

WWW.REVISTABANG.COM

BANG!

A SUA REVISTA DE FANTASIA, FC E HORROR



BANG! Nº 27 / OUTUBRO DE 2019

GRÁTIS

PUBLICAÇÃO BIANUAL DA SAÍDA DE EMERGÊNCIA



JOGOS DE
TABULEIRO
E RPG

OS MONSTROS DA LITERATURA

UMA BREVE HISTÓRIA
DOS GRANDES AUTORES
DE FANTÁSTICO AO
LONGO DOS TEMPOS

BANDA
DESENHADA
ENSAIO
CRÍTICA
ILUSTRAÇÃO

ENTREVISTAS
EXCLUSIVAS

FICÇÃO
NACIONAL



NEIL deGRASSE
TYSON
O MAIOR
COMUNICADOR
DE CIÊNCIA DO
MUNDO CHEGOU
À COLEÇÃO
EU AMO CIÊNCIA



SUPER-HOMEM.
QUEM É,
DE ONDE VEM,
PARA ONDE VAI?
JOÃO SEIXAS
EXPLICA



O SENHOR
DOS LEGOS
ENTREVISTA
A MARCOS BESSA,
O PORTUGUÊS
CUJO TRABALHO
É UMA
BRINCADEIRA

FNAC SUGERE THE WITCHER



OS LIVROS QUE INSPIRARAM
A NOVA SÉRIE DA NETFLIX

10%
DESCONTO
IMEDIATO
COM CARTÃO FNAC



fnac



Número

27.

A em detrimento de B. E também de C e D.

Por vezes os leitores não percebem a razão de uma série ser cancelada (isso já foi explicado no editorial da *Bang!* 26), a razão de uma obra ser dividida em dois volumes (idem), ou a razão de publicarmos um autor em detrimento de outro. Vamos fazer desta última questão a espinha dorsal deste editorial: porquê publicar o autor A e não o B. A primeira coisa a ter em conta, na hora de escolher um autor, é que há milhares em todo o mundo. Só na literatura fantástica, por exemplo, temos centenas de sagas. As mais famosas chegam-nos dos EUA e do Reino Unido, onde o género é muito maduro e profissional — com capacidade de chegar ao cinema e à TV — mas também mais formulaico; mas a verdade é que há excelentes autores de fantástico em todo o mundo, da Austrália ao Canadá, da Ásia a África, e um pouco por toda a Europa: Espanha, Alemanha, França e até Polónia (nunca é demais fazer referência a Andrzej Sapkowski acabadinho de chegar à Netflix — o que prova que, nos dias de hoje, já nem é necessário escrever em inglês para vingar em outros média).

Depois de termos a noção exata (e a surpresa inevitável) da enormidade de autores disponíveis, do imenso celeiro onde temos de encontrar a nossa agulha, levanta-se a pergunta: qual escolher para publicar?

O engodo dos tops

O primeiro passo é simples: caso estejamos à procura de um autor para a Coleção *Bang!* começamos por ver

O que assegura o sucesso de uma editora?

Tenho tentado nestes editoriais levantar o véu sobre o dia a dia de uma editora. Há muitos assuntos interessantes por onde pegar, afinal, o que assegura o sucesso de uma editora é um equilíbrio instável entre muito trabalho de secretária, certinho, previsível e chato, e a dose certa de impulsividade, instinto e criatividade. Neste texto vou tentar satisfazer mais um pouco da vossa curiosidade.

quais é que já estão publicados em Portugal. Parece um passo dispensável mas não é — já me aconteceu ler e decidir lançar um autor para depois descobrir que já estava publicado por cá. (O que revela duas coisas: primeiro, que não é por sermos editores que sabemos tudo o que chega ao mercado; segundo, que há livros que passam despercebidos, seja por mau trabalho das editoras, seja pelo famoso «azar sem explicação».) (Este «azar sem explicação» dá, por si só, um editorial inteiro.)

Depois de excluirmos todos os que já estão publicados cá — e no fantástico devem ser apenas 0,1% do que é lançado em todo o mundo —, o passo seguinte é ver quais são os que vendem mais no estrangeiro. A lista dos famosos *bestsellers* é longa e contém muitas dezenas de autores. As editoras sem experiência em literatura fantástica, e em que os editores não conhecem o género, se um dia decidirem publicar fantasia porque está novamente na moda (é assim, as modas vão e vêm), provavelmente vão basear-se apenas no *top* de vendas americano para montar o seu catálogo (com uma ajudinha do *scout*). Mas quando se conhece bem o género, como é o caso da SdE, o *top* não pode ser o único fator quando montamos um catálogo. Dentro da literatura fantástica há géneros com dificuldade em se impor em Portugal: o horror é um deles. As edições limitadas de H. P. Lovecraft vão-se vendendo, mas é um clássico que se insere num nicho que aprecia as nossas edições cuidadas feitas por fãs para fãs. Mas porque é que o gigante Stephen King vende tão pouco em Portugal quando comparado com os outros mercados? E porque é que dos 10 autores de horror mais vendidos

em todo o mundo, a maioria nem está publicada cá ou, estando, tem vendas desprezíveis? A ficção científica é outro género amaldiçoado em Portugal. A SdE tem publicado clássicos e autores contemporâneos de FC (Asimov, Herbert, Heinlein, Le Guin, Gibson, Bradbury, Vandermeer, etc.), mas o público nacional que gosta do género compra fundamentalmente em inglês, e o que não gosta não compra em língua nenhuma. É pena mas é a realidade. Resumindo: mesmo que o *top* americano tenha alguns livros de horror e FC, um editor que conheça o género sabe que isso não significa nada na hora de vender os livros em Portugal. Por isso é que as editoras que baseiam o seu catálogo apenas em *tops* de vendas publicam, com muita expectativa, livros que estão inevitavelmente destinados ao fracasso. Acontece a todos, até a nós.

Sobre mestres e aprendizes

Então em que é que nos baseamos para escolher um título? Claro que o *top* é importante, mas depois de desvalorizarmos os géneros que, tradicionalmente, não vendem cá, é preciso estudar com atenção o que sobra. Se estiver interessado em uma saga de fantasia épica, será que vale a pena publicar um autor que é apresentado como «o próximo Steven Erikson»? Ser comparado a um dos mestres da fantasia que mais vende nos EUA é um tremendo elogio. Mas faz sentido publicar «o próximo Steven Erikson» quando o próprio Erikson, que temos o orgulho de publicar na Coleção Bang!, tem vendas baixas? E isto aplica-se a outros elogios como «quem gosta de Robin Hobb vai gostar desta saga», ou «perfeito para os leitores de Brandon Sanderson», ou ainda «os fãs de Guy Gavriel Kay vão adorar». Resumindo: o aprendiz dificilmente vai vender tanto quanto o mestre, e se o próprio mestre não tem vendas satisfatórias, em princípio, devemos evitar publicar o aprendiz.

Depois de filtrar bem os géneros que não têm um bom histórico de vendas em Portugal, bem como os aprendizes de mestres que também se deram mal no nosso mercado, o que sobra? Ainda sobra muita coisa, nomeadamente armadilhas vendidas com sofreguidão pelos agentes literários, como por exemplo: «o próximo George R. R. Martin». Se eu tivesse um euro por cada autor que já me tentaram vender com essa frase, podia fazer uma ponte de moedinhas para atravessar o Atlântico e ir visitar o mestre a Santa Fé. Muitos anos a ler fantasia, tanto coisas boas como coisas más, ajudam a perceber qual é o segredo de uma saga como *A Guerra dos Tronos*. Mas esse conhecimento, por incrível que pareça, não é assim tão vulgar. Por isso é que há tantas editoras lá fora, mas também cá, surpreendidas pelas vendas fraquinhas dos autores que lhes venderam como «o próximo George R. R. Martin». O segredo de *A Guerra dos Tronos* não está nos dragões, na magia que os deuses oferecem aos seus eleitos, ou nos mortos do outro lado da muralha. Cada um terá a sua opinião, sendo a arte tão subjetiva e pessoal, mas uma explanação sobre o segredo desta saga, que conquistou os fãs clássicos da fantasia mas também os que costumavam ter desprezo pelo género, daria um ótimo editorial no futuro.

Entram as contas

Voltamos então à questão inicial: publicar o quê? Depois de relativizar o *top*, peneirar os géneros amaldiçoados,

evitar aprendizes de mestres que não fizeram escola no nosso mercado, e ainda os gatos que os agentes procuram fazer passar por lebres, ainda sobram imensos livros interessantes. Mas o que fazer quando a saga que acreditamos ter mais potencial para o nosso mercado já tem meia dúzia de volumes? Se os leitores nacionais receberem de braços abertos o primeiro volume, é ótimo haver mais volumes para dar continuidade ao sucesso do primeiro. Mas e se as vendas do primeiro volume forem um desastre? Significa deixar a série pendurada e alguns leitores zangados. Esta situação leva a que muitas séries maravilhosas, que li e levaram o selo de aprovação editorial, chumbem quando pensamos melhor nos riscos. Noutras situações o risco é menor, porque se trata apenas de uma trilogia e não de uma saga sem fim à vista, mas o problema pode ser semelhante se cada volume tiver 800, 600 ou até mesmo 500 páginas!

Perdi a conta ao número de livros que li cujo mundo, trama e personagens me conquistaram (e que considerarei uma tremenda mais-valia para a Coleção Bang!), mas que depois de fazermos um orçamento ao projeto concluímos não serem viáveis. São livros tão grandes que os custos de tradução e impressão só são suportáveis com vendas, por exemplo, acima dos 5000 exemplares. E é muito raro um livro de literatura fantástica chegar a esses números. E porque na SdE também publicamos *thrillers*, romance histórico, literatura romântica, não ficção, etc., estou à vontade para vos dizer que é muito raro qualquer livro, de qualquer género, chegar a esses números.

Por vezes abrimos exceções pois há autores que têm mesmo de ser publicados: George R. R. Martin, Robin Hobb, Brandon Sanderson ou Steven Erikson são alguns deles. Todos tiveram livros divididos em dois, mas as críticas constantes de leitores menos informados sobre o mercado (exemplo clássico: «vocês dividem porque querem dinheiro») fazem-nos evitar reproduzir essa fórmula quando os autores são menos conhecidos. O mercado nacional fica mais pobre pois nem é publicada a edição integral num volume, nem a edição dividida em dois, mas evitamos uma série de problemas — até porque, e esta é a parte mais triste, desses quatro autores só um se revelou comercialmente viável.

Modas

Então já temos mais dois cuidados a ter quando escolhemos um livro para a Coleção Bang!: evitar séries longas que não sabemos quando acabam e livros excessivamente grandes. (Não é fácil evitar este último ponto pois se Tolkien deixou imensas heranças boas à fantasia, também deixou duas que são tóxicas: a obsessão por trilogias e calhamaços.)

Outra coisa fundamental a ter em conta são as modas literárias. Houve a moda dos jovens feiticeiros com Harry Potter; a da fantasia épica com os filmes de Peter Jackson baseados em *O Senhor dos Anéis*; a dos vampiros depois do *Crepúsculo* de Stephenie Meyer; a da fantasia cinzenta e crua com *A Guerra dos Tronos* de George R. R. Martin - principalmente depois de chegar à HBO, etc.. Estas modas, tal como um pastor, encaminham os leitores para caminhos predefinidos. Ninguém consegue prever a próxima moda, mas é mais fácil, depois da moda estar identificada, saber o que se publicar para tirar partido dela. (A saga A Casa da Noite de P.C. Cast e Kristin Cast é um bom exemplo disso

— vendeu que nem pãezinhos quentes quando os leitores de *Crepúsculo* foram à procura de mais do mesmo.) Mas, regra geral, não há qualquer moda a influenciar o mercado, ou até há, mas noutros géneros literários que nada têm a ver com o fantástico: todos nos lembramos da moda dos *thrillers* à la Dan Brown; dos livros de colorir para adultos; da literatura erótica depois de *As Cinquenta Sombras de Grey* terem deixado tantas senhoras (e senhores) cheios de calor; e, mais recentemente, para grande alegria da SdE e do nosso Mark Manson, os livros de autoajuda com asteriscos nos títulos.

E o que mais pode influenciar a visibilidade e as vendas de um livro? Será que devemos ter em grande conta os livros que vão ser adaptados ao cinema ou à televisão? Os agentes fazem disso uma grande coisa, e sem dúvida que há imensos exemplos, muitos deles no nosso catálogo, onde os novos média deram um empurrão inegável às vendas. Mas na maior parte das vezes essa adaptação só serve para inflacionar o custo dos direitos e não traz retorno ao editor, seja porque a adaptação foi má, seja porque nesta *Golden Age* da TV se adapta tudo e mais alguma coisa, numa cavalgada em que são poucos os autores que conseguem beneficiar de ver a sua obra adaptada.

Conclusão

Como veem, o processo de seleção editorial é um labirinto. Queremos um bom livro, mas temos de ter cuidado para que não seja grande demais. Nem o primeiro de uma série que não sabemos quando termina. É preciso relativizar os *tops* estrangeiros, compreendendo o comportamento do nosso mercado. É preciso evitar as armadilhas dos mestres e dos aprendizes. É preciso estar atento a modas que canibalizam as vendas durante um período que pode durar meses ou anos. É preciso identificar os livros que vão ter adaptações ao cinema e TV. Mas isto tudo sem esquecer o inicial, queremos um bom livro, que satisfaça os nossos leitores e onde seja um orgulho colocar o selo da Coleção Bang! Conseguimo-lo sempre? Claro que não. Até porque

as regras que vos descrevi neste texto não estão escritas em pedra — já dei grandes trambolhões por as levar à letra, e já me dei muito bem por as ignorar de todo. Mas são aquela parte certinha, previsível e chata que temos de fazer antes de podermos ser impulsivos e seguir os nossos instintos.

E o meu instinto (leia-se, o fã de fantasia que tenho dentro de mim) decidi ignorar as regras todas de que falei anteriormente e avançar com a publicação de um autor fabuloso que dá pelo nome de Joe Abercrombie. O departamento comercial desaconselhou avançar com o projeto — porque o autor já foi publicado em Portugal e não teve vendas famosas; porque o livro é GIGANTE; porque autores semelhantes no nosso catálogo não se deram bem; etc. —, mas mesmo assim insisti e vamos em frente. Porquê? Porque este é um livro brutal, com trama e personagens marcantes, e é de livros como este que a Coleção Bang! precisa. É certo que é muito volumoso, mas dividimo-lo em dois. Em contrapartida é um *standalone* e não o primeiro de uma saga que ninguém sabe (por vezes nem os autores) quando vai acabar. Para ajudar na divulgação, convidámos o autor a vir a Portugal e ele aceitou estar presente no Festival Bang! E agora? Agora precisamos da vossa ajuda e acho que a merecemos: ajudem-nos a provar que os livros de qualidade, apenas e só por causa disso, têm público em Portugal. E, se estiverem no Festival Bang!, até o levam para casa autografado.

Sim, ouviram bem: Festival Bang!

Depois de um ano de hiato, o vosso Festival Bang! está de volta. A terceira edição vai ser dia 28 de março de 2020 (anotem já na vossa agenda) no Fórum Lisboa. Para além de Joe Abercrombie vai ter a presença de Sherrilyn Kenyon. E muitas palestras animadas sobre literatura, TV, BD e os restantes temas que costumam encontrar na revista *Bang!*. Contamos convosco!

Entra a GFK:

Iniciamos neste número uma colaboração com a GFK que audita o mercado editorial. Sabiam que no ano de 2018 se lançaram 63 novidades de literatura fantástica (fantasia + FC + horror)? E destes, 27 foram da Coleção Bang!? Ou seja, temos aproximadamente 43% do mercado nacional. No ano anterior (2017) tinham sido 73 novidades, ou seja, o género tem vindo a cair. Curiosamente, o preço médio dessas novidades subiu de 18,24 € em 2017 para 19,23 € em 2018, o que significa que os livros mais recentes são maiores ou que as tiragens diminuíram e as editoras foram forçadas a aumentar o PVP. Mais: 905 títulos catalogados como literatura fantástica tiveram vendas em 2018. Em 2017 foram 944. Alguns destes títulos podem ter vendido apenas meia dúzia de exemplares e outros vários milhares.

Informação
fornecida por



E como está a BD? Lançaram-se 662 novidades em 2018 e 486 em 2017, concluindo-se que o mercado cresceu imenso. No ano passado, 4870 títulos de BD tiveram pelo menos uma venda, em 2017 tinham sido apenas 3925. Ao contrário da literatura fantástica, a BD teve uma redução no PVP médio, de 13,42 € em 2017 para 12,99 € em 2018. Os números mostram-nos que a BD está mais saudável e ativa do que o fantástico. Até ver! **BANG!**



Luís Corte Real

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

COLEÇÃO OUTONO/ /INVERNO BANG!

APRESENTAÇÃO DO CATÁLOGO POR LUÍS CORTE REAL / EDITOR

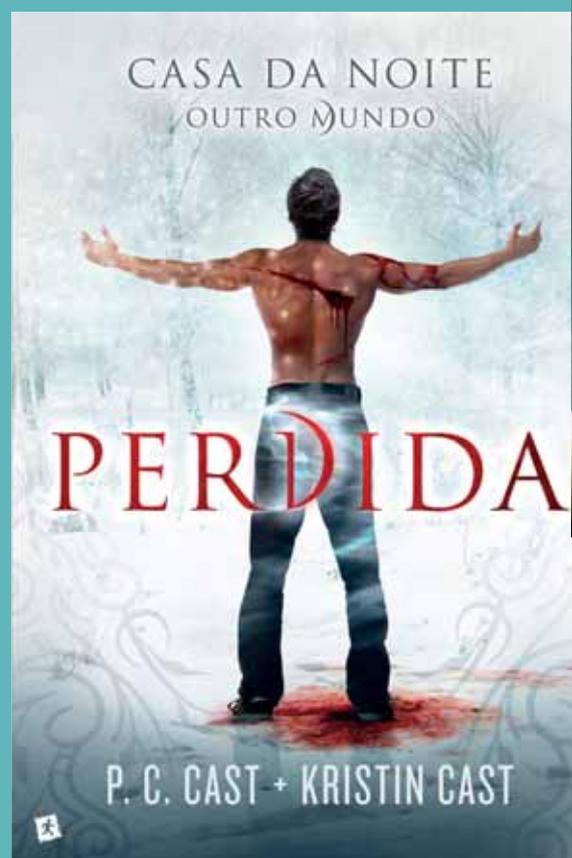
Desta vez a apresentação do catálogo não são os habituais seis meses e vamos apenas até março. E porquê — perguntam vocês — será falta de espaço? Nada disso; a próxima *Bang!* é que chega mais cedo, já em março de 2020, aquando da terceira edição do Festival Bang! Mas mesmo com apenas cinco meses, temos novidades fortes e variadas. Grande ficção científica com o mestre Isaac Asimov; a melhor fantasia negra com Glen Cook, um dos melhores autores que já me passou pelas mãos (e quem leu o último número da *Bang!* já sabe o que penso dele e da sua Companhia Negra de mercenários); fantasia urbana e/ou paranormal com Anne Bishop, Victoria Aveyard e P.C. Cast e Kristin Cast. Por último, dois romances que pegam na realidade de hoje e a levam a um extremo arrepiante. E ainda mais arrepiante quando nos apercebemos que tudo pode acontecer já amanhã: *O Armazém* de Rob Hart e *The Farm* (título original) de Joanne Ramos. Votos de boas leituras e até breve, no Festival Bang!

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

PERDIDA

P. C. Cast e Kristin Cast

Com a partida do irmão, Kevin, para o Outro Mundo, Zoey isola-se cada vez mais. Os amigos estão preocupados, mas Stark desconfia que há mais alguma coisa a atormentar Z. No mundo paralelo da Casa da Noite é necessário restabelecer o equilíbrio entre luz e escuridão, mas será que Zoey conseguirá fazer a escolha certa?



///NOVEMBRO////////

O ARMAZÉM

Rob Hart

Já imaginaram um enorme complexo onde se pode viver e trabalhar? Um lugar onde se pode encontrar tudo o que é necessário a uma vida sem contacto com o exterior? É esta a premissa deste *thriller* distópico que pode não estar assim tão distante da realidade.

A Cloud é a gigante da tecnologia que domina a economia americana depois do desaparecimento do comércio tradicional. As instalações oferecem um número infinito de comodidades que permitem viver e trabalhar no mesmo local. Até aqueles que anteriormente se lhe opunham se rendem aos seus encantos, como Paxton, que se vê obrigado a trabalhar como segurança para a Cloud depois de a empresa lhe ter



destruído a vida. Mas a Cloud não é vista com bons olhos por toda a gente. E as tentativas de destruição deste enorme complexo começam. Um livro que nos faz questionar a realidade em que vivemos, quando são megaempresas que controlam o destino dos países, e não os próprios governos.

TEMPESTADE DE GUERRA, PARTE 2

Victoria Aveyard

Na última parte do tão aguardado desfecho desta série, a guerra aproxima-se e tudo aquilo por que Mare lutou está em suspenso. Os inimigos tornam-se aliados, e as obsessões podem ser mortais. Qual o poder que vencerá depois de a tempestade de guerra passar?



TERRITÓRIO SELVAGEM

Anne Bishop

Depois de ter estado presente no Festival Bang! de 2017, Anne Bishop está de volta ao mundo dos Outros com mais uma aventura que nos faz regressar à época temporal de *Cartas de Profecia*. A cidade Intuit de Bennett ficou devastada depois do massacre perpetrado pelos Anciões contra os humanos. Procurando reconstruir o frágil equilíbrio que foi alcançado, a cidade começa a ser repovoada, por humanos e Outros, que procuram assim recuperar uma relação harmoniosa, ou pelo menos pacífica, que se vive noutras regiões. Mas Bennett começa a atrair as atenções de outros humanos que procuram o lucro, e a chegada de um novo clã, constituído por foras da lei e jogadores, vai revelar segredos há muito escondidos. Mais uma fantástica aventura!

///JANEIRO////////

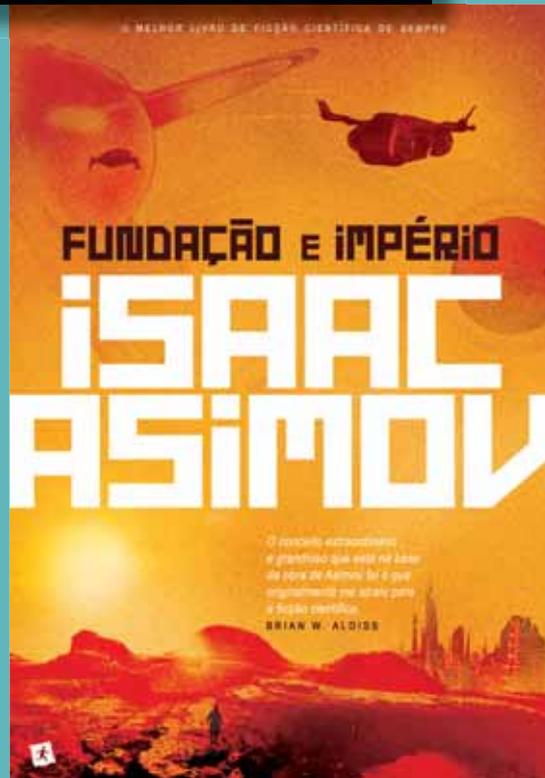
FUNDAÇÃO E IMPÉRIO

Isaac Asimov

Em 2020, os grandes clássicos de ficção científica estão de regresso à Coleção Bang! com dois títulos de

Isaac Asimov há muito aguardados pelo público. Em *Fundação e Império*, o Império Galáctico está à beira do colapso. Quando um general imperial decide atacar a Fundação, a única esperança para o pequeno planeta encontra-se na profecia de Hari Seldon. Tudo se torna ainda mais alarmante quando as próprias profecias da psico-história, ciência revolucionária criada por Hari Seldon, são postas em causa devido à aparição de um mutante com poderes paranormais capazes de converter um humano com uma vontade férrea em um escravo.

A trilogia Fundação foi a vencedora do prémio Hugo como a melhor série de FC de todos os tempos.



///FEVEREIRO///

SHADOWS LINGER

Glen Cook

Se pensava que os grandes livros de fantasia se faziam apenas de elfos, príncipes, grandes palácios e mundos de sonho, as obras de Glen Cook provam o contrário. Num ambiente muito mais próximo da realidade, um grupo de mercenários vê-se envolvido em todo o tipo de sarilhos, batalhas e episódios fantásticos para ganhar o seu sustento, tendo como única ferramenta a espada.

Esta nova aventura da Companhia Negra promete ser ainda mais sombria do que a primeira. Depois de ajudar a Senhora a massacrar o movimento rebelde, o grupo de mercenários deve eliminar um castelo misterioso na cidade de Zimbro. O que eles não imaginam é que naquele lugar também moram dois antigos membros do grupo com um importante segredo. Agora é necessário proteger os antigos amigos e decidir a quem devotar a lealdade — uma escolha que pode

alterar o rumo do conflito para sempre.

Responsável pela transformação da fantasia, com a introdução de personagens realistas e desprezando os estereótipos de Bem e Mal, Glen Cook é um aclamado autor que vê as suas obras terem continuidade no catálogo da Coleção Bang!

THE FARM

Joanne Ramos

Imagine um *resort* cujo único objetivo é albergar mulheres que se preparam durante nove meses para dar à luz filhos encomendados. Demasiado familiar? É este o ponto de partida de *The Farm*, o romance distópico de Joanne Ramos que aborda as questões da fertilidade, da maternidade e do capitalismo ao serviço da reprodução. Em Golden Oaks Farm, os super-ricos começam a vida no útero com o melhor que o dinheiro pode comprar, incluindo dietas orgânicas em úteros jovens e escolhidos através de uma rigorosa seleção. As Hospedeiras oferecem os seus úteros

em troca de um grande pagamento que possa transformar as suas vidas. Mas como as Hospedeiras se vão apercebendo, nove meses fechadas e monitorizadas permanentemente pode ser muito tempo. A história alterna entre o idílico Hudson Valley, a Quinta Avenida e um dormitório em Queens. O romance explora as tensões entre ambição e sacrifício, sorte e mérito, e dinheiro e maternidade.

EDIÇÃO ESPECIAL DA COLEÇÃO A GUERRA DOS TRONOS

George R. R. Martin

Em 2020, a SdE tem uma surpresa para os fãs que esperam impacientemente pelo próximo volume de *As Crônicas de Gelo e Fogo*: uma edição especial dos dez livros desta tão aclamada série. Nas próximas páginas podem encontrar um artigo com mais informações sobre esta edição especial e alguns detalhes da conceção das capas.

BANG!

Algumas personagens de *As Crônicas da Companhia Negra*.

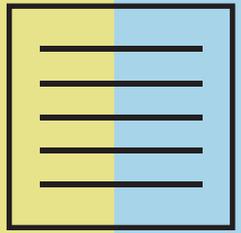


Milformas, Aberração e Coxo, antigos feiticeiros a quem o Dominador e a Senhora tomaram as almas e transformaram em Tomados, abominações invencíveis e sem vontade própria. Ilustrações de Irontree.



A Senhora, feiticeira com poderes de semideusa. Uma mistura improvável com ambição de Sauron e moral de Jaime Lannister. Ilustração de QR-Art.





Não Ficção

- 09 Ilustrador Convidado
João Florêncio
- 12 Arquivo do Medo: Verdadeiro ou Falso
António Monteiro
- 17 De A a BD: O Suicídio de Aleister Crowley
João Lameiras
- 22 Do Fundo do Poço: *Fatucha Superstar*
João Monteiro
- 27 Haverá Trilhos: Velhas Melodias, Canções Novas
Inês Botelho
- 32 Eu Amo Ciência. E Tu?
Luís Corte Real
- 42 Leituras às Direitas: *Toy Story*, um manual de gestão de recursos humanos para crianças
Jovem Conservador de Direita
- 44 Entrevista a Marcos Bessa
Revista Bang!
- 48 Outros Mundos: Ver Para Crer: Ilustres Ilustradores de RPG
Pedro Lisboa
- 50 Calendário Fantástico
Revista Bang!
- 56 A Idade Não Conta: A Literatura Fantástica Através dos Tempos
Nuno Ferreira
- 61 Metais Pesados: Letra Falsa
Fernando Ribeiro
- 68 Enquanto Apolo Dormia: *Peer Gynt* de Edvard Grieg
Tiago Manuel da Hora
- 72 *Adventures of Superman*
João Seixas
- 79 Na Mesa com a FNAC: O Jogo de Tabuleiro Ideal para cada Grupo de Amigos FNAC

- 81 Entrevista Gil D'Orey da Mebo
Revista Bang!
- 84 O Longo Caminho do Sr. Jacinto
Manuel Ruas Moreira
- 90 Arquiteturas da Loucura: E Assim a Morte
Jorge Palinhos
- 93 A Hora do Lobo: Superpoderes no Séc. XXI
Safaa Dib
- 100 Entrevista Bang!: Bruno Martins Soares
Revista Bang!
- 102 Breve Curso de Escrita de Ficção Científica e Fantasia
Bruno Martins Soares
- 105 A Prata da Casa
Paulo Batista
- 113 O Som de Dunwich: O Eterno Espectador: Tudo Está em Todo o Lado
Ricardo S. Amorim
- 117 *Making of de Capa: A Guerra dos Tronos*
Luís Corte Real
- 120 *So Long, and Thanks for All The Fish: Rutger Hauer*
Revista Bang!

Ficção

- 62 Buraco
Bruno Martins Soares
- 94 Imaginarium: Akkash
Mara d'Eleán, Angélica Elfic
- 98 Miniconto Fantástico FNAC: Cirurgias
Carlos Alberto Batalha
- 106 A Nau
Zeus, Pedro Potier e Mariana Flores



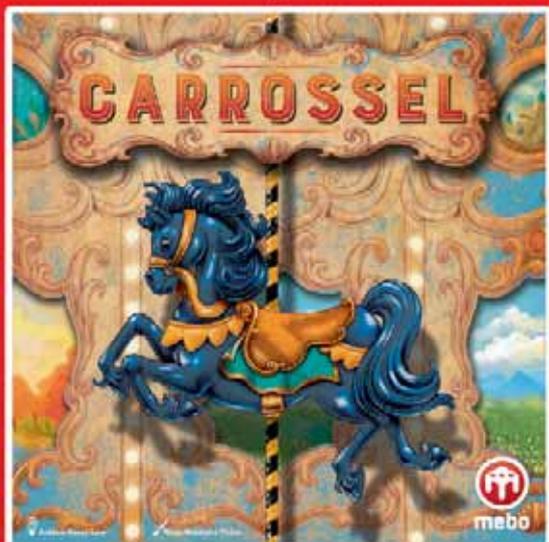
SAÍDA DE EMERGÊNCIA
livros para fugir da rotina



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

Revista Bang! 27 / outubro de 2019 Propriedade: Edições Saída de Emergência. Todos os direitos (e mais alguns) reservados. Direção editorial e catering: Luís Corte Real Revisão (de olhos fechados): Ana Pereira Redacção e solário: Taguspark, Rua Prof. Dr. Aníbal Cavaco Silva, Edifício Qualidade — Bloco B3, Piso 0, Porta B, 2740-296 Porto Salvo, Portugal Impressão (galhas incluídas): Cafílesa - Soluções Gráficas, Lda. Tiragem de revirar os alinhos: 9000 Copyright: Textos e imagens propriedade da editora e/ou dos respectivos autores, etc e tal. Os artigos presentes nesta edição têm ou não as regras do novo Acordo Ortográfico consoante vontade dos seus autores, pelo que não se encontra uniformizada a sua aplicação.

Uma competição para decidir quem tomará conta do Carrossel. Ganha quem vender mais bilhetes!
+8 anos • 30 min • 2 a 4 jogadores



Um jogo de dados familiar para ver quem será o grande mestre do comércio no famoso bazar.
+8 anos • 20 a 40 min
2 a 4 jogadores

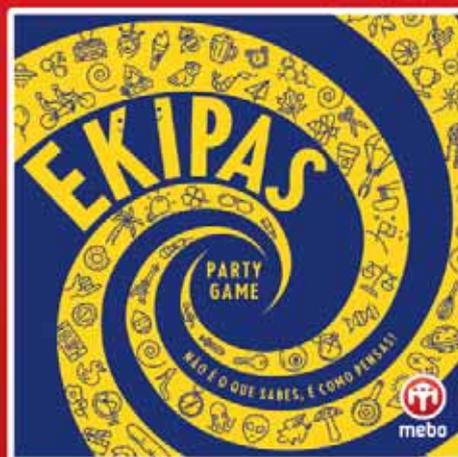
O jogo original Estoril 1942, mas com ainda mais espões, mais locais e componentes melhorados. Inclui a expansão Agente Duplo, todas as cartas promocionais e a nova expansão VIP.
+10 anos • 60 min • 2 a 5 jogadores



> jogos de tabuleiro • novidades de 2019 <

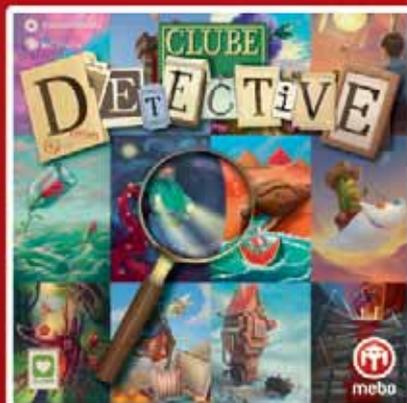


Um jogo familiar para construir os edifícios históricos que caracterizam a zona Ribeirinha!
+8 anos • 50 min • 1 a 4 jogadores



Party game onde o mais importante é tentar adivinhar o que os nossos colegas de equipa vão responder.
+8 anos
60 min
4 a 12 jogadores

Uma expansão com o novo monstro Pandakai e novos poderes para juntar aos monstros do jogo O Rei de Tóquio!
+8 anos • 30 min • 2 a 6 jogadores



Party game onde os detalhes das cartas fazem toda a diferença. Todos sabem a palavra secreta menos o conspirador. Quem será ele?
+8 anos • 45 min • 4 a 8 jogadores



ILUSTRADOR CONVIDADO

João Florêncio



OCTOZOMBIE

Digital, uma das imagens que mais sucesso faz no meu portfólio, trabalho para um jogo que acabou por ser cancelado.



NEFARIOUS

Digital, personagem do universo criado pela banda Pântano, que envolve um conjunto de criaturas que habitam as profundezas do pântano.



João Florêncio (1988) é um criativo que desenvolve trabalho a nível nacional e internacional no campo da ilustração, arte de conceito e publicidade. É também fundador da Brandman Digital, um estúdio de design e publicidade.

Natural das Fazendas de Almeirim, de momento vive numa aldeia bastante pacata, Raposa,

pertencente ao concelho de Almeirim, distrito de Santarém. E é sobre a calma desta aldeia que desenvolve o seu trabalho e juntamente com a sua esposa gere o estúdio.

João Florêncio sempre gostou de desenhar, mas só encarou a ilustração seriamente aos 22 anos – altura em que decidiu trocar o curso de marketing pelo

curso de artes. Recorda-se que, para muitos, a sua escolha era uma mudança arriscada, mas a médio e longo prazo trouxe-lhe paz e sanidade mental.

Quanto a clientes, João Florêncio ilustra para públicos nacionais e internacionais, sendo que a maior fatia está sediada nos EUA. Colabora com agências de comunicação, consultoras



GHOUL
Digital, criatura que consiste na junção de vários corpos unidos com alcatrão através de feitiços para o jogo *Spirit Fall*.



DEMONIC ZOMBIE
Digital, ilustração criada para a campanha de *kickstarter* do jogo *RPG Sundown*.



FEATHERS OF SORROW
Digital, projeto pessoal acerca de uma banda de galinhas e as suas peripécias no mundo da música.



GENE
Digital, personagem para jogo de tabuleiro que representa um duende alcoólico, o jogo ainda não tem nome.

e produtores de jogos tradicionais, que vão desde os jogos de tabuleiro a jogos de cartas e RPG.

No seu portefólio podemos encontrar maioritariamente criaturas, zombies e personagens «malucas», como o próprio as denomina. Muitas delas inspiradas em animais que sempre fizeram parte da sua vida e da influência que viveu durante a infância do mestre dos documentários da *Vida Selvagem*: David Attenborough.

Nas ilustrações digitais utiliza o Adobe Photoshop como ferramenta predominante e essencial do seu trabalho, possui conhecimento em outras áreas como fotografia e modelação 3D – que muitas vezes integra nas suas criações.

Para João Florêncio ilustrar é algo que adora e de onde obtém uma grande gratificação, o que o faz querer atualizar-se e evoluir constantemente. **BANG!**

SABE MAIS SOBRE O ILUSTRADOR AQUI:



verdadeiro ou falso

POR ANTÓNIO MONTEIRO





No já longínquo ano de 1966, a Radiotelevisão Portuguesa (RTP), então jovem de não mais de uma dezena de anos, transmitiu certa noite um programa que alcançou um êxito assinalável. Refiro-me à peça teatral *As Árvores Morrem de Pé*, ainda hoje recordada, certamente com alguma saudade, pelos que, hoje com sessenta e tal anos ou mais, tiveram oportunidade de assistir à transmissão televisiva da gravação previamente efectuada no Teatro Avenida, destruído por pavoroso incêndio no ano seguinte.

A peça, estreada em Buenos Aires em 1949 e da autoria do dramaturgo espanhol Alejandro Casona (1903-1965), conta a história de um homem, já de bastante idade, que contrata os serviços de uma empresa preparada para trabalhos de certo modo insólitos, para que um seu funcionário se faça passar pelo seu neto partido há muito por maus caminhos, a fim de confortar a sua esposa, avó desolada e igualmente muito idosa. O enredo complica-se quando o tal neto, que se tornara, ao longo dos anos, um autêntico rufia, regressa imprevistamente.

Para além da qualidade do enredo da peça, o êxito obtido aquando da transmissão pela televisão fundou-se, em grande medida, na excepcional interpretação de uma das

nossas melhores actrizes de teatro, a incomparável Palmira Bastos (1875-1967). Há mesmo quem afirme que essa foi a melhor interpretação da longa e brilhante carreira da actriz, então à beira dos 91 anos. Com ela contracenaram nomes importantes dos nossos palcos, como Lurdes Norberto, Varela Silva, Luís Filipe, Josefina Silva, etc.

Perguntarão os nossos leitores, e bem, a que propósito virá tudo isto, numa crónica que se espera estar relacionada com a literatura ou o cinema fantástico em geral e, mais especialmente, com a área do terror, de que costumamos ocupar-nos nestas páginas. Perguntarão bem e a resposta não tardará.

O caso é que, a dado passo, durante a peça, é referida uma outra missão da mesma empresa que fornecera o falso neto, destinado a consolar a saudosa avó, durante a qual determinada pessoa teria imitado o canto de um pássaro, provavelmente um rouxinol, que é, de entre as aves canoras, uma das mais famosas pela excelência das melodias que consegue produzir. Ora quem se referiu a essa difícil imitação afirmava que ela não só era perfeita como ultrapassava, em qualidade e valor, a do próprio passarinho, atendendo a que este era um pobre ser irracional, que apenas por instinto produzia os sons maviosos que tanto

agradam ao ouvido humano, ao passo que o seu imitador era um verdadeiro artista, cuja habilidade e talento tudo transcendiam.

Vem isto a propósito das diferenças entre três tipos distintos em que, de modo geral, podemos subdividir as histórias de fantasmas: os relatos de supostamente autênticos casos de aparições espectrais, as lendas e as peças de ficção literária.

Se deixarmos de lado as narrativas lendárias, em que o nosso folclore, como o de quase todos os países do Mundo, é fértil, nele abundando as criaturas sobrenaturais, as bruxas, os ogres, as Moiras encantadas, os lobisomens e, naturalmente, os fantasmas, sobram-nos pois dois subgéneros, dentro do género abrangente das histórias de aparições: o das histórias «verdadeiras» e o das criações literárias.

A distinção a que aqui se faz referência era já sublinhada, com a sua habitual precisão, por Montague Rhode James, que, além de escritor brilhante, foi distintíssimo erudito medievalista: «Quase todas as histórias de fantasmas de tempos antigos pretendem ser narrativas verdadeiras de acontecimentos notáveis. Tenho de deixar claro desde o início que com essas histórias — sejam elas arcaicas, medievais ou pós-medievais — nada tenho que ver, assim como nada tenho que ver com aquelas que são narradas nos nossos dias. A mim interessa um ramo da ficção; não se trata de um ramo de grandes dimensões, quando se olha para o resto da árvore, mas tem sido espantosamente fértil ao longo dos últimos trinta anos. O meu tema é a história de fantasmas assumidamente fictícia e uma vez compreendido isso, posso prosseguir».

Alguém desprevenido a quem se perguntasse qual das duas coisas deveria ser mais aterradora, se as avantesmas reais, cujas aparições são por vezes testemunhadas por mais de uma pessoa, se as que irrompem da imaginação de mais ou menos talentosos escritores, é natural que se inclinasse para as primeiras. Afinal, ficção é ficção e quando se lê uma história assim rotulada, sabemos de antemão que os factos descritos não existiram na realidade; pelo contrário, haver testemunhas fidedignas que afirmem ter assistido a fenómenos que a Ciência não consegue explicar e

ao retorno ao meio dos humanos de mais ou menos recentes defuntos será, à partida, mais aterrador, dado o selo de verdade com que a narrativa vem autenticada.

Não obstante a lógica subjacente a este raciocínio, a verdade é que as coisas não se passam exactamente assim.

Com efeito, muitas das narrativas de «autênticas» aparições acabam por ser mais ou menos desprovidas de verdadeiro interesse, restringindo-se, frequentemente, a uma insípida descrição de «factos», as mais das vezes sem qualquer explicação ou interpretação. Essas descrições tendem a ser curtas, do género «um casal pernoitava num quarto de hotel mas o seu sono foi interrompido pelo barulho de passos no piso superior; de manhã, foram reclamar junto da recepção, mas o funcionário assegurou-lhes que o andar por cima do quarto que ocupavam estava vazio e não era utilizado havia já muitos anos». A história pode ser contada com mais ou menos pormenores, com ou sem a indicação do sítio exacto em que a casa assombrada se situava, com ou sem a atribuição de nomes aos diversos actores da história; eventualmente, haverá referências a um qualquer crime que tenha ensombrado o local da suposta aparição.

Não faltam, nas livrarias, volumes reunindo tais descrições de casos dados como verídicos, por vezes até reunidos por categorias: histórias verdadeiras de fantasmas contadas por polícias, por bombeiros ou por taxistas, histórias autênticas passadas em navios, hospitais, cemitérios, castelos, etc., por vezes histórias referentes a um ou mais países, ou a uma ou mais regiões de um país; no limite, alguns volumes ocupam-se de um único caso, enquanto outros tratam de situações variadas e dispersas, às vezes juntando aos fantasmas propriamente ditos uma grande variedade de fenómenos inexplicados, ou inexplicáveis, desde a possessão demoníaca e os avistamentos de discos voadores, ao reino da Criptozoologia, ou a misteriosos exemplos que parecem envolver viagens no espaço ou no tempo, quando não são uns célebres universos paralelos que muita coisa estranha permitem interpretar e «explicar».

