do bem maior.

CONTROLADOR

Anónimo e oculto — é o cérebro do sistema político tirânico que governa o mundo dos Outros. Assim que Meg Corbyn foge do seu alcance, o Controlador não poupa esforços para a reaver, visto ter sido das mais preciosas profetisas de sangue que possuía. As *cassandra sangue*, ou profetisas de sangue, são importantes instrumentos para permitir a previdência estratégica de teor financeiro e político, daí que o controlador não abdique delas facilmente.

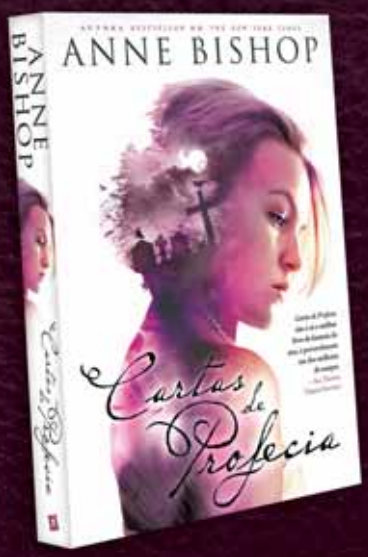
ALGUMAS ESPÉCIES DA SÉRIE

METAMORFOS — criaturas mais comuns neste mundo alternativo. Apesar de possuírem forma animal e humana, sentem-se frequentemente desconfortáveis na sua pele humana e são muito «animalescos» em termos de instinto e comportamento. As diferentes espécies distinguem-se pelo sufixo «-gard» no nome.

SANGUINATI — sugadores de sangue com a aptidão de se transformarem em fumo. São similares a vampiros — fleumáticos, elegantes e mortais —, mas não tão românticos como na ficção atual. A sua forma em fumo poderá engolir a presa, podendo retirar sangue com apenas um toque.

ELEMENTAIS — são nomeados a partir dos elementos ou estações do ano que controlam, detendo o poder de formar — ou destruir — o mundo. Apesar de os metamorfos e os sanguinati serem o «rosto público» dos Outros, são os Elementais que têm o verdadeiro trabalho de sustentação de toda a ordem.

CASSANDRA SANGUE — as misteriosas *cassandra sangue* — ou profetisas de sangue — não são bem humanas nem bem parte dos Outros. Estas jovens têm visões do futuro com o seu próprio sangue, cortando-se na pele. Valiosíssimas, são isoladas como vítimas de quarentena hospitalar, sendo os seus gestos, ações e pensamentos controlados ininterruptamente. No entanto, este dom poderá também conduzi-las ao vertiginoso abismo da insanidade e até à morte. São, além disso, conhecidas pela pureza dos seus corações.



Obra: Cartas de Profecia
Saga: *Os Outros*
Autor: Anne Bishop
Género: Lit. Fantástica
Editora: Saída de Emergência
PVP: 17,70€

«Humm. Terei de reconsiderar a palavra "I". Sempre que alguém me pergunta se faço "I" para os meus livros, eu digo que não porque a "I" significa encher o teu cérebro de factos que alguém decidirá que não estão corretos quando nos aventuramos a usá-los. A palavra "I" tem imensa energia negativa para mim, sabes? Então eu não "I". Salvo que, como tu, sigo fios de raciocínio, divagando um pouco através disto e daquilo. Sigo elos de ligação entre palavras no dicionário e nas ferramentas de processamento de texto, aprendendo sobre palavras e em busca de nomes (como Erebus e Tehys — ainda não os conheceste), vendo DVD sobre lobos e corvos e bisontes, e lendo sobre eles também. Mas isso é apenas "aprender coisas", não é "I". Dito isto, estar apto a aprender sobre tudo e qualquer coisa é uma das vantagens de ser escritor.»

Uma galeria de imagens… mental

Anne Bishop é, acima de tudo, uma escritora de imagens. As suas ideias partem de imagens já criadas que surgem subitamente na sua mente e que, ao longo do tempo, se vão multiplicando por diferentes cenários e em diversas eras, até se tornar um álbum mental de uma narrativa por desbravar através das palavras. Daí a importância que ela coloca à componente visual de um universo narrativo, e de todo o campo semântico que o rodeia e compõe a atmosfera que envolve as personagens, sem se centrar tanto na investigação, por receio de poluir as imagens. Assim o declara no seu ensaio:

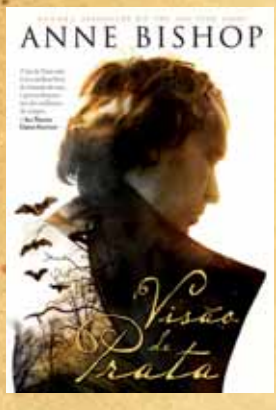
«Errando numa nova direção:
Um ensaio para a *webpage* Roc,
escrita em fevereiro de 2013

Meg Corbyn e eu temos algo em comum: vemos por imagens. Deixem-me mostrar-vos como *Os Outros* e o seu mundo vieram até nós.
Imagem, algures na década passada: um complexo sólido de edifícios numa rua da baixa da cidade. Subitamente há um lapso e um portão de ferro que revela um pátio relvado. Pensamento: quem vive nestes edifícios, escondido de todas as pessoas que atravessam aquele portão? Que segredos habitam por trás destas fachadas vulgares?»

Anne Bishop é quase alquimista: a partir de fragmentos dispersos, como cacos de um espelho partido, vai-os colando e unindo até formar o reflexo que pretende. Neste sentido, as palavras tornam-se ferramentas para tornar essas imagens mais límpidas e mais coesas. E por isso nos parecerá claro que, sob *Letras Escarlates*, se ergam castelos (ou neste caso, edifícios) de imagens num universo fantástico — fantástico de fantasia e fantástico de incrivelmente bem concebido —, um universo inteiramente à nossa espera.

LER A ENTREVISTA ENTRE ANNE BISHOP E PATRICIA BRIGGS EM:
www.usatoday.com/story/happyeverafter/2015/02/19/patricia-briggs-anne-bishop-interview-book-tour/23628577/

ENSAIO SOBRE OS OUTROS EM:
www.annebishop.com/s.written.red.essay.html



ENTREVISTA A ANNE BISHOP

Foi assim tão diferente mudar de fantasia para fantasia urbana? Que variante prefere?

Para mim não foi realmente uma mudança. Escrevo fantasia da maneira que sempre escrevi, mas desta vez o mundo que estou a explorar tem filmes e pizas assim como seres sobrenaturais. Uma das coisas que mais me diverte nesta série é ir a lojas e ver todo o *merchandising* através do olhar dos *Outros* e pensar o que eles achariam dos artigos e o que comprariam.

Como surgiu uma ideia e um sistema tão imaginativos para esta série? A dinâmica das personagens, o percurso atribulado de Meg Corbyn... Poderia falar-nos um pouco sobre o que a inspirou?

Há alguns anos, pensei que seria divertido escrever sobre lobisomens e vampiros, mas não tinha ainda ideia de quem eram ou o mundo em que viviam, além do facto de ter de ser contemporâneo. Informações e ideias começaram a acumular ao longo de alguns anos... Quando alcancei o ponto de refletir no que aconteceria se os Outros fossem uma espécie inteiramente diferente que tivesse o dom de tomar a forma de outros predadores, incluindo os humanos, tive então ideia do lugar em que começaria por formar o mundo chamado Namid.

Uma das coisas mais interessantes sobre Letras Escarlates *é, de facto, essa — o de realmente conseguir criar um predador consistente e credível para os humanos, além da complexidade de todo o sistema social em seu redor. Como fluiu a história — foi de algum modo estranho retratar os humanos sob o topo da cadeia alimentar? Por outras palavras — qual foi o maior desafio ao escrever* Os Outros*?*

Quando comecei por encarar *Os Outros* como os predadores dominantes do seu mundo, não tive problema nenhum em ver os humanos como predadores inteligentes e inventivos que estavam em conflito e em competição com seres que pensavam neles como presas. O meu maior

ANNE BISHOP vive em Upstate New York onde gosta de passar o tempo a jardinar, ouvir música e a criar mundos de grande imaginação. É autora de vários romances, incluindo a premiada *Saga das Joias Negras*, bem como o *Mundo Efémera* e a *Trilogia dos Pilares do Mundo*.

desafio foi trabalhar o mapa de Lakeside para que eu soubesse, quando alguém estivesse num veículo, se deveria virar à esquerda ou à direita numa intersecção.