«Se deixarmos de lado as narrativas lendárias, em que o nosso folclore, como o de quase todos os países do Mundo, é fértil, nele abundando as criaturas sobrenaturais, as bruxas, os ogres, as Moiras encantadas, os lobisomens e, naturalmente, os fantasmas, sobram-nos pois dois subgéneros, dentro do género abrangente das histórias de aparições: o das histórias “verdadeiras” e o das criações literárias.»



Póster de
As Árvores
Morrem de Pé



Alejandro Casona
(1903-1965)



Palmira Bastos
(1875-1967)



M.R. James



Ghost Stories of
a Norfolk Parson
de John Barnes

Quem para tanto possua os meios e a inclinação, decerto não terá grande dificuldade em reunir uma biblioteca especializada de várias centenas de títulos nessa área.

Esses fantasmas apresentados como verdadeiros costumam interagir pouco com o nosso universo quotidiano, para além de nele se intrometerem através de luzes, imagens mais ou menos difusas, ruídos vários — que podem incluir gritos, choro, gargalhadas, arrastar de correntes ou muitas outras variedades — e mais manifestações semelhantes, incluindo a telecinesia.

A descrição de tais fenómenos não pretende, em regra, ser literariamente brilhante, antes pelo contrário, uma certa lhanza na exposição parece pretender e eventualmente poder contribuir para que o que é descrito seja mais fácil de aceitar por parte de quem lê.

O panorama muda radicalmente quando se passa para o campo da literatura, aquele em que as histórias contadas são assumidamente inventadas pelos seus autores e têm objectivos precisos: em primeiro lugar, o de entreter o leitor, em segundo, o de o aterrorizar (se possível, tendo em conta as características pessoais de cada um, a sua fortaleza de carácter, o estado mais ou menos fortificado do seu sistema nervoso e outras circunstâncias similares), em terceiro, o de marcar alguma determinada posição filosófica, podendo então a narrativa sobrenatural servir de parábola que a tal propósito conduza. Que o objectivo das histórias de fantasmas na ficção envolve a criação no leitor de um sentimento de medo, é absolutamente claro e indispensável ao seu êxito. Referindo-se a um conto de George Borrow, dizia M. R. James: «[...] aqui está uma história escrita com o único objectivo de inspirar no leitor um agradável terror; e, tal como eu vejo as coisas, é esse o verdadeiro propósito das histórias de fantasmas». Tal como o imitador do rouxinol ultrapassava em qualidade o modesto pássaro que espontaneamente emite o seu canto, o escritor que compõe uma obra de ficção em que faz intervir o sobrenatural vai para além do narrador de um caso apresentado como autêntico, porque à crueza muitas vezes inconsequente dos factos acrescenta uma estrutura, empresta o seu talento literário e demanda um efeito junto do seu leitor que vai para lá do que, no primeiro caso, pode não passar de mera curiosidade.

Aí está, pois, o segredo a perseguir, composto por duas partes: um agradável terror. Terror, porque as situações e os acontecimentos descritos bulem com conceitos como o da Morte e o do Além, que desde sempre fascinaram os seres humanos, assustando-o como tudo o que é desconhecido, desde a escuridão de um aposento, mesmo numa casa familiar, aos confins dos oceanos, antes de serem desbravados pelos intrépidos navegadores de outrora, muitos deles nossos compatriotas, ou dos espaços siderais sem fim, no dealbar tímido ainda da sua exploração. Mas um terror agradável, um terror a que se pode pôr cobro mal se fecha o livro — ou, talvez, após uma breve ronda pela casa, para garantir que as portas e as janelas se encontram fechadas e que não há olhos a brilhar na penumbra por debaixo de uma cama.

O nosso autor ia mesmo um passo mais adiante: «Se qualquer [das minhas histórias] conseguir fazer com que os meus leitores se sintam agradavelmente desconfortáveis ao caminharem ao longo de uma estrada solitária, à noite, ou quando estejam sentados diante de uma

fogueira moribunda, madrugada fora, o meu objectivo ao escrevê-las terá sido atingido».

Continuando a seguir M. R. James, naquilo que respeita à estruturação ideal de um conto de terror, ou, mais particularmente, de uma história fantasmagórica, assinalemos dois aspectos, um referente à situação temporal, outro ao ritmo a utilizar.

Quanto ao primeiro, dizia o famoso professor da Universidade de Cambridge: «Nunca é demais insistir em que quanto mais remoto no tempo for o fantasma, mais difícil é torná-lo eficaz, supondo-se, naturalmente, que se trate do fantasma de uma pessoa morta. [...] Grosso modo, o fantasma deve ser contemporâneo daquele que o encontra.» Esta proximidade temporal confere à história um carácter de realidade, de autenticidade, ou, ao menos, de plausibilidade, que se perde quando os acontecimentos narrados são esquecidos no nevoeiro dos tempos, precisamente porque, como acima ficou expresso, essas antigas assombrações acabam por se confundir com lendas, ou podem ser vistas como distorções e más interpretações do que, à época, tenha sido de facto observado. Reforçando estas ideias, sempre pela pena de M. R. James: «Uma história de fantasmas cuja acção decorra no século doze ou no século treze pode conseguir ser romântica ou poética [considere-se, a propósito, o célebre conto “A Dama Pé de Cabra”, do nosso Alexandre Herculano], mas nunca conseguirá colocar o leitor na posição de dizer para consigo: “Se não tomo cuidado, uma coisa assim poderia acontecer-me a mim.”»

No que se refere ao ritmo, continua James: «Um outro aspecto essencial é que o nosso fantasma deve fazer-se sentir gradualmente, difundindo uma atmosfera de inquietude antes do relâmpago final ou golpe de horror.» Por outras palavras: «Dois ingredientes extremamente valiosos na composição de uma história de fantasmas são a atmosfera e um crescendo devidamente conduzido... Sejam, então, apresentados aos actores num modo plácido; vejamo-los tratar das suas vidas como habitualmente, sem serem perturbados por presságios, agradados com o que os rodeia; e neste ambiente calmo, permita-se que a coisa aziaga assome, primeiro discretamente, depois de modo mais insistente, até dominar o palco.»

Destaca-se aqui a necessidade de construção de um ambiente propiciador do sentimento final de terror, objectivo de toda a história. É isso que muitas vezes falta nas histórias de «verdadeiras» aparições, um clímax que complete de forma adequada todo o edifício meticulosamente construído até lá. É o facto de o autor conseguir ou não esse momento final de arrepio, causador do tal agradável terror, que determina o êxito ou o fracasso de uma história. M. R. James sublinhou-o: «Tem de haver terror? [Numa história de fantasmas] perguntam-me. Penso que sim.» E noutra ocasião: «Uma outra condição indispensável, em minha opinião, é que o fantasma deve ser malévolos ou odioso: as aparições amigáveis e prestativas ficam muito bem nas histórias de fadas ou em lendas locais, mas não lhes encontro qualquer utilidade numa história de fantasmas fictícia.»

Naturalmente, o que fica dito refere-se e aplica-se à experiência daquele que foi, provavelmente, o expoente máximo da literatura do género dos fantasmas, já que outros dos gigantes da literatura sobrenatural, como

SECA

NEAL SHUSTERMAN
E JARROD SHUSTERMAN

Saída de Emergência

★★★★★



E se de repente o governo fechasse as torneiras? E se deixasse de correr água na vossa casa, o que fariam? São estas as perguntas que dão azo ao livro. É uma obra que nos faz pensar, com um ritmo célere e uma premissa cheia de acção, que acaba por nos fazer explorar a condição humana. Brutal, com uma escrita simples e concisa, importante e avassalador.

Patrícia Caetano

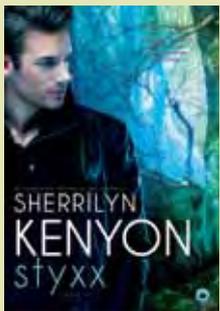
bookaholickingdom.blogspot.com/

STYXX – PARTE 1

SHERRILYN KENYON

Saída de Emergência

★★★★★



Styxx é, para mim, um dos melhores livros da série Predadores da Noite. Épico, violento, cheio de surpresas, com uma escrita irreprensível que nos envolve de tal modo que quase sentimos as torturas que Styxx sentiu (e nunca – nem Acheron –

uma personagem foi tão torturada como ele). *Styxx* é uma leitura que vale a pena por cada palavra nele escrita.

Magda Pais

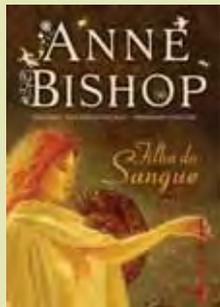
stoneartbooks.blogspot.pt

FILHA DO SANGUE

ANNE BISHOP

Saída de Emergência

★★★★★



Numa semelhança rebuscada com um universo mágico medieval, *Filha do Sangue* é uma obra preenchida de misticismo e de um carácter muito singular. Personagens ricamente elaboradas, uma prosa aliciante e a voz de uma autora

arrojada pautam este início de saga numa inovadora e complexa interpretação do fantástico, que possui todos os ingredientes necessários para alcançar uma qualidade admirável.

Vitor Caixeiro

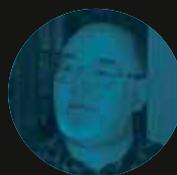
refemdasletras.blogspot.com/

Joseph Sheridan Le Fanu, Arthur Machen, Algernon Blackwood, Howard Phillips Lovecraft, Jean Ray e tantos outros, estenderam a sua prosa a campos mais diversificados, concentrando-se menos num tema específico. A memória humana, incapaz de absorver e reter toda a informação que repetidamente a assalta, vê-se obrigada a seleccionar apenas uma parte dela, o que significa que, no campo da literatura, mesmo quando restrito a uma área muito limitada, só os nomes mais sonantes perduram ao longo das décadas e dos séculos, perdendo-se os demais na obscuridade das suas limitações, salvo para um muito reduzido número de especialistas na matéria. Assim, se a estrutura descrita é facilmente identificável nos contos de James, como nos de outros desses celebrados autores, ela está muitas vezes ausente dos esforços de autores menores. Casos há em que as peças de ficção acabam por enfermar dos mesmos males que as das histórias «verdadeiras». Podemos, a título de exemplo, referir um livrinho da autoria de John Barnes e intitulado *Ghost Stories of a Norfolk Parson*. Não se põe em dúvida que os contos nele incluídos são de facto contos fantasmagóricos, nem que estejam escritos de forma elegante e agradável; são, porém, de tal

modo insignificantes os respectivos enredos e tão curtas e sintéticas as narrativas, que a sua leitura se termina sem qualquer sentimento de perturbação, nem, na realidade, qualquer emoção. O gentil autor será sem dúvida esquecido em breve, oculto à sombra dos seus maiores.

Por fim, uma questão um tanto à margem desta discussão dos aspectos estruturais das histórias fantasmagóricas, mas que é frequentemente colocada, é a de saber se um ou outro, ou a generalidade dos autores de histórias de fantasmas acreditam de facto na veracidade da existência dos seres sobrenaturais que utilizam nos seus contos. Certamente a resposta variará de uns para outros, mas, a fim de não se alongar a abordagem de um assunto acerca do qual, há, na realidade, uma informação comparativamente escassa, limitemo-nos, uma vez mais, a citar o Prof. Montague R. James: «Se acredito em fantasmas?... Estou pronto para considerar as provas e para as aceitar se me satisfizerem.» Esta abertura de espírito é, evidentemente, própria de um investigador eminente como ele foi.

BANG!



António Monteiro

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.



OPINIÃO

De A a BD



POR JOÃO LAMEIRAS

O suicídio de Aleister Crowley:

OU COMO
PESSOA E
CROWLEY
EVITARAM O
DESPERTAR
DO CTHULHU

Vulto maior da cultura mundial, o mais conhecido e traduzido dos poetas portugueses, Fernando Pessoa foi por diversas vezes transformado em personagem de banda desenhada. Experiências e homenagens de interesse e sucesso variáveis, mas que demonstram bem a extraordinária popularidade da obra e do homem que Neil Gaiman descreveu, no prefácio à primeira edição portuguesa de *Sandman*, como «o homem que era muitos poetas».

Uma das primeiras e também das belas dessas homenagens sucedeu no Brasil, num episódio da série *Os Piratas do Tietê*. Verdadeira obra de culto de um dos mais populares cartoonistas brasileiros, Laerte, que cria uma obra-prima do humor surreal ao transpor um grupo de piratas sanguinários como havia nos séculos XVII e XVIII, para a cidade de São Paulo contemporânea, onde vivia o autor (o Tietê do título é o poluidíssimo rio que banha a cidade de São Paulo). Um dos melhores episódios da série é precisamente «O Poeta», uma história que conta com a participação especial e diálogos (extraídos dos seus poemas) de Fernando Pessoa, em que se prova que a poesia pode ter mais força do que as armas dos piratas, que tentam, sem sucesso, abater Pessoa.

Mas se «O Poeta» é apenas uma história curta, já a espanhola Laura Pérez Vernetti dedicou um livro inteiro ao poeta em *Pessoa & Cia*, que compreende as biografias de Fernando Pessoa e dos seus principais heterónimos, bem como a adaptação gráfica de alguns dos seus principais

poemas. Já *As Aventuras de Fernando Pessoa, Escritor Universal...*, de Miguel Moreira e Catarina Verdier, traça a vida do poeta, do nascimento à morte, num registo gráfico entre a *linha clara* e o trabalho do norte-americano Chris Ware, em que o peso do texto, na sua maioria do próprio poeta, não deixa grande espaço na página para a imagem e a tal aventura, de que fala o título, é sobretudo uma aventura intelectual e imóvel...

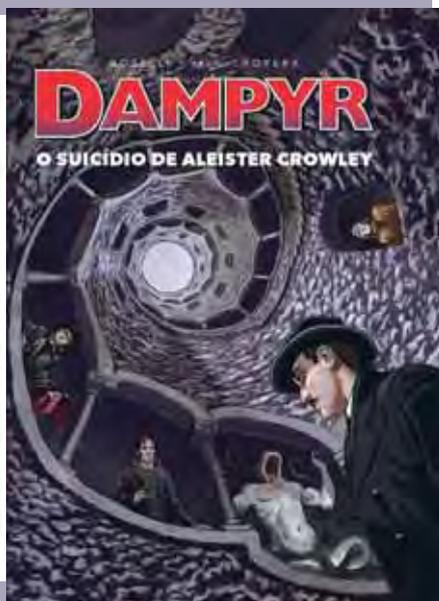
Algo nos antípodas de *A Vida Oculta de Fernando Pessoa*, de André Morgado e do brasileiro Alexandre Leoni, que transforma o poeta num caçador de *zombies*, membro de uma sociedade secreta que defende a humanidade das forças sobrenaturais e os seus heterónimos são pessoas reais que o poeta teve de matar e posteriormente encarnar através da sua voz poética.

Um encontro entre a poesia e o sobrenatural que está presente também em *O Suicídio de Aleister Crowley*, o episódio da série *Dampyr*, que deverá chegar às livrarias ao mesmo tempo que este número da revista *Bang!* chegará às lojas FNAC. Uma história em que as duas personagens reais, o poeta português Fernando Pessoa e o mago inglês Aleister Crowley, se associam para combater uma ameaça saída da imaginação de H. P. Lovecraft, embora convenha referir que, se Pessoa e Crowley se encontram pela primeira vez na banda desenhada neste *O Suicídio de Aleister Crowley*, este não foi o seu primeiro encontro numa obra de ficção. Os dois já se

tinham encontrado em *A Conspiração dos Antepassados*, de David Soares, um escritor que cultiva o género fantástico, com uma carreira importante também na banda desenhada.

Uma das mais populares séries da editora Bonelli, a mesma que publica *Dylan Dog*, a série *Dampyr*, criada por Mauro Boselli e Maurizio Colombo, conta as aventuras de Harlan Draka, um *Dampyr*, caçador de vampiros com origem no folclore eslavo, nascido de uma relação entre um vampiro e uma mulher humana, o que lhe confere poderes especiais. Como acontece geralmente nas séries da Bonelli, cuja ação raramente decorre em Itália, Boselli e Colombo escolheram como cenário inicial para a aparição do mal simbólico (os vampiros) um espaço martirizado pela guerra, onde o mal é bem real: os Balcãs, de onde a lenda do *Dampyr* é originária. Mas os países que formavam a antiga Jugoslávia são apenas a primeira etapa no eterno combate entre o *Dampyr* e os vampiros. Um combate que vai levar Harlan Draka a percorrer o mundo e visitar diversos países, incluindo Portugal, cenário das duas aventuras já publicadas em Portugal no livro *Aventuras em Portugal*, segundo volume da colecção que a Levoir dedicou aos heróis da Sergio Bonelli Editore, em 2018.

A primeira, «O Esposo da Vampira», assinada por Mauro Boselli e Alessandro Bocci, publicada originalmente em Itália no n.º 75 da série mensal, leva





Harlan Draka e o seu amigo Kurjak até Trás-os-Montes, investigar a lenda do Castelo de Monforte da Estrela, que dizem estar assombrado por uma vampira.

Harlan regressa a Portugal em «Tributo de Sangue», história de Giovanni Eccher e Maurizio Dotti, publicada em Itália no *Dampyr* 147, em 2012, desta vez para fazer a rota do Vinho do Porto. Como refere Eccher: «A história começa no Porto mas depois desloca-se para todo o vale do Douro: parte das construções de Vila Nova de Gaia e chega a Miranda do Douro, para depois voltar para os vinhedos dos produtores do Porto no meio dos quais se imagina que há um mosteiro que, embora inventado, é graficamente inspirado em vários conventos e mosteiros portugueses, como o Convento de Cristo em Tomar e o Mosteiro de Santa Maria em Alcobaça.»

Finalmente, na terceira aventura de *Dampyr* em Portugal, que motiva este



texto, publicada em Itália em 2018, no n.º 222 da série mensal, o cenário é Lisboa e as zonas de Sintra e Cascais, numa história que tem como ponto de partida um acontecimento real: o suicídio simulado de Aleister Crowley na Boca do Inferno, em Setembro de 1930.

Se a obra literária de Pessoa é bem conhecida, o mesmo já não se pode dizer das suas actividades esotéricas, mas como vem referido no prefácio à edição portuguesa de *O Suicídio de Aleister Crowley*, assinado por Mário João Marques e José de Freitas, «também ele foi um esoterista de alto grau, conhecedor profundo de astrologia, e das novas tradições neo-herméticas que pelos finais do século 19 foram nascendo pela Europa fora, tradições nas quais também Crowley mergulhou a sua iniciação ao saber oculto. Mas de certa maneira, estavam em pólos opostos



e filosofias orientais, e conhecido também pela sua utilização de drogas para gerar estados alterados de consciência. Mas desenganem-se os que pensam que Crowley era um mero intelectual, ele foi praticante de yoga, e também alpinista (escalou o K2 e foi o primeiro a tentar a escalada do pico Kanchenjunga, o que o torna muito diferente da imagem do drogado perdido nos fumos do ópio que é por vezes a que se tem dele).

» Crowley cultivou de si próprio uma imagem controversa, libertina e escandalosa e chegou a intitular-se a si mesmo “a Grande Besta 666”, e a imprensa denunciou-o como Satanista e chamava-lhe “*the wickedest man on Earth*”, o homem mais malvado da Terra. É difícil imaginar dois ocultistas tão diferentes um do outro. E se ainda hoje o lugar das práticas ocultistas na obra poética de Fernando Pessoa é tema de grandes controvérsias e discussões, podemos pelo menos afirmar que ele pertence a uma tradição mais racional, menos excessiva, ligada a um misticismo mais Cristão e ao gnosticismo.

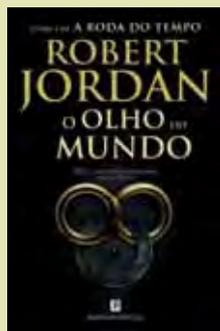
» É por isso muito estranha e surpreendente a ligação que uniu estes dois homens, primeiro sob a forma de correspondência (Pessoa escreveu pela primeira vez a Crowley porque descobriu um erro de cálculo no horóscopo que Crowley tinha calculado para si próprio, e essa carta iniciou uma verdadeira amizade à distância), e depois sob a forma de um estranho e rocambolesco episódio, em que Pessoa parece ter-se prestado a uma encenação bizarra do suicídio de Crowley na Boca do Inferno, por motivos ainda hoje por esclarecer. Crowley terá aqui interpretado um dos seus papéis preferidos, o de um *trickster* cujas motivações são incompreensíveis, e Pessoa a do seu facilitador ou psicopompo, ou seja, um episódio em que ambos vestiram a pele das suas personagens preferidas: o mago louco e trapaceiro, o místico sábio e iluminado (Pessoa interpretou esse papel muito bem, tendo afirmado no dia seguinte ao aparente suicídio que tinha visto Crowley em espírito, já no além!).»



O OLHO DO MUNDO

ROBERT JORDAN
Bertrand Editora

★★★★★



Um mundo preso nas engrenagens do Tempo. Os ciclos sucedem-se. Em todos eles, o Mal parece prevalecer. Os heróis perecem, renascendo no próximo giro da Roda. Três amigos nascidos em circunstâncias diferentes são empurrados pelo Destino, contra as forças do Mal. As suas hipóteses são escassas, as dificuldades imensas. Uma epopeia épica de fantasia com a qual vai ficar siderado.

Susana Figueiredo

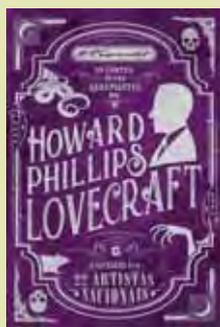
bandasdesenhadas.com/

OS CONTOS MAIS ARREPIANTES DE HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT

H.P. LOVECRAFT

Saída de Emergência

★★★★★



Se pensam que já conhecem tudo o que o horror tem para oferecer, então preparem o vosso subconsciente pois no final de cada conto de Lovecraft vai ficar um sentimento difícil de explicar, uma mistura de incredibilidade e a questão do que será verdade. Afinal,

nunca saberemos onde é que estas histórias assustadoras realmente são baseadas. Será que é só imaginação? Um título obrigatório para os fãs do horror!

Cristiana Ramos

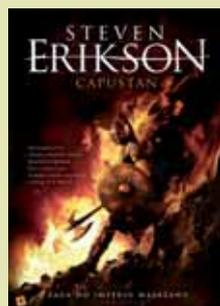
www.cafemaisgeek.com

CAPUSTAN

STEVEN ERIKSON

Saída de Emergência

★★★★★



Fantástico. Rico em personagens cativantes, raças misteriosas, um enredo vasto e muito variado e com uma escrita do melhor que há. Só aqui estão reunidos os ingredientes principais que aprecio nos livros.

Paulo Does

leiturasdofiachaocorvonegro.blogspot.com



Foi tendo como ponto de partida estes factos reais que, através de um aturado trabalho de pesquisa, Mauro Boselli cria uma aventura de Dampyr, em que o caçador de vampiros cede o protagonismo aos seus parceiros Ann Jurging, uma vidente com poderes paranormais, e Caleb Lost, membro de uma misteriosa raça de imortais, os Amesha, com quem Crowley colaborou, mas também a Fernando Pessoa, Aleister Crowley e até Ofélia Queiroz, que irá assumir um papel fundamental na intriga, cuja acção decorre entre Lisboa, Sintra, Cascais e a cidade maldita de R'Lyeh, onde o Cthulhu aguarda.

Uma história que explora o papel determinante do Cthulhu no terramoto de 1755, que quase destruiu Lisboa, na linha da presença regular de elementos lovecraftianos na série, em que o próprio Crowley já soma diversas aparições. Com todos estes ingredientes tão diferentes e que, nas mãos de um escritor menos experiente se podiam revelar indigestos, Boselli «cozinha» uma fantástica iguaria, que tem como cenário espaços bem conhecidos do leitor português, como o Bairro Alto, o Largo do Carmo e, sobretudo, a Quinta da Regaleira, em Sintra, cujas extraordinárias capacidades cenográficas do seu poço iniciático, já tinham sido aproveitadas por Filipe Melo e Juan Cavia no volume final da trilogia de Dog Mendonça e Pizzaboy.



A dar vida ao engenhoso argumento de Boselli está o excelente desenho de Michele Cropera que se revela tão à vontade na reprodução rigorosa dos cenários portugueses, como nas cenas sobrenaturais, cheias de elementos lovecraftianos, a que o desenhador dá vida de forma espectacular. O resultado é uma movimentada e fantástica (em mais do que um sentido) história de ficção, com a qualidade habitual das edições da Bonelli, que tem tudo para agradar tanto aos fãs de Lovecraft, como aos leitores de Fernando Pessoa. **BANG!**



João Lameiras

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. Cartoon. Escreve com frequência no seu blogue <http://porumpunhadodeimagens.blogspot.com>

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



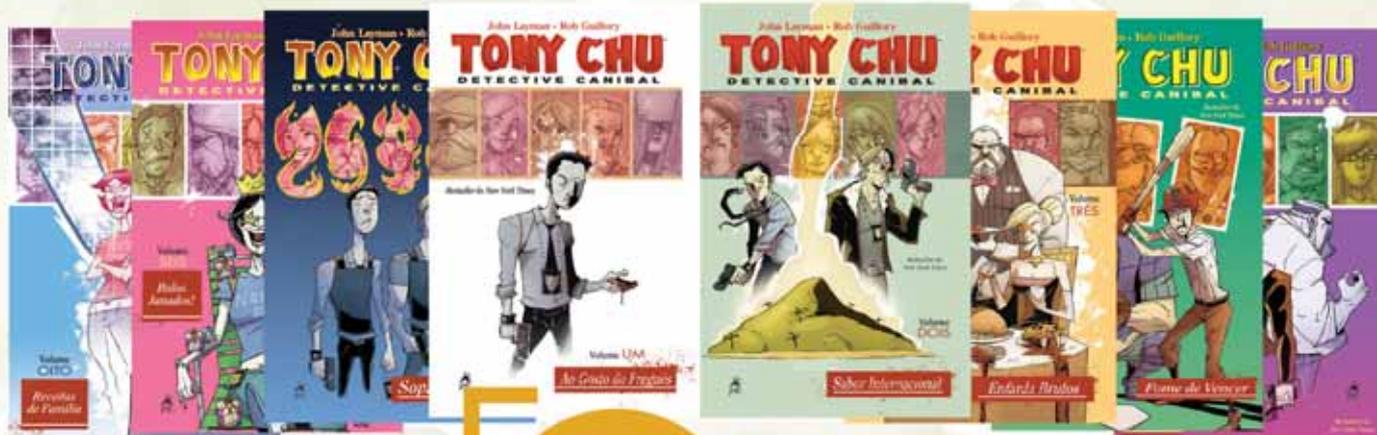
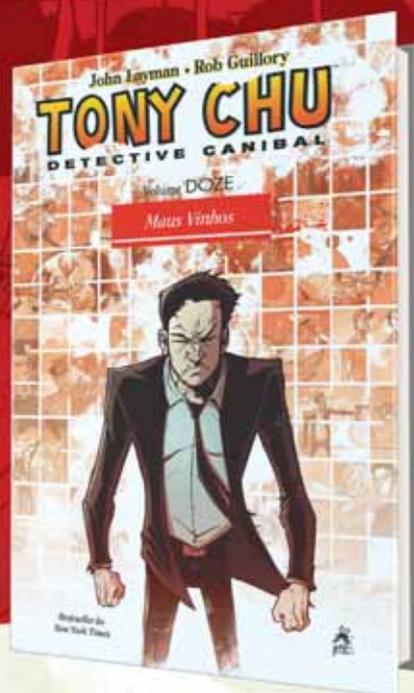
TONY CHU

DETECTIVE CANIBAL

CHEGAMOS AO FIM!

E não é todos os dias que se conclui uma série de doze volumes, uma das mais loucas séries de comics de sempre, que chega assim ao seu final.

Para celebrar a chegada do volume doze de *Tony Chu Detective Canibal*, MAUS VINHOS, ao nosso país, a G. Floy e a FNAC planearam uma bela promoção!



ATÉ
-30%

NOS VOLUMES 1 A 8 DA SÉRIE TONY CHU

Exclusivo fnac.pt

Uma bela maneira de adiantar esta colecção, premiada com **dois Eisners** (Melhor Nova Série e Melhor Série em Continuação) e **dois Harveys** (Melhor Nova Série e Melhor Novo Talento para o desenhador).

**PORQUE ESPERAM?
CHU ACABOU,
MAS A VOSSA
COLEÇÃO AINDA
PODE COMEÇAR!**



Campanha válida de 27 de Setembro a 24 de Outubro de 2019, nos livros seleccionados. Não acumula com desconto para aderentes ou outras promoções. Limitada ao stock existente.

Fatucha

por João Monteiro

Superstar

*Ó fatucha
superstar,
Porque andas
tu o povo a
enganar.*

*Ó fatucha
superstar,
Olha que
ainda te
vão lixar.*





As aparições da Virgem Maria em Fátima foram, durante décadas, essenciais para a imagem de Portugal no mundo e serviram igualmente de alicerce da Igreja Católica no ocidente. O fenómeno ocorrido a 13 de Maio de 1917 na Cova de Iria atrai anualmente milhares de peregrinos dos quatro cantos do globo, e continua a ser um dos pontos altos do calendário católico com direito à ocasional visita papal. Alguns filmes e séries foram produzidos desde os anos 20 a relatar a epopeia de Lúcia, Jacinta e Francisco, mas poucos foram os que ousaram uma visão mais alternativa do fenómeno. Proponho então uma peregrinação cinematográfica pela representação do milagre que vai de Hollywood ao PREC e inclui filmes blasfemos e até malditos.

Ano após ano, o Vaticano recebe e analisa relatos de aparições que vão ocorrendo um pouco por toda a parte, mas oficialmente apenas reconheceu 16. As aparições marianas de Fátima são as mais importantes e famosas ocorridas no século xx. Deram-se num período político muito específico que coincidiu com a génese do Estado Novo, acérrimo defensor do fenómeno. Não admira que as primeiras representações filmicas do milagre tenham ocorrido por meio de encomendas estatais, tal é o caso de *Fátima Milagrosa* de 1928, realizado pelo italiano Rino Lupo (com a participação em pequenos papéis de Beatriz Costa ou Manoel de Oliveira), e *Fátima, Terra de Fé* produzido 20 anos depois, com realização de Jorge Brum do Canto. Ambos relatam histórias de conversão religiosa, tema recorrente do cinema de propaganda do regime de Salazar.

Curiosamente, o milagre foi recebido muito entusiasticamente pela Espanha de Franco, que via neste fenómeno um instrumento de luta anticomunista. É neste país que surge o primeiro filme sobre Fátima além-fronteiras, pela mão de um dos mais populares cineastas franquistas, Rafael Gil. O filme chama-se *La Señora de Fátima*, fruto de uma coprodução

entre Espanha e Portugal, rodado em Fátima e nos arredores de Madrid. Estreou em 1951 e foi um êxito de bilheteira, tornando-se inclusive um dos títulos mais celebrados de Gil. Seria ainda votado como o melhor filme desse ano pelo Sindicato Nacional de Espectáculos e até o Papa Pio XII concedeu uma audiência privada a Rafael Gil, considerando que esta obra havia feito mais pela fé católica que muitas missas.

Por esta altura, a imprensa dedicada à 7.^a arte em Portugal começa a dar conta das filmagens em Hollywood de um filme «que muito interessa a todos nós portugueses». Não se conhecem as razões para esta produção, mas a Warner parecia ter posto em marcha um *remake* do filme espanhol, mas desta vez a cores. *The Miracle of Our Lady of Fatima* começou a ser rodado logo a seguir ao sucesso em Espanha do filme de Rafael Gil, e pôs as autoridades nacionais muito apreensivas pelo tratamento que estava a ser dado ao assunto. Escrevia-se na altura: «Veremos até que ponto os americanos souberam compreender e “sentir” assunto de espiritualidade tão transcendente, não só sob o ponto de vista católico, como pelo que nele se refletirá do nosso país e da nossa gente.»



Cena do filme *La Señora de Fátima*, 1951 © CinePT-Cinema Portugues



O filme obedece também a uma agenda política, neste caso, antissoviética. Isso reflete-se logo no início do filme que mais parece uma cena da revolução mexicana. A pacata vila de Fátima assiste impotente à ascensão do socialismo e à perseguição aos dignitários da Igreja. Os administradores «marxistas» do território são retratados como *gangsters*, quase uma PIDE comunista, que tortura psicologicamente crianças para que estas confessem o verdadeiro autor dos boatos acerca das aparições. A estrutura narrativa é muito semelhante ao filme espanhol, e ambos terminam na apoteose do chamado «milagre do Sol» presenciado por milhares de pessoas todas rendidas à prova definitiva do relato das crianças. Apesar de não ser uma superprodução, a inclusão da «Warner-Color» permite uma experiência pré-psicadélica durante a qual cegos passam a ver e aleijados a andar. O filme encerra com imagens reais da peregrinação ao santuário, filmadas em finais da década de 40 ou início de 50, como acontecia no cinema de propaganda português - *A Revolução de Maio* de Lopes Ribeiro é concluído com um discurso de Salazar em Braga.

Seria interessante falar um pouco do realizador deste filme, o desconhecido John Brahm. Nascido na Alemanha e emigrado para os EUA aquando a subida ao poder dos nazis, iria especializar-se em filmes de temática macabra advindos talvez de uma influência expressionista e da sua experiência de combate na 1.ª Guerra Mundial. Até à realização de *The Miracle of Our Lady of Fatima*, da filmografia de Brahm salientavam-se *The Mad Magician* com Vincent Price,



Cena do filme *Fátima Milagrosa*, 1928 © CinePT-Cinema Portugues



AS HORAS DE MARIA



The Lodger sobre Jack, o Estripador ou *Hangover Square* que costumava ser exibido na RTP nos anos 80 sob o título *Concerto Fantástico*, onde um reputado pianista após ouvir um determinado acorde dissonante se transforma num *serial killer* amnésico. Pouco depois do filme sobre os acontecimentos em Fátima, Brahm passaria a trabalhar exclusivamente em TV até se reformar, realizando alguns dos melhores episódios de *Hitchcock Apresenta* e, principalmente, da *Quinta Dimensão*.

Esta terá sido a versão oficial e definitiva do milagre porque em Portugal o assunto só voltou ao grande ecrã durante o PREC, e em formato documental. António de Macedo, um dos rostos do movimento Cinema Novo, juntamente com a cooperativa Cinequanon, nascida do Centro Português do Cinema, andava em périplo pelo país a registar imagens do Portugal que o regime fascista havia escondido durante décadas. E é neste contexto que surge *Fátima Story*, filmado *in loco* em 1976. É, sem dúvida, o primeiro olhar independente sobre a mecânica do santuário, analisando com alguma distância o advento da construção do espaço, das suas infraestruturas e um possível retrato dos seus peregrinos. O material filmado que não foi usado no documentário, iria ser reutilizado no filme mais polémico do cinema português moderno, *As Horas de Maria*, em que Macedo tenta desconstruir a versão oficial dos evangelhos tendo por base a descoberta dos manuscritos do Mar Morto, ou seja, dos «outros» evangelhos. A Maria do título é uma jovem que cegou devido a um trauma

provocado pelo padrasto e que acredita poder ser curada por Nossa Senhora de Fátima. Macedo usa as imagens documentais desta vez num tom mais perscrutante, focando a pobreza e o sacrifício do povo em prol desses milagres salvadores.

Filmado em 1976, o filme só viria a estrear comercialmente em 1979, numa altura em que o fervor revolucionário amainara um pouco, o que permitiu uma ação concertada entre Igreja, CDS e imprensa conservadora, que visava reinstaurar a censura. A estreia do filme teve direito a vigílias e a confrontos físicos, tendo sido proibida a sua exibição praticamente em todo o país à exceção de Lisboa. O resultado foi um tremendo êxito de bilheteira. Convém mencionar que o milagre de Fátima viria a ser mencionado novamente na obra de Macedo, mais precisamente, num curioso documentário televisivo chamado *Encontros Imediatos do Nosso Grau* sobre avistamentos de OVNI em Portugal. Há um capítulo dedicado às aparições marianas que conclui que o avistamento da Virgem Maria em Fátima poderá ter-se tratado de um evento extraterrestre.

Mas, se *As Horas de Maria* foi considerado o filme mais blasfemo do cinema português, o milagre iria dar azo também a um filme maldito, muito raramente exibido e por isso totalmente desconhecido, que dá pelo nome de *Fatucha Superstar*. Com produção do grupo Cineground e filmado em formato Super 8, caracteriza-se no genérico como uma «Ópera-Rock-Bufa» inspirada em *Jesus Christ Superstar*. Do autor das canções e realizador,

João Paulo Ferreira, sabe-se que tentou comercializar filmes em Super 8 «para a divulgação de uma cinematografia de carácter *underground*». É, provavelmente, o primeiro cineasta *queer* português e alguém com profundo conhecimento do cinema *underground queer* que se fazia à altura, pois é difícil não ver neste filme a influência dos dois maiores gurus do género: Jack Smith e John Waters. O filme, que data de 1976, tem um carácter muito informal e lúdico e, embora pareça um «filme de amigos», tem um lado subversivo totalmente radical patente na forma como parodia o milagre. Como descrever então *Fátucha Superstar*?

O filme inicia-se com os acordes de *Jesus Christ Superstar* como banda sonora para uma série de imagens do santuário. Passamos para os pastorinhos a cantar e a pular pelos campos fora, todos desempenhados por homens, que se cruzam com a virgem numa árvore a dançar, interpretada por um *drag queen* identificado no genérico final como «Fefa Putollini». Devido à dificuldade em visionar o filme, a cópia a que tive acesso tinha o áudio em mau estado, sendo difícil distinguir a totalidade das letras das canções, principalmente aquelas cantadas em falsete. Mas Nossa Senhora canta versos como «Algo nos vai acontecer ou será um matulão que o cu nos vem comer?», ou o pastor Joaquim, que não conseguindo apagar a aparição da cabeça, desabafa: «Não posso esquecer aquela gaja, que é boa como o milho.» *Fatucha ascende* aos céus para uma aparição especial de «Deus Pai» que precede um baile divino com anjos e santos a dançarem ao som do *disco sound*, numa festa que se vai, aos poucos, convertendo numa orgia. Depois desta visão do paraíso, desce então aos infernos para se redimir por intermédio de uns açoitamentos - inferno representado por filtros vermelhos, monstros e até um plano de alguém a defecar. O filme termina com Nossa Senhora a desempenhar uma série de truques de magia perante o olhar atónito dos pastorinhos. *Fatucha Superstar* é o filme de culto por excelência do cinema português.

E serão precisos esperar quase 30

anos para se assistir a outro filme que destoe das versões religiosas. Trata-se da adaptação do romance de José Rodrigues Miguéis *O Milagre Segundo Salomé*, com a estreia na realização de Mário Barroso, um dos diretores de fotografia mais importantes do nosso cinema. Miguéis, que levou cerca de 30 anos a publicar o livro devido ao seu forte pendor anticlerical, criou uma parábola para analisar a solidificação do regime salazarista através do aproveitamento político do fenómeno. Salomé é uma prostituta «com alma de santa» que surge aos três pastorinhos, não em Fátima mas



numa aldeia fictícia chamada Meca. O argumento de Carlos Saboga condensa 600 páginas em 90 minutos de filme e Barroso usa o ambiente político, assim como o milagre, como pano de fundo inusitado para centrar o filme em Salomé e nos seus amantes. Apesar de filmar sumptuosamente a sequência em que Salomé surge aos pastorinhos, o olhar de Barroso está claramente fascinado pelo mistério da personagem, que nos vai surgindo através dos olhares dos vários pretendentes, todos eles compondo um retrato das esferas de poder da época. A Igreja não criticou o filme, muito pelo contrário, achou que o tema era abordado de uma forma sóbria e pouco provocatória.

No entanto, o filme estrearia a 13 de Maio.

Mais recentemente, João Canijo realizou *Fátima*, um filme que segue a peregrinação de um grupo de mulheres, sem intenções de crítica ou denúncia do milagre, mas antes de sondagem dos mistérios da fé individual. De vez em quando, vão surgindo minisséries — principalmente em efemérides, como aconteceu no caso do centenário das aparições — mas que, apesar de se focarem ou em Jacinta ou em personagens secundárias, não tem havido muita vontade em causar algum tipo de celeuma com a fé cristã no

que toca a aparições marianas. Podemos então concluir que o cinema em torno das aparições constitui um território ainda muito virgem, dividido entre filmes que tentam capitalizar financeiramente a popularidade do milagre, constituindo-se nada mais do que variações da mesma história, e outros que, no calor do momento sociopolítico, o criticaram e/ou ridicularizaram tentando abanar o tabu do dogma religioso. Mas a verdade é que, quer se acredite ou não no fenómeno, tem sido daqueles assuntos da portugalidade moderna que têm escapado a um profundo escrutínio artístico, neste caso assentando naquela máxima de *O Homem Que Matou Liberty Valance* de John Ford: «Quando a lenda se transforma em facto, publique-se a lenda.» **BANG!**

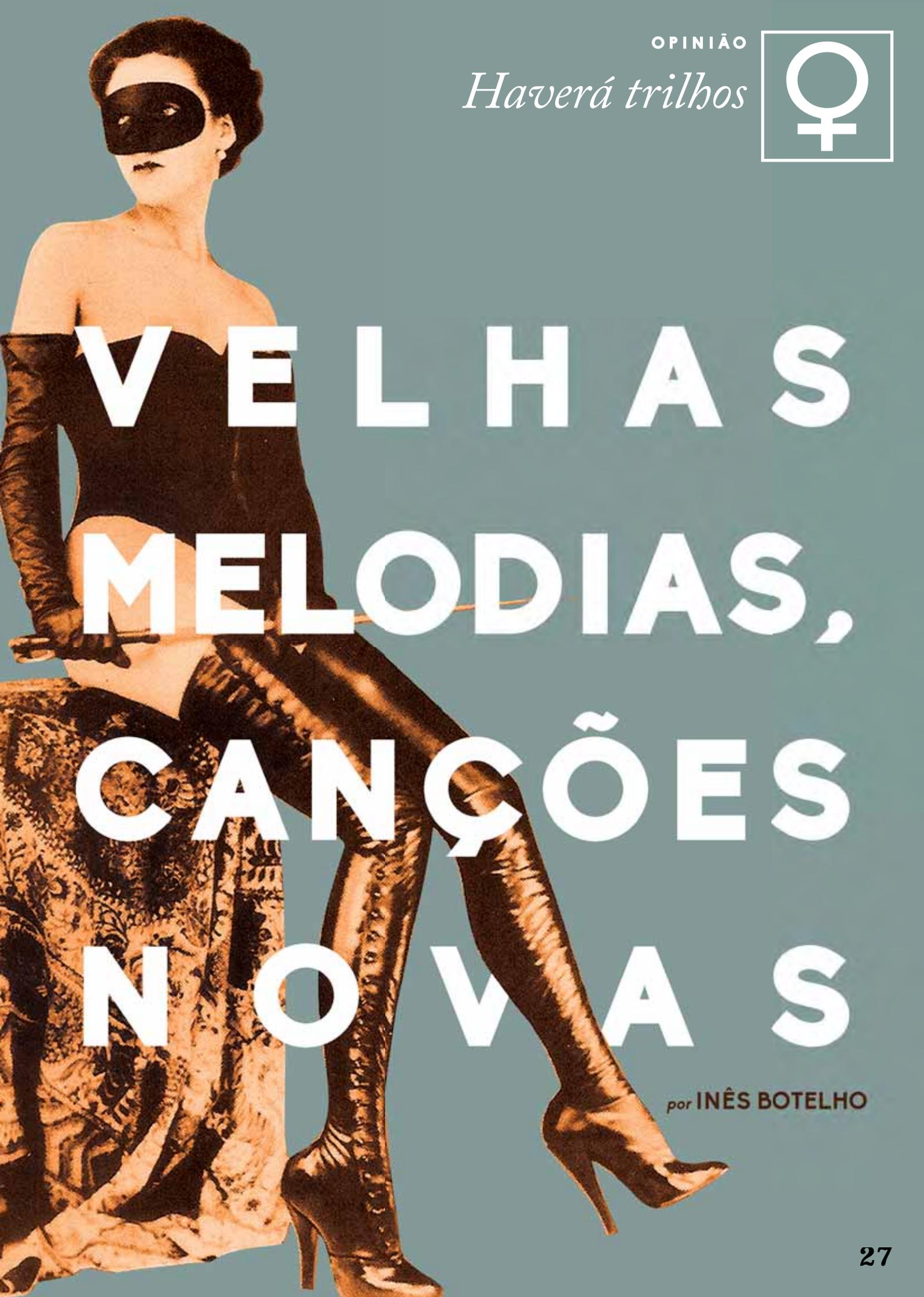


João Monteiro

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

OPINIÃO

Haverá trilhos



VELHAS MELODIAS, CANÇÕES NOVAS

por INÊS BOTELHO

*Existe a seiva. Existe o instinto. E existo eu
suspensa de mundos cintilantes pelas veias
metade fêmea metade mar como as sereias.*
NATÁLIA CORREIA, *Poemas* (1955)

Vivem nas sociedades uma multiplicidade de narrativas constantes, algumas declaradas, imediatamente perceptíveis, outras discretas, incrustadas nos quotidianos com uma agilidade sub-reptícia. Palpitam em conversas, ideias, em histórias e discursos e raciocínios de diversos formatos, de variados tipos. Interpretações com um certo cunho de verdade e uma vasta afinidade tanto por generalizações como por preconceitos, capazes de resistirem e durarem graças a um uso ubíquo que no mesmo fôlego as valida, propaga, sustem. Ficções sociais.

Mitos.

Cheios de falsas universalidades destinadas a aprisionar, dizia Angela Carter, uns disparates consolatórios. E abundantes. Aliás, todo um sortido sobre mulheres e o feminino como ela própria explicou em *The Sadeian Woman — An Exercise in Cultural History* (1979)¹. Mitos de virgens, mães, deusas, de gente sem voz consequente. Um ideal de passividade e pureza redentora, figuras conciliadoras com uma paciência infinda, perpetuamente receptivas. Belas peçadas de suaves docilidades. Ou então armadilhas lúbricas, demónios. Receptoras de desejo em qualquer dos

casos. Ocasionalmente também uns mitos mais apegados às transcendências: oráculos, sacerdotisas, representantes da imaginação, falando da criatividade, do oculto e do onírico. No fundo, gargantas dadas apenas aos domínios do irracional.

Semelhantes símbolos e invenções, tão fáceis de evocar, tão lesto a surgirem, transferem-se depressa para a omnipresença. Passam a imposição. Por muito que definam em linhas toscas e obtusas, até erradas, os seus estereótipos permanecem.

Ali a criarem expectativas, formando modelos, ditando o que esperar, como avaliar, enquadrar. Primeiro as construções, redutoras de mil

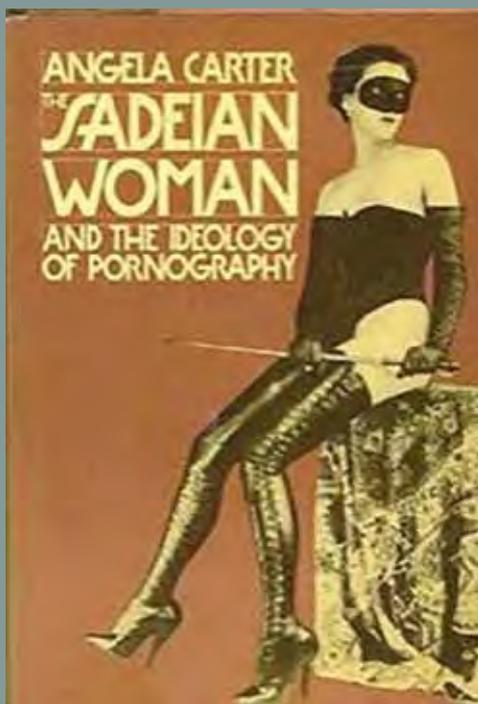
e duas maneiras. A seguir, sempre depois, a individualidade, a precisar de encontrar modos de se dizer e mostrar distante, ou pelo menos diferente, das características que lhe predeterminam.

Negociares difíceis.

Lutas amiúde caídas em derrota.

Talvez Carter tenha intuído toda a problemática desde cedo. Entendeu-a decerto durante a década de sessenta. O casamento com Paul Carter, dissolvido para efeitos legais em 1972 e abandonado anos antes, dotou-a de experiências que lhe deram sufocos e afincaram perspectivas. Além disso, vivia-se a segunda vaga do feminismo, bem disseminada, repercutente, utilizando várias frentes e estratégias para denunciar o implantar de consciências falsas nas mulheres e a socialização que lhes designava uma suposta natureza dependente, quer em termos económicos quer afectivos, onde a submissão se convertia em sumo epitome do feminil.

Ademais havia associações e movimentos e sucessivos debates. Malgrado uns advogares tendentes ao drástico e algumas filosofias mais místicas, ou de facto absurdas no pleno, dentro e fora das questões de género, a época fez-se de indagações



tão importantes quanto fartos em ramificações.

Carter reporta ao ambiente de então, e ao Verão específico de 1968, o aperceber-se da existência de ficções externas a moldarem as assumpções sobre a realidade das mulheres. Conto a conto, romance a romance e ensaios fora, foi elaborando uma obra inteira a explorar e contrariar as mentiras propagadas pelas narrativas que permeiam as comunidades. Por vezes, inclusive, as instaladas nos grupos feministas e em aspectos particulares do movimento de libertação das mulheres. Carter estava sem dúvida «no ramo da desmitologização».²

E porém acabou amiúde tida e falada pelo prisma retorcido desses empecilhos.

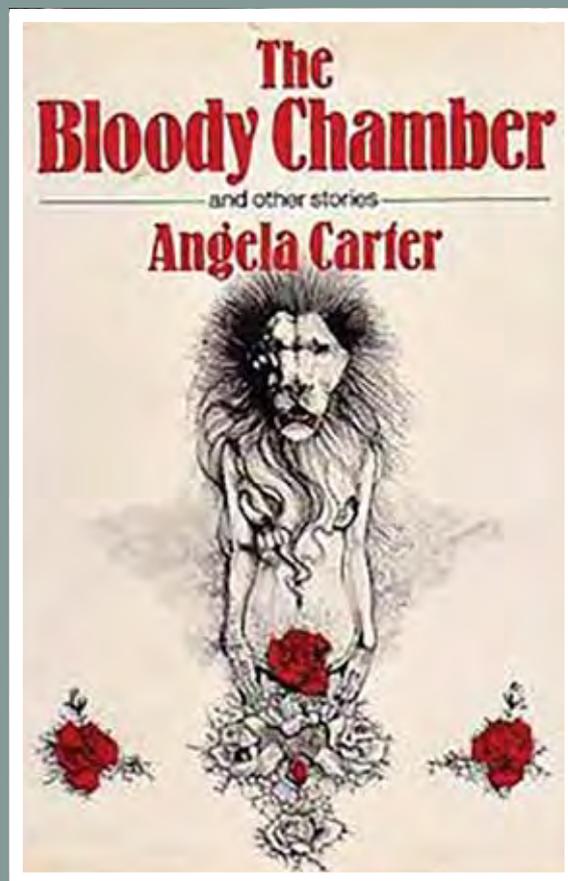
Chamaram-lhe fada madrinha. Associaram-na à Mãe Terra, pediram-lhe contribuições nessa verve. Ela desmontou o possível. Mas quando morreu, os epítáfios atolaram-se da conversa do amigo Salman Rushdie sobre a literatura inglesa ter perdido a sua grã-sacerdotisa e de uma panóplia de adjectivos conectados com a magia. Transformaram-na em Rainha das Fadas, oráculo, bruxa branca.³

Frases feitas e termos comuns saltam com facilidade, sobretudo se o tempo não sobeja e se tenta apresentar algo reverberante. Assomam muito em elogios fúnebres. Idem para outras ocasiões solenes de ocorrência súbita. Afinal tais vocábulos estabelecem-se no pressuposto de condensarem uma especial perspicácia. De resto, a prontidão integra-lhes a essência. Expectável portanto que pelo menos em parte viessem com tamanho voluntarismo perante a morte da autora. Carter ficou deveras conectada com os mundos do maravilhoso, com os fantásticos meandros dos contos populares e contos de fadas.

A segunda vaga do feminismo gerou uma série de contos de fadas pós-modernos — em verso, assaz em prosa, postos em formatos curtos ou a espaços nas formas longas do romance —, assinados por escritoras como Anne Sexton, Olga Broumas, Carol Ann Duffy, Margaret Atwood, Tanith Lee ou Barbara Comyns. Corria-lhes a vontade de evidenciar doutrinações e munir de voz personagens constringidas décadas a fio por abafos e olhares ora gordos de ignorância e enviesamentos ora decididos a deturpar e aprisionar. Descobria-se elevada qualidade e

acutilância em vários. E contudo Carter viu-se inscrita nos altos patamares e panteões dos contos de fadas urdidos na contemporaneidade ou em qualquer era.

*The Bloody Chamber and Other Stories*⁴ (1979), que juntamente com *The Sadeian Woman* celebra agora quarenta anos de edição, ganhou o prémio do Festival de Literatura de Cheltenham e instaurou a fama e reputação da autora. Listagens ou referências nunca a escamoteiam. Uma vastidão de autores cita-a como influência. O livro figura ainda hoje nos dez mais vendidos de sempre da Vintage Classics. Sai publicado por diversas casas, em volumes práticos ou edições requintadas. O novo milénio deu-lhe traduções em Espanha, França, Itália, na Bulgária e na Estónia, na Rússia, Sérvia, Croácia, Grécia



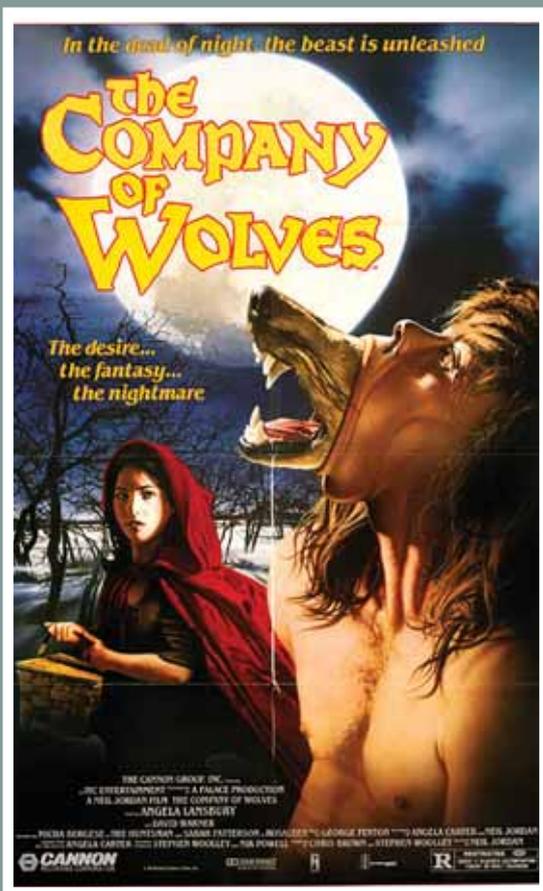
e até na Coreia e no Brasil. Continua a surtir análises em variegados textos académicos, de artigos a dissertações e teses provenientes de uma pluralidade de instituições. Fomenta ilustrações, origina espectáculos. Os leitores somam-se, renovam-se, multiplicados a cada ano.

Entende-se o porquê.

Enquanto se escavam os espartilhos impostos às mulheres, as personagens femininas afirmam-se bem além de meras sofredoras e bondades agrilhoadas por terceiros. Há uma ironia transversal, aplicada ao passado, aos mitos, às próprias protagonistas críticas

de outros e de si mesmas. Pulsam-lhes negrimes. Carter manuseia as velhas histórias com uma destreza fluída, ferrando-se nas narrativas e no que estas implicam, dando-lhes uma linguagem luxuriante em níveis consecutivos. Semeia interrogares. Criam-se diálogos. Quem lê voga num jogo constante entre encantos e confrontos.

São dez contos. Um longo, próximo da novela ou já mesmo no campo da noveleta, os restantes ou médios ou bastante breves. Primeiro um «O Barba Azul», logo no encaço dois enredos nas terras de «A Bela e o Monstro», um



pulo às espertezas de «O Gato das Botas», entra-se nos domínios de «O Rei dos Elfos», vai-se às alvuras de «A Branca de Neve», chega-se a uma vampira aparentada com «A Bela Adormecida», e por último três meninas nas vestes de «O Capuchinho Vermelho», a derradeira traçando umas relações com «Cinderela» e *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) de Lewis Carroll.

«Se há um monstro no homem, encontra o seu par também na mulher» — declara-se no guião que Carter coescreveu⁵ para *The Company of Wolves* (Neil Jordan, 1984), a adaptação cinematográfica do conto homónimo mosqueada por fragmentos de outros enredos da colecção. O filme, um turbilhão onírico embebido em imagética sugestiva, vai replicando o material primário até colapsar num fim sem a assertividade nem o desafio ou erotismo do original. Para mais conclui-se com a heroína a berrar aterrada e os créditos vindos ao som de música aristocrática enquanto a jovem sussurra a moral do conto de Perrault. Carter detestou a opção. Queria que se terminasse com a rapariga a mergulhar para outras aventuras, não com pavor e destruição coroados pelo reiterar de mitos serôdios. O realizador pediu-lhe desculpa; limitações do meio naquela altura, justificou numa entrevista recente,⁶ embora com certeza os entraves técnicos não obrigassem a enveredar pelo perfeito oposto do intento desejado.

Ficam todavia uns bons momentos, uns quadros felizes.

E aquela fala a condensar muito do espírito da autora, aplicável a qualquer das tramas que compõem *The Bloody Chamber and Other Stories*.

A começar de imediato pelas inocências corruptíveis da protagonista de «The Bloody Chamber». Acabada de

casar com um marquês remanescente dos domínios de Sade e apreciador das volúpias sadomasoquistas, a recém-noiva confessa-se mais disponível para esses gáudios do que ela própria suporia ou gostaria de admitir. Até, claro, perceber que o marido os leva ao mais absoluto e definitivo extremo.

Um amplo reportório de alusões culturais envolve este conto inicial, à semelhança do que sucede nos seguintes conquanto aqui de forma mais afinçada. Após tantas opulências, as riquezas descritas em «The Courtship of Mr Lyon» assemelham-se quase banais. Parece mesmo estar-se numa simples recriação moderna de «A Bela e o Monstro». Puro engano. O pendor jocoso da narração denuncia-a, obrigando a reavaliar o exposto. Já «The Tiger's Bride» revela-se disruptor desde a linha de abertura, cavalgante por surrealismos e libertações para um sublime triunfo final. Parente indirecto do culminar de «Puss-in-Boots», uma comédia narrada por um gato tão mundano quanto requintado e poliglota. «The Erl-King» alicerça-se em cenas

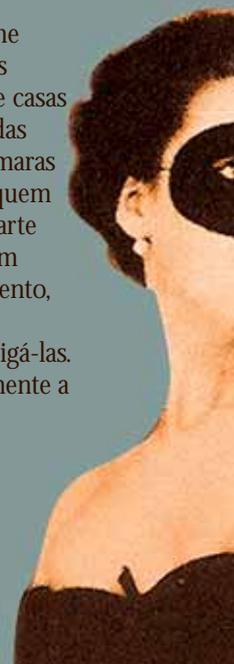
florestais e certas perdições passíveis de caírem sobre mulheres apaixonadas, «The Snow Child» em paisagens nevadas, em choques e horrores. Ternura e salvação desenrolam-se com tragicidade por «The Lady of the House of Love». Ao passo que «The Werewolf» traz uma Capuchinho de desenvoltura algo oportunista, muito bem adaptada ao seu meio, contrastante à independência airosa da jovem em «The Company of Wolves» e às humanidades quer limítrofes quer aptas a resgatar de «Wolf-Alice».

Por uns, por outros, um narrar entre o coloquial e o ornado profuso. A oralidade típica dos contos populares harmoniza-se com um rolar literato, frases plenas de musicalidades, evocações, comportando em si tempos e lugares, a conjurar cenários, sensações, inesperadas tactilidades e mil

histórias ou vindas da individualidade dos mundos artísticos ou já generalizadas e engrenadas nas memórias.

Percorrem-nos elementos repetidos, aspectos recorrentes. Verificam-se sempre transformações de algum tipo. Depois, polvilhados pelas narrativas, aparecem ventríloquistas, bonecas às vezes mecânicas, feridas lambidas e novas naturezas ocultas sob uma epiderme inicial, existências na fronteira, monstruosidades, uns viajantes incautos, feras e gatos e pássaros e gaiolas e casas palladianas, Invernos profundos, ambiências matizadas pelo gótico, rosas e vestidos brancos, pentáculos, câmaras sangrentas, libidinagens, meninas quase mulheres a quem surge a menarca e risos desarmantes, servindo em parte de espada em parte de armadura, a virgindade dita em simultâneo como estado de protecção, desconhecimento, potencialidade. Um caleidoscópico de imagens, de expressões e ideias ressoantes pelas histórias, a interligá-las. Motivos recuperados, expandidos, ajudando exactamente a montar os ecos e reflexos que Carter pretendia.

O plano foi-lhe nascendo quando em 1976 lhe encomendaram uma tradução da obra de Charles Perrault *Histoires ou Contes du Temps Passé avec des*



Moralités (1697). Carter fez de Perrault mais o que a avó lhe contara na infância e o que ela interpretava do que os escritos dele. Trabalho questionável, mas em todo o caso levou-a a bibliografia sobre as velhas histórias, deixou-a fervilhante, a congeminar uma colectânea «sobre as metarrelações entre humanos e animais», onde «o animal é sexualidade reprimida»⁷ e esse vasto conteúdo latente assoma e se exhibe repleto de esplendor e potencial desassossego.

Outros motes acrescentam-se às correntezas do livro. Belas e monstros, e monstros beldades e belos monstruosos. Metamorfoses. Convivências entre carnívoros e herbívoros dramatizadas em diferentes combinações no decorrer das tramas. Instâncias em que um dos parceiros sai aniquilado, natural quando no fundo se delineiam opressores e vítimas. Amiúde revelam-se afinal da mesma espécie, aptos portanto a comungarem. E por vezes o carneiro — não mais sacrificial, de modo nenhum passivo —, deita-se em serena coabitação com o predador, torna-se como que messias de um reino de animais a descobrirem-se de condição mista, mudando-se para saudáveis omnívoros.

Aprendendo e indiciando novas canções.

Se não tivermos essa capacidade, argumentava Carter, mais vale pararmos.⁸

Cada conto termina a intuí-lo ou concretizá-lo. Apenas nas circunstâncias restritas das suas personagens, sem dúvida, no entanto pelo menos nessas. Uma conquista individual com a esperança de um dia, quem sabe, se estender à sociedade. No mínimo a uma parte crescente dela, mais e mais consciente do que lhe tentam inventar.

Contos de fadas tanto absorvem mitos como facilitam subjectividades, permitem expressar numerosas verdades, versões, variantes. Imaginam mudanças pontuais. Procuram uma melhoria das suas comunidades, ligeira contudo efectiva. E englobam os pontos de vista dos seus imensos contadores, da miríade de receptores e críticos que opinam sobre eles. Carter compreendia-o e manuseou esses interstícios com apurada perícia. Os seus contos plurifacetados usam as melodias antigas, menos ou muito conhecidas, e reavivam temáticas, espicaçam significados,

evidenciando discursos de igual validade em luta por domínio. Pelo meio, criam não variações, mas verdadeiros contos de fadas novos.

As velhas histórias levaram hoje um milhar de reviravoltas. Dois. Porventura três. Onde Carter pensou apenas em relações heterossexuais, há teceduras a vocalizar o extenso colorido da sexualidade humana e a voltear o enredo de todas as maneiras. Umhas perspicazes, várias só momentaneamente engenhosas.

Apesar da insistência de certos sectores, alguns mitos esbateram-se. Surgiram outros. Mitos de mulheres guerreiras, de deusas furiosas, rainhas em eterna actividade consequente, seres superlativos. Parecem pouco nefastos. Não são. Carecemos ainda e sempre de desmitologizações.

BANG!



Inês Botelho

Inês Botelho nasceu em Vila Nova de Gaia em Agosto de 1986. É autora da trilogia de fantástico *O Ceptro de Aertzis*, composta por *A Filha dos Mundos* (2003), *A Senhora da Noite e das Brumas* (2004) e *A Rainha das Terras da Luz* (2005), bem como dos romances *Prelúdio* (2007) e *O Passado Que Seremos* (2010). Tem publicado também diversos contos. Licenciada em Biologia e com um Mestrado em Estudos Anglo-Americanos pela Universidade do Porto, elaborou a sua dissertação sobre representações de «A Bela e o Monstro» nalguns contos de Angela Carter. Colabora actualmente com o CETAPS — Centre for English Translation and Anglo-Portuguese Studies.

¹ Consideração dos papéis adstritos às mulheres e de como a pornografia pode reiterá-los ou pelo contrário expô-los. Carter lê nos escritos do Marquês de Sade a cristalização dos dois grandes pólos em que se fixam as mulheres: virgens submissas e deferentes, existindo na forma passiva, fáceis de aniquilar, ou criaturas promiscuas, monstruosas na sua independência e voracidade. A violência das obras de Sade viveria assim infundida de princípios não adversos às mulheres e configuraria uma avaliação crítica da sociedade.

² Angela Carter, «Notes from the Front Line», *Gender and Writing*, ed. Michelene Wanda, 1983. Carter traça o percurso geral da sua carreira, considerando temas e preocupações fulcrais e tecendo ainda algumas considerações sociopolíticas sobre a produção literária. O texto foi posteriormente incorporado em *Shaking a Leg: Collected Writings* (1997) onde se agrega a não-ficção da autora.

³ Reúne-se um apanhado destes classificativos em *The Invention of Angela Carter: A Biography* (2016) de Edmund Gordon.

⁴ Publicado em 1991 pela Caminho com o título *O Quarto dos Horrores* e tradução de Maria Adélia Silva Melo, saiu entretanto dos circuitos comerciais. De momento apenas alguns dos textos possuem edição portuguesa, estando dispersos pela colecção *Contos Maravilhosos Europeus* (2011-2013), organizada por Francisco Vaz da Silva.

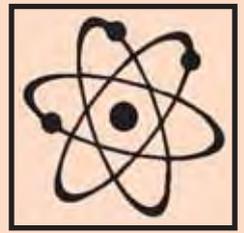
⁵ Presente na obra de Carter *The Curious Room: Plays, Film Scripts and an Opera* (1996), editado postumamente. Vaz da Silva integrou excertos do argumento em *Capuchinho Vermelho — Ontem e Hoje* (2011), segundo tomo dos *Contos Maravilhosos Europeus*.

⁶ Neil Jordan, citado em Edmund Gordon, *The Invention of Angela Carter: A Biography*.

⁷ Angela Carter, citada em Edmund Gordon, *The Invention of Angela Carter: A Biography*. Gordon explica também um pouco como Carter adulterou a obra de Perrault; o assunto aparece melhor detalhado em Jack Zipes, «Introduction: the remaking of Charles Perrault and his fairy tales», *The Fairy Tales of Charles Perrault*, trad. Angela Carter, Londres: Penguin Books, 2008.

⁸ Anna Katsavos, «A Conversation with Angela Carter», *The Review of Contemporary Fiction*, 14.3 (Outono), 1994.





EU ACREDITO EM
QUALQUER COISA,
POR MAIS DOIDA
OU RIDÍCULA,
SE HOUVER PROVAS.

NO ENTANTO,
QUANTO MAIS DOIDA
E RIDÍCULA,
MAIS SÓLIDAS TÊM
DE SER AS PROVAS.

-ISAAC ASIMOV

EU AMO CIÊNCIA. E TU?

Por Luís Corte Real

Faz este ano quinze anos que a Saída de Emergência nasceu. E, de tudo o que fizemos nesse período, uma das coisas que mais me orgulha é a Coleção Bang! O mercado nacional precisava de uma coleção que oferecesse literatura fantástica de forma regular, dos clássicos aos novos talentos, que trouxesse a Portugal autores que não estávamos habituados a ver em pessoa, que lançasse uma revista como esta que têm nas vossas mãos, que organizasse um festival para comemorarmos em conjunto a nossa paixão nerd. Todos os leitores que acompanham a coleção há muito perceberam que esta é fruto do amor ao género.

Passados todos estes anos, sinto que o mercado precisa de outra coleção. Uma de divulgação científica. É certo que já existem outras coleções com o mesmo objetivo, mas, infelizmente, passam tão despercebidas nas livrarias e nos *media* que o seu objetivo dificilmente é cumprido.

Com o selo da Desassossego, a chancela de não ficção da Saída de Emergência, tenho o prazer de apresentar a coleção EU AMO CIÊNCIA, que pretende agitar a forma como se divulga ciência junto do grande público em Portugal, conquistando espaço e visibilidade para a ciência nas livrarias. Prevemos publicar quatro a seis títulos por ano, sobre vários ramos da ciência, desde a genética à astrofísica, da saúde à alimentação, passando pela biologia do cérebro à origem da vida na Terra.

A coleção EU AMO CIÊNCIA pretende divulgar a ciência e o método científico. Não pretende confrontar nem antagonizar, mas sim dar a conhecer. Queremos criar cétricos que usam a razão para fazer as suas opções. Num país onde as teorias da conspiração e as *fake news* estão em crescimento; onde a pseudociência na

saúde e alimentação faz cada vez mais vítimas; onde os antivax e os negacionistas das alterações climáticas têm cada vez mais voz, é preciso reagir. Com informação credível. Com divulgação científica acessível ao grande público. É preciso amar a ciência. E este é o nosso manifesto:

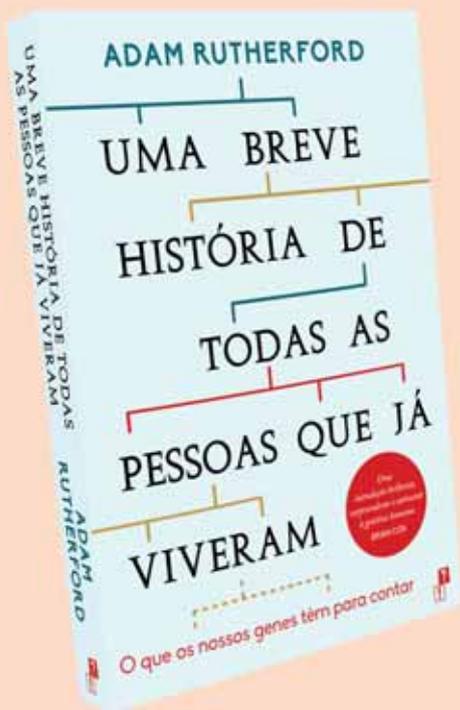
COLEÇÃO EU AMO CIÊNCIA

É verdade, amamos ciência. E amamos a curiosidade, a paixão pelo mistério e o prazer da descoberta que alimenta os cientistas. Amar ciência é muito mais do que respeitar um corpo de conhecimentos. É abraçar uma forma de pensar que exige evidências verificáveis e as analisa com o uso da lógica. E porque Portugal precisa de mais literacia científica, aqui estamos nós — livro a livro, queremos ajudar os portugueses a serem mais cétricos, a estarem mais informados e, acima de tudo, mais preparados para o futuro.

Nas páginas seguintes, damos a conhecer um pouco dos autores e do catálogo para os próximos meses, bem como um excerto de *Uma Breve História de Todas as Pessoas Que já Viveram* de Adam Rutherford, e de *Origens* de Neil deGrasse Tyson e Donald Goldsmith.

VEM CONHECER A COLEÇÃO AQUI:





Obra: *Uma Breve História de Todas as Pessoas que já Viveram*
 Género: Biologia
 Editora: Desassossego
 Páginas: 352
 PVP: 18,80 €



Adam Rutherford

Especialista em genética, tem vários livros publicados sobre a genética e a origem da vida.

Introdução

«Prevejo um futuro de portas abertas para investigações muito mais importantes... Muita luz será projetada sobre a origem do homem e sobre a sua história.»

«Capítulo 14: Recapitulação e conclusões» em *A Origem das Espécies* de Charles Darwin, 1859

Esta é a sua história. Conta a história da pessoa que é e de como aqui chegou. É a sua história individual, porque a viagem de vida que dá origem à sua existência é única, tal como a de todas as pessoas que alguma vez respiraram. É igualmente a nossa história coletiva porque, enquanto embaixador de toda a nossa espécie, você é distintivo e excepcional. Não obstante as nossas diferenças, todos os humanos são parentes extraordinariamente próximos e a nossa árvore genealógica é podada, e sinuosa, e em nada se parece com uma árvore. Porém, nós somos o seu fruto.

Existiram cerca de 107 mil milhões de humanos modernos, embora este número dependa do ponto exato em que se começar a contagem. Todos eles, todos nós, somos familiares próximos, uma vez que a nossa espécie tem uma origem única em África. Não dispomos de uma linguagem para descrever o significado exato disto. Por exemplo, tal não significa que tenha existido um só casal, uns hipotéticos Adão e Eva. Pensamos em famílias, *pedigrees*, genealogias e linhagem, e tentamos pensar no passado longínquo do mesmo modo. Quem foram os meus antepassados? Poderá haver uma estrutura familiar

simple e tradicional ou, como é o meu caso, poderá essa estrutura ser adoravelmente desorganizada, com tentáculos emaranhados como velhos cordéis numa gaveta. Seja qual for o caso, mais cedo ou mais tarde, o passado de toda a gente torna-se indistinto.

Todos temos dois progenitores, que tiveram dois progenitores, que também tiveram dois progenitores, e assim sucessivamente. Se continuarmos neste processo até às últimas invasões na Inglaterra, constataremos que, ao duplicarmos cada geração, o resultado são mais pessoas do que as que já viveram, em largos milhares de milhões. A verdade é que os nossos *pedigrees* se desdobram sobre si mesmos, as ramificações enrolam-se para trás e formam redes, e todos aqueles que já viveram fizeram-no enredados numa teia de descendência. Basta recuar algumas dezenas de séculos para constatar que a maioria das sete mil milhões de pessoas que estão hoje vivas descendem de um minúsculo punhado de indivíduos, a população de uma aldeia.

A história consiste naquilo de que foram criados registos. Durante milhares de anos, pintámos, entalhámos, escrevemos e contámos as histórias dos nossos passados e presentes, numa tentativa de compreendermos quem somos e como aqui chegámos. É consensual que a história começa com o aparecimento da escrita. Antes disso, temos a pré-história, as coisas que aconteceram antes de inventarmos a escrita. Para pôr as coisas em perspetiva, a vida existe na Terra há cerca de 3,9 mil milhões de anos. A espécie *Homo sapiens*, à qual pertencemos, apareceu há apenas 200.000 anos no leste de África. A escrita surgiu há cerca de 6000 anos na Mesopotâmia, algures no ponto a que designamos atualmente de Médio Oriente.

Em termos de comparação, o livro que tem na mão tem cerca de 111.000 palavras, ou 660.000 caracteres, incluindo espaços. Se o período de tempo em que a vida

existiu na Terra fosse representado como este livro, cada caracter, incluindo espaços, teria cerca de 5909 anos. O tempo de vida na Terra dos humanos anatomicamente modernos equivale à extensão precisa desta frase.

O tempo em que temos registado a história consiste num bater de asas evolutivo equivalente a um único caracter, com a extensão deste ponto parágrafo<.>

E como essa história é parca! Os documentos perdem-se, dissolvem-se, decompõem-se. São levados pelas intempéries, ou consumidos por insetos e bactérias, ou destruídos, escondidos, obscurecidos ou revistos. Isto antes de nos dedicarmos à subjetividade do registo histórico. Decididamente, não é possível chegar-se a acordo quanto ao que aconteceu na última década. Os jornais registam as histórias com parcialidades irreduzíveis. As câmaras captam imagens selecionadas por pessoas e apenas veem o que passa pela objetiva, muitas vezes descontextualizado. O próprio ser humano é uma testemunha muito duvidosa da realidade objetiva. Somos desajeitados.

Os detalhes precisos dos acontecimentos de 11 de Setembro de 2001, quando as torres do World Trade Center foram destruídas, continuam envoltos em dúvida devido a relatos inconsistentes e ao caos do horror que se viveu. As alegações das testemunhas em tribunal são inquestionavelmente imperfeitas e sempre tendenciosas. Se recuarmos alguns séculos, verificamos que não existem evidências contemporâneas da existência de Jesus Cristo, possivelmente o homem mais influente da História. A maioria dos relatos sobre a sua vida foram redigidos nas décadas que se seguiram à sua morte por pessoas que nunca o conheceram. Hoje em dia, se esses relatos fossem apresentados como evidências históricas, seriam postos seriamente em causa. Até os relatos em que os cristãos se baseiam, os Evangelhos, são inconsistentes e sofreram modificações irreversíveis ao longo do tempo.

Não é minha intenção denegrir o estudo da história (nem do cristianismo). Pretendo apenas demonstrar que o passado é indistinto. Até recentemente era registado sobretudo em textos religiosos, documentos de transações comerciais e nos documentos de linhagens reais. Nos tempos modernos, deparamo-nos com o problema contrário: informação excessiva e quase nenhuma maneira de a seleccionar. Em todas as compras que fazemos online, em cada pesquisa na internet, fornecemos informações sobre nós mesmos, as quais serão capturadas no éter pelas empresas. Livros, sagas, histórias contadas oralmente, inscrições, arqueologia, a internet, bases de dados, filmes, rádio, discos rígidos, fitas magnéticas. Reunimos estes bits e bytes de informação para reconstruir o passado. E agora, a biologia tornou-se parte dessa formidável enxurrada de informação.

O epigrama do início desta introdução é a única referência de Darwin ao ser humano na obra *A Origem das Espécies*, mesmo na parte final, como que para nos tranquilizar, afirmando que haverá uma sequela. Com a sua proposta teoria da descendência com modificações no futuro longínquo, será lançada luz sobre a nossa própria história, que terá continuação.

Chegou o momento. Atualmente, existe outra maneira de ler o nosso passado, e está a ser lançada luz sobre as nossas origens. Carregamos um poema épico nas nossas células. Uma saga incomparável, abrangente, sinuosa e

única. Há cerca de uma década, cinquenta anos após a descoberta da dupla hélice, a nossa capacidade para ler o ADN melhorara ao ponto de este ser transformado numa fonte histórica, um texto sobre o qual meditar. Os nossos genomas, genes e ADN acolhem um registo da viagem da vida na Terra — quatro mil milhões de anos de tentativa e erro que resultaram em si. O seu genoma consiste na totalidade do seu ADN, três mil milhões de letras no mesmo, e graças ao modo como se conjuga — através do misterioso negócio do sexo (do ponto de vista biológico) — é um exclusivo seu. Além de esta impressão digital genética ser apenas sua, é diferente de todas as outras 107 mil milhões de pessoas que alguma vez viveram. Mesmo que tenha um gêmeo idêntico, cujos genomas começam a sua existência indistinguíveis, mas que começam a diferenciar-se após a concepção. Nas palavras do Dr. Seuss:

«Hoje tu és Tu, isto é mais verdadeiro do que a verdade.
Não existe ninguém vivo que seja mais Tu do que Tu.»

O esperma que o criou iniciou a sua vida nos testículos do seu pai alguns dias antes da sua concepção. Um único espermatozoide de entre um jato de milhares de milhões enterrou a cabeça no óvulo da sua mãe, um de entre apenas algumas centenas. Como uma matriosca, esse óvulo cresceu dentro dela quando ela estava a crescer dentro da sua própria mãe, mas aperfeiçoou-se durante o último ciclo menstrual e, aproveitando a sua vez entre ovários alternados, abriu caminho desde o conforto da sua procedência. Ao entrar em contacto, aquele espermatozoide vencedor libertou um químico que dissolveu a relutante membrana do óvulo, deixou para trás a cauda chicoteante e fez a toca. Uma vez lá dentro, o óvulo criou uma barreira impenetrável que impediu a entrada de outros. O espermatozoide foi único, tal como o óvulo, e a conjugação dos dois, bem, também foi única, e deu origem a si. Até mesmo o ponto de entrada foi único. Como o óvulo da sua mãe tem uma forma esférica, aquele espermatozoide poderia ter aberto caminho em qualquer ponto e, às ordens da coincidência cósmica, penetrou o seu alvo num ponto específico, um ponto que lançou vagas de químico e iniciou efetivamente o processo de definir o plano do seu corpo — cabeça numa extremidade, cauda na outra. Noutros organismos, sabe-se que se o espermatozoide vencedor tivesse entrado pelo outro lado, o embrião que se transformou em si teria começado a crescer numa orientação diferente, podendo bem passar-se o mesmo connosco.

O material genético dos seus pais, o seu genoma, fora baralhado na formação do espermatozoide e do óvulo, e reduzido a metade. Os pais deles, os seus avós, haviam-lhe fornecido dois conjuntos de cromossomas, e o baralhamento misturou-os, produzindo um baralho que nunca existira antes, e nunca voltará a existir. Também lhe atribuíram apenas um pouco de ADN não baralhado. No caso dos homens, têm um cromossoma Y que sofreu poucas modificações desde ele, e o pai dele, e assim sucessivamente ao longo dos tempos. Trata-se de um fragmento de ADN mirrado com apenas alguns genes e muitos resíduos. O óvulo também incluía alguns circuitos de ADN escondidos no seu interior, na sua mitocôndria, uma minúscula central que fornece energia a todas as células. Possui o seu próprio minigenoma, e

como se localiza no interior do óvulo, apenas existe nas mães. Juntos, constituem uma minúscula proporção do seu ADN total, mas as suas estirpes inequívocas são úteis para recuar através de genealogias e a história antiga. Todavia, a grande maioria do seu ADN foi modelada no embaralhamento dos seus pais, e o deles no dos seus. Esse processo ocorreu sempre que um ser humano viveu; a cadeia que o antecede é ininterrupta.

«Os teus pais lixam-te a vida.
Pode não ser de propósito, mas lixam.
Enchem-te com as suas próprias falhas
e ainda juntam outras, só para ti.»

Não comento os aspetos psicológicos ou parentais do poema de Philip Larkin, mas de um ponto de vista biológico, ele acertou em cheio. Sempre que é criado um óvulo ou um espermatozoide, o embaralhamento produz uma nova variação, diferenças únicas no indivíduo que as alberga. Herdará o ADN dos seus pais em conjugações exclusivas e nesse processo — denominado meiose — também terá inventado variações genéticas novas, exclusivamente para si. Algumas serão transmitidas se tiver filhos, e eles também adquirirão as suas próprias.

A evolução processa-se com base nestas diferenças, e é graças a elas que conseguimos seguir o percurso da humanidade, conforme vagueámos por terras e oceanos, e oceanos de tempo, até todos os cantos do planeta. Subitamente, os geneticistas transformaram-se em historiadores.

Um único genoma contém um enorme volume de dados incomparáveis, suficientes para traçar os planos para um ser humano. Mas a genómica é uma ciência comparativa. Dois conjuntos de ADN de indivíduos diferentes contém muito mais do que o dobro dessa informação. Todos os genomas humanos acolhem os mesmos genes, mas poderão todos apresentar ligeiras diferenças, o que contribui para o facto de sermos todos extraordinariamente semelhantes, mas completamente únicos. Através da comparação dessas diferenças, podemos fazer deduções sobre o grau de parentesco desses indivíduos e sobre quando essas diferenças se desenvolveram. Atualmente, podemos estender essas comparações a toda a humanidade, desde que consigamos extrair ADN das suas células.

Quando, em 2001, foi publicado o primeiro genoma humano com grande pompa, na realidade não passou de um esboço do material genético de poucos de nós. Para chegar a esse ponto, centenas de cientistas trabalharam durante quase uma década, com um investimento na casa dos três mil milhões de dólares, cerca de um dólar por letra de ADN. Apenas quinze anos mais tarde, as coisas são vincadamente mais fáceis e o volume de dados de genomas individuais é atualmente incalculável. Conforme escrevo estas palavras, temos cerca de 150.000 genomas humanos totalmente sequenciados, bem como úteis amostras de literalmente milhões de pessoas oriundas de todo o mundo. Importantes projetos médicos com nomes rigorosos como o «Projeto 1000 Genomas» evidenciam como agora é fácil extrair os dados que todos guardamos nas nossas células vivas. Aqui no Reino Unido, estamos a equacionar seriamente a possibilidade de sequenciar os genomas de toda a gente aquando do nascimento.

E tal não se limita ao rigor da ciência formal ou da política governamental para a medicina: basta cuspir para um tubo de ensaio para receber informações sobre partes fundamentais do seu próprio genoma num manancial de empresas que lhe revelarão todos os tipos de coisas sobre as suas características, história e risco de algumas doenças, em troca de umas centenas de libras.