Quantos livros tenciona escrever para esta série?

Neste momento há seis livros. Não sei ainda quantos mais virão, até eu estar mais envolvida na história que está a decorrer agora.

Quando cria ou pensa numa personagem ou sobre o universo do romance, surge-lhe naturalmente ou tem alguma espécie de ritual que lhe permita entrar na atmosfera da história?

Temos de dar à voz criativa um lugar tranquilo para ela se manifestar. Se está sempre a ouvir música ou tem a televisão ligada atrás de si, estará a distrair-se da possibilidade de criar um lugar ou uma personagem que seja sua. Quando eu faço algumas tarefas em casa ou faço jardinagem pergunto-me: «E se isto ou aquilo pudesse acontecer? Como seria? Quem viveria ali? Ou se este tipo de pessoa ou de ser existisse, em que mundo viveriam?» Depois tomo nota do que atrai a minha atenção, porque estas coisas são habitualmente o início de um lugar, de uma personagem ou de uma história.

Fez algum tipo de investigação? Qual foi uma das coisas que mais a maravilhou à medida que criava o mundo de Os Outros*?*

Vi inúmeros DVD sobre lobos, corvos, bisontes e outros animais. Não que eu considere isso investigação, pois tendo a ver programas sobre a Natureza de qualquer forma. Quando preciso de saber algo especificamente, procuro a resposta a essa pergunta ou verifico junto de um amigo que trabalha nessa área. Não posso dizer que fiquei maravilhada com a criação do mundo em si, mas fico sempre entusiasmada por muitas coisas enquanto escrevo as histórias.

Tem alguns hábitos ou rotinas de escrita que gostaria de partilhar? Qual é a sua recomendação para inspirar pessoas que escrevam?

Eu resguardo o meu tempo para a escrita, e nada, exceto uma emergência, é permitido interferir com isso. Passo tempo dentro do meu silêncio para que consiga escutar as vozes das personagens e ver a forma da história e dos lugares. Leio para aprender e leio por diversão. Ambos me ensinam sempre alguma coisa. A minha recomendação para aqueles que começam agora a escrever? Bem, pensar sobre a escrita não é o mesmo que escrever. A única maneira de aprender como escrever uma história é ir escrevendo histórias, aprendendo como se criam personagens e lugares, aprendendo que diferentes elementos da escrita dotam a história da sua forma e da sua profundidade. Ler sobre estas coisas é uma boa forma de começar, mas a única forma de ver se se adequam com a sua forma de narrar uma história é escrever e escrever e escrever. E tal como é bom aprender de livros já publicados, não compare as suas histórias mais «jovens» com aquelas que foram publicadas. Foram criadas por escritores que levaram anos a aperfeiçoar a sua arte e a fazer a viagem que ainda agora começa para outros.

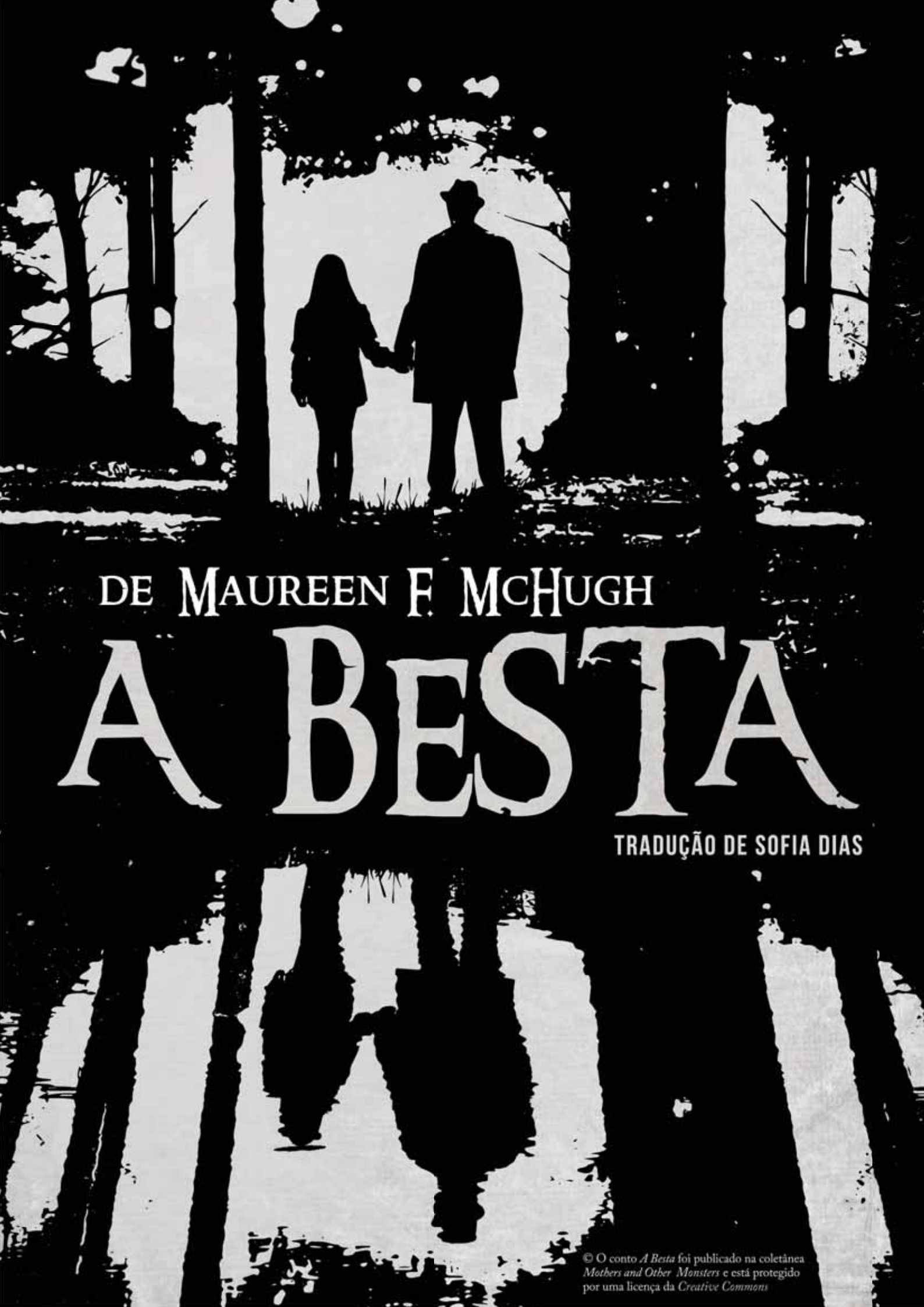
Foi nomeada para o 2014 RT (Romantic Times) Reviewer's Choice Award na categoria de Construção de Mundos para Fantasia Urbana por Bando de Corvos*, o segundo livro da série, publicado em março 2015 — parabéns! Qual foi o melhor elogio que alguma vez recebeu sobre* Os Outros*?*

Que a personagem de Meg Corbyn demonstra às pessoas que se podem ter limitações e ainda assim ser-se um herói.

Se fosse anfitriã de um jantar e pudesse convidar cinco personagens, vivas ou não, quais escolheria? E se fossem personagens dos seus romances?

Daemon Sadi [Joias Negras], Glorianna Belladonna [Mundo Efémera], Roarke [da série Mortal de J. D. Robb], Walt Longmire [da série Longmire de Craig Johnson] e Armand Gamache [série Inspetor Gamache de Louise Penny]. **BANG!**

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



DE MAUREEN F. MCHUGH

A BESTA

TRADUÇÃO DE SOFIA DIAS

© O conto *A Besta* foi publicado na coletânea *Mothers and Other Monsters* e está protegido por uma licença da *Creative Commons*

«... Ao caminharmos de volta, atravessámos a escola enquanto chuviscava, com o meu pai alto, no seu fato azul, e o barulho dos meus sapatos contra o linóleo. Havia duas turmas de cada ano, começando no sexto até terminar no primeiro. O corredor terminava num T e virámos à esquerda para o ginásio, depois caminhámos por baixo das arquibancadas e permanecemos ao lado da porta, à espera que a chuva parasse...»

Eu tinha 13 anos. Era primavera, aquela época estéril em março em que não tens a certeza se está realmente mais quente, mas estás tão desesperado por uma mudança que dizes a ti próprio que a lama à beira do passeio é diferente da lama de inverno e tens a certeza de que o cheiro a terra molhada tem, de súbito, um pouco do cheiro das chuvas de verão, da relva e das minhocas afogadas.
E tem, porque é primavera e dentro da terra algo se mexe. Eu usava um vestido amarelo de linho que a minha mãe tinha escolhido e, por isso, não gostava dele, embora me assentasse bem. Os meus sapatos eram brancos e estava concentrada em mantê-los longe da lama. O meu pai e eu íamos à missa. A minha mãe não ia, ela era Protestante. O meu pai pôs a mão nos meus cabelos, a sua palma no topo da minha cabeça, e eu conseguia sentir o osso do meu crânio e a minha pele e a sua palma quente, tão seca e forte. Quando era criança, fazia isso com frequência, e chamava-me de Músculos. Já não me chamava de Músculos ou punha a sua mão na minha cabeça há muito tempo. Não consegui evitar arquear as costas um pouco, queria empurrar contra a sua mão como um gato, mas o instinto que vem com a idade dos 13 anos, a semicautela que torna uma rapariga tímida, ou selvagem, a timidez, dizia-me que era melhor apenas caminhar. Eu queria sentir a borda áspera do bolso do seu casaco contra o meu rosto, mas eu era demasiado alta. Queria voltar a ter 7 anos, e sentir-me segura. Mas ainda queria empurrar contra a mão dele e enfiar a minha mão no seu bolso e roubar a luva com palma de couro, esse animal secreto.

Em vez disso, fui à igreja, tirei um Boletim, mergulhei o dedo na Água Benta e genufleti. O interior da igreja cheirava a madeira húmida e a limpa-móveis, sem vida nenhuma. O meu pai tirou o casaco e dobrou-o por cima da ponta do banco e, quando regressei da comunhão, roubei a sua luva. Ainda sentia na boca o sabor a papel da hóstia e inalei fundo o couro. Cheirava a março.

Ao caminharmos de volta, atravessámos a escola enquanto chuviscava, com o meu pai alto, no seu fato azul, e o barulho dos meus sapatos contra o linóleo. Havia duas turmas de cada ano, começando no sexto até terminar no primeiro. O corredor terminava num T e virámos à esquerda para o ginásio, depois caminhámos por baixo das arquibancadas e permanecemos ao lado da porta, à espera que a chuva parasse.

Estava escuro por baixo das arquibancadas. O meu pai era um homem jovem, 35 anos, mais jovem porque gostava de estar no exterior, jogar softball ao sábado e levar-me a mim e à minha mãe a acampar nas férias. Enquanto ele balançava nos calcanhares com o casaco por cima dos ombros e as mãos nos bolsos, eu pensava em bacon e ovos, tostas com compota de pêssego. Estava cheia de fome.

O espaço por debaixo das arquibancadas era secreto e sombrio. Havia coisas nas sombras; um balde metálico, uma esfregona, trapos. Ao lado da porta estava um candelabro alto de ferro forjado, do mesmo tipo dos que se colocavam em cada ponta do altar. O candelabro tinha uma ponta irregular. No chão estava um papel de pastilha elástica. Eram vendidos nos jogos de basquetebol do oitavo ano às sextas à noite. A luz que emanava da porta tornava as sombras por baixo das arquibancadas ainda mais negras, o longo espaço esticado a uma grande distância.

Ouvi a chuva e o leve som do papel e cheirei o chão húmido. Não me aproximei do meu pai, mas mantive a minha mão no bolso, sentindo a suave luva de couro.

Ouviu-se um rumorejar no chão e o som da chuva suave. Interroguei-me sobre se alguém estaria por baixo das arquibancadas, se haveria grilos ou ratos. O rumorejar poderia ser provocado por ratos. Desejei que a chuva parasse. Queria ir para casa. O barulho dos meus sapatos era ruidoso demais e, por isso, parei. Houve outra coisa que clicou e tentei ver o que era, mas não consegui ver nada. Não era tão alto quanto o barulho dos meus sapatos. O meu pai aclarou a garganta e olhou para a porta.

Imaginei a presença de um homem ali na escuridão, um condenado foragido ou um louco.

Tinha quase parado de chover. Em quinze minutos estaríamos em casa e a minha mãe faria ovos.

Ouvi um barulho como papel. O meu pai ouviu-o também, mas fingiu que não pois não virou a cabeça. E então houve um som mais pesado, um raspar, como uma caixa a ser arrastada pelo chão. Olhei para o meu pai, mas ele não virou a cabeça. Desejava que ele virasse a cabeça. Houve um novo clique e o mesmo rastejar, e não conseguia perceber o que era. Não tinha nenhuma explicação para a combinação de sons. Não havia dúvidas de que havia duas coisas, pelo menos, a produzir ruídos ao mesmo tempo. Houve uma vez, durante uma febre, em que ouvi centenas de pássaros no exterior da minha janela e estava aterrorizada com a possibilidade de eles se atirarem contra o vidro para me atacar, mas era apenas a chuva nos beirais.

Desde então aprendi que o mundo era mais normal do que eu supunha; pássaros não se concentravam do lado de fora das janelas, os louva-a-deus predadores não crescem em tamanho, não havia nada debaixo da minha cama a não ser pó e lunáticos foragidos não se ocultavam por baixo das arquibancadas da escola católica. Mas ouvi de novo o barulho da caixa a ser arrastada. O meu pai não virou a cabeça e eu não conseguia decifrar o que era até que, de súbito, surgiu um cheiro a cão molhado.

«Olhei para o meu pai, ainda envolto na escuridão da entrada. O seu rosto estava estranho, vazio. Os seus olhos eram dourados e no lugar das pupilas refletiam vermelho, como um gato nas trevas, mas quando saiu para o exterior, parecia ser ele de novo...»

Os cliques assemelhavam-se ao som das unhas das patas de um cão a arranhar o chão, e surgiu de novo o barulho rastejante. Olhei para o meu pai e disse «será um cão?», e ele finalmente virou a cabeça.

E lá estava. Era alto e tinha uma cabeça absurdamente pequena, a cabeça de um pássaro com um bico duro e curto como o de um pardal, com a diferença de que a ponta curvava cruelmente para baixo. As penas na sua cabeça eram amarelas e tinha uma nuvem de mosquitos em torno dos seus olhos dourados. Tinha um corpo semelhante a um animal grande peludo, com poucos pelos nos quadris, não como um cavalo, talvez como um leão, e os pés eram em forma de patas como as de um pássaro mas mais fortes e grossas, com os tendões a escurecer de um dourado para cinza acetinado, terminando as extremidades numa garra espessa. Era tão alto quanto o meu pai.

Permaneceu ali, com uma garra erguida, e a sua língua preta de pássaro movia-se enquanto ofegava. O seu hálito cheirava a cão molhado. Pensava que iria falar. Não conseguiria suportá-lo se falasse. Questionei-me se não seria o fim do mundo, mas não estava preparada.

O meu pai deu um passo atrás, com o som dos seus sapatos a raspar o chão. A besta inclinou a sua cabeça na nossa direção e virou-a de lado, com uma língua preta e húmida como um caracol. O meu pai agarrou no candelabro de ferro forjado. A besta ergueu-se e gritou como uma rapariga, um som estranho e terrível saído da garganta da besta, e o meu pai atirou o ferro pesado contra o seu peito e a ponta atravessou-o como se fosse papel. A besta dobrou-se em seu redor da mesma forma que um lençol estendido quando corremos contra ele, e então o meu pai agarrou-me. O grito da besta ecoou no ginásio.

Fui puxada contra o casaco do meu pai e ele segurou a minha cabeça e murmurou: «Não grites, está tudo bem. Ssssh.»

Mas eu não tinha gritado. Não tinha emitido nenhum som. O casaco do meu pai envolvia-me e escondia-me, e eu tinha medo de olhar, medo de descobrir que o mundo tinha mudado. Já não sabia, apesar de ele me ter protegido, se ainda podia contar com o meu pai.

«A chuva parou», disse o meu pai como se fosse tudo normal, e olhei em redor. Não havia nenhuma besta, apenas o candelabro de ferro forjado atirado para debaixo das arquibancadas. Lá fora estava húmido e cheirava a primavera. O meu pai soltou-me, endireitou o casaco nos ombros e eu senti-me embaraçada.