Atualmente, dispomos também dos genomas de centenas de pessoas há muito falecidas para contribuir para esta grandiosa narrativa. Em 2014, foram identificadas as ossadas de um rei inglês, Ricardo III, com um cúmulo de evidências arqueológicas (Capítulo 3), mas a certeza foi firmada com o seu ADN. Conhecemos os reis e as rainhas do passado graças ao seu estatuto e também porque a história nos contou repetidamente os seus feitos. Enquanto a genética enriqueceu o estudo dos monarcas, o ADN é o verdadeiro uniformizador, e a nossa recente capacidade para extrair os mais ínfimos detalhes do passado vivo tornou-o uma apreciação das pessoas, dos países, da migração, de toda a gente. Estamos aptos a testar e a comprovar a veracidade ou não, além de que conhecemos as histórias *do* povo, não apenas dos poderosos e das celebridades dos seus tempos. Ilustres desconhecidos do passado estão agora a ser promovidos a algumas das personalidades mais importantes de sempre. O ADN é universal e, conforme perceberemos, pertencer a uma linhagem real pode conceder-nos direitos de divindade sobre os cidadãos, e os despojos que acompanham o poder herdado, mas a evolução, a genética e o sexo não distinguem nacionalidades, fronteiras e todo o poder inebriante.

E podemos ir mais além. No passado, o estudo dos humanos antigos limitava-se aos velhos dentes e ossos e aos espectrais vestígios das suas vidas deixados na terra, mas agora estamos aptos a reunir a informação genética de humanos de veras antigos, de homens de Neandertal e outros membros extintos da nossa família alargada,

e estas pessoas estão a revelar um novo trajeto até ao ponto onde nos encontramos hoje. Podemos colher o seu ADN, que nos revelará coisas que não poderiam ser reveladas de qualquer outra maneira — por exemplo, podemos saber como um homem de Neandertal experienciava o olfato.

Obtido ao fim de eras, o ADN corrigiu profundamente a nossa história evolutiva. O passado pode ser como um país estrangeiro, mas os mapas estiveram sempre dentro de nós.

O volume de dados que esta nova ciência está a gerar é colossal, fenomenal, irresistível. Todas as semanas são publicados estudos que contradizem as convicções anteriores. Nas penúltimas fases da redação deste livro, a data do grande êxodo de África poderá ter recuado mais de 10.000 anos em relação ao que se pensava, após a descoberta de quarenta e sete dentes modernos na China. Depois, nas últimas fases, poderá ter recuado mais 20.000 anos, com a identificação de ADN *Homo sapiens* numa rapariga Neandertal morta há milénios. Estes números não são muito em termos de evolução, não passam de pequenas ondulações no tempo geológico. Mas isso é muito mais do que a totalidade da história humana escrita, fazendo com que a Terra nos fuja constante e drasticamente de debaixo dos pés.

...

A primeira metade deste livro versa sobre a reescrita do passado com recurso à genética, com base numa era em que existiam pelo menos quatro espécies humanas no planeta, até aos reis da Europa no século XVIII. A segunda metade versa sobre quem somos na atualidade, e o que o estudo do ADN no século XXI nos revela sobre as famílias, saúde, psicologia, raça e o nosso destino. As duas partes são criadas com base na utilização do ADN como um texto que acompanha as fontes históricas nas quais nos baseamos durante séculos: arqueologia, pedras, ossos antigos, lendas, crónicas e histórias de família.

Apesar de o estudo dos antepassados e do legado ser tão antigo como a humanidade, a genética é um campo científico jovem, com uma breve e difícil história. A genética humana nasceu como um meio para analisar as pessoas, comparativamente, de maneira que as diferenças entre elas possa ser formalizada como ciência, e utilizada para justificar a segregação e a subjugação. O aparecimento da genética é sinónimo do aparecimento da eugenia, embora em finais do século XIX essa palavra não tivesse o mesmo significado pejorativo de agora. Em toda a ciência, não existe tema mais controverso do que a raça — as pessoas são todas diferentes e a magnitude dessas diferenças é algo que causou algumas das maiores divisões e dos atos mais cruéis e sangrentos da história. Conforme veremos, a genética moderna revelou como continuamos a perceber tão erradamente todo o conceito de raça.

Os humanos adoram contar histórias. Somos uma espécie que anseia por narrativa e, mais especificamente, satisfação narrativa — explicação, uma maneira de perceber o sentido das coisas e das inefáveis complexidades do ser humano — o começo, o meio e o fim. Quando começamos a ler o genoma, aquilo que pretendíamos descobrir eram as narrativas que ordenavam os mistérios da história, da cultura e da identidade individual; que nos explicavam exatamente quem éramos, e porquê.

Os nossos desejos não foram satisfeitos. O genoma humano revelou-se muito mais interessante e complicado do que alguém poderia imaginar, incluindo todos os geneticistas que continuam a trabalhar muito mais lucrativamente uma década após a conclusão do designado Projeto do Genoma Humano. A verdade desta complexidade e da nossa falta de compreensão debate-se para filtrar aquilo de que falamos quando comentamos sobre genética. Em tempos, falou-se de sangue e genealogia como um meio para estabelecer a ligação entre nós e os nossos antepassados e descrever o nosso passado familiar. Já não se trata de sangue, mas antes de genes. O ADN tornou-se um aforismo de destino, ou uma sutura que nos percorre e sela a nossa sorte. Mas não é. Todos os cientistas estão convictos de que o seu campo é aquele que é menos bem representado na comunicação social, mas eu sou cientista e escritor, e acredito que a genética humana se destaca das demais como a que está fadada a ser incompreendida, creio que por estarmos culturalmente programados para a não compreender.

A ciência está apta a revelar que muito do mundo não é conforme o percebíamos, quer seja ao nível cósmico, molecular, atómico ou subatómico. Estes campos são distantes ou abstratos em comparação com o modo como falamos sobre famílias, legado, raça, inteligência e história. A bagagem que carregamos, a subjetividade

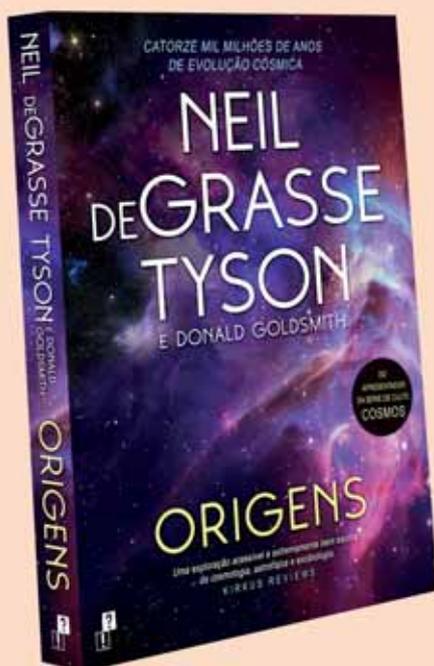
com a qual abordamos naturalmente estas características perfeitamente humanas não tem comparação. É abismal a diferença entre o que a ciência revelou e o modo como falamos sobre família e raça, porque, conforme veremos, as coisas não são conforme pensávamos.

Além disso, o ADN está envolto em muitas mentiras e mitos. A genética pode dizer-nos com certeza quem são efetivamente os nossos familiares mais próximos e consegue lançar luz sobre imensos mistérios do nosso passado longínquo. Porém, tem muito menos em comum com os seus antepassados do que possa imaginar, e há pessoas da sua família de quem não herdou quaisquer genes e que, por conseguinte, não têm uma ligação genética significativa consigo, ainda que num sentido genealógico descenda decididamente delas. Demonstrarei que, não obstante o que possa ter lido, a genética não pode revelar se os seus filhos serão muito inteligentes, nem que desportos devem praticar, nem quais serão as suas inclinações sexuais, nem como irão morrer, ou porque algumas pessoas cometem atos de violência atroz e assassínio. Tão importante como o que a genética pode revelar-nos, é aquilo que não pode.

O nosso ADN é precisamente aquilo que tornou os nossos cérebros suficientemente sofisticados para conseguirem fazer perguntas sobre as nossas próprias origens e criar as ferramentas que permitem perceber como a nossa evolução se processou. As modificações nesta estranha molécula acumularam-se e foram registadas com o passar do tempo, aguardando pacientemente durante milénios para descobrirmos como as interpretar. E agora podemos. Cada capítulo deste livro dá conta de um evento diferente sobre a história e sobre genética, de batalhas vencidas e perdidas, de invasores, saqueadores, assassínio, migração, agricultura, doença, reis e rainhas, peste e muito sexo aberrante.

Acima de tudo, tem nas mãos um livro de história. Algumas destas narrativas versam sobre a história da genética — com todos os seus intrincados meandros e passado sombrio — e foram incluídas para que compreenda como sabemos aquilo que estamos agora a descobrir. Muitas das narrativas são histórias sobre nações, populações, algumas conhecidas graças à sua notoriedade ou legado de poder, mas na sua maioria referem-se às multidões anónimas. Podemos vasculhar os ossos de homens, mulheres e crianças que, por um mero acaso, perderam a vida em circunstâncias invulgares e acabaram por ser as pessoas cujas vidas analisaríamos forensicamente porque, na preservação da sua morte, inadvertidamente nos legaram o seu ADN.

A biologia consiste no estudo daquilo que vive e que, consequentemente, morre. É caótico — de um modo maravilhoso e frustrante — e impreciso, e desafia as definições. Se quiser começar pelo princípio, que pode parecer o melhor sítio por onde começar, é aqui que começam os nossos problemas...



Obra: *Origens*
 Gênero: Física e Astronomia
 Editora: Desassossego
 Páginas: 320
 PVP: 18,80 €



Neil deGrasse Tyson

Astrofísico premiado, as suas áreas de investigação são vastas e incluem a formação das estrelas, as galáxias anãs e a estrutura da Via Láctea.

Prefácio

Uma reflexão acerca das origens da ciência e da ciência das origens

Surgiu e continua a florescer, uma nova síntese de conhecimento científico. Ao longo dos últimos anos, as respostas a perguntas acerca das nossas origens cósmicas não chegaram apenas do domínio da astrofísica. Trabalhando no âmbito de campos emergentes com nomes como astroquímica, astrobiologia ou física das astropartículas, os astrofísicos admitiram que podem retirar um grande proveito dos avanços de outras ciências. Recorrer a múltiplos ramos da ciência para dar resposta à pergunta: «De onde viemos?» proporciona aos investigadores uma amplitude e uma profundidade de perceções até aqui nunca imaginadas acerca do funcionamento do universo.

Em *Origens: Catorze Mil Milhões de Anos de Evolução Cósmica*, apresentamos ao leitor esta nova síntese de conhecimento, que nos permite abordar não só a origem do universo, mas também a origem das maiores estruturas a que a matéria deu forma, a origem das estrelas que iluminam o cosmos, a origem dos planetas que oferecem os lugares mais adequados para a vida e a origem da vida, propriamente dita, em um ou mais desses planetas.

Os seres humanos continuam fascinados com a temática das suas origens por muitas razões, tanto lógicas como emocionais. Dificilmente podemos compreender a essência de algo se não soubermos de onde vem esse algo. E todas as histórias que ouvimos acerca das origens geram no nosso interior ressonâncias profundas.

O egocentrismo que a evolução e a experiência na Terra inculcaram em nós conduziu-nos, naturalmente, a contar a maioria das histórias acerca da origem, concentrando-nos em episódios e fenómenos locais. Não obstante, cada avanço no conhecimento do cosmos revelou que vivemos numa partícula de poeira cósmica, que gira em torno de uma estrela medíocre nos subúrbios distantes de um tipo banal de galáxia, entre 100 milhões de galáxias que povoam o universo. O conhecimento da nossa irrelevância cósmica desencadeia na mente humana mecanismos de defesa impressionantes. Muitos de nós parecemo-nos, sem dissonância, com o homem do *cartoon* que contempla o céu estrelado e diz ao seu companheiro: «Quando olho para todas estas estrelas, espanta-me o insignificantes que são».

Ao longo da história, as diferentes culturas elaboraram mitos relativos à criação segundo os quais as nossas origens são o resultado de forças cósmicas que moldam o nosso destino. Estas histórias ajudaram-nos a manter à distância a sensação de insignificância. Embora, normalmente, os relatos acerca das origens comecem com um quadro geral, chegam à Terra a uma velocidade espantosa; passando como uma flecha pela criação do universo, de tudo o que este contém e da vida no planeta Terra para chegar a explicações longas acerca de inúmeros pormenores da história humana e dos seus conflitos sociais, como se fôssemos, de algum modo, o centro da criação.

Quase todas as respostas díspares para a pergunta relativa às origens, aceitam como premissa subjacente que o cosmos se comporta em conformidade com normas gerais que se revelam a si mesmas, pelo menos em princípio, para que possamos analisar atentamente o mundo que nos rodeia. Os filósofos da Grécia antiga levaram esta premissa até níveis mais elevados ao insistir que os seres humanos são capazes

de compreender o funcionamento da natureza para além da realidade subjacente ao observado, ou seja, as verdades fundamentais que regem tudo o resto. Compreensivelmente, afirmam que descobrir essas verdades seria difícil. Há 2300 anos, na sua reflexão mais famosa acerca da nossa ignorância, o filósofo grego Platão comparou aqueles que se esforçam por alcançar o conhecimento a prisioneiros encarcerados numa caverna, incapazes de ver os objetos localizados nas suas costas e que, portanto, partindo das sombras de tais objetos, devem tentar deduzir uma descrição precisa da realidade.

Com esta analogia, Platão não só resumiu os esforços da humanidade por entender o cosmos, como também realçou o facto de termos uma tendência natural para acreditar que determinadas entidades misteriosas, vagamente sentidas, governam o universo e estão a par de conhecimentos que nós, na melhor das hipóteses, apenas podemos entrever. De Platão a Buda, de Moisés a Maomé, de um hipotético criador cósmico aos filmes modernos acerca da «matriz», os seres humanos de todas as culturas chegaram à conclusão de que o cosmos é regido por poderes superiores dotados de conhecimento acerca do fosso existente entre a realidade e a aparência superficial.

Há meio milénio, foi-se consolidando, pouco a pouco, uma nova abordagem à compreensão da natureza. Essa atitude, a que chamamos atualmente «ciência», surgiu da confluência das novas tecnologias e das descobertas propiciadas por esta. A proliferação de livros impressos em toda a Europa, juntamente com as melhorias nas viagens por terra e mar, permitiram aos indivíduos comunicar entre si com maior rapidez e eficácia, de modo a poderem tomar conhecimento do que outros tinham a dizer e poderem responder-lhes muito mais rapidamente do que no passado. Ao longo dos séculos XVI e XVII, isto acelerou o debate contínuo e desembocou num novo modo de adquirir conhecimento, cimentado no princípio geral de que o meio mais eficaz para entender o cosmos se baseia em observações pormenorizadas do mesmo conjugadas com esforços para estabelecer princípios amplos e fundamentais que expliquem essas observações.

Um outro conceito esteve igualmente envolvido no nascimento da ciência. A ciência depende do ceticismo organizado, ou seja, das dúvidas contínuas e metódicas. Poucos de nós duvidamos das nossas conclusões pelo que a ciência adota uma abordagem cética que recompensa quem duvidar das conclusões de outros. Poderíamos considerar acertadamente que esta abordagem é pouco natural; não tanto por exigir a desconfiança dos pensamentos de alguém, quanto por a ciência estimular e premiar todos os que conseguirem demonstrar que as conclusões de outro cientista estão erradas. Para os outros cientistas, o cientista que corrige o erro de um colega ou que contribui com boas razões para que duvidem seriamente das suas conclusões realiza uma ação nobre, como um mestre zen ao dar uma pancada a um aprendiz que se afasta do caminho da meditação, embora os cientistas que se corrigem uns aos outros sejam mais iguais do que mestre e aluno. Ao recompensar um cientista que descobre os erros de outro — tarefa que, para a natureza humana, é muito mais fácil do que ver os próprios erros —, os cientistas, enquanto grupo, criaram um sistema inato de autocorreção. Os cientistas elaboraram, coletivamente, a ferramenta mais eficaz e eficiente para analisar a natureza, pois procuram refutar as teorias de outros cientistas, mesmo

quando corroboram as suas tentativas esforçadas por fomentar o conhecimento humano. Deste modo, a ciência acaba por se transformar numa atividade coletiva; em todo o caso, não é uma sociedade de admiração mútua, nem o pretende ser.

Como acontece com todas as tentativas de progresso humano, a abordagem científica funciona melhor na teoria do que na prática. Nem todos os cientistas duvidam uns dos outros como realmente deveriam duvidar. A necessidade de impressionar colegas que ocupam posições de poder e o facto de, por vezes, serem influenciados por fatores que escapam ao seu conhecimento consciente, pode prejudicar a capacidade autocorretora da ciência. Não obstante, a longo prazo, os erros científicos não podem perdurar, pois outros cientistas descobri-los-ão e promoverão as suas próprias carreiras apregoando a novidade aos quatro ventos. Em última análise, as conclusões que sobrevivam aos ataques de outros investigadores, alcançarão o estatuto de «leis», aceites como descrições válidas da realidade, embora os cientistas saibam muito bem que, um dia, cada uma dessas leis se poderá ver integrada numa verdade mais ampla e profunda.

Contudo, os cientistas dificilmente dedicam todo o seu tempo a tentar revelar os erros dos outros. Quase todos os seus esforços consistem em analisar hipóteses imperfeitamente estabelecidas face a resultados com base na observação ligeiramente melhorados. No entanto, de vez em quando, surge uma abordagem significativamente nova acerca de uma teoria importante ou (mais frequentemente numa época de avanços tecnológicos) um leque de observações totalmente novo que abre a porta a um novo conjunto de hipóteses que expliquem esses resultados. Os grandes momentos da história científica ocorreram, e ocorrerão sempre, quando uma explicação nova, talvez conjugada com resultados com base em uma nova observação, produz uma mudança sísmica nas nossas conclusões acerca do funcionamento da natureza. O progresso científico depende de indivíduos em ambos os lados: os que recolhem melhores dados e extrapolam cuidadosamente a partir desses mesmos dados; e os que arriscam muito — e têm muito a ganhar se lhes correr bem — desafiando conclusões geralmente aceites.

O núcleo cético da ciência constitui um fraco adversário à mente e ao coração humanos, que se afastam das controvérsias em curso e preferem a segurança de verdades aparentemente eternas. Se a abordagem científica fosse apenas mais uma interpretação do cosmos, nunca teria acabado por significar tanto; o grande sucesso da ciência baseia-se no facto de que funciona. Se entrarmos a bordo de um avião construído conforme os princípios da ciência — princípios que sobreviveram às diversas tentativas de demonstrar a sua falsidade —, teremos maiores probabilidades de chegar ao nosso destino do que se embarcarmos num avião construído segundo a astrologia védica.

Ao longo da história relativamente recente, as pessoas confrontadas com o sucesso da ciência na hora de explicar os fenómenos naturais reagiram de quatro modos diferentes. Primeiro, uma pequena minoria adota o método científico como esperança máxima para entender a natureza sem procurar outros meios de interpretação do universo. Segundo, um número muito maior ignora a ciência, que considera pouco interessante, opaca ou contrária ao espírito humano. (Os que veem televisão avidamente,

sem pararem para pensar de onde vêm as imagens e o som, relembram-nos que as palavras *magia* e *máquina* partilham raízes etimológicas profundas.) Terceiro, outra minoria, consciente do aparente ataque da ciência sobre as suas preciosas crenças, procura ativamente refutar resultados científicos que a irritam ou enfurecem. De qualquer modo, fazem-no fora do enquadramento cético da ciência, como podemos confirmar facilmente se lhes fizermos a seguinte pergunta: «Que prova vos convenceria de que estão enganados?». Estes anticientistas sentem ainda o choque descrito por John Donne no seu poema «The Anatomy of the World: The First Anniversary», escrito em 1611, quando surgiram os primeiros frutos da ciência moderna:

E com a nova filosofia tudo é questionado,
O elemento fogo é completamente apagado,
O Sol está perdido, e assim a Terra, e não há mente humana
Que bem o possa direccionar nesta sua demanda.
E que este mundo se esgotou livremente os homens confessam,
Quando nos Planetas e no Firmamento professam
Procurar a novidade, bem veem que se esboroou
Este [mundo] e aos átomos voltou
Está feito em pedaços, toda a coerência perdida...

Quarto, outro grande setor do público aceita a abordagem científica da natureza, ao mesmo tempo que continua a acreditar que o cosmos é regido por entidades sobrenaturais localizadas para além do nosso alcance intelectual. Baruch Espinoza, o filósofo que criou a ponte mais sólida entre o natural e o sobrenatural, rejeitava qualquer distinção entre a natureza e Deus e insistia no facto de que o cosmos é, simultaneamente, Deus e natureza. Os seguidores das religiões mais convencionais que, geralmente, se empenham em salientar esta diferença, costumam reconciliar as duas óticas separando mentalmente as esferas em que agem o natural e o sobrenatural.

Independentemente do campo em que se encontre, não restam dúvidas de que vivemos tempos auspiciosos para aprender o que há de novo no cosmos. Começemos, portanto, a nossa aventura em busca das origens cósmicas; nela, agiremos enquanto detetives que deduzem os factos do crime, partindo das provas e indícios deixados para trás. Convidamos o leitor a juntar-se a nós nesta demanda pelas pistas cósmicas — e pelos meios para as interpretar — para que juntos possamos descobrir a história de como uma parte do universo se transformou em nós.

Prólogo

A maior história alguma vez contada

Este mundo persistiu durante muitos anos depois de ter sido posto em marcha com os movimentos adequados.

A partir deles, seguiu-se tudo o resto.

— LUCRÉCIO

Há uns 14 mil milhões de anos, na origem dos tempos, todo o espaço e toda a matéria e toda a energia do universo conhecido cabiam numa cabeça de alfinete. O universo estava, então, tão quente que as forças básicas da natureza, as quais, no seu conjunto, descrevem o universo, se encontravam fundidas numa única força uniforme. Quando o universo era um inferno a 10^{30} graus e tinha apenas 10^{-43} segundos de vida — tempo antes do qual todas as teorias da matéria e do espaço perdem sentido —, os buracos negros formavam-se, desapareciam e voltavam a formar-se espontaneamente a partir da energia contida no campo de forças unificado. Sob estas condições extremas — no que se tem de admitir ser física especulativa —, a estrutura do espaço e do tempo tornou-se consideravelmente curva enquanto borbulhava, dando origem a uma estrutura esponjosa, semelhante a espuma. Durante essa era, os fenómenos descritos pela teoria geral da relatividade de Einstein (a teoria moderna da gravidade) e a mecânica quântica (a descrição da matéria nas suas escalas mais pequenas) eram indistinguíveis.

À medida que o universo se expandia e arrefecia, a gravidade separou-se das outras forças. Pouco depois, a força nuclear forte e a força eletrofraca separaram-se, num episódio que foi acompanhado por uma enorme libertação de energia acumulada, o que provocou o aumento da dimensão do universo em 10^{50} . A rápida expansão, conhecida como a «era da inflação», estendeu e alisou a matéria e a energia de modo a que qualquer variação de densidade de uma parte do universo para a seguinte chegou a ser inferior a um centésimo de milésimo.

De acordo com o que é atualmente física confirmada em laboratório, o universo estava suficientemente quente para que os fótons transformassem espontaneamente a sua energia em pares de partículas de matéria-antimatéria, as quais se aniquilavam de imediato umas às outras, devolvendo a sua energia aos fótons. Devido a causas desconhecidas, esta simetria entre matéria e antimatéria tinha-se «quebrado» na divisão de forças prévia, o que se traduziu num ligeiro excesso da matéria relativamente à antimatéria. A assimetria era pequena, mas verificou-se essencial para a futura evolução do universo: por cada mil milhões de partículas de antimatéria, nasceram mil milhões + 1 partículas de matéria.

Enquanto o universo continuava a arrefecer, a força eletrofraca dividiu-se em força eletromagnética e força nuclear fraca, completando as quatro forças conhecidas e distintas da natureza. Enquanto a energia do banho de fótons continuava a diminuir, os pares de partículas de matéria-antimatéria já não podiam ser criados espontaneamente a partir dos fótons disponíveis. Os restantes pares de partículas de matéria-antimatéria foram rapidamente aniquilados, deixando atrás de si um universo com uma partícula de matéria comum por cada mil milhões de fótons — e nada de antimatéria. Se não tivesse surgido esta assimetria entre matéria e antimatéria, o universo em expansão teria sido eternamente composto por luz e nada mais, nem mesmo astrofísicos. Durante um período de aproximadamente três minutos, a matéria transformou-se em prótons e neutrões, muitos dos quais se combinaram para construir os núcleos atómicos mais simples. Entretanto, elétrons errantes disseminaram fótons por todo o lado, criando uma sopa opaca de matéria e energia.

Quando o universo arrefeceu uns quantos milhares de graus Kelvin — um pouco mais quente do que um forno de altas temperaturas —, os elétrons libertos deslocavam-se

suficientemente devagar para serem arrancados da sopa pelos núcleos errantes e constituírem átomos completos de hidrogénio, hélio e lítio, os três elementos mais leves. O universo tinha-se tornado (pela primeira vez) transparente à luz visível; e estes fotões de movimento livre são, hoje, observáveis enquanto radiação cósmica de micro-ondas. Durante os seus primeiros mil milhões de anos, o universo continuou a expandir-se e a arrefecer enquanto a matéria gravitava em direção às concentrações gigantescas a que chamamos de «galáxias». Só no volume do cosmos que podemos ver, formaram-se cem mil milhões destas galáxias, cada uma delas com centenas de milhares de milhões de estrelas que sofrem fusões termonucleares no seu núcleo. Estas estrelas, com uma massa mais de 10 vezes superior à do Sol, atingiram no seu núcleo uma pressão e uma temperatura suficientes para produzirem uma enorme quantidade de elementos mais pesados do que o hidrogénio, entre eles os que compõem os planetas e a vida nesses mesmos planetas. Tais elementos seriam lamentavelmente inúteis se tivessem permanecido fechados no interior da estrela. No entanto, diversas estrelas de massa elevada estalaram e disseminaram por toda a galáxia a riqueza química das suas entranhas.

Ao fim de sete ou oito mil milhões de anos de enriquecimento químico, nasceu uma estrela normal e comum (o Sol) numa região normal e comum (braço de Orion) de uma galáxia normal e comum (a Via Láctea) localizada numa parte normal e comum do universo (nos arredores do supergrupo de Virgem). A nuvem de gás a partir da qual se formou o Sol continha um fornecimento suficiente de elementos pesados para gerar uns quantos planetas, milhares de asteroides e milhares de milhões de cometas. Durante a formação deste sistema estelar, a matéria condensou-se e foi-se acumulando a partir da nuvem progenitora de gás enquanto dava voltas em torno do Sol. Ao longo de várias centenas de milhões de anos, os impactos persistentes de cometas e outros escombros a grande velocidade fundiram a superfície dos planetas rochosos, o que impediu a formação de moléculas complexas. À medida que, no sistema solar, restava cada vez menos matéria acumulada, a superfície dos planetas começou a arrefecer. O planeta a que chamamos Terra formou-se numa órbita tal que a sua atmosfera permite a existência de oceanos, sobretudo, na forma líquida. Se a Terra se tivesse formado muito mais perto do Sol, os oceanos ter-se-iam evaporado. Se se tivesse formado muito mais longe, os oceanos teriam gelado. Em qualquer dos casos, a vida não teria evoluído tal como a conhecemos.

Através de um mecanismo desconhecido, nos mares líquidos quimicamente férteis, surgiram bactérias anaeróbias que, inadvertidamente, transformaram a atmosfera do planeta rica em dióxido de carbono, concedendo-lhe oxigénio suficiente para permitir que os organismos aeróbicos se formassem, evoluíssem e dominassem os oceanos e a terra. Estes mesmos átomos de oxigénio, normalmente presentes por pares (O_2), também se combinaram em trios para formarem ozono (O_3) na atmosfera superior, protegendo a superfície da Terra da maioria dos fotões ultravioleta do Sol, hostis às moléculas.

A diversidade extraordinária da vida na Terra e (pode presumir-se) noutras partes do universo, surge da abundância cósmica de carbono e do número infinito de moléculas (simples e complexas) formadas a partir dele; existem mais

variedades de moléculas à base de carbono do que todas as restantes moléculas juntas. Mas a vida é frágil. Os encontros da Terra com objetos de grandes dimensões, resquícios da formação do sistema solar, que noutra era foram episódios habituais, provocam ainda assim estragos intermitentes no ecossistema. Há apenas 65 milhões de anos (menos de dois por cento do passado da Terra), um asteroide de 10 mil milhões de toneladas caiu sobre o que é agora a península do Iucatão e destruiu mais de 70 por cento da flora e da fauna do planeta — incluindo todos os dinossauros, os animais terrestres então dominantes. Esta tragédia ecológica ofereceu aos pequenos mamíferos sobreviventes a oportunidade de ocupar nichos recém-criados. Um ramo de grandes cérebros destes mamíferos, o dos chamados «primatas», fez evoluir um género e uma espécie — o *Homo sapiens* — para um nível de inteligência que permitiu aos seus membros criarem ferramentas e métodos científicos; inventar a astrofísica; e deduzir a origem e a evolução do universo.

Sim, o universo teve um início. Sim, o universo continua a evoluir. E sim, poderia seguir-se o rasto de cada um dos átomos do nosso corpo até ao Big Bang e às fornalhas termonucleares no interior das estrelas de massa elevada. Não estamos tão-só no universo, pertencemos ao universo. Nascemos do universo. Poderia, inclusivamente, dizer-se que o universo nos deu o poder, aqui no nosso recanto do cosmos, para o chegarmos a compreender. E isto ainda agora começou.

CATÁLOGO PARA OS PRÓXIMOS MESES

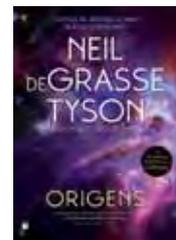
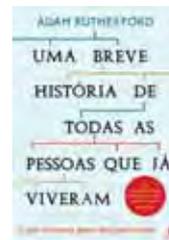
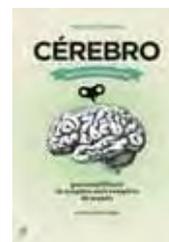
Human Universe **Brian Cox**

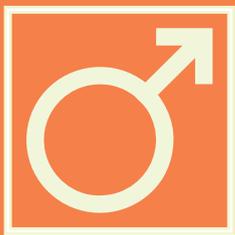
Data de Publicação: janeiro de 2020

The Book of Humans **Adam Rutherford**

Data de Publicação: junho de 2020

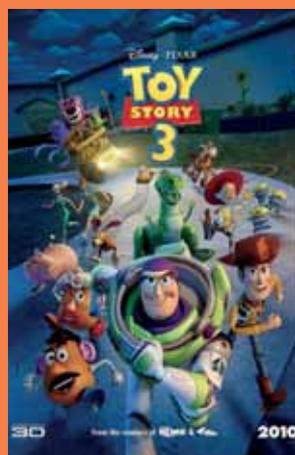
CATÁLOGO DA COLEÇÃO EU AMO CIÊNCIA





Toy Story, um manual de gestão de recursos humanos para crianças

O *Toy Story* é a história de um conjunto de brinquedos, cujo maior propósito na vida é serem competentes na execução das suas funções: serem manipulados por crianças. Ou seja, têm de estar disponíveis para serem manipulados pelo CEO, o Dr. Andy, sem revelarem que são seres sencientes. O Dr. Andy tem de achar que eles são objectos e, ainda assim, gostar deles como se fossem pessoas.



O *Toy Story* é um autêntico manual de gestão de recursos humanos para crianças. Não é por acaso que o Dr. Steve Jobs esteve envolvido directamente no desenvolvimento deste filme. Não é fácil ser brinquedo e deve ser extremamente cansativo. No entanto, os brinquedos adoram o que fazem e não há um único a sugerir que se faça uma greve ou a dizer que se sente explorado. Ou se calhar há, mas está guardado numa caixa no sótão, que é o lugar dos brinquedos incompetentes. O Dr. Andy dorme rodeado de brinquedos, sem saber que eles têm vida. Se esses brinquedos fossem comunistas, não seria difícil para eles organizar uma revolução, expulsar os humanos de casa e montar a sua utopia socialista. Aliás, estão a um Chucky, o boneco diabólico, de distância de o fazerem.

Não o fazem porque são colaboradores exemplares e o Dr. Andy é um excelente CEO que os trata bem. Eles sabem disso porque vêem o que o vizinho do lado, o Sid, faz aos seus amigos brinquedos. Mutila-os e trata-

-os mal como um autêntico *serial killer* que habita num matadouro de brinquedos. Se fosse um filme de esquerda, o Sid seria o herói. Era uma criança pobre, a quem não ofereciam brinquedos novos como ao Dr. Andy e, por isso, usava a sua criatividade para aproveitar peças diferentes de vários brinquedos para ter sempre coisas novas com que brincar. Afinal, desconhece que os brinquedos estão vivos e «mutilar brinquedos» não é crime. No entanto, o Sid é retratado como se fosse um psicopata, que viola a integridade dos brinquedos e cria autênticas aberrações genéticas no seu matadouro de brinquedos. Por isso é castigado e atacado pelos brinquedos puros e intactos do Dr. Andy. Nota-se que há um dedo do Dr. Steve Jobs na criação desta personagem. Ele também não gostava que se fizesse esse tipo de experiências com os equipamentos da Apple e esforçou-se sempre por criar brinquedos

impossíveis de reaproveitar por pessoas engenhosas como o Sid. O pior que podiam fazer ao Dr. Steve Jobs era abrir um iPhone para tirar peças.

No primeiro *Toy Story* é retratado um conflito clássico em qualquer ambiente de trabalho. Aparece um colaborador novo, o Dr. Buzz Lightyear, com um doutoramento em engenharia aeroespacial e cheio de competências que os outros brinquedos não conseguem acompanhar. Quem já passou por uma empresa sabe que a resistência à mudança revelada pelo Dr. Woody é perfeitamente normal. Viu o seu posto de trabalho de brinquedo preferido do CEO ameaçado por alguém melhor do que ele. Foi por isso que tentou assassinar o Dr. Buzz Lightyear. Tem medo de ser substituído, ir parar a um caixote no sótão ou vendido no OLX. Afinal, é mais fácil eliminar a concorrência do que superá-la. O Dr. Woody percebe isso e arrepende-se do seu

comportamento. Acaba por salvar o Dr. Buzz e ficam amigos, para seu próprio bem e da empresa. Este filme revela uma preciosa lição de gestão: há lugar para todos numa empresa, desde que sejam competentes e o CEO assim o entenda. Não devemos assassinar os nossos rivais, mas sim aproveitar a presença deles para nos tornarmos melhores. Se não o conseguirmos, devemos encarar o nosso despedimento como natural.

Os brinquedos têm consciência de que eventualmente vão tornar-se obsoletos, o Dr. Andy vai crescer e deixar de brincar com eles. Tal como acontece numa economia normal, a evolução vai deixando para trás quem não se actualiza. É precisamente essa a premissa do *Toy Story 3*. Só que em vez de fazerem como os taxistas que ignoram o progresso e combatem a UBER, os brinquedos percebem que o que têm de fazer é procurar alternativas. Não fazem manifestações a exigir ao Dr. Andy que brinque com eles a vida inteira, nem ficam à espera de um subsídio do Estado que compense a extinção do seu posto de trabalho. Sabem que o CEO já não precisa deles e tomam a iniciativa de sair de casa

para procurarem um novo emprego. Depois de algumas peripécias, acabam por conseguir. Como qualquer pessoa competente, vêm o seu esforço recompensado. Ganham mais uns anos de vida, pelo menos até à sua actual CEO crescer e os deitar fora.

No *Toy Story 4*, o principal protagonista é o Dr. Forky. Um garfo de plástico no qual a criança colocou uns olhos e ele ganhou vida. Esse garfo não estava preparado para o desafio profissional colocado pela CEO, porque sentia que era lixo. É o que se chama de *burnout*. Nem toda a gente está preparada para o competitivo mundo empresarial. O Dr. Woody, como colaborador experiente, decide ministrar-lhe um MBA sobre como ser brinquedo para ele poder estar à altura das responsabilidades que a CEO depositou sobre ele. Será que consegue? Não vou fazer *spoilers*, até porque não vi o filme. Mas o próprio Dr. Steve Jobs passou por uma fase da sua vida em que era literalmente lixo: era um *hippie* vegetariano que não tomava banho. E, mesmo assim, conseguiu tornar-se CEO de uma das maiores empresas de todos os tempos. O Dr. Steve Jobs é o Dr. Forky.

No fundo, o desejo do Dr. Steve Jobs seria ter brinquedos como o Dr. Woody e uma companhia a produzir os seus telemóveis. Colaboradores profissionais, dedicados, empenhados e silenciosos. Por isso, decidi fazer este filme, para ensinar às crianças uma mensagem muito importante: o propósito delas é serem úteis, se o forem, serão amadas por quem interessa.

BANG!



Jovem Conservador de Direita

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

UMA DAS MELHORES SÉRIES DE FANTASIA ÉPICA ALGUMA VEZ ESCRITA

ROBERT JORDAN

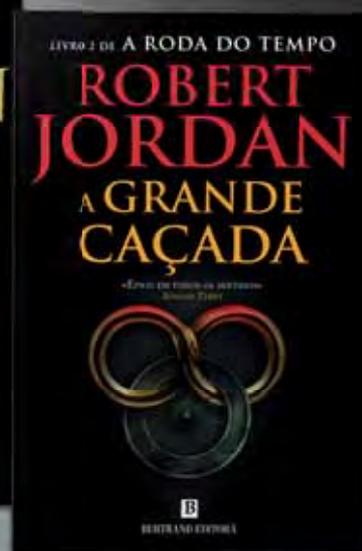
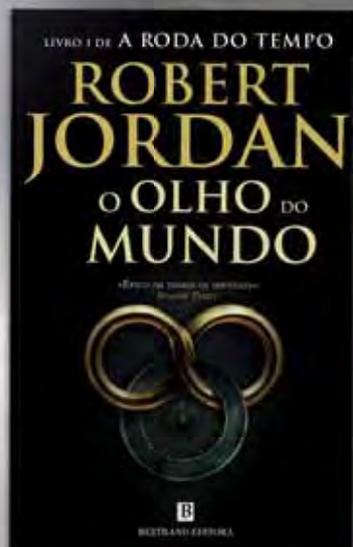
A GRANDE CAÇADA

LIVRO 2 DE A RODA DO TEMPO

O novo livro da série de culto
traz-nos heróis lendários e uma nova ameaça
para o Mundo e para o Tempo.

«COM A RODA DO TEMPO,
JORDAN PASSOU A DOMINAR O MUNDO
QUE TOLKIEN COMEÇOU A REVELAR.»

NEW YORK TIMES



BERTRAND EDITORA



ENTREVISTA A
MARCOS
BESSA

O meu nome é Marcos Bessa, tenho 30 anos e sou natural de Paredes, no distrito do Porto, embora já esteja a viver na Dinamarca há quase nove anos. Estudei Engenharia Informática na FEUP, mas após concluir a licenciatura de três anos, decidido a perseguir o meu sonho de criança de vir a trabalhar para a empresa LEGO, enviei uma candidatura que me abriu as portas à empresa. Fui contratado originalmente como *junior designer*, que é uma espécie de aprendiz a criador de brinquedos LEGO, e hoje, enquanto *design manager*, lidero uma equipa de designers responsáveis pela criação de conjuntos inspirados em diferentes IP (ex. *Intellectual Property*), como *LEGO Harry Potter* e *LEGO Jurassic World*. Além da construção com peças LEGO, tenho uma adoração pelo processo de criação e um respeito imenso pelo poder da criatividade. Expresso-me através do desenho, da ilustração, da escrita e da música. Sonho vir a ser um contador de histórias como foi o meu avô paterno. **BANG!**

1) Muitas crianças sonham trabalhar na LEGO. Mas tu conseguiste! Como passaste do sonho à realidade?

Tinha 18 anos, estava prestes a iniciar a minha jornada académica mais exigente – a entrada na faculdade – quando redescobri a paixão pela construção com peças LEGO. Já não pegava nas minhas peças há anos, convencido pelo «mundo» à minha volta que brincar com LEGO já não era para a minha idade. Mas um dia deparei-me com um catálogo da marca e a inspiração ganhou nova vida. Comecei por me envolver com a Comunidade 0937, uma das comunidades de fãs de LEGO oficiais em Portugal. Particpei em vários dos seus eventos, fiz novos amigos com uma paixão em comum, evolui enquanto construtor e depois quando surgiu uma oportunidade para me candidatar a um cargo na LEGO: não hesitei! Correu tão bem que com 21 anos fui convidado a mudar-me para a Dinamarca para começar a trabalhar como *junior designer*.

2) Como surgiu essa oportunidade para te candidatares e como te avaliaram?

Uma vez que era já um membro activo da comunidade mundial de fãs havia uns anos, interagindo com muitos outros aficionados como eu através de fóruns online, fui conhecendo alguns casos em que «AFOl» (*Adult Fan Of LEGO*) foram contratados como designers pela empresa. Por volta de Maio ou Junho de 2010, fiquei a saber que estavam a recrutar novamente, através de um anúncio que vi na internet. Como estava em fase de preparação para os exames finais da minha licenciatura, inicialmente pensei deixar passar a oportunidade naquele momento, simplesmente porque não tinha a certeza se teria tempo suficiente para preparar o meu portefólio. Mas à bom português, lá acabei por enviá-lo nos últimos dias, tendo a LEGO acusado a recepção do mesmo no último dia possível. Fui um dos 40

seleccionados, entre mais de 200 candidaturas, para ir então à Dinamarca «prestar provas». Durante dois dias, num ambiente relativamente descontraído, com muitas peças LEGO à mistura, dei então a conhecer a um grupo de designers mais experientes da empresa as minhas competências enquanto desenhador, conceptualizador, construtor e comunicador, através de exercícios bastante ligados àquilo que é hoje o meu trabalho e numa entrevista individual de 15 minutos. Vim-me embora feliz, na altura, com imensas peças LEGO como recompensa, uma experiência fenomenal e a esperança de que pudesse ser um dos escolhidos. De entre os 40 vindos um pouco de todo o mundo - mais de metade com anos de experiência na área do design, uma série de estudantes de design acabados de formar e um grupinho de oito ou nove aficionados como eu - acabei então por ser um dos 11 contratados para vir então trabalhar na LEGO e realizar assim o meu sonho de miúdo.

3) E como foi aterrar na Dinamarca, tão longe e tão diferente, para viver a construir LEGO?

Na altura – a 3 de Outubro de 2010 - o êxtase e quase euforia que sentia por estar a realizar um sonho do tamanho de uma vida não me permitiram sentir muito mais do que isso mesmo. Obviamente que vim com uma certa tristeza e saudade – que rapidamente foram crescendo desmedidas, embaladas nas malas onde carregava roupas, livros, memórias e uma espécie de enxoval que a minha mãe preparara – mas não me apercebi desde logo do preço que estava a pagar.