Dirigi-me para fora, com cuidado, nos meus sapatos brancos; os carros tinham desaparecido do parque de estacionamento e o sinal em frente à escola dizia «Férias da Páscoa; 4 a 11 de abril. Conduza com atenção». Um pardal molhado encontrava-se nos arbustos.

Olhei para o meu pai, ainda envolto na escuridão da entrada. O seu rosto estava estranho, vazio. Os seus olhos eram dourados e no lugar das pupilas refletiam vermelho, como um gato nas trevas, mas quando saiu para o exterior, parecia ser ele de novo.

Eu queria estar em casa a comer tostas com compota de pêssego, por isso esqueci-me. Em casa, a minha mãe estava à espera. Quando perguntou ao meu pai o que acontecera à sua luva, ele não sabia. E eu não disse. **BANG!**

Maureen F. McHugh passou grande parte da sua vida no Ohio, mas já viveu em Nova Iorque e na China. É autora de quatro romances. O seu primeiro romance, *China Mountain Zhang*, venceu o James Tiptree Jr. Award e a sua coletânea de contos *Mothers* and *Other Monsters* foi nomeada para vários prémios.

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

TRILOGIA ÁREA X

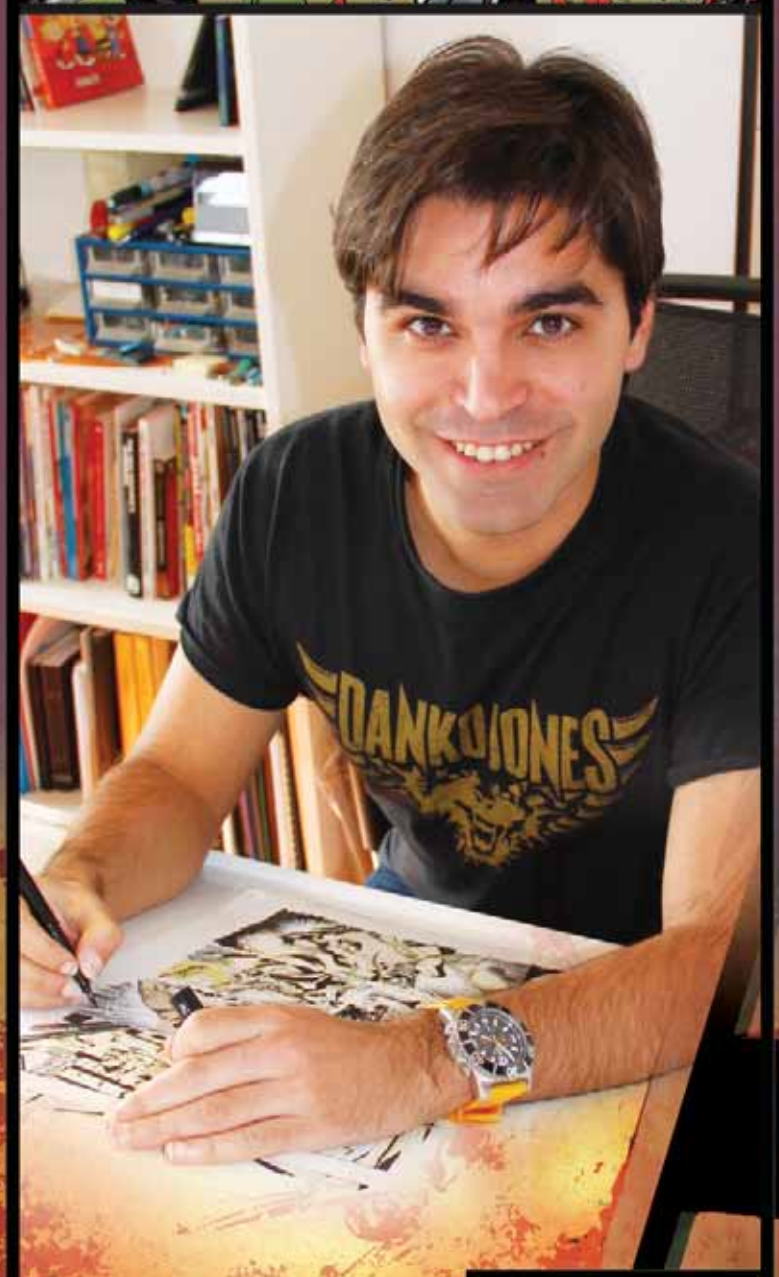
JEFF VANDERMEER

DESCUBRA OS LIVROS QUE DERAM ORIGEM AO NOVO FILME DE ALEX GARLAND, *ANIQUILAÇÃO*

SAÍDA DE EMERGÊNCIA
WWW.SDE.PT

PARA SEMPRE

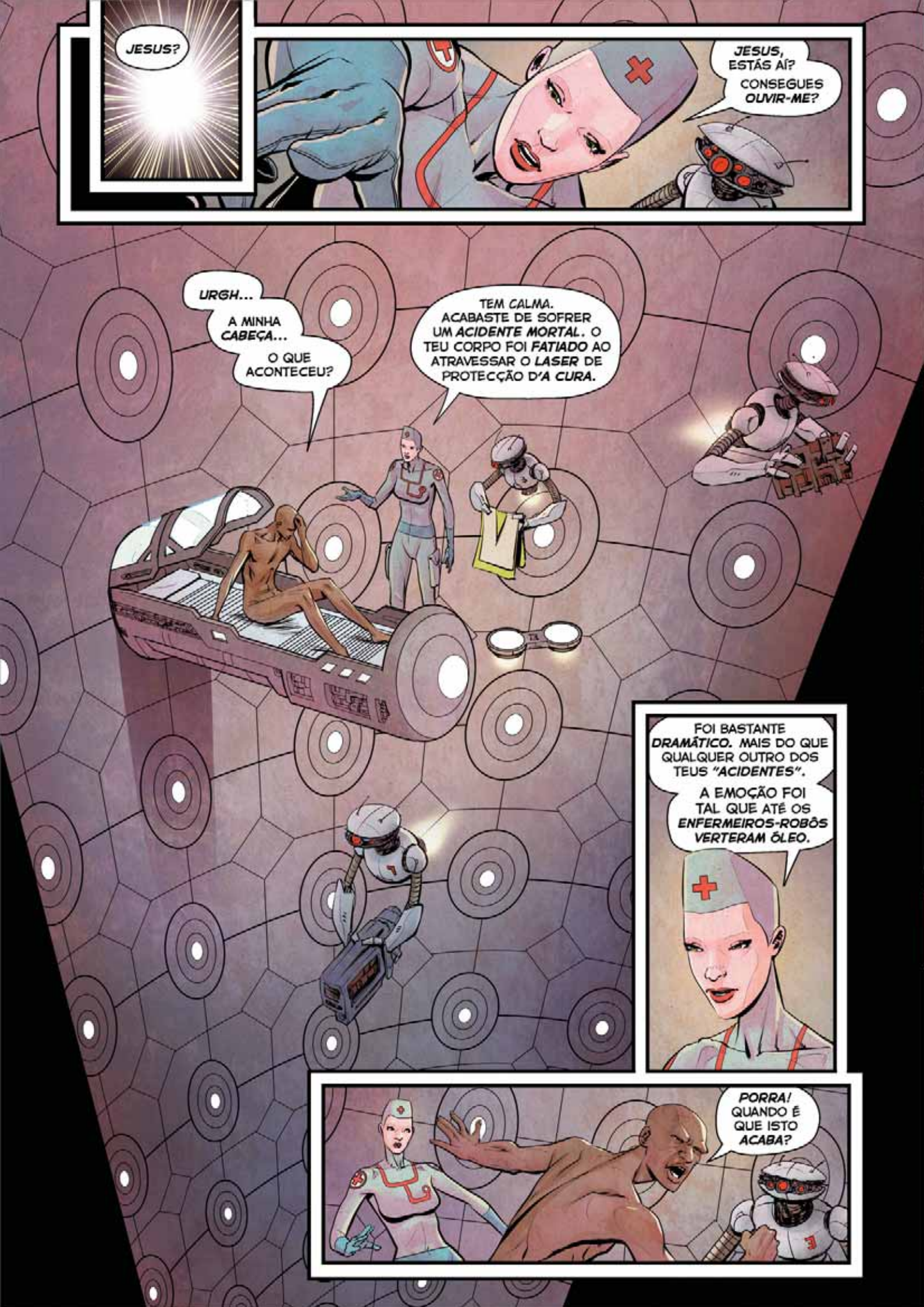
POR MIGUEL MONTENEGRO

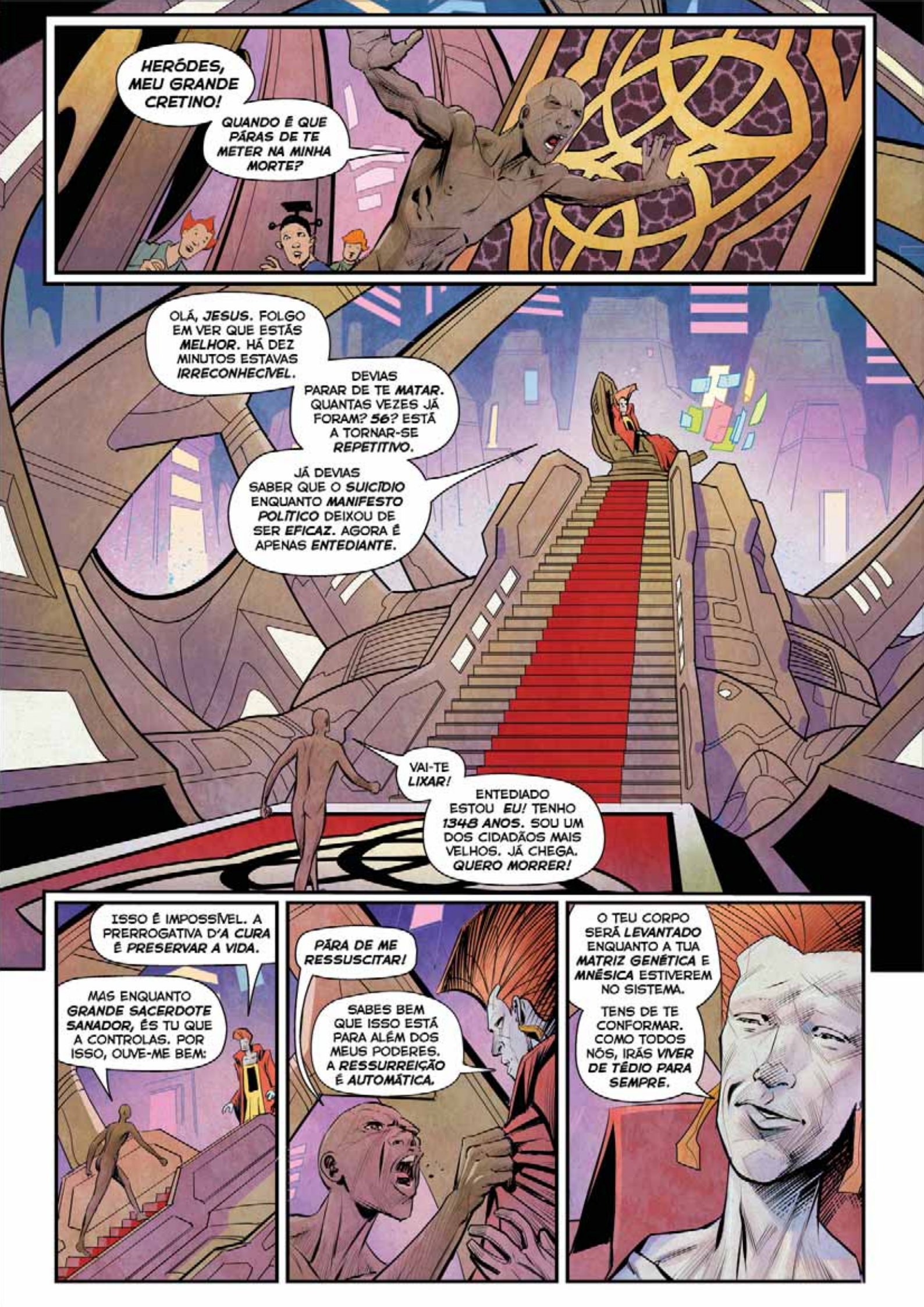


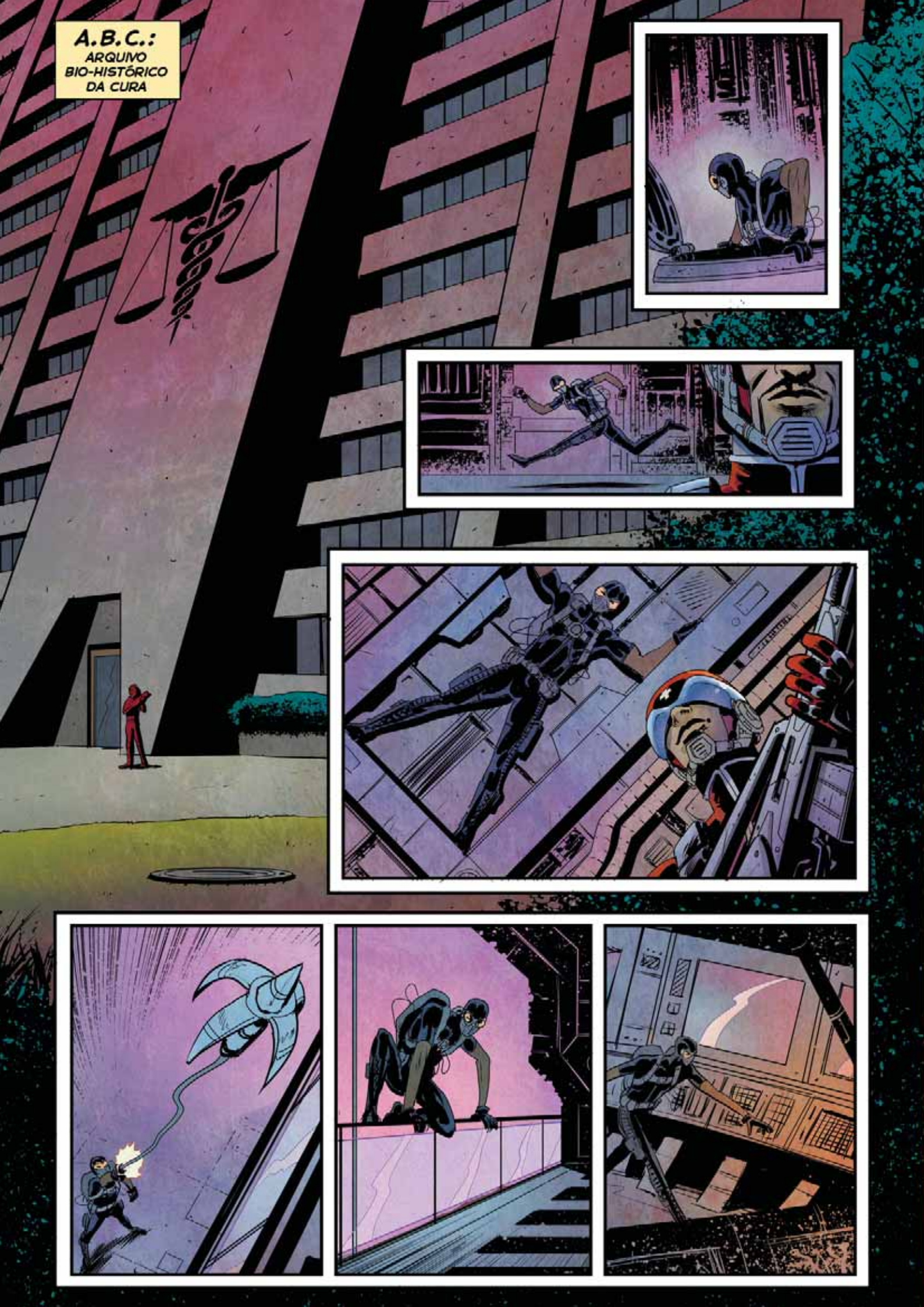
Miguel Montenegro foi o primeiro autor português a trabalhar para a Marvel Comics, tendo também colaborado com outras editoras americanas, como a Image Comics e a Dynamite Entertainment. Também trabalha em publicidade, tendo feito mais de mil *storyboards* para algumas das maiores agências e produtoras 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.

PARA SEMPRE

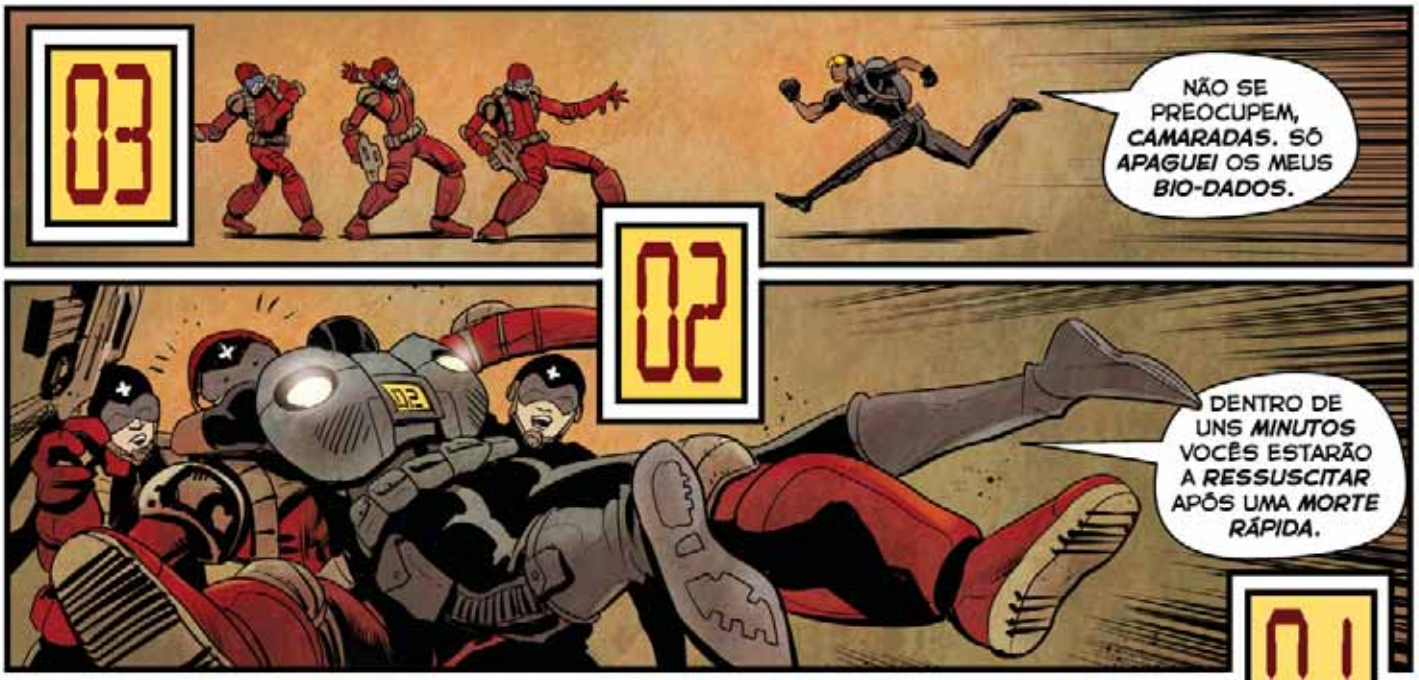
POR MIGUEL MONTENEGRO

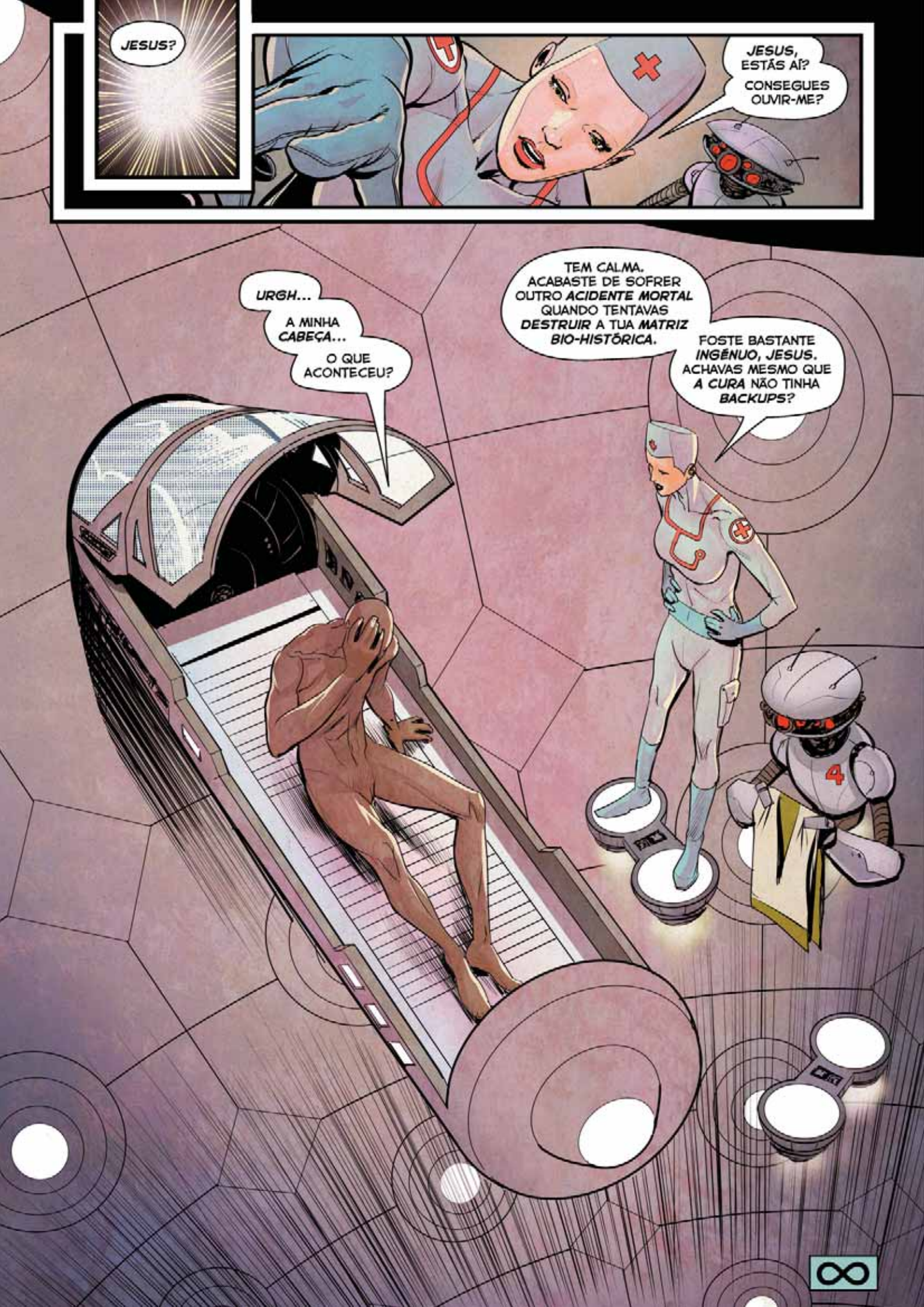

JESUS?
JESUS, ESTÁS AÍ? CONSEGUES OUVIR-ME?
URGH... A MINHA CABEÇA... O QUE ACONTECEU?
TEM CALMA. ACABASTE DE SOFRER UM ACIDENTE MORTAL. O TEU CORPO FOI FATIADO AO ATRAVESSAR O LASER DE PROTECÇÃO D'A CURA.
FOI BASTANTE DRAMÁTICO. MAIS DO QUE QUALQUER OUTRO DOS TEUS "ACIDENTES". A EMOÇÃO FOI TAL QUE ATÉ OS ENFERMEIROS-ROBÔS VERTERAM ÓLEO.
PORRA! QUANDO É QUE ISTO ACABA?