Em termos de sociedade, clima e forma geral de ser dos dinamarqueses, enquadrei-me relativamente bem. Temos um sentido de humor semelhante, valorizamos os pequenos prazeres da vida que a longo prazo são o que nos faz realmente felizes, damos prioridade ao conforto de um lar e ao tempo



em família e sabemos viver com pouco sol. Mas tenho saudades de viver na minha pequena vila, onde via os meus primos, tios e avós diariamente. Sinto falta de ser pequeno e de ter a minha mãe a chamar-me para jantar ou de ver o meu pai a chegar a casa com um desenho novo de um móvel que estava a criar. Mas tenho consciência que estas saudades são de algo que não teria mais, ainda que tivesse ficado em Portugal. Os anos passam, os primos crescem e formam novas famílias, os tios ganham netos que lhes roubam toda a atenção e os avós tornam-se anjos da guarda. E por isso é uma saudade com a qual se aprende a viver, usando as redes sociais, mensagens, telefonemas e até cartas tradicionais de papel, escritas à mão, para manter contacto e apaziguar o coração.

Hoje, quase uma década depois – e um terço da minha vida! – vejo a Dinamarca como a minha casa: o país onde me tornei adulto de verdade, onde me encontrei enquanto cidadão do mundo em busca de um lugar para criar as minhas próprias raízes e onde «brincar» se transformou na minha profissão.

4) E falando agora de trabalho. Como é que a LEGO forma os seus designers? Que passos deste até veres um trabalho nas prateleiras das lojas?

Como eu não tinha qualquer experiência de trabalho, fui contratado como *junior designer*, uma espécie de aprendiz. Embora o percurso seja diferente para cada designer, dependendo da sua formação e experiência, todos passamos mais ou menos pelo mesmo. Nos primeiros meses tive uma série de formações em grupo com outros funcionários novos, de diferentes áreas, para ficar a conhecer a empresa, os seus processos e métodos de trabalho e inteirar-me das ferramentas que viria a usar no meu dia-a-dia. Integrei desde o primeiro dia uma equipa de sete ou oito designers, cada um de uma nacionalidade diferente, e a um dos mais experientes foi-lhe incumbida a tarefa de ser meu mentor. Basicamente ele foi acompanhando o meu trabalho mais de perto, aconselhando, clarificando qualquer dúvida que eu tivesse, mas comecei desde logo a receber tarefas bas-

tante específicas e independentes – as *design briefs*, como lhes chamamos – do líder criativo da equipa. Por exemplo, um dos primeiros conjuntos que desenhei aqui foi o *6863 Batwing Battle Over Gotham City*, onde a tarefa consistia em criar um conjunto direccionado para os miúdos interessados em *role-play* e «brinquedos de acção», com pelo menos sete anos de idade (o que influencia directamente o nível de dificuldade da construção!), com foco no Batman e o seu rival principal – o Joker; este brinquedo devia incluir a minha interpretação clássica da Batwing e um outro veículo voador nas cores do vilão – que acabou por ser um helicóptero. Depois de uns dois meses a trabalhar no modelo, até chegar à construção final, o meu trabalho principal ficou terminado e o «testemunho» foi passado às equipas seguintes que tratam do design da embalagem, da produção das peças, da criação das instruções e do embaçamento de tudo na produção. Todo este processo leva quase um ano desde que eu termino a minha criação e o produto final chega às prateleiras de brinquedos em todo o mundo. Os meus primeiros conjuntos, incluindo o *6863*, foram lançados a 1 de Janeiro de 2012. Por essa altura também, fui promovido a designer, ou seja, deixei de ser «aprendiz» e as tarefas que fui recebendo foram-se tornando mais exigentes e de maior responsabilidade. Hoje, sou líder criativo de diferentes projectos, como o *LEGO BrickHeadz*, *LEGO Harry Potter* e *LEGO Jurassic World*.

5) Qual foi o projecto mais aliciante que te entregaram? O quartel de bombeiros dos Ghostbusters?

Ao longo dos anos, muitos projectos foram particularmente aliciantes – por diferentes razões. Lembro-me de

sentir um «formigueirozinho» bom na barriga quando tive a oportunidade de criar o *10937 Arkham Asylum*, por ser o primeiro conjunto em que trabalhei cujo público-alvo era mais crescido: estava a criar para aqueles construtores que como eu, já adultos, encontravam nas peças LEGO uma forma única de expressar a sua criatividade. Mais tarde, outras oportunidades como essa foram surgindo: com o *71006 The Simpsons House*, em que dei comigo a visitar inúmeros episódios de uma das séries de desenhos animados com que cresci; o *10236 Ewok Village*, que me fez ver um filme do *Star Wars* pela primeira vez; ou mesmo o *75827 Ghostbusters Firehouse HQ*, que acordou em mim um novo amor pelos dois clássicos de Ivan Reitman. Mas até hoje, um dos meus favoritos é mesmo o *71040 Disney Castle*, não só pela responsabilidade de ter nas minhas mãos a tarefa de recriar em peças LEGO um dos maiores ícones do cinema de animação, mas também pelo facto de ter sido um projecto que me deu imenso prazer pelos detalhes que tive oportunidade de incluir e todas as pequenas referências aos diferentes clássicos da Disney.

6) O que fazes neste momento e como vês o teu futuro na LEGO?

Hoje tenho o título de design manager e desempenho a função de líder criativo numa equipa, sendo responsável pelo design de diferentes linhas de produtos, como *LEGO Harry Potter*, *LEGO Jurassic World* e *LEGO BrickHeadz*. Enquanto líder criativo – ou *creative lead* – guio e supervisiono todo o trabalho dos diferentes designers que integram a equipa – desde designers de produto, que constroem os modelos, designers de elementos, que esculpem e desenham novas peças quando necessário, e designers gráficos, que criam todas as ilustrações que decoram minifiguras e adicionam detalhe às construções. Além disso, juntamente com o/a líder de marketing e o/a líder de projecto, formamos a *core team* (equipa núcleo), que em conjunto definem o que a linha de produtos pela qual são responsáveis vai ser antes de esta ser concretizada (ideias, gamas de preços, tamanho dos conjuntos, público-alvo, etc.). Este cargo veio no correr de uma evolução orgânica e natural na empresa. À medida que fui adquirindo experiência e conhecimento de como as diferentes partes da organização funcionam, fui desenvolvendo um interesse e curiosidade por me envolver mais nas decisões e tentar assim influenciar mais directamente o futuro dos produtos LEGO. Em paralelo, vou fazendo por encontrar tempo para continuar também a desenhar conjuntos, mantendo as mãos bem próximas das peças de LEGO o mais que posso. E imagino-me a fazer isto por muitos e muitos anos. Dificilmente encontraria noutra profissão algo que me satisfizesse a tantos níveis, ao mesmo tempo que me permite «brincar» todos os dias.

7) Mas há uma vida para lá da LEGO. Para onde tens canalizado a tua criatividade, para além das peças coloridas?

Certamente. Desde miúdo que tenho a necessidade de me envolver ou começar diferentes projectos a toda a hora. Há uma quase que insaciável vontade de criar que me leva a ter uma lista infundável de coisas que ainda quero fazer um dia. Depois, dentro dos meus vários interesses, há alguns que

se destacam e aos quais vou voltando esporadicamente. A música é talvez a paixão à qual tenho dedicado mais tempo nos últimos anos e considero esse tempo uma espécie de terapia que faço para me ajudar a processar emoções e sentimentos. Escrevo, componho e canto e tenho vários trabalhos publicados de forma independente nas plataformas digitais. Além da música, sonho um dia tornar-me num verdadeiro contador de histórias e continuar o percurso que iniciei quando aos 16 publiquei um romance em Portugal, intitulado *O Outro Lado da Verdade*. Tenho outros livros começados – um outro acabado até! – e anseio pelo dia em que terei a oportunidade de retornar à escrita mais a sério. Agora acho que estou a passar por uma fase importante na minha vida de amadurecimento a vários níveis, que acredito que virá a ser bastante benéfica quando voltar então a escrever.

8) Voltando à LEGO, e para terminar, que conselho dás a quem quiser seguir as tuas pegadas?

Se tens vontade de um dia vir a trabalhar como designer na LEGO, o melhor conselho que te posso dar é que nunca deixes de exercitar o músculo da criatividade e não pares de construir com peças LEGO. Em termos de formação académica, aconselho uma educação na área do design (industrial, gráfico ou de produto), embora este não seja o critério mais importante. Afinal de contas, eu estudei Engenharia Informática e já cá estou há nove anos! Investe tempo em adquirir um bom nível de inglês, já que é essa a língua oficial da empresa e com a qual trabalhamos diariamente. **BANG!**



Se ainda és uma criança, nunca deixes que te convençam que «brincar com LEGO» já não é para a tua idade. Não há idade para se usar a criatividade; ela é como uma planta: se não a regares, ela morre. E que mundo seria o nosso sem plantas?

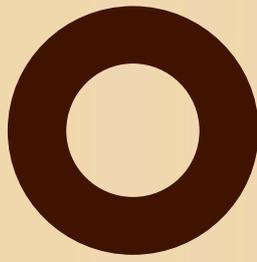


RPG

Outros Mundos

**VER
PARA
CRER:
ILUSTRES
ILUSTRADORES
DE RPG**

POR PEDRO LISBOA



Os *role-playing games* (RPG) são, por definição, jogos que dependem fundamentalmente da imaginação partilhada. Tudo o que é discutido à volta da mesa serve para enformar um quadro mental que, à semelhança da leitura de ficção, invoca individualmente personagens, cenas, enredos e mundos. Não é, portanto, surpreendente que a dimensão visual, sobretudo a ilustração, desempenhe neles um papel tão importante.

Se quiséssemos fazer uma espécie de autópsia formal dos elementos de um RPG, poderíamos separar com um golpe de bisturi as componentes escritas, por um lado, as regras propriamente ditas e a ambientação e descrição do mundo de jogo, e, por outro, as que definem a sua linguagem visual e gráfica (formato, paginação, fontes, etc.), de entre as quais a ilustração ocupa o lugar de destaque. Pode discutir-se se o peso relativo de ambas as partes será equivalente (julgo que está próximo), mas a relevância da imagem na experiência dos jogos de personagem é incontroversa. Em larga medida, a matéria escrita não chega para fazer um jogo completo.

Com frequência, os artistas são entendidos como intervenientes secundários ou auxiliares no processo de criação e produção dos jogos, e os seus contributos são tidos como parcelas menores do todo. É-lhes feita uma grande injustiça. Os escritores e designers podem construir os alicerces dos universos de jogo, mas são os ilustradores que lhes dão profundidade vivida através das imagens, consubstanciando ideias e imaginários, muitas vezes a partir de pouco mais que um ou dois parágrafos de prosa lacónica. É claro que na tensão entre funcionalidade e inovação nem sempre vence a segunda, disso dependendo o rasgo e as competências de cada um; em todo o caso, é inteiramente legítimo considerar os artistas criadores e *worldbuilders* plenos, de direito próprio.

Com este artigo pretendo dar uma visão panorâmica das figuras maiores da ainda breve história dos jogos de personagem. Não procuro ser exaustivo, já que pretendê-lo, dada a vastidão do assunto, seria desajustado. Pelo contrário, apresentarei alguns dos nomes que considero mais marcantes, os proverbiais gigantes, enquadrando a sua relevância no desenvolvimento das correntes artísticas que deram corpo, e que continuam a sustentar o *hobby*.

Deixo de parte a cartografia, fundamental para concretizar a espacialidade ficcional e narrativa, um elemento central em boa parte dos jogos, porque seria só por si assunto para um texto próprio.

A BELEZA ESTÁ NO OLHAR DO BEHOLDER

Como sempre, o padrão e a medida de comparação para a análise da maioria dos aspectos de jogos de personagem começa, forçosamente, em *Dungeons & Dragons* (*D&D*). Nesse sentido, também do ponto de vista artístico vale a pena acompanhar o percurso do decano antes de considerar outros temas e títulos.

Muito à semelhança das inspirações literárias dos primeiros RPG, a principal fonte das ilustrações iniciais foi o imaginário da espada & feitiçaria (*sword & sorcery*) e da ficção científica (ver «Espada & Feitiçaria & Dados», *Bang!* n.º 18), nomeadamente as capas das revistas e romances daqueles géneros, publicados ao longo das décadas anteriores. Em 1974, quando se publicou a primeira edição de *D&D*, havia relativamente pouco mais que pudesse servir de referência – um estado de escassez difícil de imaginar no mundo de hoje, saturado de alusões ao fantástico.

Nesse sentido, talvez o artista mais determinante na formação da vaga inicial de artistas de RPG tenha sido Frank Frazetta, cuja obra pioneira continua, aliás, a ecoar nas ilustrações actuais. O seu alcance ultrapassa largamente, como se sabe, o universo dos jogos, mas também aí deixou a sua marca. Outro meio que contribuiu para o visual dos jogos inaugurais foi o da banda desenhada, que, apesar da relativa distância temática, já então representava referência cultural obrigatória tanto para criadores como para jogadores. Aliás, a edição original de *D&D* chegou mesmo a flirtar com o plágio, ao incluir algumas ilustrações – entre as quais a da própria caixa – imediatamente reconhecíveis de histórias de

heróis da Marvel, como Nick Fury e Dr. Strange.

No entanto, o factor decisivo deste período foi a falta de recursos financeiros para suportar um departamento artístico profissional. A maioria das ilustrações assentava num amadorismo que oscilava entre os registos *naïf*, autodidacta e infantil, apesar do público-alvo predominantemente adulto – veja-se, por exemplo, o trabalho de Greg Bell ou Dave Sutherland. O estado da arte, assim por dizer, acompanhava a realidade (e maturidade) da nascente indústria de jogos. De facto, até as vendas permitirem um salto de escala, o investimento na componente artística foi residual, apesar de ser evidente a sua importância relativa, aliás na conquista de públicos mais alargados.

Até ao início dos anos oitenta, para além de Sutherland, que ilustrou várias capas, destacam-se ainda Dave Trampier e Erol Otus, cujo melhor trabalho remete para o mundo dos *comics* independentes, em profundo contraste com a direcção à vez hiper-realista e (super) heróica que se seguiu e que perdura. Otus, em especial, apresenta por vezes um cunho quase surrealista que marcou, apesar de não ter feito escola. A este trio acrescenta-se ainda o registo intencionalmente cómico e ligeiro de Tom Wham, repleto de piadas para conhecedores, em estilo *cartoon* de jornal de domingo.

Em 1982, depois de uma reformulação organizacional profunda, a passagem do jogo para o *mainstream* comercial arrastou consigo o departamento artístico, que passou definitivamente a ser composto por desenhadores profissionais, com educação formal na área, sob a orientação de um dos poucos veteranos sobreviventes, Jim Roslof. A este processo não foi alheia a aposta cada vez maior da editora TSR em tipos diferentes de produtos. A quantidade e variedade de novos



calendário fantástico

OUT | MAR

2019 | 2020

ÚLTIMA
QUINTA-FEIRA DE
TODOS OS MESES

LISBOA / PAREDE

JOGO MESR

NA

suplementos – sobretudo a profusão de módulos – alargaram consideravelmente a procura por ilustradores competentes que fossem capazes de comunicar de modo uniforme e consistente com uma comunidade crescente, mas dispersa, de jogadores.

A estética do universo *D&D* entrou, assim, na era ascendente do traço realista de Keith Parkinson (*Forgotten Realms Campaign Set*), das heroínas curvilíneas e seminuas de Clyde Caldwell (*Ravenloft*), da alta fantasia dinâmica de Jeff Easley (praticamente todos os muitos livros de capa dura da década de oitenta, incluindo o *Player's Handbook* e o *Dungeon Master's Guide*) e Larry Elmore («Set 1: Basic Rules», a famosa caixa vermelha). Não será exagero dizer que, em conjunto, estes dois últimos artistas foram os que largamente mais contribuíram para o portefólio de imagens icónicas de *D&D*, desde logo com o dragão vermelho de Elmore, que ainda hoje

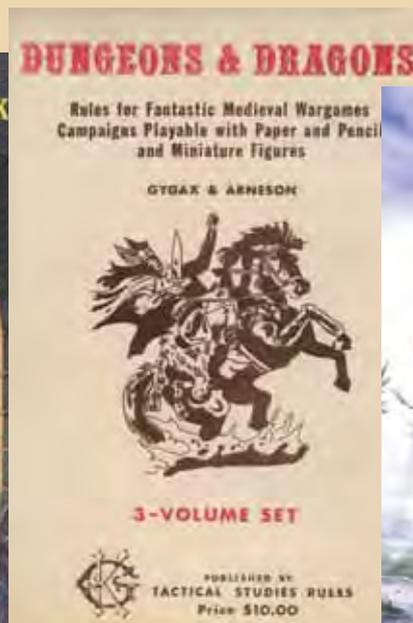
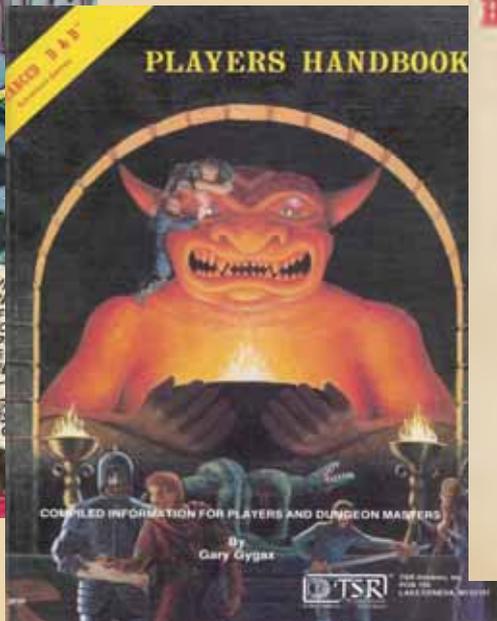
é utilizado como a representação pictórica definitiva do jogo.

Ainda assim, e apesar da inegável mestria destas ilustrações, o preço a pagar pelo profissionalismo foi um certo empobrecimento geral do vocabulário visual e o consequente afunilamento de estilos – todos estes artistas trabalham em registos relativamente próximos. Ainda que reduzido, o espaço para alguma experimentação manteve-se apenas nas ilustrações interiores e em periódicos, como a revista *Dragon*.

É portanto algo surpreendente que a fase final da TSR, o período turbulento da década de noventa, em que a indústria de RPG se viu a braços com a crise provocada pelo aparecimento dos jogos de cartas colecionáveis, tenha sido terreno fértil para um último e memorável surto de inovação. Com a proliferação desordenada de

mundos e linhas de suplementos, foi tomada a decisão editorial de dividir em parcelas a direcção artística, distribuindo responsabilidades por artistas diversos. Ao passo que algumas destas iniciativas foram menos bem conseguidas (*Birthright*, por exemplo), outras fundiram-se inteiramente com os universos de jogo, ao ponto de se tornarem indissociáveis. Os ambientes de *Planescape* e de *Dark Sun* foram, em grande medida, criados pela mão de Tony DiTerlizzi e Brom, respectivamente, que com eles cimentaram o seu lugar de luminárias da ilustração, apesar – ou talvez em função – dos estilos idiossincráticos.

O início do século XXI relevou, sobretudo, uma ilustração funcional, muito influenciada pelos jogos de vídeo e de cartas (ou não tivesse a TSR sido comprada pela Wizards of the Coast). Esta tendência, da arte dinâmica, exagerada e formular de, por exemplo, Todd Lockwood e



12 E 13 DE OUTUBRO

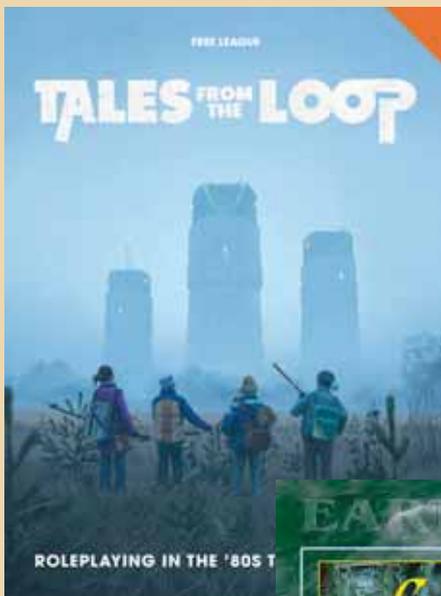
MATOSINHOS / EXPONOR



25 A 27 DE OUTUBRO

REINO UNIDO / LONDRES

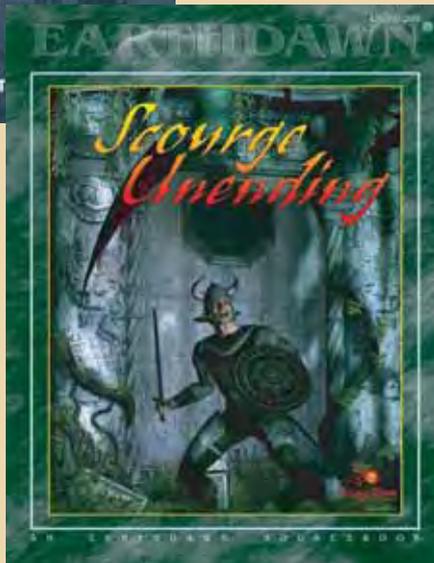




sempre a falta de orçamento para a produção artística, pelo que, como seria de esperar, as exceções mais notáveis ocorreram nos casos em que se apostou intencionalmente na qualidade – creio aliás que é aí, num espaço algo improvável de risco e vontade criativa, que se inscrevem algumas das melhores obras de ilustração de RPG. Refiro apenas títulos anglófonos já que, pese embora o notável trabalho de artistas de outras esferas

Mesmo num meio relativamente pequeno como o dos jogos de personagem, a diversidade de artistas e estilos, sobretudo até à viragem do século, é considerável.

Wayne Reynolds mantém-se até hoje, e não produziu, ainda, referências do calibre das que lhe antecederam. É interessante constatar que, à semelhança do que sucedeu no passado, a representação épica do universo

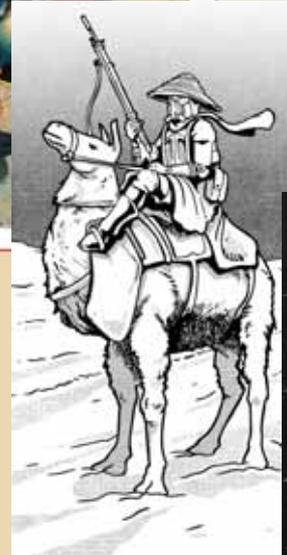


de jogo é um reflexo do próprio sistema. Hoje, com a quinta edição, as personagens dispõem de poderes quase divinos; as ilustrações limitam-se a acompanhar esta opção de design.

CECI N'EST PAS UNE OUBLIETTE

Apesar da projecção de influência bruta de *D&D*, decorrente da dimensão e popularidade históricas, o elenco de ilustradores marcantes estende-se muito além do seu catálogo. A principal limitação dos concorrentes foi

linguísticas (veja-se, por exemplo, a revista *Casus Belli*), o seu alcance internacional foi limitado. Ainda na década de oitenta, com antecedentes na equipa que produziu as *Aventuras Fantásticas* (*Fighting Fantasy*) e os primeiros números da revista *White Dwarf*, a maior pedrada no charco, cujas ondas de expansão perduraram durante muito tempo, teve origem na visão artística de John Blanche, director de arte da editora inglesa Games Workshop. Orientada sobretudo para os *wargames* de miniaturas, que requerem, por força dos materiais de jogo,



30 DE OUTUBRO
A 3 DE NOVEMBRO

ITÁLIA / LUCCA



31 DE OUTUBRO

TOMAR



HALLOWEEN 2019:
INSTITUTO DE
MAGIA PORTUGUÊS
(CLUBE DE Fãs DE
HARRY POTTER)

16 E 17 DE NOVEMBRO

REINO UNIDO / BIRMINGHAM



uma elevada atenção aos aspectos visuais, as suas incursões no mundo dos RPG, em particular *Warhammer Fantasy Roleplay*, beneficiaram das talentosas colaborações de artistas excepcionais como Russ Nicholson, Jes Goodwin (também responsável pelo desenho da linha de miniaturas) e Ian Miller (*Death on the Reik*). A orientação de Blanche materializou um imaginário sombrio, demoníaco, apocalíptico, por vezes quase onírico, muito distante dos gostos assépticos do público americano, cuja preferência geralmente recaía sobre o conforto da alta fantasia mais ou menos anódina. Apesar de não se tratar de um feito puramente rolístico, a craveira é elevada e o reconhecimento devido.

Quanto a jogos que não só impressionaram quando chegaram às bancas mas mantiveram, pelo menos durante algum tempo, a originalidade e qualidade gráficas, podemos destacar, em primeiro lugar, *Vampire: The Masquerade*. Publicado em 1991, contou com a colaboração de vários desenhadores experientes, mas foi o conhecido ilustrador norte-americano Tim Bradstreet que mais contribuiu para o tom de horror gótico urbano que o veio a

definir. A diluição da fronteira entre herói e monstro, central ao próprio jogo, transpôs-se para o traço intimista e torturado da ilustração.

Do mesmo período e vaga de design – muitos dos artistas foram, aliás, os mesmos que ilustraram a série *World of Darkness* – o outro título a ter em conta é *Shadowrun*, cuja abordagem visual inovadora ao ambiente *cyberpunk* representa um marco editorial. Com a indicação de rumo do director artístico Jeff Laubenstein, dezenas de artistas habilidosos, de entre os quais sobressaem Janet Aulisio e John Zeleznik, além do próprio Laubenstein,

fundiram com mestria imaginários aparentemente difíceis de conciliar, como a fantasia, a ficção científica e o *noir* (na mesma linha ecléctica, e da mesma editora, *Earthdawn* também merece consideração).

De forma mais dispersa, encontramos também artistas com estilos particulares que, por um ou outro motivo, se notabilizaram. É o caso, por exemplo, de Angus McBride, ilustrador de *Middle-Earth Role Playing*, cuja formação como ilustrador de história militar e preferência por guache deram vida a uma Terra Média detalhada e profunda, com singela atenção ao pormenor arquitectónico, técnico e histórico-mítico. As composições e o tratamento técnico de Miles Teves em *Skyrealms of Jorune*, por sua vez, fazem lembrar gravuras renascentistas em versão *science-fantasy*, para as quais, pelo carácter original e insólito, é difícil encontrar termo de comparação. O mesmo se pode dizer de Jim Holloway, que, apesar de não alcançar o virtuosismo de outros, triunfa no registo humorístico, desdobrado em inúmeros títulos e

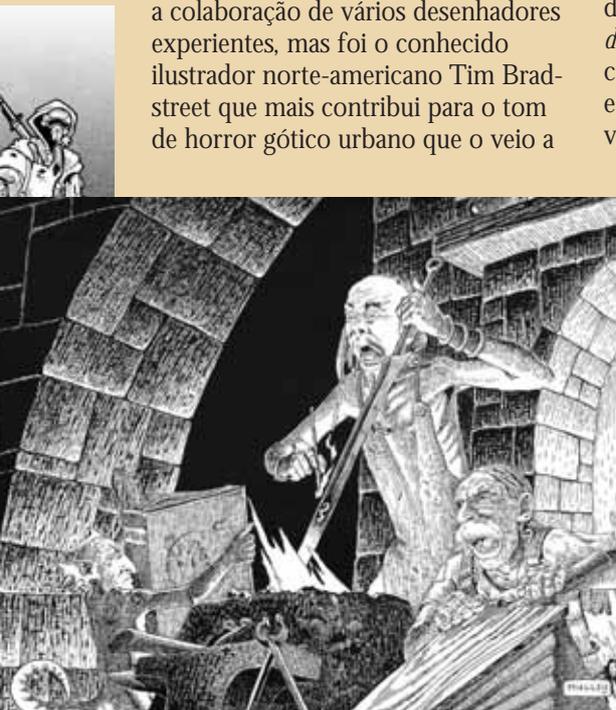
géneros ao longo da carreira longa, com destaque para *Paranoia*.

Mesmo num meio relativamente pequeno como o dos jogos de personagem, a diversidade de artistas e estilos, sobretudo até à viragem do século, é considerável, ainda que a qualidade geral deixasse com frequência algo a desejar. Daí em diante, o estreitamento artístico a que já aludi fez com que passasse a ser mais difícil encontrar trabalhos igualmente memoráveis ou influentes – mas há excepções.

QUEM VEM LÁ?

Nunca como nos últimos anos se produziram tão consistentemente e em tanta quantidade jogos de personagem com investimento material e gráfico avultado. Enfrentando a necessidade de competir com um quotidiano «gameificado» – um monstro de Frankenstein para o qual o próprio *D&D* muito contribuiu – e outras formas de entretenimento passivo mas cada vez mais espectaculares, os líderes da indústria de RPG passaram a tomar como dado adquirido a obrigatoriedade de colocar nas mãos dos jogadores livros visualmente apelativos e impressionantes – capa dura, papel couché, interiores a cores, etc. – um processo ao qual não é alheio o crescimento de um público-alvo coleccionista e com poder de compra.

No que diz respeito à ilustração, os departamentos artísticos consolidaram a profissionalização e, em muitos casos, industrializaram-se, em parte devido à voragem do modelo de financiamento colectivo de novos títulos. Encontra-se com facilidade muita competência e consistência técnicas, assentes sobretudo



21 A 24 DE NOVEMBRO

LISBOA



30 DE JANEIRO
A 2 DE FEVEREIRO

FRANÇA / ANGOULÊME



28 DE MARÇO

LISBOA



No que diz respeito à ilustração, os departamentos artísticos consolidaram a profissionalização e, em muitos casos, industrializaram-se, em parte devido à voragem do modelo de financiamento colectivo de novos títulos.

nas ferramentas digitais, mas comparativamente pouco rasgo criativo. Nesta confluência de novas condições, relevam alguns jogos saídos da chamada Old School Renaissance (OSR), já que tanto recorrem à ilustração a granel como procuram recuperar artistas antigos – o «renascimento» é expressão de nostalgia –, como ainda encontram espaço para uma estética *punk* de subversão das normas e expectativas estilísticas. Vejam-se os exemplos de publicações como *Lamentations of the Flame Princess* ou *Dungeon Crawl Classics*, onde Peter Mullen faz uma interessante síntese entre o antigo e o novo.

Outro caso estimável é o de Jon Hodgson, um prolífico ilustrador britânico que, juntamente com o conhecido tolkienista John Howe, tem sido responsável pela incisiva e particular reinterpretação visual do clássico em *The One Ring*. Fica a curiosa coincidência – que talvez não seja assim tão fortuita pela força evocativa da obra – de *O Senhor dos Anéis* inspirar, mais uma vez, ilustrações memoráveis, na senda de McBride.

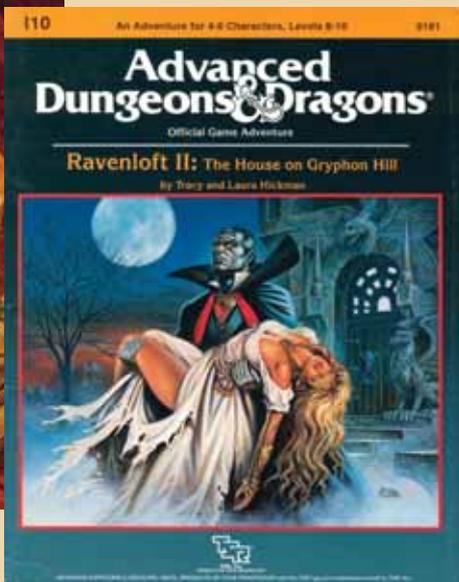
Merece ainda uma menção *Tales From the Loop*, um jogo desenhado de raiz sobre o imaginário visual retro-futurista criado por Simon Stålenhag, que ocupa o mesmo espaço cultural da série *Stranger Things* (com o acrescento de robôs gigantes). Da mesma editora sueca, aliás, destaca-se ainda *Symbaroum*, um RPG de fantasia envolto numa permanente e misteriosa névoa conjurada pelo toque sombrio de Martin Grip.

Sem perder de vista que a falta de distân-

cia histórica e a subjectividade do gosto limitam o discernimento objectivo, creio que há relativamente poucos motivos para entusiasmo no que diz respeito à originalidade da ilustração nos jogos de personagem recentes, sobretudo se tivermos em conta o alargamento dos públicos e o aumento da qualidade de produção. A tendência geral parece ser a da uniformização, repetitiva e proficiente, que emula em grande medida os ditames estéticos dos videojogos, mesmo quando não se dá conta disso. A arte nos RPG não perdeu importância, pelo contrário, mas é mais difícil encontrar, por agora, o fulgor criativo de outros tempos.

DUAS VOZES PORTUGUESAS

A publicação nacional de jogos de personagem é, como se sabe, praticamente inexistente (apesar de alguns sinais positivos recentes). No entanto, por razões fortuitas do destino, há pelo menos dois ilustradores portugueses de RPG que partilham, entre si, contribuições para várias dezenas de títulos publicados. O primeiro, «reformado», é nem mais nem menos que **Luis Corte Real**, editor desta revista; o segundo, **Miguel Santos**, continua a trabalhar regularmente com editoras de renome como Sine Nomine Publishing e Pelgrane Press, entre outras. É deles a palavra. **BANG!**



LUÍS CORTE REAL

«Esqueci quase tudo sobre a minha curta experiência como ilustrador. Para começar, porque os meus trabalhos publicados têm mais de 15 anos. Depois, porque não me orgulho particularmente deles. E não é de agora, mesmo na altura tinha noção das limitações das ferramentas que usava para ilustrar: programas de modelismo e 3D.

Para escrever este texto, que fui adiando por achar que nada de importante teria para dizer (e estava certo), fui buscar os volumes onde colaborei. Curioso para saber se estariam descontinuados, pesquisei por um deles. E realmente a Internet pode ser uma coisa fantástica. Descobri um site (www.rpggeek.com) onde alguém se dera ao trabalho de listar todas as minhas ilustrações, tanto para capas como interiores. E afinal fiz muito mais do que pensava. Para revistas desaparecidas como *The Black Seal* (dedicada a *Delta Green* e *Cthulhu Now*) e a *Gaming Frontiers* (d20), mas também para nomes que continuam por aí, como a *Monkoo Publishing* ou o *Monte Cook*, criador da 3ª edição de *D&D*.

O que me deu mais orgulho, no entanto, foi ilustrar o miolo de *H. P. Lovecraft's Arkham*, de 2003. Ofereci as ilustrações a custo zero a Lynn Willis, pois queria retribuir à Chaosium, que passava dificuldades, as muitas horas de prazer que os seus produtos me proporcionavam.

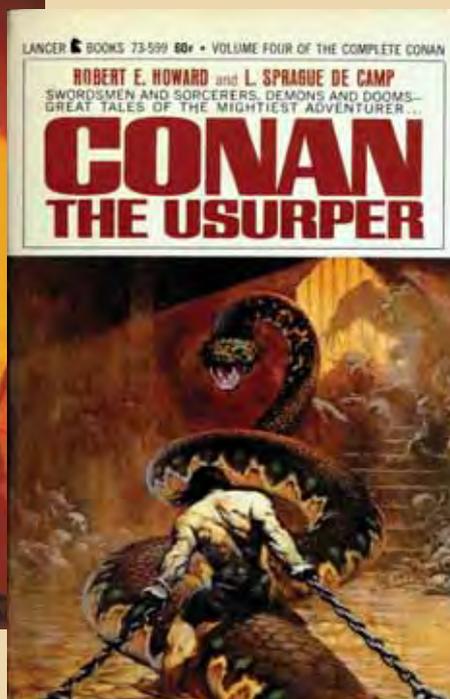
A minha breve e discreta carreira como ilustrador está esquecida e hoje, na *Bang!*, procuro dar visibilidade aos verdadeiros profissionais que temos em Portugal.»

MIGUEL SANTOS

«Jogo RPG desde criança. Comecei pelas *Aventuras Fantásticas*. As ilustrações a preto e branco sempre me atraíram muito. Gostava e ainda gosto daqueles ilustradores britânicos dos anos setenta e oitenta, a começar pelo grande John Blanche. Depois, na adolescência, conheci os RPG a sério e o *Warhammer*. Mais uma vez foram as ilustrações que me atraíram. Na faculdade, decidi enviar uns emails a editoras de RPG e mostrar o meu portefólio. Como sempre desenhei, não tinha falta de material para mostrar. Recebi logo um monte de rejeições ou propostas de trabalho não pago (que recusei... com a Internet, a desculpa da “exposição” já não cola). Mas continuei a desenhar e a insistir.

Aos poucos foram aceitando os meus trabalhos. Acabei por criar uma relação de confiança com os clientes e eles recomendaram-me a outros clientes, etc. Basicamente foi assim que começou... há 10 anos.

Hoje, espero conseguir provocar as mesmas sensações de fantástico e terror que senti quando era miúdo.»



Pedro Lisboa

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.





OPINIÃO

POR NUNO FERREIRA

~ A IDADE NÃO CONTA!

A LITERATURA FANTÁSTICA
ATRAVÉS DOS TEMPOS



CONTEXTUALIZAR A LITERATURA FANTÁSTICA TEMPORALMENTE OBRIGA-ME A FAZER UM *SCAN* À LITERATURA ENQUANTO UM TODO, UMA VEZ QUE A FICÇÃO SEMPRE VIVEU MUITO DO QUE É A FANTASIA, DA IMAGINAÇÃO FORA DA CAIXA DOS PRODUTORES DE IDEIAS, DO TRANSCREVER DE LENDAS, DE CRENÇAS, DE TRADIÇÕES, ATRAVÉS DE TESTEMUNHOS ETNOLÓGICOS QUE NOS DERIVAM DA ESCRITA E DA ORALIDADE.

A difusão das mitologias através do papel transformou-as num prelúdio para o que seria o fantástico na literatura. Os povos guiavam o seu comportamento através dos cânones sagrados, como ainda acontece nos dias de hoje com os seguidores mais afetos a qualquer tipo de fé. Compreendo assim que estamos, portanto, diante de um género literário que nasceu muito antes de nos apaixonarmos por ele enquanto objeto de entretenimento, muito antes do advento de autores que entusiastas como eu elencamos com os nossos *role models* no mundo da escrita. Como tal, dizer que a divindade é uma criação humana é afirmar que ela resulta do sucesso da literatura fantástica enquanto forma de expressão.

O conto, na sua tradição oral, decorre da própria origem do Homem, enquanto o livro enquanto objeto nasceu na Antiguidade, dos papiros egípcios aos códices romanos. Eram esses mesmos livros que, para além de tratarem de assuntos triviais como a astrologia, a medicina e a construção civil, falavam também de deuses e tratavam de espalhar a sua palavra, encontrasse ela fonte na crença ou na imaginação, mas também de criaturas sobrenaturais e contos fantásticos, que haviam já ganhado expressão antes do advento do papel. Podemos afirmar que foi aí que nasceu a literatura fantástica, ainda que fosse interpretados, à época, com tanta seriedade e crença quanto podemos imaginar.

Obras de vulto foram permeadas por elementos fantásticos ao longo dos séculos, embora a literatura fantástica enquanto género estivesse longe de se afirmar como tal. A Antiguidade foi prolífica em obras que olhavam a fantasia como uma face oculta da realidade, ou não fosse forte a crença nas suas mitologias. Falo por exemplo de clássicos como a *Iliada* de Homero ou a *Eneida* de Virgílio.

A primeira vez que um conto mágico ganhou importância em termos escritos ocorreu apenas no século VII, com a transcrição



Brandon Sanderson

Terry Pratchett

Robert Jordan

Naomi Novik

George R. R. Martin

Terry Brooks

Robin Hobb

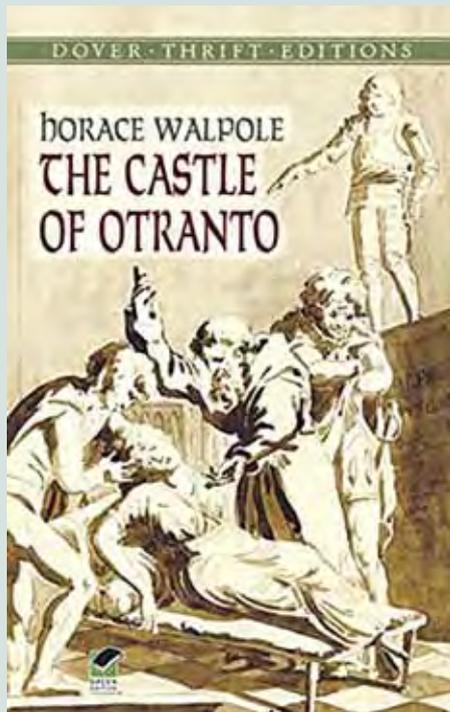
Guy Gavriel Kay



para papel do poema anglo-saxão «Beowulf», a que se seguiu o trabalho de registo de várias epopeias escandinavas que serviram de *preview* para os contos de fadas vindouros, que apenas conheceriam as suas versões escritas no século IX. No século XII explodiram as canções de gesta, que revelavam vários elementos fantásticos, como é o caso das que tratam do Ciclo Arturiano e da Matéria Bretã, que tão bem acolhemos na nossa cultura moderna.

Vários foram os autores que incluíram material fantástico nas suas obras, frequentemente como metáfora para criticar as sociedades vigentes, mas poucos se notabilizaram como William Shakespeare, entre os finais do século XVI e inícios do século XVII. A vertigem dos demónios interiores, que permeava a monarquia europeia de então, deu azo a que o poeta inglês incluisse a sugestão de vários elementos fantásticos na sua obra. Por estes anos, também os contos de fadas se potenciaram, através de nomes como o de Charles Perrault.

O fantástico só conheceu real importância, porém, no século XVIII, quando brotaram autores como Jonathan Swift e Johann Wolfgang von Goethe. Swift foi um autor irlandês de renome que fez sucesso com o seu romance satírico *As Viagens de Gulliver*, publicado pela primeira vez em 1726 e que se tornou um clássico da literatura inglesa. Carregado de personagens minúsculas, gigantes e até unicórnios, o romance pegou em criaturas dos contos de fadas para satirizar a Inglaterra de então. Já nos finais do século, o alemão Goethe escreveu um poema trágico em duas partes que viria a inspirar gerações de autores de fantástico



em todo o mundo. *Fausto* só viria a ser publicado no século XIX, mas a sua influência replicar-se-ia pelos séculos seguintes na premissa do comum mortal que vende a sua alma ao diabo.

O século XVIII marcou o ápice da literatura fantástica enquanto género, mais propriamente com o aparecimento do horror gótico como uma extensão de si mesmo. O gótico veio aproveitar os efeitos decorrentes do fim da célebre caça às bruxas, com o medo generalizado e as crendices populares, quando a Europa medieval se tornou o cenário propício para todo o tipo de aventuras com vampiros e outros terrores. A literatura de horror e o gótico ganharam dimensão, na senda do trabalho de poetas famosos como Samuel Taylor Coleridge ou Lord Byron. Horace Walpole é considerado o precursor da novela gótica, com o seu romance *O Castelo de Otranto*.

De resto, o século XIX veio cimentar a literatura fantástica em todas as vertentes. O horror viria a assumir-se cada vez mais como um género independente. Conheceu clássicos como *Frankenstein* de Mary Shelley (1817), *Os Crimes da Rua Morgue* de Edgar Allan Poe (1841), *O Fantasma de Canterville* de Oscar Wilde (1887) e *Drácula* de Bram Stoker (1897). Já os contos de fadas conheceram os seus maiores disseminadores: os Irmãos Grimm. O fantástico, no seu sentido mais lato, viria a destacar-se com o surgimento de novos autores como Júlio Verne (*Viagem ao Centro da Terra*, 1864) ou Lewis Carroll (*Alice no País das Maravilhas*, 1865).