HERÓDES, MEU GRANDE CRETINO!
QUANDO É QUE PÁRAS DE TE METER NA MINHA MORTE?
OLÁ, JESUS. FOLGO EM VER QUE ESTÁS MELHOR. HÁ DEZ MINUTOS ESTAVAS IRRECONHECÍVEL.
DEVIAS PARAR DE TE MATAR. QUANTAS VEZES JÁ FORAM? 56? ESTÁ A TORNAR-SE REPETITIVO.
JÁ DEVIAS SABER QUE O SUICÍDIO ENQUANTO MANIFESTO POLÍTICO DEIXOU DE SER EFICAZ. AGORA É APENAS ENTEDIANTE.
VAI-TE LIXAR!
ENTEDIADO ESTOU EU! TENHO 1348 ANOS. SOU UM DOS CIDADÃOS MAIS VELHOS. JÁ CHEGA. QUERO MORRER!
ISSO É IMPOSSÍVEL. A PRERROGATIVA D'A CURA É PRESERVAR A VIDA.
MAS ENQUANTO GRANDE SACERDOTE SANADOR, ÉS TU QUE A CONTROLAS. POR ISSO, OUVE-ME BEM:
PÁRA DE ME RESSUSCITAR!
SABES BEM QUE ISSO ESTÁ PARA ALÉM DOS MEUS PODERES. A RESSURREIÇÃO É AUTOMÁTICA.
O TEU CORPO SERÁ LEVANTADO ENQUANTO A TUA MATRIZ GENÉTICA E MNÉSICA ESTIVEREM NO SISTEMA.
TENS DE TE CONFORMAR. COMO TODOS NÓS, IRÁS VIVER DE TÉDIO PARA SEMPRE.


A.B.C.:
ARQUIVO
BIO-HISTÓRICO
DA CURA

E...
...ESTÁ FEITO.
INTRUSO!
PÁRA ONDE ESTÁS!
DELETED
TARDE DEMAIS.
CLIC!


03
NÃO SE PREOCUPEM, CAMARADAS. SÓ APAGUEI OS MEUS BIO-DADOS.
02
DENTRO DE UNS MINUTOS VOCÊS ESTARÃO A RESSUSCITAR APÓS UMA MORTE RÁPIDA.
01
"JÁ PARA MIM, SERÁ O FIM."


JESUS?
JESUS, ESTÁS AÍ? CONSEGUES OUVIR-ME?
URGH... A MINHA CABEÇA... O QUE ACONTECEU?
TEM CALMA. ACABASTE DE SOFRER OUTRO ACIDENTE MORTAL QUANDO TENTAVAS DESTRUIR A TUA MATRIZ BIO-HISTÓRICA.
FOSTE BASTANTE INGÊNUO, JESUS. ACHAVAS MESMO QUE A CURA NÃO TINHA BACKUPS?
4

A LIGA
STEAMPUNK DE LISBOA

A Liga Steampunk de Lisboa é um grupo de cosplayers, *criativos e entusiastas que se divertem a fazer criações* steampunk *e a divulgar um pouco da cultura, moda, literatura e sobretudo do espírito DIY* (Do It Yourself) *associado a este movimento.*
Como grupo de convívio, criam diversos eventos como sessões fotográficas, festas Murder Mystery, *torneios de duelos, festas temáticas, visitas dentro de personagem a feiras e mercados, entre outras actividades. Estiveram também presentes com bancas em eventos como o SciFi Lx, EuroSteamCon, Spring It, Iberanime, Manga and Comic Event e Comic Con Portugal.*

ALGUMAS DAS SEGUINTES ATIVIDADES QUE SÃO DESENVOLVIDAS NOS EVENTOS:

• BANCA DA LIGA, com artigos para venda que permitem a qualquer pessoa acessorizar a sua *persona* a vapor e também com artigos para exposição que cativam quem queira saber mais sobre este universo alternativo.

• TORNEIO DE DUELOS – temerários são desafiados a utilizar pistolas Nerf customizadas e providenciadas pela Liga para testar a sua pontaria. Supervisionados por dois padrinhos, são emparelhados e guiados pelo Mestre de Armas na arte de duelar.

• WORKSHOPS – de temática *DIY & Crafts*, partilham técnicas de customização de objetos e roupas *Steampunk*.

• MURDER MYSTERY – num jogo de dedução e imenso apontar de dedos, um grupo de 15 a 20 pessoas participa numa história que se desenrola à frente dos seus olhos enquanto tentam encontrar o assassino.

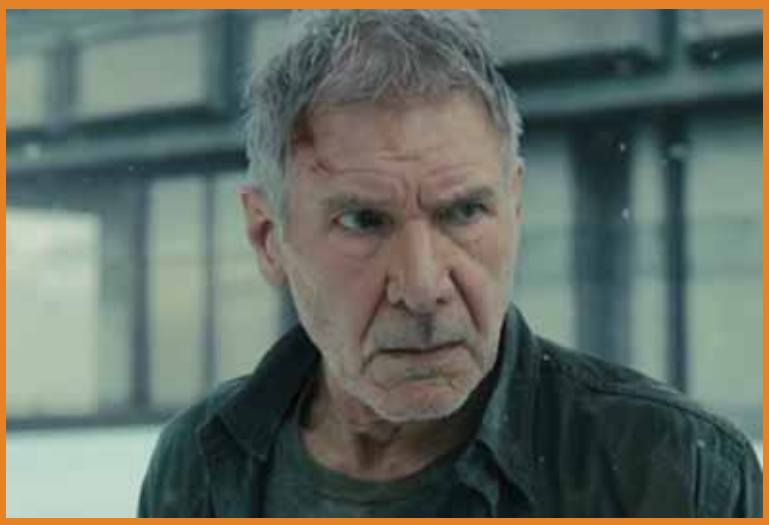
• DUELOS DE CHÁ – esqueçam o típico chá das cinco: trocam-se insultos vitorianos e segue-se um jogo tenso vendo quem será a primeira bolacha (ou pessoa) a quebrar. Ideal para quem tem alguma querela para resolver com um amigo.

• STEAM SNAP – para que não deixem o evento sem uma *souvenir* retro-futurista, a experiência dos visitantes é capturada através de fotografias em que são vestidos a rigor com roupas e acessórios *Steampunk*.

Sugestões Fnac

Expert Fnac

Blade Runner 2049: afinal, Deckard é ou não é um replicant?



A interminável questão levantada no primeiro filme (1982) e amplamente debatida nos últimos trinta e cinco anos impõe-se novamente com a chegada de *Blade Runner 2049*, a sequela de Denis Villeneuve já reconhecida pela crítica como uma obra-prima – afinal, Rick Deckard (Harrison Ford) é ou não é um *replicant*? Esta questão foi primeiramente colocada em 1968 por Philip K. Dick, autor do clássico de ficção científica *Será que os androides sonham com ovelhas elétricas?*, livro que terá servido de base para Ridley Scott levantar o primeiro Blade Runner. Atenção: não conseguimos abordar esta questão sem *SPOILAR* alguns momentos do novo filme.

DECKARD ENVELHECEU

Sim, Deckard viveu muito mais tempo do que os Nexus 6 – *replicants* topo de gama que estavam programados para durar apenas quatro anos –, mas o facto de Deckard ter envelhecido não implica a sua humanidade. É sabido que foram criados *replicants* que vivem vidas completas, como é o caso de Sapper (Bautista) e Freysa (Hiam Abbass) – esta última surge nova numa fotografia e aparece mais tarde no filme, muito mais velha.

RACHEL E DECKARD

Rachel nunca acompanharia Deckard no seu envelhecimento por ser uma Nexus 6, mas sabemos que terá morrido durante um parto. Sim, Deckard e Rachel tiveram um filho, mas isso também não impede que Deckard seja um *replicant*. Na verdade, o tantas vezes referido "milagre" ganha muito mais peso se a criança for um produto de dois *replicants*, pois isso significa que a raça pode ser autossustentável.

AS PALAVRAS DE WALLACE

Wallace (Jared Leto) é o novo Tyrell, uma espécie de autoproclamado messias que domina todo o comércio robótico do universo de Blade Runner. Numa conversa com Deckard, Wallace sugere que Deckard é um *replicant* e essa ideia não parece gerar qualquer incómodo na personagem – como se Deckard soubesse e aceitasse esse facto.

BLADE RUNNER (1982)

Em suma, *Blade Runner 2049* parece alimentar ainda mais as certezas que a última versão do primeiro filme (*Blade Runner – The Final Cut*) tinha deixado. Ou seja… só em 2007, com o lançamento da *Final Cut*, é que se tornou mais clara a intenção do realizador de aproximar Deckard aos *replicants* – isto graças à inclusão da famosa "cena do unicórnio", um sonho/visão de Deckard. Mais tarde, Gaff (Edward James Olmos) deixa um origami de um unicórnio para trás, indicando que o sonho de Deckard se poderá tratar de uma memória implantada.