O século XX ofereceu à literatura fantástica alguns dos seus autores mais célebres da atualidade, mas também a fusão daquilo que hoje assumimos como subgéneros. Edgar Rice Burroughs notabilizou-se com *John Carter*,





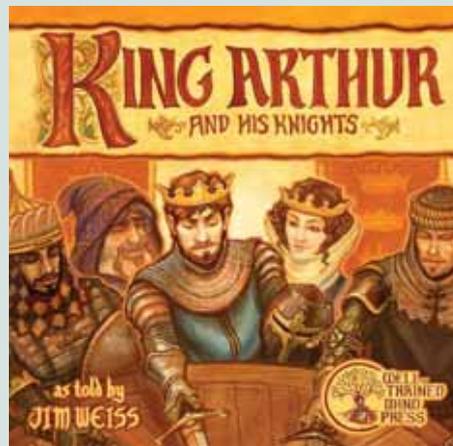
uma fantasia científica, em 1917. H. P. Lovecraft popularizou-se com a difusão do horror cósmico, uma mescla da literatura de terror com a ficção científica. O autor de Providence publicou o seu conto mais célebre, *O Despertar de Cthulhu*, em 1928, mas nunca escreveu mais do que contos e com nenhum deles obteve sucesso em vida. Foi após a sua morte que tanto a sua obra como o subgénero que desenvolveu viriam a ganhar reconhecimento e ser referência para inúmeros autores de fantasia.

Quem correspondeu com Lovecraft em vida foi Robert E. Howard, o precursor do subgénero «espada & feitiçaria», que viria a conquistar leitores por décadas e décadas com as suas personagens Conan, o Bárbaro, Red Sonja ou Solomon Kane. O autor faleceu com apenas 30 anos em 1936, suicidando-se pouco depois de saber que a sua mãe não poderia sair do estado de coma. Foi, nos seus poucos anos de trabalho, um dos autores mais prolíficos de então, numa época pontuada pela publicação de contos em revistas *pulp*, e viria a ser um dos nomes mais conhecidos do género fantástico no século xx. Resta-nos imaginar o que seria a obra deste escritor se tivesse vivido outros tantos anos como aqueles que viveu.

A literatura fantástica, porém, ainda não havia chegado ao seu apogeu. Um ano após a morte de Howard, foi publicado um livro de fantasia juvenil intitulado *O Hobbit*, pelo filólogo e professor britânico J. R. R. Tolkien, que servira no Exército Britânico durante a 1.ª Guerra Mundial. E não foi preciso esperar vinte anos para o género fantástico sofrer um significativo abanão. Em 1954, o mesmo Tolkien publicou *O Senhor dos Anéis*. A trilogia fora escrita entre os anos 37 e 49 como uma continuação para o livro *O Hobbit*, e obteve um

sucesso tardio, ainda assim sem precedentes, que viria a revolucionar tudo o que conhecemos como literatura fantástica. Por essa altura, o seu amigo C. S. Lewis publicaria *As Crónicas de Nárnia*, que também conheceria o seu sucesso depois.

Doravante, elfos, anões e orcs habitariam em muito do que se rotulou



como género fantástico, principalmente nos anos que se seguiram ao surgimento da indústria dos RPG, nos anos 70, também muito inspirado pelo trabalho de Burroughs e pela criatividade do seu precursor, Gray Gyax. Sobretudo no cinema, o fantástico sempre foi bastante impulsionado pelo trabalho de Tolkien, como é exemplo a fantasia científica *Star Wars*, de

George Lucas, cujo sucesso dispensa referências.

A explosão de *O Senhor dos Anéis* ocorreu em vários *media*, sobretudo no dealbar do século XXI com a sua adaptação cinematográfica em nome próprio, mas não pensem que os anos que seguiram à publicação do livro se basearam em copiar o seu trabalho. A originalidade marcou a segunda metade do século xx na literatura fantástica, com o despontar de nomes como Michael Moorcock, Fritz Leiber ou Ursula K. Le Guin. Moorcock apaixonou o mundo com a sua série Elric de Melniboné, uma história trágica e apaixonante de um governante albino acoitado pela inveja alheia e pelas suas próprias fraquezas. Leiber influenciou milhares com a dupla Fafhrd e Rateiro Cinzento. Le Guin deu voz às mulheres na literatura fantástica com a encantadora saga Terramar, embora se viesse a afirmar sobretudo como autora de ficção científica.

O final da década de 70 trouxe os primeiros livros da saga Shannara de Terry Brooks, que apresentou um mundo pós-apocalíptico, ainda assim bem similar ao de *O Senhor dos Anéis*. Nos anos 80 estrearam as sagas O Mago de Raymond E. Feist, *As Crónicas da Companhia Negra* de Glen Cook, *Memory, Sorrow and Thorn* de Tad Williams e a famosa *Discworld*, uma conhecida sátira a fantasias antecedentes pelas mãos de Terry Pratchett, série com 41 livros apenas finalizada em 2015. Também a famosa saga *A Torre Negra* de Stephen King foi iniciada em 82. King notabilizou-se então no horror e no *thriller* sobrenatural, como continuaria a fazer nas décadas seguintes, não obstante a sua incursão na fantasia mais tradicional com *Os Olhos do Dragão* em 84.

Desde os finais da década de 80,



R. A. Salvatore notabilizou-se pela frequência das suas obras passadas no cenário de RPG «Forgotten Realms» e pelas aventuras de Drizzt, o elfo negro, e o início dos anos 90 trouxe uma crescente adição de público ao género. Tal resultou da originalidade de obras como *Outlander* de Diana Gabaldon, uma fusão entre o romance histórico, a fantasia e a ficção científica, tendo as jovens senhoras como público preferencial.

No final do século xx nasceram ainda algumas das obras mais proeminentes da literatura fantástica atual e os livros inaugurais de sagas que ainda hoje estão a ser publicadas. Falo sobretudo de *O Terceiro Desejo* (1993) de Andrzej Sapkowski, *Os Reinos do Norte* (1995) de Philip Pullman, *Aprendiz de Assassino* (1995) de Robin Hobb, *A Guerra dos Tronos* (1996) de George R. R. Martin e *Jardins da Lua* (1999) de Steven Erikson, figuras de proa da literatura fantástica moderna.

1990 foi o ano em que Terry Pratchett colaborou com o então des-



conhecido Neil Gaiman no livro *Bons Augúrios*, uma fantasia urbana recheada de sátira que serviria de trampolim para o trabalho de Gaiman nesse subgénero fantástico, tornando-o um dos nomes mais amados pelo público nos dias de hoje.

Tigana (1990) e *Os Leões de Al-Rassan* (1995) de Guy Gavriel Kay foram romances de fantasia *stand-alone* que também saíram nesta década com grande mérito. Mas poucas foram as obras que obtiveram sucesso semelhante à série Harry Potter, cujo primeiro livro, *A Pedra Filosofal*, foi publicado em 97. A obra de J. K. Rowling bebeu grande influência de

nomes como Ursula K. Le Guin, C. S. Lewis e do próprio Tolkien, revolucionando à época a literatura para jovens.

Mas se todo o mundo ficou rendido com as aventuras do pequeno feiticeiro, os fãs de nicho da literatura fantástica viviam então grande entusiasmo com uma saga menos *mainstream*. 1990 fora também o ano de lançamento de uma das séries que se tornaria referencial para as gerações de escritores que ali despontaram. A Roda do Tempo de Robert Jordan foi uma empreitada de catorze volumes, concluída apenas depois da morte do autor em 2007 por amiloidose cardíaca.

No início dos anos 2000 surgiram então nomes como Brandon Sanderson, um verdadeiro fenómeno entre o *fandom*. O autor foi escolhido pela esposa de Jordan para concluir A Roda do Tempo, depois de ter apreciado o seu romance de estreia *Elantris* (2005), mas notabilizou-se sobretudo pela divisão da literatura fantástica em termos de leis de magia, bem como pelos seus sistemas de magia originais

que podem ser vistos em sagas como *Mistborn* e *The Stormlight Archive*, passadas no universo da *Cosmere*.

O novo século trouxe também Scott Lynch e a sua muito elogiada saga dos Cavaleiros Bastardos, que começa com

o genial *As Mentiras de Locke Lamora* (2006), Joe Abercrombie e *A Primeira Lei* (2006), David Anthony Durham e a trilogia *Acacia* (2007), Patrick Rothfuss com a famosa *A Crónica do Regicida* (2007), Peter V. Brett e o seu *Ciclo dos Demónios* (2008), Mark Lawrence e a *Trilogia dos Espinhos* (2011), bem como a vencedora de inúmeros prémios N. K. Jemisin com *Terra Fraturada* (2015). Junto-lhes nomes ainda não publicados em Portugal, como Paolo Bacigalupi, Sam Sykes, Brent Weeks, Daniel Abraham ou Brian McClellan, que se assumem já como o futuro no género.

O século XXI trouxe também con-

sigo uma nova tendência: a abundância de ficção fantástica para o público juvenil. Com o público adolescente a consumir mais literatura, muito graças ao efeito Harry Potter, a ficção fantástica parecia cada vez mais virada para os jovens adultos. *Eragon* (2002) de Christopher Paolini é um dos maiores sucessos de então, muito às custas da pouca variedade do género à época, que veio a enriquecer graças ao trabalho de autores como Naomi Novik, Victoria Aveyard ou Sabaa Tahir, entre outros nomes fortes da literatura juvenil atual.

Uns mais prolíficos do que outros, todos eles são a cara da literatura fantástica do novo milénio e espero que os anos vindouros sejam tão produtivos como os que se passaram, oferecendo à literatura de género fantástico nomes tão vinculativos quanto os que aqui vos trouxe. Porque, como diria Stephen King, «há outros mundos além deste». E eles gravitam na nossa imaginação. **BANG!**



Nuno Ferreira

Coleciona chapéus, livros e legos. Foi ator, coordenou um grupo teatral, praticou *kung fu* e danças de salão. Pontualmente apresenta noites de fado e pequenos espetáculos. É licenciado em Gestão de Recursos Humanos e Comportamento Organizacional, mas mantém viva a paixão pela área editorial. Fundou em 2012 o blogue «Notícias de Zallar», em que produz conteúdo regular ligado à Ficção Especulativa. Tem vários contos publicados e é autor do livro *Espada Que Sangra*, finalista do Grande Prémio Adamastor de Literatura Fantástica 2018.

Metais Pesados



LETRADA FALSA

A verdadeira intenção dos autores de literatura é tão obscura quanto a medida mais profunda do mar. Submergir ao nível do designio de uma obra é uma curiosidade exigente, sem perspectiva de sucesso na procura daquela peça que achamos (nós) essencial para lermos um texto. Nem sabemos mesmo se o é. A intensidade da ficção depende da capacidade de mentir. Um escritor não tem outra hipótese do que enganar quem o lê. E quem gosta de ler não se pode importar com isso. Tem de entender a falsidade, a verosimilhança, como aquela oferta que não se pode recusar.

São, aliás, os autores quem mais nos avisa para as armadilhas da linguagem. São eles que se revoltam contra ela. Que a despedaçam nas suas estruturas livres e nas suas narrativas quebradas. São eles que humilham as palavras certas, ao criarem novo palavreado como fez Orwell ou Faulkner. Não é por falta de aviso que nos metemos a ler, à mesma, sem noção das consequências, este ou aquele escritor.

Não conseguimos entender as complicações em que nos vamos meter, quando abrimos um livro. Sócrates, o filósofo e não o ladrão, bem avisava que só sabia que nada sabia. Mas nem nessa certeza podemos hoje confiar. Depois de tantas traduções, de tantas traições e de tanta manipulação, desconhecemos até o que é ser ignorante. Na atualidade será, talvez, uma coisa bastante má, a ignorância. Na Grécia Antiga talvez fosse como despír as roupas sujas e entrar nas águas límpidas de um lago.

Ler não é um ato intelectual. Só os intelectuais, ou melhor, os colecionadores de letras podem definir a leitura como algo de racional. Não o é. Ler é selvagem. É despír a nossa cultura e sermos ignorantes a sério. Preencher, baralhar e voltar a dar as cartas dos castelos, dos amores, das mortes, dos monstros, das mulheres, dos homens, dos reis, dos plebeus, que nos calharam em mão. Misturar tudo sem entender que no futuro a leitura afastada se

transformará na infame manta de retalhos. Apertada por fios que se desvanecem neurologicamente, unidos por células que deixarão de vibrar, alimentados por químicas que já não podem acontecer.

Ler é como amar. Uma coisa feita de lembrança, mas também de esquecimento. Pura e verdadeira emoção. Um bom livro acaba sempre com um baque no coração, com um frio oco no estômago, com uma garganta seca. Nunca desemboca numa teoria literária. Tal como o amor, não se explica. Ler vampiriza-nos, enche-nos de ideias absurdas. Adoça-nos de sonhos à espera do martelo para os desfazer. Ler é ****dido**. As páginas estão sujas de tinta. E mais ****dido** ainda é que não o conseguimos deixar de o fazer. É nicotina. Não conseguimos deixar de espreitar para aquela confusão de abismos e de nos mandarmos lá para dentro apenas por curiosidade, mesmo sabendo que ela mata. **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.



BU RA CO

Um conto de
Bruno Martins Soares



Eu posso ajudá-lo – disse ela. Tinha-me seguido desde o comboio subterrâneo. Topei-a logo, mas ela também não se escondia. Eu deixara-me deslizar pelas ruas escuras do Cais do Sodré e não foi preciso o foco de luz do dirigível para que toda a gente estivesse a olhar para ela. Esperei a um canto.

– O que tens na bolsa, bela senhora? – disse o Carço, numa ameaça. Ela pareceu empalidecer ligeiramente.

– Carço – disse eu. – Queres que te parta o nariz outra vez?

O Carço encolheu-se e desapareceu, e ela ficou a olhar para mim e eu a olhar para ela. O foco do dirigível encadeou-a de novo, e ela levantou a mão até ao chapéu para proteger a vista. Olhei para cima. As luzinhas cintilantes percorriam o dorso da baleia. «Bom Natal nos Armazéns do Chiado». Malditas modernices. Ela também tinha luzinhas cintilantes. Nos olhos. Lá bem no fundo do negro dos olhos fundos. Fiz-lhe sinal para que me seguisse. Desta vez de perto.

Descemos as escadinhas para a minha cave. Abri, entrei e deixei a porta aberta. Liguei a luz. Ela entrou. Peguei na pá e atirei com duas camadas de carvão para o fogão antes de o acender. Limpei as mãos no trapo e vi que ela fazia uma careta. Carvão negro. Sujo. Ela estava habituada a aquecedores elétricos, claro. Alta sociedade.

– Sente-se – disse-lhe. Ela acalmou as saias, sentou-se na ponta do sofá e desenfiou o alfinete para tirar o chapéu. Eu sentei-me no banco. Senti o metal a incomodar-me as costas e tirei o Peacemaker do cós das calças e coloquei-o em cima da mesa. Ela olhou para o revólver e pareceu estremecer.

Pareceu estremecer... Ela parecia coisas. Como se nunca fosse verdadeiramente. E isso incomodava-me.

– Eu posso ajudá-lo – disse ela.

Eu já enrolava o cigarro.

– Eu preciso de ajuda?

Ela pareceu fazer um movimento com a mão em direção ao meu peito.

– Com o seu problema.

Desta vez fui eu quem quase estremeceu. O que é que ela sabia do meu problema? O que é que alguém poderia saber do meu problema? Aqui, no peito, a consumir-me todos os dias. Fingi-me imperturbável e coloquei o cigarro na boca e levei-lhe o fósforo aceso.

– Ninguém pode ajudar-me – sacudi o fósforo e atirei-o ainda fumegante para o monte de carvão. Não incendiou. Nunca incendeia.

Ela pegou na bolsa, demasiado grande para uma mulher

como ela, e tirou uma garrafa de litro, de vidro transparente, bem rollhada, sem rótulo. Tinha água lá dentro.

– Eu posso – disse ela. – Tudo o que tem de fazer por mim é guardar esta garrafa.

Que pescoço magnífico...

– Uma garrafa de água?

E ela pareceu sorrir.

– Sim. Uma garrafa de água.

Esticou-se e colocou a garrafa sobre a mesa. Os dedos enluvados empurraram o vidro pelo tampo, para mais perto de mim. Para junto do *Peacemaker*. Expirei fumo. Ela tirou um papelinho dobrado da bolsa e colocou-o junto à garrafa.

– Se alguém vier à procura da garrafa, telefone-me para esse número. Deixe mensagem. Chamo-me Maria.

Ela estava a mentir. Abri o papelinho. «N.210 383». Campo de Ourique. Ela devia chamar-se Amélia, ou Constança. Porque é que viria a este antro deixar-me uma garrafa de água e falar-me do meu problema? Cheirava a podre por todos os lados.

Mas a mão dela voltou à bolsa e regressou com várias notas. Colocou-as ao lado do papel, da garrafa e do revólver. Em cima da mesa.

– Para o caso de ter problemas de despesas.

É claro que eu tinha problemas de despesas. Bastava olhar em volta.

– Senhora – disse eu. – Não tenho problemas nenhuns de despesas ou outros quaisquer.

Peguei no dinheiro.

– Mas não lhe vou fazer nenhum favor de borla – resmunguei. – É contra os meus princípios.

Ela pareceu levantar-se. Pareceu pôr o chapéu. Pareceu dirigir-se à saída. Pareceu virar-se para mim e sorrir.

– Um conselho: não deixe a garrafa por aí à vista.

Inspirei fumo e olhei para a garrafa. Por favor... Era uma garrafa de água... Se tivesse sede até a bebia.

– Veja lá por onde anda, por aí sozinha... – Não fiz menção de me levantar.

Ela pareceu sorrir enquanto saía.

– Não se preocupe comigo – disse ainda.

Eu? Claro que não. O Carço que fizesse o que entendesse.

A porta fechou-se. Pareceu fechar-se.

O maldito comboio passou por perto e eu agarrei a maldita garrafa para que não caísse. Levantei-me. Fui até ao cesto da roupa. Tirei para fora uma camisa, umas calças e umas cuecas. Pus a garrafa lá no fundo e tirei a de aguardente. Voltei a pôr a roupa no cesto. Sentei-me no sofá.

O meu problema. O que é que alguém sabia do meu problema?

Pesado. Constante. Negro. O meu coração não batia. Puxava-me para dentro. De forma violenta e dolorosa. Um buraco revolvente e estranho. Que comia a carne lentamente. Destruindo-me a cada instante. Tinham-no tapado com uma placa de metal numa cirurgia peculiar e indescritível no coração de África. Num hospital de campanha. Um médico inglês. Excêntrico. Tinha-me salvado a vida. E agora eu sonhava com aquele dia todas as noites. E com as caras dos africanos. Com as caras destruídas dos terroristas africanos. E com o sangue e com as entranhas e com o medo e com o nojo...

E depois acordava...

Acordei no momento em que me matavam. Um tipo loiro com cara de fuinha. Maços do rosto duros. Olhos frios.

– Onde está a garrafa? – disse, com um sotaque estranho, enquanto se empoleirava no sofá sobre mim, com um joelho bem instalado no meu peito e uma lâmina gelada a tocar-me o pescoço.

O Peacemaker? Ainda estava sobre a mesa. Ouvi outro tipo, junto à porta, a dizer qualquer coisa numa língua estranha. Eram dois. E eu meio bêbado. Entalado no sofá.

Tive sorte. Muita sorte. Porque houve um apagão. A luz foi-se. Assim, por nada. No momento certo.

Parti o pulso armado do tipo em cima de mim e esmaguei-lhe o crânio de encontro à esquina da mesa. O *Colt* caiu ao chão e tocou-me no pé no momento em que o tipo da entrada começou a disparar a pistolinha. E eu disparei de volta. Ninguém acertou em nada, claro, porque estava escuro como breu e mesmo a porta aberta para a rua não trazia muita luz por causa do apagão. Mas então ouvi a voz do meu vizinho.

O meu vizinho é um tipo às direitas. Chamamos-lhe «Peidorrento» porque adora mão-de-vaca com feijoca e deixa o cheiro em todo o lado. E também porque está sempre a dizer asneiras. Mas ninguém lho chama na cara, claro. Ou fica sem ela.

– Estás bem, Lemos? – ouvi eu. Mas não podia responder para não mostrar onde estava. O palerma do outro tipo é que disparou a pistolinha pela porta da rua.

– Cabrão! – ouvi eu do Peidorrento. – ‘Pera aí que já te digo!

O assaltante que ainda vivia tentou aproximar-se da saída, mas assim que a claridade da noite lhe mostrou os bigodes dei-lhe um tiro que por pouco não o apanhou. O homem disparou mais dois tirinhos para o escuro e não acertou em nada, e a próxima coisa que aconteceu foi o estrondo das descargas da caçadeira do Peidorrento e o clarão foi tal que deu para ver o outro tipo a voar para aí uns três metros e a ser atirado de encontro à parede antes de cair no chão.

– Estás bem, Lemos? – disse o Peidorrento, que ainda não me via.

– Perfeito – respondi-lhe, do escuro.

– Precisas de alguma coisa?

– Umas balas 45 davam jeito. Tens?

– Vamos ver o que se arranja.

Olhei para «A Tetita». Ainda era cedo mas já se via que estava a abarrotar, com malta cá fora a comer tremoços e emborcar água-pé. Não fiquei convencido e resolvi dar uma volta. Comprei umas castanhas ao Vasco,

na esquina. Tinha de jantar, porra.

Finalmente decidi-me. Entrei, passei por alguns bêbados e dirigi-me ao balcão de mármore. Chamei o Capão.

– Aguardente, ó Lemos? – perguntou-me.

Assenti com a cabeça e enquanto ele me servia, mostrei-lhe o punhal. Apontei para o símbolo estranho no cabo: uma foice cruzada com um martelo.

– Sabes o que é isto, Capão?

Ele fez uma careta. Franziu a testa. Se alguém sabia era ele.

– Russo, parece-me.

Engoli a aguardente de um gole. Russos? Em que é que eu me tinha metido?

Apontei para o telefone, e o Capão respondeu:

– Claro. Tens moedas?

E eu tinha e lá fui. Peguei no auscultador, meti moedas, rodei a manivela e falei do outro lado:

– O número, faxavor.

– 210 383.

– 210 383. Faxavor aguarde.

Esperei uns segundos e atenderam do outro lado.

– Sim? – ouvi finalmente.

– Querias deixar uma mensagem para a Maria, faxavor.

Click! Desligaram logo. Aquilo não me soou nada bem. Claro que nem tentei outra vez. Gastar mais uns centavos é que não. E porque não me estava a soar nada bem. Deixei o auscultador no descanso, virei-me para sair e quando dei por mim estavam a apontar-me outra pistolinha.

– É você que é o Lemos?

Era um homenzinho pequeno, bem vestido, com um bigodinho a enrolar para cima, um chapéu de coco bem enfiado na cabeça, sobretudo preto, cabelo a querer ficar branco e voz de estudante de Coimbra.

– Não, pá. Sou o Costa – disse-lhe. Mas ele não acreditou e fez-me sinal com a arma em direção à saída. Deixámos «A Tetita» e ele fez-nos parar junto às sombras da cidade adormecida. Pegou numa espécie de relógio despertador só com um ponteiro e apontou-mo enquanto eu ponderava a ideia de lhe dar um murro logo ali.

– Não gosto de pistolinhas, pá.

Mas ele não ligou. O relógio despertador começou a fazer estalidos como um grilo histérico e os olhinhos do homem brilharam.

– És tu que tens a garrafa!

Outro à procura da maldita garrafa.

– Não gosto de pistolinhas, pá! – resmunguei eu outra vez, já a perder as estribeiras.

– Ouve – disse-me ele. – Eu posso ajudar-te. Com o teu problema...

– Problema? Mas qual problema?

E eu estava prestes a esmagar-lhe as fuças quando de repente, vindos sabe-se lá donde, saíram dois outros homens vestidos de negro que nos apontaram a nós os dois mais pistolinhas e um terceiro saiu das sombras e bombeou duas vezes num fumigador na direção das nossas caras. Uma nuvem malcheirosa encheu o ar e... eu caí para o lado.

Ainda antes de abrir os olhos cheirei e senti os montes de carvão, e ouvi o estrondo do canhão n.º 32, das 8 da manhã, a enviar as mercadorias para Porto Brandão. Devíamos estar em Belém, ou Algés. Abri os olhos e na penumbra

percebi que estava num armazém industrial de carvão. Com as mãos e pés atados.

– Estás bem?

Era o homenzinho dos bigodes que me perguntava e, apesar de ainda estar grogue, irritou-me logo o facto de ele ter voltado à consciência antes de mim. Provavelmente, a aguardente tinha-me feito mal. Também me irritou o facto de não sentir o metal frio do *Peacemaker* junto à pele das costas.

– Lemos, estás bem?

Olhei para ele e percebi que também ele estava atado de pés e mãos, e tinha perdido o chapéu.

– À bardamerda – respondi-lhe.

O dos bigodes arrastou-se o que pôde pelo chão e chegou-se ao pé de mim. Pensei que me ia beijar e por pouco não lhe arranquei o nariz à dentada.

– Ouve – disse ele, baixinho. – Temos de sair daqui. Eu posso ajudar-te com o teu problema.

– Mas qual problema?

Ele sorriu o pouco que conseguiu.

– Acordas todos os dias cansado. Pesado. Deprimido. Com a sensação de que estás a afundar na lama. Como se o teu coração te puxasse para dentro. Como se fosse um buraco.

Como diabos sabia ele aquilo?

– Não – menti. – Às vezes acordo de ressaca. Mas é um problema de aguardente.

Ele aproximou mais um pouco os bigodes da minha cara e baixou ainda mais a voz.

– Ficaste assim depois de vires de África, não foi?

Sim, tinha sido, mas aquilo já me estava a irritar.

– Quem és tu, ó palhaço? E se não queres levar já uma cabeçada na testa, afasta-te um bocadinho. Tenho cara de paneleiro, ou quê?

Ele afastou-se um pouco, assustado, mas continuou a falar baixo.

– O meu nome é Bartolomeu Pinto.

– Ouve, palhaço. Estou a começar a ficar farto. Em que é que eu estou metido? Estamos aqui atados que nem chouriços porquê?

– Sou um físico. Um cientista. Eu e o meu mentor, o Professor Conrad Heart, estudámos juntos os fenómenos naturais da geologia, da biologia e da física durante mais de 20 anos.

Aquele nome fez-me gelar.

– Conrad Heart? – repeti.

– Sim – confirmou o homenzinho. – Reconheces o nome, não reconheces?

Claro que reconhecia. Ele continuou:

– Há dez anos atrás, eu e o Professor Heart fomos ao coração de África em perseguição de um fenómeno estranho que descobrimos com a ajuda de um ireliógrafo, um instrumento que demorámos anos a desenvolver. Com ele, descobrimos um vácuo estranho, minúsculo, na magnetosfera da Terra.

– Ouve, palhaço, não sei o que é que os mosquitos da savana te fizeram ao cérebro, mas é melhor começas a falar português se não queres que te arranque o nariz à dentada.

O homenzinho fez uma careta parva, mas depois continuou a história.

– Pois, muito bem. Nesse caso vou encurtar a narrativa. Encontrámos um minúsculo buraco de verme, que tu não sabes o que é, mas é uma coisa muito importante, e consegui-

mos dominá-lo numa cápsula de metal. Com ele, abrimos um portal para outro universo.

– O que é que queres dizer com isso, outro universo? Era uma droga?

Os olhos dele brilhavam quando ele abanou vigorosamente a cabeça.

– Não, não estás a perceber. Outra dimensão. Literalmente outro universo. Eu estive noutro universo. Muito parecido com este, mas muito diferente ao mesmo tempo.

Desta vez quem fez a careta fui eu.

– Troca-me lá isso por miúdos. O que é que isso tem a ver comigo?

– Espera! Ouve! – fungou ele. – Estou a falar de outro universo. Muito parecido com este. Mas nesse universo os Estados Unidos da América são o maior império do mundo, o homem já foi até à Lua...

– Os americanos? – desconfiei. – Até à Lua?

– As máquinas pensam, os ingleses construíram uma ovelha...

– Uma ovelha? Isso também o meu primo Joaquim na quinta... Ouve, não sei quem tu és, mas...

– Não, não estás a perceber. Construíram, num laboratório, sem pai nem mãe. Chama-se *Holly*, ou algo parecido.

A imaginação deste tipo! Quem é que havia de querer construir uma ovelha, quando já se faziam centenas todos os dias nas quintas?

– E as pessoas voam a grandes velocidades em máquinas enormes, de aço, mais pesadas do que casas. Garanto-te. Vi tudo isto com os meus próprios olhos.

Olhei em volta. Não havia aqui mais nada do que eu, este maluco e uma porrada de carvão. Não conseguia ver grande coisa, tinha as mãos bem amarradas, mas tinha de haver uma saída. Se ao menos o palhaço se calasse... O que eu não dava para lhe espetar dois dedos nos benditos olhos...

– Sabes ao menos quem nos amarrou aqui, ou não, palhaço?

– Não, não sei. Mas sei o que eles procuram.

– E é o quê?

Ele olhou bem para mim. Não tardava nada, dava-lhe mesmo uma cabeçada.

– A ti.

– A mim?

Ele assentiu com a cabeça.

– Ou a ti e a mim juntos – sugeriu ele ainda. – Deixa-me explicar. Quando eu e o Professor Conrad sentimos que a guerra em África em breve chegaria ao nosso laboratório, decidimos voltar para a Europa. Eu parti primeiro. Mas o Professor Conrad ficou preso no meio das hostilidades. Foi nessa altura que tu lhe chegaste, muito ferido. Ele salvou-te com a sua cirurgia, mas, como não sabia como esconder e transportar a cápsula de metal com o buraco de verme antes da chegada do inimigo, o que é que ele fez? Esterilizou-a e escondeu-a junto ao teu coração, fechando a ferida em seguida.

Aquilo atingiu-me como um martelo na cabeça.

– O inglês pôs-me um verme no peito!?!?!

– Um buraco de verme. Não é a mesma coisa.

– O CABRÃO!!!

– Sshshssssshhh!! Fala baixo!

Mas era tarde demais. Ouvimos uma porta a abrir e entrou luz, e pouco depois alguém nos dizia «Bom Dia» em estrangeiro.

– Guten Morgen, meine Herren.

Havia três lacaios vestidos de negro, com pistolinhas nas mãos, mas quem falava era um homem médio, com um monóculo, um chapéu negro de abas largas e uma capa preta que lhe chegava aos pés. Sorria de forma nauseabunda e apeteceu-me logo vomitar-lhe nos sapatos.

– Meus senhorres. Muito prazerr, senhorr Bartolomeu. Muito prazerr, senhorr Lemos. Eu sou, vejamos, Frritzz. Sim, sou Frritzz. Gosto muito de estar em Porrtugal. Admirro muito Porrtugal. E os porrtugueses. Os descobrridorres. Os aventurreirros. Que vão parra além das frronteirras. Parra além do conhecimento. Muito estimulante, yah?

Desejei logo meter-lhe o «yah» pelo cu adentro.

– O Univerrso necessita de porrtugueses. A Humanidade necessita de porrtugueses. Que prrocurrem mais além, yah? Mas também necessita de pessoas como nós. Como os gerrmânicos, yah? Com forrça e inteligênciia parra ficarr com os tesoirros no final, yah? Ah, ah, ah, ah! Os pinoneirros descobrrrem, yah?, mas os colonos lavrrram a terra e prroduzem riqueza, yah? E os pioneirros são pobrrres e os colonos são ricos, yah? Ah, ah, ah, ah!

E ele ria-se com os dentes muito brancos. Mal ele sabia o perto que estava de poder ficar sem eles. Comecei a sentir que as cordas afrouxavam. Mais uns minutos e o sacana do alemão ia ver o que os portugueses eram capazes de lhe fazer às fuças.

– Tenho apenas uma perrgunta parra vós. Onde estarr a garrafa? Hmm? Senhorr Lemos? Hmm?

– Estás a falar comigo? – perguntei. – De que garrafa é que estás a falar? Não sei de garrafa nenhuma.

– Ah, ah, ah, ah! – fez o Fritz, contente. – Que piada, yah? «Que garrafa»? Muito diverrtido. Nós revistarrmos a sua casa e não encontrarrmos a garrafa. Dizerr-nos e nós liberrtamos vocês. Talvez prrecisarr de um incentivo, yah?

E então ele fez uma coisa que me irritou a sério: tirou de dentro da capa o meu *Colt Peacemaker* de calibre 45! O cabrão atrevia-se a acenar-me com o meu *Peacemaker* ponto 45! Quase que rebentei com as cordas logo ali. Mas então ouviu-se uma voz a sair das sombras.

– Don't move! Stay exactly where you are! Ficar onde estar!!

Entraram na sala três homens vestidos à soldados da Infantaria 15. Mas não eram, que eu conhecia bem o Regimento. Estavam armados de espingardas *Kropatschek* e o 15 usava *Mausers-Verdigueiro*. E eles tinham ar de estrangeiros. E revólveres de guerra, e cheios de vontade de os usar.

– Collins – reconheceu Fritz. – Como está? Os ingleses gostam mesmo de estragarr as festas, não é verrdade?

Collins era o que estava vestido à oficial e acenava com o revólver *Webley*.

– Quem estragar festas ser vocês – disse ele. – Bartolomeu Pinto e senhor Lemos serem nossos.

– Collins, meu querrido – disse Fritz. – Não há prroblema. Nós só querremos a garrafa.

O inglês apertou os lábios, com desdém.

– Isso ser ridículo. Claro que não ficar com garrafa. Largar arma imediatamente. Ou nós disparar.

Eu estremei ao ouvir a ordem. E não é que o cabrão do alemão deixou mesmo cair o meu *Colt* em cima do carvão, para se riscar e sujar?

A questão é que o idiota não acabou ali. E enquanto eu via com horror o meu *Colt* aos trambolhões no meio das pedras negras, Fritz teve a feliz ideia de sacar de uma pistolinha do bolso e disparar sobre os bifés. Houve uma quantidade

de tiros estúpida e pareceu-me que o Bartolomeu berrava de terror, enquanto eu não perdia de vista o meu *Peacemaker*. Ao fim de uns segundos, o *Colt* estabilizou junto a um pilar de madeira, em cima de uma pá ali deixada, e os estrangeiros estavam todos no chão varados de balas. Apenas o Fritz estava ainda de pé. O sangue saía-lhe de vários pontos. Mas ainda empunhava a sua pistolinha. E apontou-a para nós. E acho que ia mesmo disparar. Força, que me fizesse esse favor, ao menos.

Ouviu-se um tiro. Percebi logo que não tinha vindo da pistolinha do alemão. Tinha vindo de outra pistolinha. Procurei-a, em volta. E lá estava ela. Na mão da Maria. Que entrara não se sabe como, com as saias a balouçar, o chapéu sobre os olhos e quase pálida.

Olhei para o Fritz. Um orificio de luz cruzava-lhe a aba negra do chapéu. E por baixo estava um orificio vermelho que lhe enfeitava a testa. O alemão caiu.

Maria aproximou-se. Leve. Quase sem tocar no chão. Evitando de raspão os cadáveres e as poças de sangue. Tirou uma grande tesoura da bolsa e cortou-me as amarras dos pés e das mãos.

A primeira coisa que eu fiz foi ir recuperar o meu *Colt*. Mas estava quase a tocar-lhe quando ela falou.

– Não toque nessa arma, por favor – disse ela, apontando-me a pistolinha.

Eu virei-me para ela, um bocado irritado.

– Ah, não?

Ela abanou a bela cabeça.

– Como lhe disse antes, eu posso ajudá-lo com o seu problema.

Estive quase para lhe dar uma estalada com as costas da mão. Mas ela estava um pouco longe demais e eu já a vira a disparar.

– Qual problema? Não tenho problema nenhum.

Ela continuou:

– O Professor Bartolomeu Pinto é a única pessoa que lhe pode tirar a cápsula que está junto ao seu coração. Que lhe suga a energia. Eu posso fornecer as condições clínicas para isso. Só precisa de me devolver a garrafa de água e ajudar-me a trazer o Professor em segurança para a Embaixada de França. Só quero a cápsula, o Professor e a garrafa.

Olhei para Bartolomeu e para o meu *Colt*, em cima da pá junto ao meu pé, e outra vez para ela.

– Então e a minha arma?

Ela olhou para o *Colt*.

– Vai ter de ficar aí, que eu não confio em si.

Aquele foi o erro dela. O último. Já não bastava estar sempre a falar de um problema que não era dela e a meter-se onde não era chamada, agora queria que eu deixasse ali o meu *Peacemaker*? Não estava boa da cabeça.

– Está bem – disse eu. Mas no momento seguinte o meu pé fez levantar a pá, e o *Colt* saltou para a minha mão e a palma da mão esquerda bateu duas vezes no cão enquanto o indicador direito dava duas vezes ao gatilho.

BANG! BANG!

Ela quase que conseguiu disparar. Quase... Acabou a deslizar para o chão como uma pena. E adormeceu em cima do carvão. Com o sangue a escorrer e a ficar quase negro.

Eu soprei o fumo do cano e girei o revólver sobre o dedo. E, finalmente, o *Colt Peacemaker* voltou para o seu lugar no meu cinto junto às costas.

Dei uma última olhadela à bela mulher, que se tornava um belo cadáver. Ela achava que me conhecia, mas...

– Não gosto de pistolinhas...
– Hei... – Olhei e vi o Professor ainda amarrado. – Lemos... – chamou ele.
Suspirei e fui libertá-lo. Os meus princípios, os meus princípios...

Alguns minutos depois estávamos no comboio de volta ao Cais do Sodré. Ele tinha-me perguntado outra vez pela garrafa e eu dissera-lhe que lha dava.

– Aquilo é o quê, afinal? – perguntara eu. – Não é água, com certeza.

Ele chegara-se bem perto de mim e falara baixinho.

– É água, sim. Água pesada. Tem um conteúdo atómico diferente. Em boa quantidade, permitirá fazer uma arma nuclear. Algo como nunca se imaginou. Podemos voltar a dominar o mundo...

E eu, sem querer, dei-lhe uma cabeçada na testa.

– Afasta-te lá, ó paneleiro, que eu não sou surdo.

Eu tinha deixado a garrafa com o Vasco das castanhas. Fomos até à esquina dele, junto à Rua do Alecrim.

– Vasco. Tens aí a garrafa que te dei ontem?

– Claro, Lemos.

O Vasco vasculhou o carrinho e deu-me a garrafa. O Bartolomeu sorriu-me com os olhinhos a brilhar e estendeu a mão. Eu afastei-lhe a garrafa.

– Aguenta lá, ó palhaço. Não achas que ta vou dar de borla, pois não?

O idiota foi apanhado de surpresa. Olhou para mim e balbuciou:

– Eu... eu faço-te a cirurgia, claro. Resolvo o teu problema.

Por pouco não lhe dei um sopapo.

– Ouve uma coisa, palhaço. Eu não tenho nenhum problema. O que eu tenho é uma garrafa de água de que toda a gente anda atrás. Se a queres, vais ter de pagar.

Ele empalideceu, ficou mesmo branco, e eu percebi que podia pedir o preço que quisesse. Já o tinha!

– Quanto? – perguntou ele.

E desta vez quem sorriu fui eu.

– 300 mil reis.

Ele fez outra cara de surpresa, por meio segundo, e eu percebi que podia ter pedido mais dinheiro. Bartolomeu sacou a carteira do bolso, tirou três notas de 100 mil reis e estendeu-mas. Eu peguei nelas e dei-lhe a garrafa. O professor virou-se e afastou-se, escondendo a garrafa dentro do casaco. Fiquei a vê-lo a desaparecer na multidão da manhã. O Vasco, a meu lado, abanou a cabeça enquanto trincava um palito.

– Pela cara dele – disse –, podias ter pedido para aí 500 ou 600 mil reis.

Fiz uma careta desolada.

– Pois podia.

– Devia ser boa pinga, aquilo. Era o quê?

Eu soltei uma gargalhada.

– Era água!

– Água? – repetiu ele. – Vendeste uma garrafa de água por 300 mil reis? Ganda negócio, ó Lemos! És o maior! Ah, ah, ah!

E rimo-nos os dois, agarrados à barriga.

Por fim, o Vasco limpou as lágrimas, mexeu no pote de barro, abanou o lume e perguntou-me:

– Comeste? Queres castanhas?

– Só uma dúzia que estou de dieta.

– Saíste-me cá um forreta...

E eu procurei nos bolsos e encontrei o tabaco. Comecei a enrolar e percebi o que me faltava.

– Porreiro, porreiro, sabes o que era? Um bom copinho de aguardente.

– És sempre o mesmo, Lemos. Sempre agarrado à garrafa.

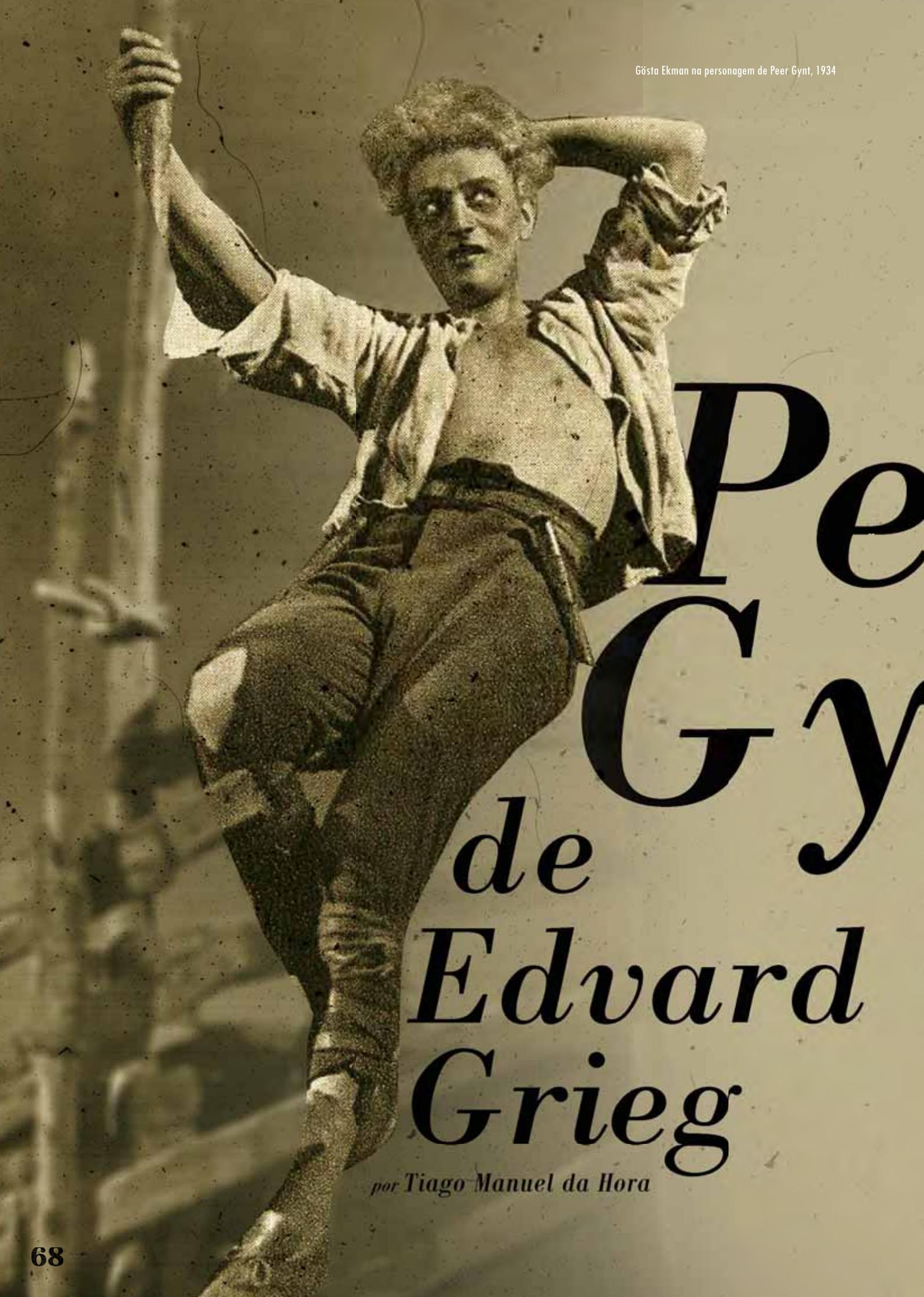
Olhámos um para o outro com olhar maroto e começámos a rir outra vez. **BANG!**



Bruno Martins Soares

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



A black and white photograph of actor Gösta Ekman in a dramatic pose, climbing a rope. He is wearing a light-colored, open shirt and dark trousers. His right arm is raised, holding the rope, while his left hand is behind his head. The background is a plain, light-colored wall.

Peer
Gynt
de
Edvard
Grieg

por Tiago Manuel da Hora



Enquanto Apolo Dormia

Peer Gynt

As sagas nórdicas são pródigas em temáticas que misturam na perfeição o mundo do real terreno com o domínio do fantástico, muitas vezes assente em estórias e lendas seculares, personagens do imaginário popular e elementos contemporâneos, do tempo presente ou daquele em que são cozinhados os diversos livros, guiões ou peças dramáticas. É o que acontece em *Peer Gynt*, um poema dramático em cinco atos, da autoria de um dos principais nomes da literatura norueguesa: Henrik Ibsen (1828-1906).

O enredo circula em torno do percurso de um anti-herói (a própria personagem que dá nome à obra), a partir de um conto tradicional da cultura nórdica. Peer Gynt é um camponês ambicioso, egoísta, com um génio abundantemente fantasioso, o que o levará ao exílio, numa viagem até diversos países exóticos do Norte de África — o interesse por culturas não ocidentais, consideradas exóticas na época, foi um tónico muito aliciante neste período das últimas décadas do século XIX em praticamente todas as áreas da criação artística —, numa odisseia de episódios e aventuras sucessivas, encontros de primeiro grau com *trolls*

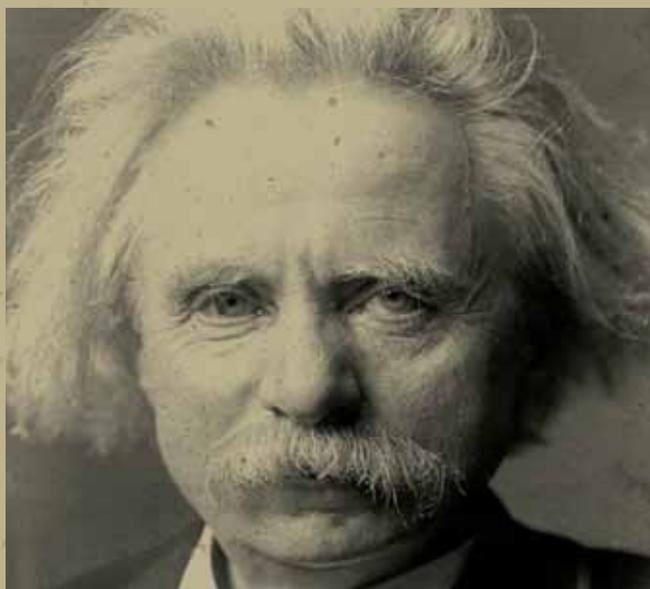


Henrik Ibsen

e outras criaturas, acabando por regressar à sua terra natal na Noruega onde o esperava Solveig, a figura feminina desta obra dramática, símbolo do amor e da reconciliação. Esse regresso de Peer Gynt ao ponto de partida, depois de uma jornada entre o real e o pano de fundo imaginário e fantástico do conto popular, ou até, por vezes, entre a coerência moral e a ambição desmedida de Peer Gynt, assume uma dimensão moralista, com o retorno a simbolizar o reconhecimento de um tempo perdido em devaneios e a redenção para um novo estado de espírito para o qual o amor de Solveig também tem uma palavra a dizer.

A obra foi inicialmente publicada em 1867, mas seria apenas estreada em palco em 1876, com música da autoria de Edvard Grieg (1843-1907), especialmente escrita para a execução teatral, através de um convite endereçado pelo próprio Henrik Ibsen dois anos antes.

Se Ibsen é, sem sombra de dúvidas, uma das figuras mais destacadas no seio da literatura norueguesa, o mesmo se verifica com Grieg no que diz respeito à música. Grieg é o compositor norueguês de maior renome internacional no plano da música erudita, sendo a sua obra de maior popularidade precisamente a música que compôs para



Edvard Grieg, 1907



Ilustração de Arthur Rackham, 1936

Peer Gynt, inicialmente para a versão teatral e depois no plano estritamente musical, com duas suítes orquestrais a partir de uma seleção do mesmo material musical. Entre os momentos de grande recorte criativo da música de *Peer Gynt*, um dos mais famosos é «In the Hall of the Mountain King» (Na gruta do rei da montanha), que há largas décadas marca presença recorrente em bandas sonoras cinematográficas, filmes de animação, anúncios publicitários, entre outros, caracterizando-se pela grande densidade de ritmos inspirados na música popular ostensivamente evocados pela orquestra e vozes. «In the Hall of the Mountain King» retrata o momento em que Peer Gynt está encurralado por *trolls* sob a ameaça de morte iminente, e o carácter intempestivo e obstinado da música de Grieg cai que nem uma luva no conteúdo literário. A este momento juntam-se, em contraposição, dois números que revelam uma faceta mais sensível e romântica da música de *Peer Gynt*:

«O Amanhecer», quando Peer Gynt se encontra no Deserto do Saara; e a «Canção de Solveig», um dos momentos de maior beleza lírica desta obra.

Apesar do sucesso logo após a sua estreia, a verdade é que até então o próprio compositor não tinha grandes expectativas de êxito no momento da sua composição, que terá sido, inclusivamente, entediante, quase apenas para não dizer «não» a Ibsen. Grieg sentiu-se pouco inspirado pela natureza pouco musical do texto, tendo mesmo optado



Ilustração da cena *In the hall of the mountain king*, Theodor Kittelsen, 1890



L. Popp, Ambrosian Singers, Academy of Saint Martin-in-the-Fields, N. Marriner (1983)

por não comparecer na estreia, em Oslo, em fevereiro de 1876. No entanto, a peça teatral e a sua música foram aclamadas, granjeando novas produções pelos principais centros europeus, deixando Grieg igualmente rendido.

Fruto das diferentes versões, as várias gravações discográficas de *Peer Gynt* apresentam soluções e opções diversas, seja através da gravação das suítes (em conjunto ou em separado), seja pela fusão de excertos da versão completa para teatro a par com as partes musicais, ou ainda na versão original, com inclusão de alguns diálogos. Esta última opção é o caso de uma das melhores gravações existentes, sob a direção de Ole Kristian Ruud com a Orquestra Filarmónica de Bergen (cidade natal de Grieg), em 2003, com um elenco de cantores e atores, numa gravação que se estende por quase duas horas (a peça completa pode durar cinco), com diálogos no norueguês original. Além desta versão mais fiel ao registo musico-teatral, entre as melhores gravações desta obra contam-se três excelentes edições dedicadas à parte musical original. A mais antiga remonta aos anos de 1955 a 1957, pela Royal Philharmonic Orchestra e a Beecham Choral Society, sob a direção do histórico maestro inglês Sir Thomas Beecham, editadas pela EMI/His Master's Voice e que se tornaram desde então uma referência, ainda hoje de grande qualidade, através de sucessivas remasterizações que trazem a lume a grande qualidade dos intérpretes e da abordagem de Beecham. Outra gravação da música na sua versão original (para orquestra, voz solista e coro) que vale muito a pena ter em conta, pertence também ao catálogo da EMI/His Master's Voice, desta feita com a soprano Lucia Popp e a Academy of Saint Martin-in-the-Fields de Neville Marriner. Gravado em 1983, este disco apresenta interpretações muito interessantes na forma como Neville trata a textura musical e o sentido dramático que lhe está associado ao longo de toda a performance. Mais recentemente, em 2005, outra gravação digna de referência, desta feita na Virgin Classics, foi realizada pela Orquestra Nacional da Estónia, sob a

direção de Paavo Järvi, com uma excelente qualidade musical, técnica e um trabalho sonoro soberbo!

Por último, entre as largas dezenas de edições realizadas à escala internacional em torno das suítes orquestrais, destacam-se as gravações de Herbert von Karajan à frente da Orquestra Filarmónica de Berlim, editadas pela Deutsche Grammophon em 1983. Aqui sobressai a sonoridade coesa e dinâmica que marcou durante décadas o sucesso da Filarmónica de Berlim, ao mesmo tempo que o som destas gravações se destaca por uma irresistível clareza, quase tridimensional, tal é a profundidade, que parece que estamos no meio da orquestra a interagir com os intérpretes. Esta é uma das gravações que melhor consegue cumprir a clareza e o contraste entre os momentos de grande exuberância e tensão e outros de marcado lirismo que *Peer Gynt* concilia.

A saga de *Peer Gynt* é hoje difundida em grande medida pela música que Grieg escreveu, em igual ou maior

grau do que o texto original a que essa música serviu de suporte. No entanto, este mesmo texto foi alvo de outras leituras musicais: outro compositor norueguês, Harald Sæverud (1897-1992), também escreveu música para *Peer Gynt*, em 1947; em 1938, Werner Egk (1901-1983), compositor alemão, compôs uma ópera baseada no mesmo tema. É surpreendente, mas os factos não enganam. *Peer Gynt* assume uma marcada expressão no domínio musical que pode perfeitamente rivalizar com a sua difusão na escala literária. Talvez Ibsen soubesse de antemão a predisposição musical desta sua narrativa que Grieg, com pouca vontade, mas muito talento, soube potenciar com a sua música.

BANG!



Royal Philharmonic Orchestra, T. Beecham (1955/57)



Bergen Philharmonic Orchestra, O. K. Ruud (2003)



Tiago Manuel da Hora

Produtor e musicólogo, autor de várias publicações, rubricas e argumentos para espetáculos musicais. Com uma intensa atividade no ramo da produção discográfica, assinando edições nacionais e internacionais, tem sido também responsável pela criação, direção artística e produção de diversos concertos e espetáculos. É investigador do INET-MD da Universidade Nova de Lisboa. Sofre de uma incapacidade crónica de organização de pilhas de livros e discos que o rodeiam incessantemente.





ADVENTURES OF

SUPERMAN

POR JOÃO SEIXAS



O Super-Homem é uma figura tão familiar de uma tão grande fatia da população terrestre que por vezes tendemos a esquecer a fluidez da personagem ao longo do tempo. Apresentado ao público no já lendário primeiro número da revista *Action Comics*, em Junho de 1938, a criação de Jerry Siegel e Joe Shuster rapidamente assumiu o estatuto simbólico de um mito moderno. E, como é característico de todos os mitos desde o começo dos tempos, possui a capacidade de evoluir e de se adaptar às circunstâncias de cada época, de cada geração, assim renovando a sua carga simbólica. Por vezes, o seu tremendo sucesso e popularidade, um pouco por todo o mundo, é causa de alguma confusão, sobretudo entre aqueles que, com alguma razão, lhe procuram atribuir uma dimensão crística que, no entanto, empobrece necessariamente a força da personagem. No processo de transcendentalidade do símbolo é inevitável que este se transforme numa abstracção, e as abstracções – como qualquer escritor sabe – são a *kryptonite* da tensão dramática.

Parece-me, por isso, bastante mais útil recordar que, pese embora a ambição (que não se encontrava no trabalho original de Siegel e Schuster, bastante mais paroquial do que posteriores desenvolvimentos por mãos diversas) de transformar o Super-Homem em um mito de relevância universal, este é essencialmente um símbolo dos Estados Unidos da América, su-

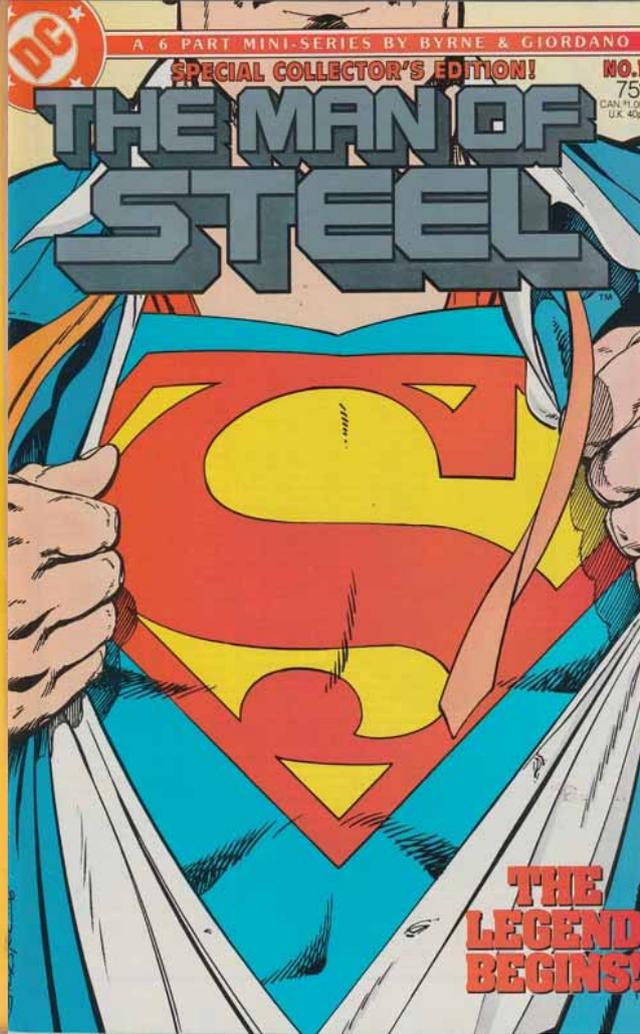
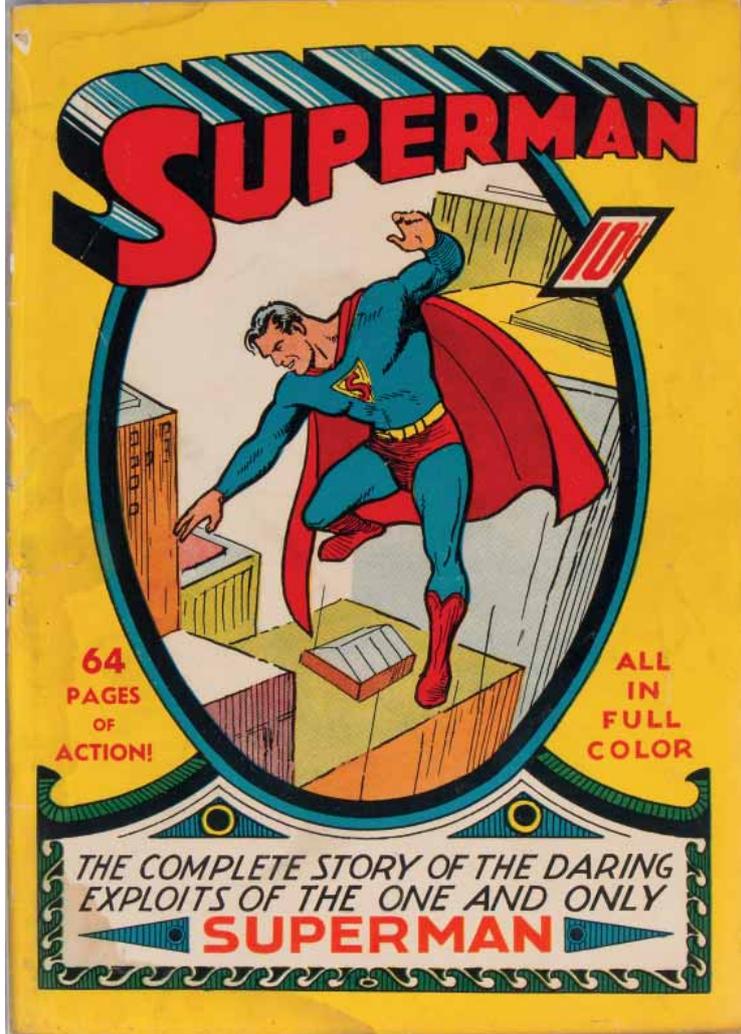
ficientemente fixo para servir de pedra-de-toque moral idealizada e adequadamente flexível para reflectir a evolução da própria sociedade americana (e, por reflexo, global). Este contraste entre ambas as dimensões da personagem esteve sempre presente, desde as suas aventuras a lutar na Segunda Guerra Mundial ao lado dos Aliados à sua primeira polémica intervenção num estado estrangeiro do Médio Oriente, suspeito de fomentar actos terroristas nos Estados Unidos (o fictício Qurac) por mãos de Marv Wolfman e Jerry Ordway nos anos oitenta, até à ainda mais polémica renúncia à nacionalidade americana, em 2011, na historieta «The Incident», escrita por David S. Goyer e com arte de Miguel Sepulveda, na edição especial da *Action Comics* #900.

Por outro lado, o facto de ser uma criação original do período de nascimento e consolidação dos *comic books*, leva frequentemente a que nos esqueçamos do quanto a personagem tem insitos em si os elementos típicos (para não dizer arquetípicos) da Ficção Científica que preenchia as páginas das revistas *pulp* da sua era: um alienígena oriundo de outro planeta; um herói sobre-humano; e a dupla identidade, assim se inserindo sem sobressaltos na corrente da cultura popular norte-americana que começava a ser moldada de forma indelével pelo crescente fascínio da tecnologia, da invenção e da Ciência¹, e dos seus reflexos sombrios: os cientistas loucos, as invasões extraterrestres e a destruição/perversão da sociedade humana (leia-se,

norte-americana).

Todos estes elementos jogam um papel fulcral no decorrer da longa vida da personagem, mas aquele que certamente cumpre uma funcionalidade estruturante e é responsável pela consistência da sua dimensão simbólica é, sem dúvida, a dupla identidade Clark Kent/Super-Homem. A dupla identidade, ou melhor dizendo, a identidade secreta, não nasceu com os super-heróis dos quais é tão característica, nem nas *pulps* onde era predominante entre os vigilantes mascarados que os precederam. Nem tão pouco serviu sempre os mesmos fins. Ulisses e Harum-al-Rashid, entre outros, recorreram também a identidades falsas para se manterem incógnitos entre os meros figurantes da vida normal de cada dia. Há no entanto duas particularidades na identidade secreta do Super-Homem que o distingue dos demais super-heróis como Batman (Bruce Wayne) ou o Homem-Aranha (Peter Parker). Ao contrário dos exemplos citados (típicos da esmagadora maioria), a identidade secreta não surgiu apenas com a manifestação dos superpoderes ou com a determinação em corrigir pessoalmente os males da sociedade ou em vingar feitos anteriores, mas acompanhou a personagem desde o primeiro momento. Na versão original, Kal-El, ainda bebé e órfão dos pais naturais Jor-L e Lora (todos estes elementos foram evoluindo ao longo do tempo, de formas que não importa aqui precisar), é acolhido num orfanato, onde, desconhecidos os seus poderes, lhe é atribuída a identidade de

AN



Clark Kent. Mais tarde, com a publicação do primeiro número da revista *Superman* em 1940, são introduzidos os Kent, que encontram o foguete em que o Super-Homem foi enviado à Terra e resolvem adotar a criança, a quem chamam Clark, criando-a como se fosse filho natural de ambos.

É esta dicotomia entre as identidades da personagem que lhe confere uma inusitada ressonância mítica e ajuda a sustentar a leitura crítica que dele por vezes é feita (sobretudo por aqueles que atribuem especial relevo ao facto de que a primeira Sra. Kent, em 1940, se chamava Mary, antes de passar por Sarah na novela de 1942 de George Lowther, até se fixar na mais familiar e predominante Martha). E foi essa mesma dicotomia que conferiu inesperada riqueza à versão da personagem apresentada por John Byrne na mini-série *Superman: The Man of Steel* (1986), que influenciou fortemente a evolução futura da personagem. Nessa nova visão

do Super-Homem, a identidade de Clark Kent adquire uma função estruturante sobre a personalidade do super-herói, assumindo-se como a verdadeira identidade. A revelação de que ele é na verdade um sobrevivente da destruição de Krypton é encarada pelo Super-Homem como uma perda da sua identidade, uma perda da sua humanidade. Na verdade, a tensão é subtil, mas sempre presente, manifestando-se por vezes em inesperadas falas do personagem, que se refere a Clark Kent como «my true identity», no primeiro número do segundo volume da revista *Superman* (Janeiro de 1987), e como «my civilian identity» no número oito da mesma publicação (Agosto de 1987).

É também esta dinâmica entre as duas identidades que realça a segunda particularidade da mesma: o facto de que o Super-Homem não precisa de uma identidade secreta. Nos primórdios da série, a identidade secreta parece ser imposta quase

como uma necessidade do género, como algo habitual nesse tipo de narrativa: em suma, um clichê. Prova isso o facto de a sua justificação inicial ser a possibilidade de o Super-Homem, trabalhando como jornalista, ter conhecimento imediato e poder acorrer rapidamente a qualquer emergência (por que razão não é um polícia ou um bombeiro, é algo que nunca é explicado, mas que pode ser compreendido por mera idealização do papel dos jornalistas como intelectuais, perfilhada por Siegel e Schuster). No entanto, não é preciso vasculhar muito na memória das *pulp* para encontrar um exemplo do que digo: Doc Savage, um dos mais populares personagens de todos os tempos, apodado *The Man of Bronze*, antes de o Super-Homem ser o Homem de Aço, e claramente uma das fontes de inspiração de Siegel e Schuster, juntamente com o John Carter de Edgar Rice Burroughs e o *Popeye* dos filmes animados dos estúdios Max Fleischer (que deixariam uma



ALEXANDER SALKIND PRESENTS MARLON BRANDO • GENE HACKMAN IN A RICHARD DONNER FILM
SUPERMAN

STARRING: CHRISTOPHER REEVE • NED BEATTY • JACKIE COOPER • GLENN FORD • TREVOR HOWARD
 MARGOT KIDDER • VALERIE PERRINE • MARIA SCHELL • TERENCE STAMP • PHYLLIS THAXTER • SUSANNAH YORK
 ALSO STARRING:
 STORY BY MARIO PUZO • SCREENPLAY BY MARIO PUZO, DAVID NEWMAN, LESLIE NEWMAN AND ROBERT BENTON
 CREATIVE CONSULTANT TOM MANKIEWICZ • DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY GEOFFREY UNSWORTH B.S.C.
 PRODUCTION DESIGNER JOHN BARRY • MUSIC BY JOHN WILLIAMS • EXECUTIVE PRODUCER ILYA SALKIND
 PRODUCED BY PIERRE SPENGLER • DIRECTED BY RICHARD DONNER • PANAVISION • TECHNICOLOR®
 AN ALEXANDER AND ILYA SALKIND PRODUCTION

RELEASED BY WARNER BROS. • A WARNER COMMUNICATIONS COMPANY TM & © DC Comics Inc. 1978

PG PARENTAL STRONG
 (Some Material May Be Inappropriate for Children Under 13)

DD DOLBY STEREO

ORIGINAL SOUNDTRACK AVAILABLE ON WARNER BROS. RECORDS AND TAPES

WARNER SUPERMAN BOOKS AT BOOKSTORES AND NEWSSTANDS

marca indelével na história das adaptações de Super-Homem), também não necessitava de uma identidade secreta, embora não fosse raro recorrer a vários disfarces.

O que o distinguia dos outros vigilantes mascarados era o facto de possuir uma força e uma inteligência sobre-humanas (bem como uma inesgotável fortuna), que tornavam totalmente desnecessário proteger a sua real identidade de Clark Savage (o nome é também significativo). Se faço este breve *detour*, é apenas para retomar o fio inicial, observando que, tal como Doc Savage, o Super-Homem não carecia de ocultar a sua identidade. Poder-se-ia dizer que, se o faz, é apenas para se «sentir» mais humano, mais parte do *melting pot* de culturas que conforma os Estados Unidos, mas creio que seria mais válido concluir que o faz para poupar ao homem comum a presença constante de um ser superior, de um anjo da guarda, cuja omnipresença poderia ser verdadeiramente castrante

(um tema explorado por Elliot S! Maggin em «Must There Be a Superman?», no n.º 247 da revista *Superman*, em Janeiro de 1972). Seja por que motivo for – e eles foram variando de criador para criador – a dupla identidade do Super-Homem sublinha um facto essencial: a humanização do alienígena – os superpoderes do Super-Homem são fruto da sua origem *kryptoniana*, mas o facto de os colocar ao serviço do Bem (por muito meloso que o clichê soe) e da Humanidade deve-se à sua educação nos simples valores americanos (ou como nos informa o genérico da série de que aqui cuidamos: «*justice, freedom, and the American way*») proporcionada pelos Kent. É isso que, na minha opinião, reveste de tanto significado a dualidade da personagem e o momento – sempre repetido em cada adaptação da personagem – em que o casal Kent, após resgatar o infante alienígena do foguete que o trouxe à Terra, espelha o prévio momento narrativo em

que os pais naturais o abraçam uma última vez antes da destruição de Krypton.

É no intervalo desses dois momentos que Kal-El passa a ser Clark Kent, o alienígena passa a ser humano, e as duas culturas (a cultura altamente científica e aristocrática de Krypton, e a simples cultura *grassroots* do *midwest* americano) se unem num símbolo prenhe de significado.

O Super-Homem é um habitante do universo dos *comics*, onde a sua evolução tem sido mais rica e variável e em que esta dualidade tem sido explorada de forma quase exaustiva. Os leitores habituais dos vários títulos que registam a evolução do Super-Homem conseguem identificar claramente quais os períodos que mais os marcaram e que correspondem, de grosso modo, à concreta interpretação do Super-Homem que têm por «verdadeira», seja pela influência dos sucessivos editores como Mort Weisinger, Julius Schwartz, Jenette Kahn ou Eddie Berganza, seja pela influência dos

respectivos autores e ilustradores, desde Siegel e Schuster, passando por Dan Schwarz, Carmine Infantino, John Byrne, Geoff Johns, Alan Moore até à mais recente encarnação por Grant Morrison nos New 52. No que toca ao audiovisual, porém, onde a personagem chega a um público muito mais amplo e abrangente, alheio à intrínseca evolução da personagem ao longo destes 81 anos, a situação é distinta e apresenta dois picos de identificação que podemos considerar verdadeiramente geracionais.

Para todos aqueles nascidos a partir de 1970, o único

luminoso, e resistindo à tentação, mesmo nos momentos mais sombrios, de se deixar arrastar para um visual mais negro, como o que Burton e Nolan desenharam mais tarde – de forma adequada e brilhante – para os seus respectivos *Batman*. Uma lição que Bryan Singer não integrou no seu falhado *Superman Returns* (2006), tentando inserir o Super-Homem num universo de «realismo quotidiano» semelhante ao que inaugurara no seu diptico dos *X-Men* (2000-2003). Batman é uma criatura da noite, tal como Super-Homem é uma criatura do sol (literalmente, pois é ao sol que vai buscar os seus

turalmente mais cínica e, como tal, mais exigente em termos de suspensão da descrença, o Super-Homem continua a ser uma personagem sem grandes dúvidas morais, o que confere grande intensidade dramática à sua experiência de vida de um humano comum ao perder os seus poderes em *Superman II*. De certa forma, é como se nunca tivesse perdido a inocência ao sair do Éden – ou, mais correctamente, do idealizado Kansas rural.

Ao criar essa visão edénica do Kansas rural, saído das ilustrações de Norman Rockwell ou Andrew Wyeth, Donner,



Super-Homem que regista, e contra o qual são medidos todos os outros, é o *Superman* (1978) de Richard Donner, que podemos considerar verdadeiramente definitivo. No diptico que forma com *Superman II* (1980), cujas cenas de acção foram dirigidas por Richard Lester, a quem foi atribuído o crédito da realização, Donner apresenta-nos uma interpretação do Super-Homem, encarnado na escolha inspirada do actor Christopher Reeve, que realmente faz jus ao potencial da personagem e cristaliza a visão dela que venho expondo. Donner adopta as cores vivas do *pulp*, compreendendo como poucos que o Super-Homem é um herói

(poderes), e é esse contraste que gera uma oposição que se pode considerar verdadeiramente dialéctica entre ambos, uma oposição brilhantemente explorada na série de *comics Superman/Batman* (2003-2011), particularmente nos números escritos por Jeph Loeb.

Tal como Loeb, Donner percebeu que, por muito lamechas que possa parecer, uma das características essenciais do Super-Homem é a sua inata bondade. O mesmo é dizer que apesar de para todos os efeitos o Super-Homem ser praticamente onnipotente, ainda assim não se deixa corromper pelo poder que detém. Mesmo numa época na-

atribui um papel decisivo à infância e adolescência de Clark Kent, sublinhando a sua influência na humanização do homem de aço, e sublinhando o quão terra-a-terra (ou o quão americano) é a figura crística que muitos veem nele.² Foi de tal forma inspirada a realização deste segmento do filme, que nele encontramos as raízes da bem-sucedida série *Smallville* (2002-2011), que estende aqueles vinte minutos de filme até às dez temporadas. Ao dar vida de forma tão fiel a um símbolo tão poderoso, os filmes da era Donner transcendem *in essentia* as incongruências do argumento ou os elementos mais difíceis

de engolir, como o final do primeiro filme que, em qualquer outra adaptação, seria necessariamente considerado de uma infantilidade absurda. Uma prova inelutável de que Donner não deixou que o filme fosse dominado pelos (magníficos) efeitos especiais, centrando a narrativa, de dimensões épicas, na relação entre as personagens.

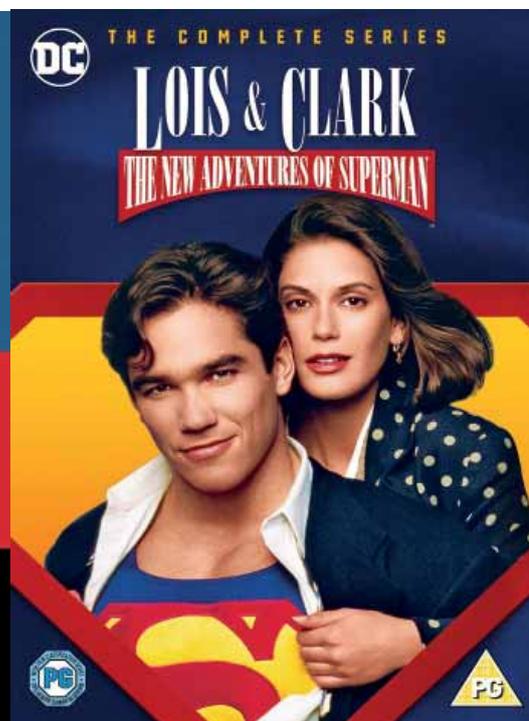
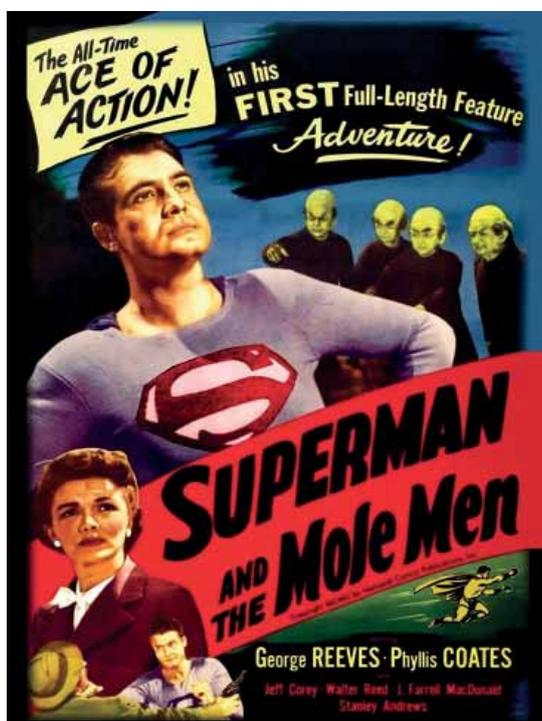
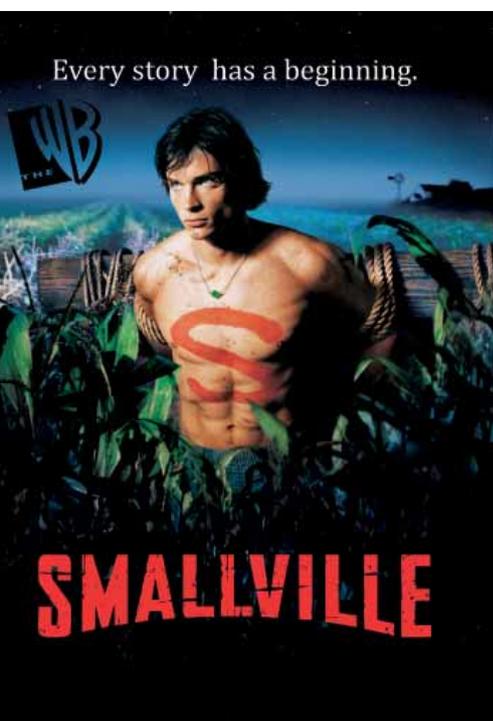
Mas para aqueles que cresceram antes de Christopher Reeve envergar a capa do Super-Homem, o ícone era outro, e igualmente duradouro, pese embora nunca tenha desfrutado dos meios técnicos ou financeiros que tornaram *Superman* um filme superlativo.

Quando George Reeves se estreou como um dos mais populares Super-Homens de todos os tempos, in-

tagem, sob o pseudónimo Richard Fielding e realizado por Lee Sholem, estreou em 1951 com o título *Superman and the Mole Men*, sendo posteriormente integrado na série como o episódio em duas partes *The Unknown People*. Por critérios actuais, o filme é tosco e mal-amanhado, a mensagem simplista, e a ideia pouco acima do nível pulpesco que caracterizava o seriado típico de *matinée*. A agravar o problema, os efeitos especiais eram pobres, recorrendo ao mesmo método que o reputado forreta Sam Katzman utilizara nas séries que produzira, ou seja, a introdução de um tosco desenho animado para substituir o actor nas cenas em que o Super-Homem tem de voar. O que salvava o filme, sem dúvida, era o

a série. Apropriadamente, o primeiro episódio conta a origem do Super-Homem, seguindo praticamente passo a passo (para não dizer plano a plano) o primeiro episódio da série de 1948, «Superman Comes to Earth» e, com uma duração de menos de 30 minutos, é de um poder de concisão exemplar, acompanhando Kal-El desde os últimos dias do planeta Krypton até à primeira reportagem de Clark Kent no *Daily Planet*, na qual baptiza o misterioso homem voador como «Super-Homem» (em quase todas as posteriores versões da personagem, seria Lois Lane a ter as honras de baptismo).

Para os espectadores que se recordassem de ver o seriado no cinema, certamente terá sido interessante



terpretando a personagem em 104 episódios da série *Adventures of Superman*, a personagem tinha já aparecido em dois seriados de 15 episódios cada, *Superman* (1948) e *Atom Man vs. Superman* (1950), onde fora interpretado por Kirk Alyn. No entanto, a era dourada dos seriados estava nos estertores finais, suplantada pelos novos formatos introduzidos pela televisão e pelas alterações do mercado cinematográfico do pós-guerra. Foi por isso para a televisão que os decisores da DC Comics se voltaram, apostando na criação de um episódio-piloto, com a duração habitual de um filme série-B (cerca de uma hora) passível de ser distribuído em salas de cinema. O filme, escrito por Robert Maxwell, que desde 1939 era o responsável pela comercialização da perso-

actor que dava vida ao Super-Homem, e sobretudo a Clark Kent. George Reeves não tinha a elegância de Kirk Alyn (que fora bailarino), mas tal como Reeve três décadas depois era alguém talhado para encarnar a personagem, tendo definido a forma como esta seria vista e imaginada por uma geração.

A série, sem encontrar um patrocinador, apenas começou a ser transmitida em 1953, quase dois anos depois de a primeira temporada de 26 episódios ter sido produzida, e a sua estreia, finalmente patrocinada pelos cereais Kellogs, deu-se com o episódio «Superman on Earth», igualmente escrito por Richard Fielding e realizado por Thomas (Tommy) Carr, que realizara já o seriado de 1948. Carr seria um dos nomes habituais ao longo de toda

apreciar a evolução do Krypton de vestes clássicas, quase romanas de 1948, para a estética retrofuturista, invocadora daquela outros *serials*, *Flash Gordon* (1938-1940) e *Buck Rogers* (1939) da moderna versão de 1953. Mas certamente mais interessante, no seguimento do que venho dizendo, teria sido desfrutar do ambiente na quinta dos Kent, que aqui recebem um desenvolvimento que os leva bem além dos meros figurantes que tinham sido cinco anos antes. O desenvolvimento do próprio Clark Kent, desde a infância até à idade adulta, primeiro queixoso de que não se insere no grupo de amigos da escola por ser mais forte do que todos eles, depois confiante nas suas capacidades antes de partir para Metropolis, é telegrafado de forma eficaz e sempre através do reflexo do



seu desenvolvimento no próprio casal, desfeito pela morte de Eben Kent (Tom Fadden) de ataque cardíaco, no vigésimo quinto aniversário do dia em que encontraram Clark no foguete que o trouxe de Krypton.

A realização não está isenta de falhas e opções de duvidosa eficácia: quando Clark finalmente chega a Metrópolis, o choque provocado pela colossal metrópole e a sensação de desadequação do agora duplamente desenraizado Clark/Super-Homem é transmitida pela voz *off* que acompanha a caminhada de Clark, que claramente não sai do mesmo sítio, por entre uma montagem em sobreposição de vários edifícios. No entanto, quando pousa a mala para colocar os óculos que o disfarçarão aos olhos dos meros mortais, o telespectador fica realmente convencido de que um par de óculos e um chapéu são realmente bastantes para que o Homem de Aço não seja reconhecido.

No entanto, apesar de neste primeiro episódio o Super-Homem ter uma estreia modesta, limitando-se a salvar um operário dependurado de um *blimp*, Clark Kent conquista rapidamente o espectador na forma como em pouco menos de quatro minutos interrompe uma reunião de Perry White (John Hamilton) com Lois Lane e Jimmy Olsen (Jack Larson), após caminhar calmamente pelo parapeito exterior do vigésimo oitavo andar do edifício, logrando que o editor se compromettesse a contratá-lo se lhe trouxesse uma exclusiva do

incidente, bate Lois Lane nesta corrida e, quando esta lhe pergunta como conseguiu lá chegar primeiro que eles, responde com a indisfarçável bonomia, «Maybe I am a superman, Miss Lane...»

Phyllis Coates, que retoma o papel que desempenhara em *Superman and the Mole Men*, substituindo Noel Neill (que por sua vez a viria a substituir a partir da segunda temporada da série), compõe uma Lois Lane inteligente, inquisitiva e competitiva, um claro protótipo da interpretação praticamente definitiva de Margot Kidder nos filmes de Donner/Lester. Apenas Teri Hatcher terá sido mais popular do que Kidder no papel de Lois, na série de culto *Lois & Clark: The New Adventures Of Superman* (1993-1997). Coates e Reeves funcionam perfeitamente em equipa, e Jack Larson, no papel de Jimmy Olsen, obteria um inesperado sucesso (talvez já previsível se atentarmos que o segundo episódio da série, «The Haunted Lighthouse», é praticamente uma aventura de Jimmy Olsen), influenciando de forma determinante o rumo da personagem nos próprios *comics*, onde viria a receber um título próprio, *Superman's Pal, Jimmy Olsen*.

«Superman on Earth» é o primeiro episódio das aventuras de um super-herói indestrutível que George Reeves soube tornar surpreendentemente humano. A personagem sobreviveu ao actor, que viria a morrer em circunstâncias não totalmente explicadas (oficialmente, suicídio), mas o actor transcendeu momentaneamente a personagem, de uma forma que apenas Reeve logrou igualar três décadas mais tarde. Os títulos de jornal que anunciaram a sua morte estavam revestidos de involuntária ironia ao proclamarem «TV's Superman Kills Self». Sessenta anos depois da estreia da série, George Reeves continua a viver na pele do Super-Homem, como avatar momentâneo de um mito moderno e, enquanto tal, é parte integrante de todos nós. **BANG!**

¹ Confesso que eu próprio tive de ser recordado do facto por Phil Hardy, na sua sempre relevante *The Aurum Film Encyclopedia: Science Fiction*.

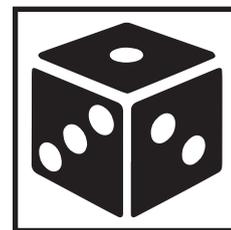
² Curiosamente, no terceiro número da recente mini-série *Flashpoint* (Setembro de 2011, argumento de Geoff Johns e arte de Andy Kubert), cuja trama decorre numa realidade alternativa ao normalmente denominado DCU, Barry Allen, o Flash, tranquiliza um desconfiado Batman/Thomas Wayne, quanto à natureza do herói de Krypton, que nessa realidade alternativa se encontra confinado desde o nascimento numa cela sob a luz de um sol vermelho: «And I can say with all confidence that no matter where he was raised, he's a good person» (ênfase no original), o que manifestamente vai contra a tese que venho propondo. No entanto, não me parece despropositado encarar este desvio como uma cedência à facilitação narrativa, pois no contexto Allen sempre conheceu um Super-Homem de coração puro.