LEIA MAIS LITERATURA FANTÁSTICA

WWW.REVISTABANG.COM

OS MELHORES CONTOS, ENSAIOS E ENTREVISTAS

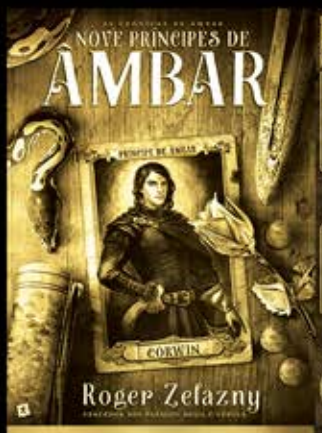
BANG!

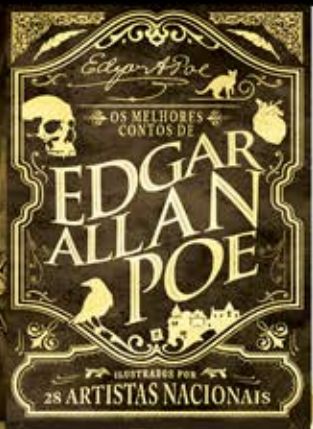
QUER PARTICIPAR NA REVISTA BANG!?

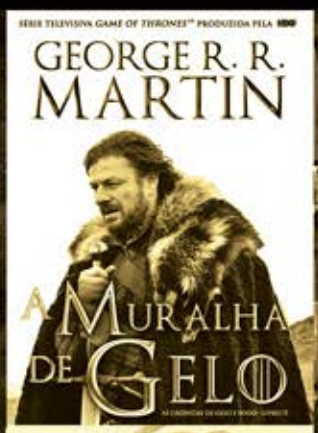
A revista Bang! aceita submissões que se enquadrem no género fantástico nas categorias de ficção e não-ficção (ensaios, críticas literárias, entrevistas). Os textos deverão ser inéditos, em formato rtf, com limite não superior a 6000 palavras, e podem ser enviados para o e-mail bang@saidadeemergencia.com

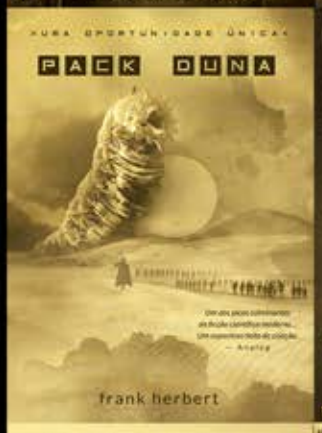
Artistas também poderão submeter portfólios à apreciação da editora.

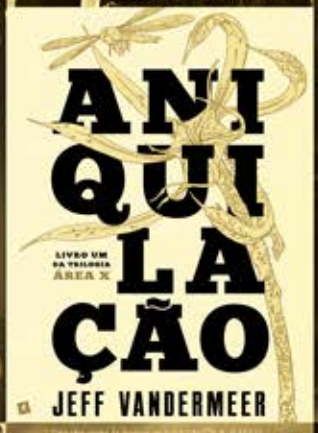
CONTAMOS COM A VOSSA PARTICIPAÇÃO!

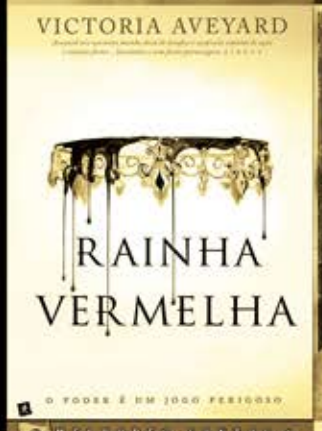


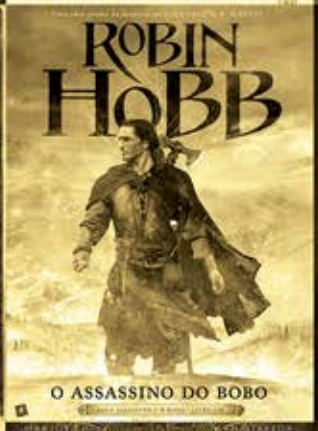


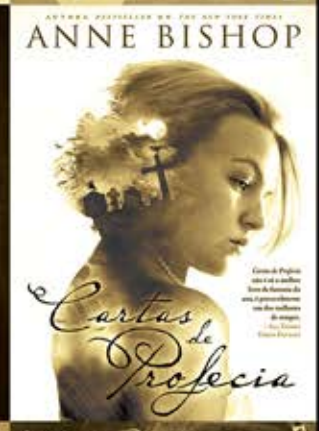


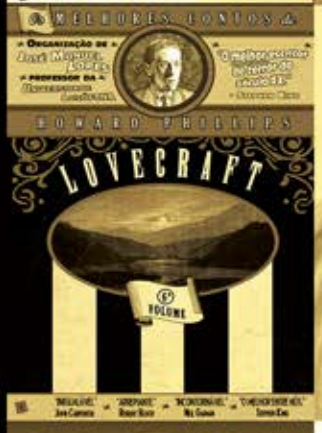


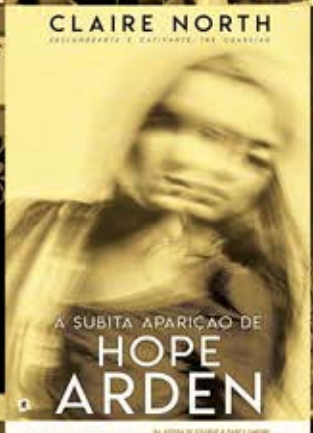


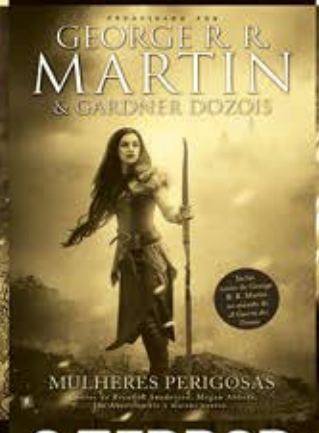


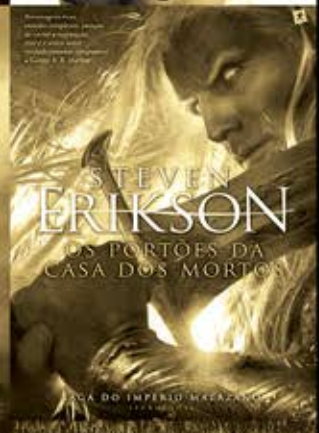


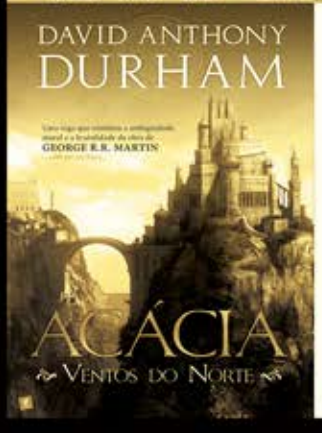


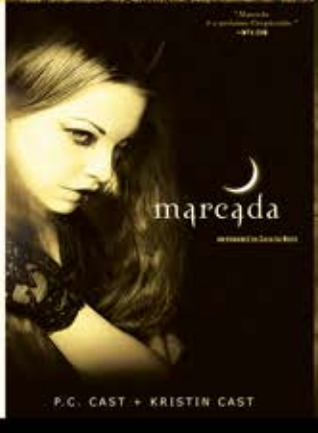


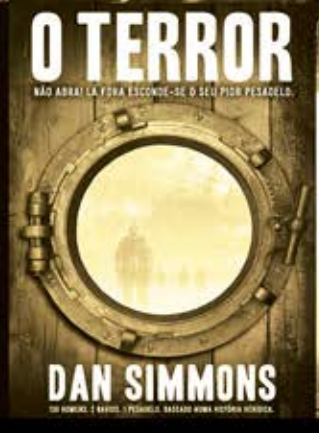












VENHA CONHECER OS MELHORES
LIVROS DE LITERATURA FANTÁSTICA EM WWW.SDE.PT
COLEÇÃO FANGI