João Seixas

É uma das vozes mais activas na defesa da Ficção Científica em Portugal, e escreve frequentemente sobre Ficção Científica e Fantástico. Além de ter assinado a tradução de várias obras de Ficção Científica e Fantasia, editou a antologia *Com a Cabeça na Lua* (Saída de Emergência, 2009), comemorativa dos quarenta anos da alunagem, e foi o responsável pela edição portuguesa do já clássico de culto *Almanaque do Dr. Thackery T. Lamshead de Doenças Excêntricas e Desacreditadas*, de Jeff VanderMeer e Mark Roberts (Saída de Emergência, 2010). Em 2005 fundou, com Pedro Marques, a editora Livros de Areia.

Bibliografia Sumária:
 BYRNE, John & GIORDANO, Dick – *Superman: The Man of Steel*, n.º 01-06, DC Comics, Nova Iorque, 1986.
 BYRNE, John – «Heart of Stone», *Superman – Vol. 2*, n.º 01, DC Comics, Nova Iorque, 1986.
 BYRNE, John – «Future Shock», *Superman – Vol. 2*, n.º 08, DC Comics, Nova Iorque, 1987.
 DANIELS, Les – *Superman: The Complete History*, Chronicle Books, San Francisco, 1998.
 DELELÉE, Cedric – «DC Lache ses Supermen», *Mad Movies Hors-Série #21: Le Guide Complet des Super-Héros au Cinema*, Julho de 2013, pp. 24-31.
 FULTON, Roger – *The Encyclopedia of TV Science Fiction*, Boxtree Limited, Londres, 1997.
 GOLDIN, James Grant & SMITH, Steven (argumento) & BURNS, Kevin (realizador) – *Look, Up in the Sky! The Amazing Story of Superman*, Warner Home Video, DVD-R2, 2006.
 HARDY, Phill – *The Aurum Film Encyclopedia: Science Fiction*, 1995.
 JOHNS, Geoff & KUBERT, Andy – *Flashpoint*, n.º 03, DC Comics, Nova Iorque, 2011.
 TOULLEC, Marc – «Baptêmes de l'Air», *Mad Movies Hors-Série #21: Le Guide Complet des Super-Héros au Cinema*, Julho de 2013, pp. 11-15.
 TOULLEC, Marc – «Les Super-Héros au Salon», *Mad Movies Hors-Série #21: Le Guide Complet des Super-Héros au Cinema*, Julho de 2013, pp. 16-21.
 TYLEY, Jodie – «Sci-Fi Icon: Superman», *Sci-Fi Now*, n.º 58, 2011, pp. 110-113.



O jogo de tabuleiro ideal para cada grupo de amigos

Desde jogos de estratégia, jogos de festa a jogos temáticos... a FNAC tem o jogo de tabuleiro ideal para cada grupo de amigos!

PARA OS FÃS DE «O HOMEM QUE MORDEU O CÃO»

Para quem gosta da rubrica «O Homem que Mordeu o Cão» de Nuno Markl, de certeza que vai adorar o jogo que o próprio criou! Neste jogo de festa, os jogadores partem em busca de histórias bizarras para contar, à hora certa, e fazer rir os seus ouvintes. Põe a criatividade à prova e conta a melhor história — as possibilidades são infinitas e nunca mais vais precisar de um desbloqueador de conversa!

CARACTERÍSTICAS

N.º de jogadores: 2 a 6
Duração do jogo: 30 a 120 minutos
Nível de dificuldade: fácil
Idade recomendada: + 16 anos



<https://www.fnac.pt/O-Homem-que-Mordeu-o-Cao-Creative-Toys-Jogos-de-Sociedade-Jogo-de-Tabuleiro/a6966630>

PARA OS AMIGOS QUE NÃO LARGAM O TELEMÓVEL

Emoji Party é um jogo de festa bem-humorado para amigos, que pode ser aprendido em um minuto e jogado em menos de vinte. Combina cartões de Emoji e ganha a corrida, se ficares sem cartões perdes e tens de agarrar a beringela rapidamente para te manteres no jogo!

CARACTERÍSTICAS

N.º de jogadores: 4 a 10
Duração do jogo: 30 a 60 minutos



Nível de dificuldade: fácil
Idade recomendada: + 17 anos

<https://www.fnac.pt/Emoji-Party-Player-Ten-Jogos-de-Sociedade-Jogo-de-Tabuleiro/a6841690>



PARA OS AMIGOS QUE ADORAM JOGAR AO «PREFERIAS»

Pick Your Poison é um jogo em que se responde anonimamente às perguntas «preferias...?» que são definidas pelos teus amigos.

Quando todos revelarem qual o cenário que preferiam, vais ficar a descobrir quem concorda contigo e quem preferia viver com os pais para o resto da vida ou viver para sempre sem música!

CARACTERÍSTICAS

N.º de jogadores: 4 a 10
Duração do jogo: 30 a 60 minutos
Nível de dificuldade: fácil
Idade recomendada: + 17 anos



<https://www.fnac.pt/Pick-Your-Poison-Edicao-Familia-Player-Ten-Jogos-de-Sociedade-Jogo-de-Tabuleiro/a6841521>

PARA OS AMIGOS QUE SE ABORRECEM FACILMENTE



Cortex Challenge é um desafio de cartas que testa a memória, a cognição e a perceção sensorial dos jogadores e que dura apenas 15 minutos, aproximadamente!

Mas não fica por aqui: introduz também cartas com texturas, adicionando deste modo um elemento novo, muitas vezes negligenciado e que vai dar um toque muito especial à partida.

CARACTERÍSTICAS

N.º de jogadores: 2 a 6
Duração do jogo: 15 minutos
Nível de dificuldade: fácil
Idade recomendada: + 8 anos

<https://www.fnac.pt/Cortex-Challenge-Captain-Macaque-Jogos-de-Sociedade-Jogos-de-Cartas/a5437711>

PARA OS AMIGOS QUE GOSTAM DE JOGOS DA SORTE

Exploding Kittens é um jogo de estratégia e, essencialmente, uma roleta russa. Os jogadores têm de tirar cartas, até que saia a alguém a carta «Explo-



ding kittens», que ao «explodir» faz com que esse jogador perca o jogo — a menos que ele tenha a carta «Defuse», podendo desarmar o «Exploding kittens» com laser, cócegas, entre outras coisas. Todas as outras cartas são usadas para mover, mitigar ou evitar os «Exploding Kittens».

CARACTERÍSTICAS

N.º de jogadores: 2 a 5
Duração do jogo: 15 minutos
Nível de dificuldade: médio
Idade recomendada: + 7 anos

<https://www.fnac.pt/Exploding-Kittens-Original-Edition-Divercentro-Jogos-de-Sociedade-Jogos-de-Cartas/a1006703>

PARA OS AMIGOS QUE NÃO SE IMPORTAM DE FAZER FIGURAS

Party & Co Extreme 3.0 é composto por quatro categorias temáticas — Art & Co, Psycho & Co, Show & Co e Quiz & Co. — cada uma delas subdividida em três provas distintas, num total de 12 provas que asseguram uma enorme diversão!

Joga-se em equipas e o objetivo é cumprir provas, como fazer mímica ou cantar e desenhar, que permitam ganhar os Amendoins necessários para completar a Carta Objetivo.



CARACTERÍSTICAS

N.º de jogadores: 2 a 4
Duração do jogo: 30 minutos

Nível de dificuldade: fácil
Idade recomendada: + 8 anos

<https://www.fnac.pt/Party-et-Company-Extreme-3-0-Jogos-de-Sociedade-Jogo-de-Tabuleiro/a704229>

PARA OS AMIGOS QUE AINDA NÃO SE CONHECEM BEM (MAS DEPOIS DISTO VÃO CONHECER-SE!)

The Voting Game — Em quem vais votar? — desvenda a verdade hilariante por detrás das tuas amizades e até daqueles que ainda não conheces bem — mas vais passar a conhecer! Vota anonimamente no jogador que é descrito pela questão em cada rodada. Conta os votos e ri-te à medida que as personalidades dos teus amigos são reveladas!

CARACTERÍSTICAS

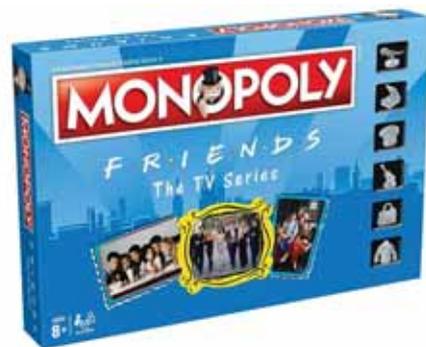
N.º de jogadores: 4 a 10
Duração do jogo: 30 a 60 minutos
Nível de dificuldade: fácil
Idade recomendada: + 17 anos

<https://www.fnac.pt/The-Voting-Game-Edicao-Familia-Player-Ten-Jogos-de-Sociedade-Jogo-de-Tabuleiro/a6841523>



PARA OS AMIGOS QUE ESTÃO SEMPRE LÁ (ATÉ QUANDO COMEÇA A CHOVER!)

És fã de *Friends*? Nesta edição de MONOPOLY, vais poder conviver com as personagens de uma das mais apreciadas *sitcoms* de todos os tempos! Vai ser este «O Episódio em que... ganhas o barco do Joey ou o desca-potável da Monica? Ou vais dar uma volta no emblemático táxi da Phoebe? Se isto tudo é novidade para ti, prepara-te para seres «bamboozled» quando mergulhares de cabeça no mundo do **MONOPOLY Friends!**



CARACTERÍSTICAS

N.º de jogadores: 2 a 6
Duração do jogo: 60 a 120 minutos
Nível de dificuldade: fácil
Idade recomendada: + 8 anos

<https://www.fnac.pt/Monopoly-Friends-Jogos-de-Sociedade-Jogo-de-Tabuleiro/a6751271>

Uma sugestão feita por quem gosta e percebe de jogos de tabuleiro:





ENTREVISTA A GIL D'OREY DA MEBO

Como nasceu a MEBO e com que objectivo?

A MEBO Games nasceu em 2010 com o objectivo de ser uma editora de jogos de tabuleiro de referência nacional e internacional. E porque percebemos que havia uma oportunidade no mercado português de criar em português e com autores portugueses jogos de tabuleiro modernos originais e de muita qualidade, acompanhando o que de melhor acontecia no estrangeiro.

Como é o mercado nacional dos jogos de tabuleiro? E como é lá fora?

Portugal - Mercado ainda pouco maduro, onde parte muito significativa do grande público pensa que os jogos são produtos de má qualidade, apenas para crianças e de baixo custo. Não existe uma valorização da qualidade do produto. Mas essa percepção está a mudar rapidamente. Para isso contribuí muito os jogos familiares, como por exemplo *Caravelas* e *A Nossa Casa*, que criam novos fãs em jogos de tabuleiro ao chegar à casa dos portugueses, pois são jogos rápidos (acabam em menos de uma hora) e com regras simples, mas que surpreendem com os desafios que colocam aos jogadores de idades que podem ser tão

distintas como as de avós e netos. Outro exemplo disso são a nova geração dos chamados *party games*, jogos muito interactivos e focados nos jogadores, como por exemplo o *Passa o Desenho* e o *EKIPAS*, onde a diversão e as gargalhadas entre amigos e família são o principal objectivo do jogo e não tanto a competição.

Internacional - Mercados maduros onde a qualidade é muita alta e a concorrência é feroz. Por exemplo, na Feira de Essen na Alemanha, que é a maior feira do mundo de jogos de tabuleiro onde marcamos presença, e que contou o ano passado com 180.000 visitantes, são apresentados mais de 1000 jogos de tabuleiro modernos por ano.





Quais as maiores dificuldades que têm encontrado no mercado nacional?

Na área do retalho é difícil entrar nas grandes superfícies e nem sempre estas consideram os jogos de tabuleiro como sendo uma categoria específica, tratando-o por vezes como um mero brinquedo.

No grande público: explicar o que são os jogos de tabuleiro modernos e o que mudou para melhor (desde os velhinhos *Jogos da Glória* e *Monopólios*).

O que torna a MEBO diferente das restantes empresas do género em Portugal?

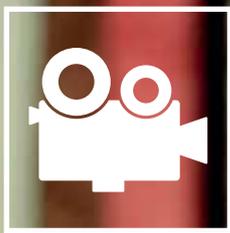
Empresa portuguesa que cria e produz os seus próprios jogos e os distribui no mundo inteiro.

Para isso ser possível temos de constantemente fazer com que os nossos produtos sejam de alta qualidade e originalidade.

Como conseguem ter jogos originais vendidos para o estrangeiro?

Porque temos produtos originais de qualidade, tanto em termos mecânicos e temáticos, mas também na qualidade de produção. Ser muito profissional a todos os níveis, mas em especial nas relações que se estabelecem com os parceiros internacionais é um factor fundamental. Podemos dar o exemplo do nosso jogo *Viral*, que já foi editado em sete idiomas diferentes, isso é conseguido trabalhando com diversas





ANIMAÇÃO

**POR
MANUEL
RUAS MOREIRA**

O LONGO CAMINHO DO SR. JACINTO

O Peculiar Crime do Estranho Sr. Jacinto é uma curta-metragem de animação em stop motion realizada por Bruno Caetano, actualmente nas últimas etapas de produção. Com estreia prevista para este ano, é o resultado de um longo processo que vamos agora descobrir.

Tudo começou, em Julho de 2012, com um pequeno texto escrito num blogue escondido num recanto insignificante da internet. «O Sr. Jacinto era um homem triste e cinzento que vivia numa cidade triste e cinzenta», era assim que abria.

Ninguém adivinhava que esta seria apenas a primeira de várias encarnações deste personagem e que o mesmo viria a fazer parte da vida de tanta gente. Desde então, o Jacinto já foi Jacinta, já deu origem a uma peça de teatro e agora, depois de um longo mas persistente processo, está prestes a ganhar vida no ecrã, na forma de animação de volumes.

O conto original, «O Jardim Secreto do Sr. Jacinto», como é comum nestas coisas de escritores, surgiu como uma reacção a eventos do mundo real. Mais concretamente, foi escrito poucos dias depois de uma das inúmeras manifestações populares durante o período conturbado da Troika. É um texto reactivo (não confundir com reaccionário) em que é retratada, de forma muito superficial, uma sociedade onde a economia está acima de tudo e em que, na implacável procura pelo crescimento, o bom senso e a razão foram devorados pela ganância e pela autoridade desmedida. Uma das consequências dessa sofreguidão é a proibição de plantas na cidade.

Neste cenário, o Sr. Jacinto representa o cidadão comum, insatisfeito com o estado das coisas, mas receoso de enfrentar abertamente a autoridade. Em vez disso, fá-lo com discrição, mantendo em sua casa uma sala repleta de vasos de plantas que trata com carinho e reverência. Ora, naturalmente, uma infracção destas não é tolerada e as coisas não correm bem para o Jacinto. No entanto, no final do conto, uma revelação (o incontornável *twist*) recompensa a sua rebeldia.

O conto foi escrito por impulso, num ápice e sem grande reflexão intelectual prévia (pelo menos não de forma consciente). Escrevi-o, publiquei-o no blogue e não pensei mais no assunto. Inesperadamente, o conto ganhou vida própria.

Desafiada a criar um espectáculo infantil para apresentar no Natal desse mesmo ano, Inês Tarouca, actriz, bailarina e encenadora na já extinta companhia Teatro Carbono (e, em nome da transparência, minha companheira de vida há 13 anos), pegou no texto e levou-o ao teatro. No processo, cortou,

expandiu, alterou, amassou e regou-o, elevando algo que se lê em 5 minutos a uma peça de teatro de 50 minutos. *O Jardim Secreto da D. Jacinta*, interpretado pela Inês e por Pedro Vieira, tinha mais personagens, uma narrativa diferente e utilizava agora a amizade improvável entre uma senhora idosa (D. Jacinta) e uma criança sua vizinha para abordar alguns dos temas humanistas sugeridos no conto original. Apesar de todas as diferenças, mantinha-se o contexto social semi-distópico de uma cidade sem plantas e, subentendidamente, o tema do desafio à autoridade.

Com tempo e recursos muitíssimo escassos, apercebemo-nos já durante os ensaios finais que era preciso mais um elemento na equipa técnica. Qual Super-Homem, a surgir no último momento para salvar o dia, entra Bruno Caetano, amigo recente e, sem nosso conhecimento na altura, verdadeiro portento da animação *stop motion*.

Durante dois dias integrou a equipa da D. Jacinta e, no processo, apaixonou-se também pelo personagem e pelas ideias entrelaçadas no conto.

O Bruno viu no universo do Sr. Jacinto as raízes para o desenvolvimento de um projeto de animação no qual poderia também explorar algumas das suas próprias preocupações. «Gostei do lado familiar e, ao mesmo tempo, da mensagem ecológica por trás da história», recorda. «Gostei da ideia de ser um futuro distópico em que a grande maioria das pessoas se esqueceu do passado. Essa distopia interessou-me bastante porque remete para a ficção científica. Além disso, a história reflecte várias realidades que estão cada vez mais presentes na sociedade.»

A TERCEIRA VIDA DO SR. JACINTO

Quando o Bruno perguntou se podia usar o conto como base para uma curta de animação, não hesitei. A experiência da D. Jacinta tinha sido uma experiência tão gratificante que não podia deixar de ficar entusiasmado com a ideia de ver outros frutos a brotar desta semente.

A criação da primeira versão do argumento foi estranhamente rápida e fluida (mas, convém dizer, até ao final da produção, passámos por 12 versões). Com apenas um ou dois encontros em cafés em 2013, encontrámos os conceitos principais do projecto, definimos

quais seriam as diferenças e semelhanças com as encarnações anteriores e estruturámos um enredo base sobre o qual iríamos trabalhar de seguida.

Mais uma vez, o mundo do Sr. Jacinto era desconstruído, amassado e esculpido com nova forma e, desta vez, quase nada escapava. Nem as personagens secundárias, nem a natureza da infracção do Jacinto, nem a revelação final ficaram como estavam. Mantinha-se o Jacinto, a proibição das plantas, a representação da autoridade numa luz pouco lisonjeira e um semblante da revelação final. Na visão do Bruno, o tema central do filme seria o ambientalismo que estava tangencialmente subjacente no conto original.

«Quería que estivessem representados no filme o problema ecológico, a falta de preocupação das pessoas em manter o mundo saudável, o lado autoritário do estado (o controlo das pessoas e do que elas fazem) e também as diferenças sociais entre ricos e pobres», explica o Bruno. «E queria também que a cidade onde se passa tivesse uma forte influência portuguesa/lisboeta.»

Os detalhes mudaram de tal maneira que o título original já não se adequava, embora *O Jardim Secreto do Sr. Jacinto* se tenha mantido como título de trabalho durante bastante tempo. Anos mais tarde, já em plena produção e depois de muito tempo a puxar pela cabeça, o Bruno acordou a meio

gundo de filme tem 24 *frames*, mas só é animado a cada duas fotografias. É o que no ofício costumam chamar «animar a dois». Portanto, o animador tem de manipular o objeto ou personagem na posição desejada, tirar duas fotografias, manipular novamente, tirar duas fotografias, manipular, fotografar, manipular, etc., 12 vezes por cada segundo de animação. Algumas produções animam «a uns», ou seja, todos os 24 *frames* de cada segundo de filme são animados. Os resultados são naturalmente diferentes (não necessariamente melhores ou piores), tal como são as horas de trabalho e os orçamentos necessários. Por exemplo, a Aardman Animations (estúdio que produziu *A Fuga das Galinhas*, *A Ovelha Choné* e *Wallace & Gromit*, entre muitos outros) anima sempre «a dois» e os Estúdios Laika (*Coraline*, *Kubo e as Duas Cordas*) anima habitualmente «a uns». Dois estilos muito diferentes, mas igualmente maravilhosos.

«A maior parte das pessoas não consegue conscientemente notar a diferença», explica o Bruno. «Animar “a uns” permite que certas animações sejam mais fluidas, sejam mais pormenorizadas a nível de movimento. Mas isso não quer dizer que a animação “a dois” seja pouco fluida. Em grande parte, isso depende da qualidade do animador. Uma pessoa com pouca experiência vai com certeza fazer um pior trabalho se animar “a uns” do que se animar “a dois”. Não é fácil



da noite com um momento Eureka!... em inglês. O filme iria chamar-se *The Peculiar Crime of Oddball Mr. Jay*. Logo, em português seria *O Peculiar Crime do Estranho Sr. Jacinto*.

Logo nas primeiras reuniões/lanches de trabalho, o Bruno sublinhou que não queria diálogos. Apesar de um canto do meu cérebro lamentar não ter diálogos para escrever, compreendia que esta era a decisão certa. A principal vantagem, aquela que levou o Bruno a fazer esta escolha, é que desta forma o filme pode ser entendido em qualquer língua. Os temas são universais, logo a comunicação deve ser o mais universal possível.

Indirectamente, uma segunda vantagem é que simplifica bastante o processo de animação.

Esta será então uma boa altura para explicar àqueles que não sabem (e para lembrar os que sabem), sucintamente, como funciona a animação *stop motion*, ou animação de volumes.

Este é um processo muito, muito, muito moroso, que implica tirar uma fotografia para cada *frame* de um filme. No caso de *O Peculiar Crime do Estranho Sr. Jacinto*, cada se-

animar “a uns”. Além disso, a animação “a dois” tem uma cadência um pouco diferente. É um estilo que está bastante associado ao *stop motion* mais antigo.»

Os bonecos são construídos em várias camadas. Na base, está um esqueleto com rótulas, arames e varões metálicos que é revestido com os mais diversos materiais. Segundo o Bruno, «no caso deste filme, usámos silicone, esponja, tecidos (para a roupa) e alguns elementos de grés (como a cabeça dos bonecos, por exemplo). A nível de cenários e adereços foi tudo construído usando madeira como base, aplicando por cima materiais para dar textura, sempre tendo em atenção a escala da construção, de forma a haver uma boa integração entre todo o universo do filme: os personagens, os adereços, os cenários, etc.»

Ora, um dos desafios desta técnica (na verdade, de qualquer forma de animação) é a sincronização dos diálogos com o movimento das personagens. Não só das suas bocas, mas também da expressão corporal. É necessário muito mais tempo e dinheiro para fazer um filme com diálogos.

Mas é melhor não divagar muito.

Terminado o guião (ou, pelo menos, uma versão com a qual estávamos ambos satisfeitos), e depois de passar pelo crivo crítico de outras mentes criativas que nos rodeavam, o Bruno assumiu as rédeas e (para concluir esta caravana de termos do faroeste) cavalgou em direção ao pôr-do-sol com a nossa criação no alforge.

A LONGA ESTRADA DO PAPEL PARA O ECRÃ

«**P**ara fazer um filme deste género em Portugal, precisamos obrigatoriamente de ter o apoio do ICA», sublinha o Bruno. «Esta era a minha primeira curta-metragem e tivemos de nos candidatar duas vezes.» De facto, a primeira candidatura não teve o resultado que desejávamos, embora o parecer do Instituto do Cinema e do Audiovisual (ICA) só enunciasse qualidades no projecto. Nas mãos de outra pessoa, este poderia ter sido o fim da aventura, mas Bruno Caetano não é pessoa para desistir. Nos anos seguintes, lançou-se ao trabalho em várias vertentes. Na área da animação, reforçou de forma brilhante o seu currículo de realizador, tendo vencido vários prémios por telediscos para *Os Azeitonas* («Cine-girasol») e «Fundo da Garrafa», co-realizados com Rui Telmo Romão) e Miguel Araújo («Axl Rose»). Paralelamente, lançou

devido a demoras no acesso aos fundos de financiamento e em parte porque o Bruno ainda tinha outras bolas no ar no seu frenético acto de malabarismo (a conclusão dos telediscos já referidos, o desenvolvimento do projecto «A cada dia que passa...» e outros trabalhos comerciais).

Uma das primeiras etapas da produção foi a criação do *storyboard*, para o qual o Bruno contou com o enorme talento de Rui Lacas, ilustrador e autor de vários títulos de BD, como *Han Solo*, *A Ermida* e *Asteroid Fighters*.

«Inicialmente, por questões financeiras, tínhamos feito apenas três páginas de *storyboard* para incluir na candidatura ao ICA», recorda. «O resto só foi concluído depois de termos o financiamento e de revermos novamente o argumento. O *storyboard* (mais concretamente, a montagem do *animatic* com base no *storyboard*) foi ótimo porque ajudou a perceber o que estava a funcionar melhor e pior a nível de duração de planos. Além disso, durante a produção, o argumento, o *storyboard* e o *animatic* foram alterados imensas vezes porque foi necessário fazer alguns compromissos, em especial por causa do cronograma de produção, das limitações financeiras e da duração do filme.» Por exemplo, a certo altura, o *animatic* estava com 12 minutos, o que era demasiado longo. Dois planos que passaram pela guilhotina, com muita pena nossa, foram os planos de abertura e



um site de venda de arte original de Banda Desenhada que viria depois a tornar-se numa editora de BD com provas dadas, a Comic Heart (*Hanuram*, *Altemente*, *Filhos do Rato*, *Mar de Aral*, *O Outro Lado de Z*). No meio deste turbilhão de conquistas, o Bruno submeteu o filme novamente ao ICA com nova gana e convicção e, desta vez com uma candidatura revista e reforçada, o Sr. Jacinto saiu vitorioso!

Seguiu-se o desafio de descobrir um espaço com condições para montar estúdio, área de construção e escritório de produção. Com a ajuda de João Rapaz, da Oldskull FX (empresa de efeitos especiais e caracterização), encontrou-se o local (quase) ideal, onde o único senão «era a qualidade da electricidade», recorda o Bruno. «Isso trouxe muitos problemas para o director de fotografia e afectou a qualidade das imagens captadas». O problema é que as flutuações de energia criavam variações na luz que podiam passar despercebidas a olho nu, mas que se tornavam evidentes na animação. Mais tarde, isso viria a tornar-se em mais um desafio para a fase de pós-produção. Mesmo resolvida a questão do espaço, a produção só arrancou cerca de um ano e meio depois, em parte

fecho que deveriam mostrar uma vista aérea da cidade. Era um caso clássico de ambição desmedida. Mas, afinal, sem ela nem sequer teríamos começado.

Felizmente, a criatividade superou a adversidade e o Bruno e a sua equipa encontraram rapidamente soluções que, em muitos aspectos, tornaram o filme ainda melhor do que o imaginado.

OS ELEITOS

Para concretizar este sonho, o Bruno recrutou uma equipa de talento, engenho e empenho impressionantes que fariam a inveja de qualquer projeto. No núcleo duro da produção, Ana Bossa (Direcção Artística), Vítor Estudante (Director de Fotografia, Construtor e Maquinista) e «a pessoa que, sem sombra de dúvida, mais contribuiu para o projeto», segundo o realizador) e Rita Sampaio (Animadora Principal) eram pessoas com quem o Bruno já tinha trabalhado anteriormente. O compositor Filipe Raposo tem sido um apoiante entusiasta do

trabalho desde que foi convidado logo na fase inicial e a música que criou é ao mesmo tempo convidativa, acolhedora e melancólica. Débora Gil da Costa foi seleccionada para a equipa de construção depois de terem sido entrevistados várias dezenas de candidatos e, rapidamente, tornou-se num elemento imprescindível de toda a produção, assumindo uma lista crescente de cargos: Construtora, Supervisora de Cenários e Adereços, Direcção de Arte Adicional e Assistente de Produção.

No que diz respeito aos animadores, revela o Bruno, «tive muita sorte em ter connosco os dois animadores que queria desde o início, a Rita Sampaio e o Emanuel Nevado. São duas pessoas com uma vasta experiência e que têm trabalhado maioritariamente no mercado inglês. A certa altura, o Emanuel teve de voltar para o Reino Unido para trabalhar na *Ovelha Choné*, para o substituir, tivemos o reforço espectacular do Timon Dowdeswell, que é um veterano na indústria britânica. Já quase no final, para completar alguns planos, contámos com a ajuda do incrível Claudi Sorribas.»

Depois da animação segue-se ainda um longo processo de pós-produção que continua a decorrer neste momento. Nesta importante fase contamos com Simon Griesser e João Faria do multi-premiado estúdio Salon Alpin e, mais uma vez, Vítor Estudante (mais conhecido como «canivete suíço»). Esta é a fase em que é feito o *compositing* (composição de imagens e efeitos digitais), a correcção de cor, a sonoplastia, a banda sonora e a gravação da narração.

Já durante a produção da curta, o Bruno chegou à conclusão que gostaria de ter narração no filme. «Foi uma opção de natureza estética», explica. «Aprecio bastante a narração. É uma forma clássica de contar histórias e, uma vez que o filme é quase um conto (aliás, surgiu de um conto), pareceu-me fazer sentido. Além disso, a presença de um narrador é uma referência que associo aos clássicos da minha infância.»

Tendo em conta toda a complexidade de uma produção desta natureza, já não havia muita flexibilidade para mexer na estrutura do filme ou até na duração dos planos, o que nos limitou de certa forma, mas ao mesmo tempo ajudou a criar balizas claras e permitiu manter a universalidade do filme (mesmo sem se perceber a narração, a narrativa mantém-se clara). Algo que concordamos é que a narração deveria funcionar como uma camada extra que servisse para aprofundar

um pouco mais as temáticas do filme, em vez de se limitar a descrever o que se passa em cada cena.

Embora, confesso, me tenha debatido internamente com o acréscimo da narração, esse debate foi rapidamente resolvido quando o Bruno anunciou quem seria o narrador: nada mais nada menos do que o grande mestre Sérgio Godinho. «Era importante para mim ter alguém na narração que revelasse alguma experiência na sua voz e que tivesse um tom paternal», revela o Bruno. Para completar o ramalhete, a direcção de actores (para dirigir o Sérgio Godinho e as vozes sem diálogos dos personagens) estará a cargo de Quimbé, conhecido actor de dobragens com um currículo impressionante em animação na televisão e no cinema.

O QUE FOI E O QUE VIRÁ

Olhando para trás, recapitula o Bruno, «penso que os maiores desafios que enfrentámos foram conseguir cumprir o cronograma e manter-nos dentro do orçamento. Outra dificuldade foi o facto de não existir muito pessoal especializado em *stop motion* em Portugal. Isto porque o *stop motion* é a menos comum das técnicas de animação (em parte por causa das exigências orçamentais que implica). Ainda assim, conseguimos montar uma equipa forte, intercalando pessoal mais experiente com novas promessas, que deu conta do recado.»

Agora, a esperança é estrear em Novembro deste ano no Cinanima - Festival Internacional de Cinema de Animação. A candidatura está feita e tudo indica que o filme estará pronto a tempo de concorrer. «A seguir», explica o Bruno, «o plano é fazer o filme rodar tantos festivais quanto possível durante cerca de um ano a ano e meio. Depois disso, gostaria de disponibilizar o filme gratuitamente *online* para que possa ser visto por toda a gente. Visto que o filme é parcialmente financiado pelo estado português, é justo que o filme seja partilhado com todos.»

Quem sabe, talvez esta curta-metragem venha a ser uma semente de onde irão brotar novos frutos e, no futuro, o Sr. Jacinto seja visto a passear por novos jardins. **BANG!**

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



O SR. JACINTO

Uma pessoa que gosta de falar com os seus próprios botões, tem saudades do tempo em que o podia fazer ao ar livre enquanto passeava calmamente pelos jardins da cidade.

Antes de trabalhar num parque de estacionamento, é possível que tenha sido (ou pelo menos gostaria de ter sido) jardineiro.

Para ele, nada do que o governo defende faz sentido. Não percebe nada de finanças e «economia» parece-lhe um palavrão inventado por tipos gordos a fumar charuto num dia em que não tinham mais nada que fazer. Poderia (e sente que deveria) estar revoltado, mas, em vez disso, a exterminação das plantas na

cidade deixa-o triste e sem ânimo, como se lhe tivessem sugado a alegria por uma palhinha.

Cabisbaixo, viaja todas as manhãs para o seu posto de trabalho e ao final do dia regressa a casa onde se pode dedicar à única coisa que ainda lhe dá algum alento: a construção de pequenas esculturas automatizadas de plantas, que constrói com lixo que vai encontrando na rua.

Mas o que realmente gostaria de ter era um jardim a sério. Sente falta do cheiro das flores, do som das folhas das árvores a dançar ao vento, da textura da relva e do som dos pássaros a namorar na primavera.

Para consultar a ficha técnica completa do filme, e estar a par de tudo o que se passa a seu respeito, basta visitar:

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



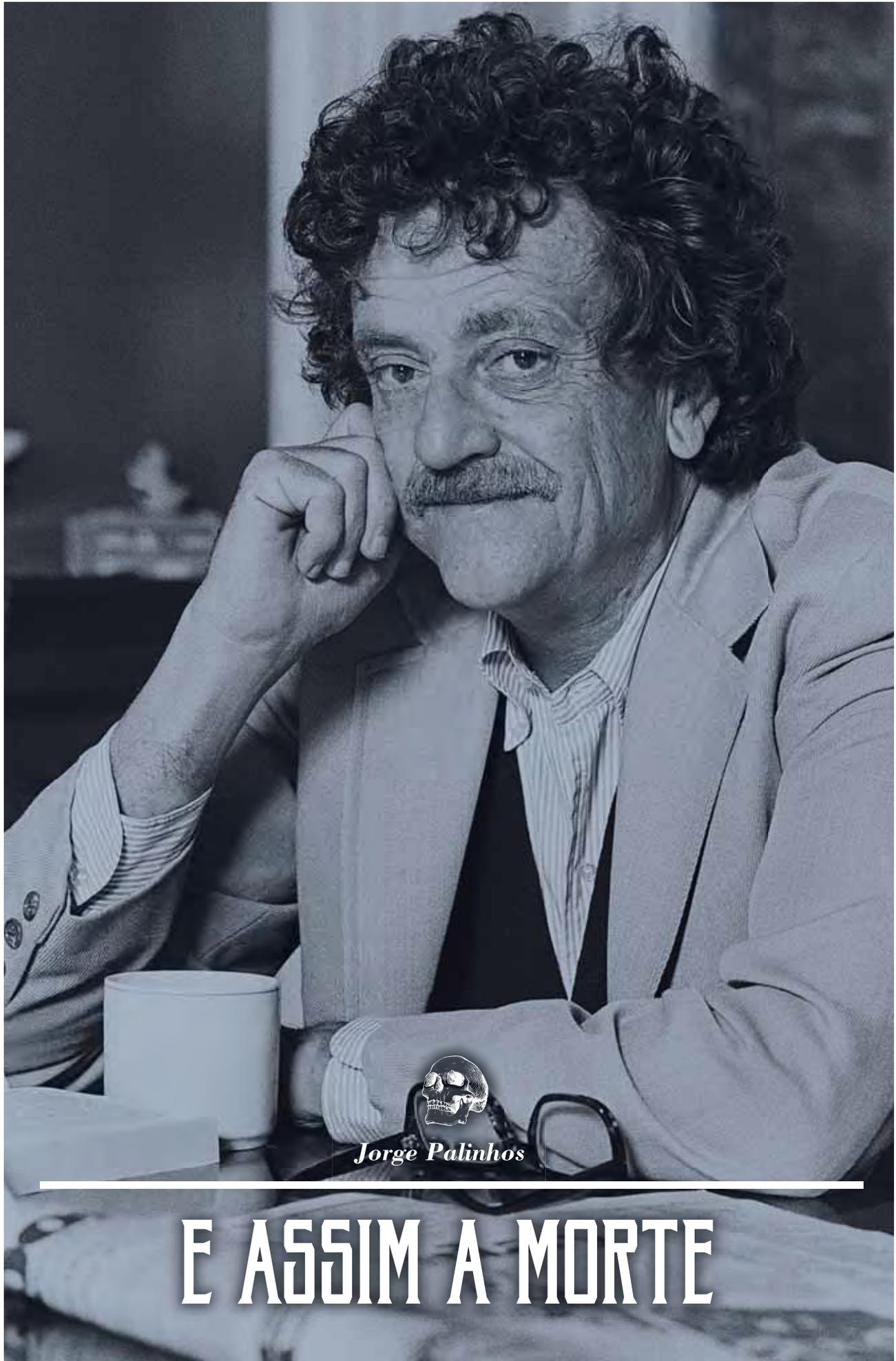
MY HERO ACADEMIA

KOHEI HORIKOSHI



**COLECIONA O MANGÁ
EM PORTUGUÊS**

DEVIR
editora.devir.pt



Jorge Palinhos

E ASSIM A MORTE

Arquiteturas da Loucura



Tudo isto aconteceu, mais ou menos. Houve um jovem americano que adorava ficção científica e foi à guerra mundial: a segunda.

Por lá viu uns tiroteios, uns cadáveres, uma cidade a ser arrasada a fogo e a bombas, e ajudou a encontrar os mortos carbonizados da cidade: milhares e milhares de homens, mulheres e crianças que lhe haviam dito serem os seus inimigos, agora reduzidos a carne queimada. Como tantos soldados da guerra, voltou para casa quando esta acabou, e sem dar um único tiro, e passou o resto da sua vida a escrever, a ensinar escrita criativa, a tentar perceber como se escreve sobre a guerra.

Também houve um jovem americano chamado Billy. Billy foi rapado por extraterrestres, chamados tralfamadorianos, e transformado em cobaia de jardim zoológico. Os tralfamadorianos queriam saber como é que os seres humanos eram capazes de acreditar que eram donos da sua própria vida e destino, e por alguma razão acharam que Billy era um humano importante. No jardim zoológico tralfamadoriano, Billy foi razoavelmente feliz, mais do que na sua terra, teve uma companheira humana e um filho. Aprendeu que os tralfamadorianos viam o tempo como uma paisagem eterna, que se pode admirar, mas não mudar, pelo que não vale a pena atormentarmo-nos com aquilo que virá ou acabou de ser.

Também houve um jovem americano, chamado Billy, quase de certeza o mesmo Billy do parágrafo anterior, que desenvolveu uma doença de viagens no tempo. Estas viagens

não precisavam de máquinas, nem químicos, nem teorias. Bastava ter memórias suficientemente fortes que o conseguissem empurrar para outros tempos da sua vida, passada, presente ou futura, não necessariamente por esta ordem, aliás, quase nunca por esta ordem. Billy sabia o que tinha acontecido, o que ia acontecer, o que estava a acontecer, mas nada podia mudar, nem decidir aquilo que iria viver outra vez. Talvez a doença de Billy seja apenas um caso agudo de memórias, talvez seja algo pior, como o stresse pós-traumático que se diagnostica aos antigos soldados. Talvez seja outra coisa que os tralfamadorianos possam explicar.

Também houve um velho americano que queria escrever um livro de memórias. Não se chamava Billy. Talvez se chamasse Kurt, mas ninguém tem a certeza. Este americano que talvez se chamasse Kurt não se lembrava assim tão bem do que lhe tinha acontecido na vida. Por isso foi falar com um antigo camarada de armas, para que o ajudasse a recordar, e assim escrever um livro de ficção científica, que fosse também um livro de memórias, e que fosse um sucesso, e fosse um livro antiguerra, e fosse um livro divertido, e fosse um livro trágico. O problema é que o antigo camarada de talvez Kurt não queria ter nada a ver com o livro, pois suspeitava que as guerras são coisas que servem para torturar virgens tolos e serem louvadas por velhos tarados.

O velho americano lá escreveu o livro. Segundo o autor, saiu-lhe um tanto desconchavado e sem grande sentido, mas foi um sucesso comercial, fascinou críticos e académicos, e tornou-se um dos grandes romances de ficção científica do século xx, embora também possa ser lido como um livro de ficção histórica, ou um livro

de memórias, ou um livro sobre escrever literatura, ou um livro sobre como lidar com a falta de sentido da morte. E é assim.

Tudo isto acontece, mais ou menos, em *Matadouro Cinco*, de Kurt Vonnegut. Publicado em 1969, em plena guerra do Vietname, *Matadouro Cinco* era ao mesmo tempo uma obra de ficção popular e pós-moderna, baseada em factos reais e muitos factos fictícios, era sobre a guerra do Vietname e a Segunda Guerra Mundial, mas era também um livro sobre a incapacidade de escrever sobre a guerra, era sobre o passado e sobre o futuro, mas também sobre quão difícil é recordar os episódios mais traumáticos da vida, sobre como a vida humana é frágil e sem sentido, e como ainda menos sentido tem a morte, com a qual só podemos lidar através das frases mais banais como: «E é assim».

No livro acompanhamos a vida e os problemas de Billy Pilgrim – peregrino no nome e na vida – que vai saltando entre as suas próprias memórias (que talvez sejam apenas delírios, como acredita a sua filha), que vão desde antes da Segunda Guerra Mundial até à sua morte, mas certamente não por esta ordem.

A Segunda Guerra Mundial, diz Vonnegut e dizem os especialistas, foi o gatilho que desencadeou este livro. Mas a Segunda Guerra é para Pilgrim um longo passeio alucinado, entre psicopatas que se comprazem em planear torturas, e adolescentes armados e cansados a quem foi dito que a guerra é o que faria deles homens. Mas que experiência de vida se pode levar de uma guerra?, pergunta-se incessantemente Vonnegut ao longo do livro. O que se aprende com a matança indiscriminada de pessoas que valha a pena partilhar através da

literatura? E quando tal experiência ganha dimensões de hecatombe, como foram os bombardeamentos de Dresden, que o real Vonnegut assistiu e que o ficcional Pilgrim vai testemunhar, o que é que sobra que se possa traduzir em palavras e possa fazer sentido para quem as for ler?

No meio de tanto absurdo, aquilo que o livro parece dizer-nos é que não é possível, nem importante, saber o que é realidade e o que é ficção. Pois, no fim de contas, talvez os tralfamadorianos tenham razão, e os humanos sejam apenas seres patéticos que se julgam donos do mundo, mas ficcionalizam a guerra por não saberem lidar com ela, que se acreditam deuses onnipotentes da destruição, mas são quase sempre vítimas impotentes das suas circunstâncias.

No fim de contas, a vida de Billy Pilgrim talvez seja a nossa própria vida, e não sejamos mais do que peregrinos e testemunhas de um mundo louco, de uma paisagem caótica de memórias e mistérios de que somos apenas mais um habitante fugaz, e onde a ficção e o riso, sem nos salvarem, tornam pelo menos tolerável a vida e a morte. E é assim. **BANG!**



Jorge Palinhos

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



NÃO PERCA A SEGUNDA PARTE



«Uma conclusão perfeita para a série.»

THE NERD DAILY



SAÍDA DE EMERGÊNCIA
livros para fugir da rotina



SUPERPODERES NO SÉC. XXI

Por vezes os heróis ou heroínas surgem das formas mais inesperadas. Nos livros de fantasia que conhecemos, o autor cria um protagonista de origens humildes, um anónimo entre a multidão, que é escolhido para enfrentar forças obscuras e desconhecidas que ameaçam o seu mundo. Nestas narrativas épicas, há sempre um salvador destinado a sacrificar-se por todos.

Mesmo nas narrativas apocalípticas, se há algo que é transversal em todas as religiões é a figura de um messias que irá confrontar-se com o seu arqui-inimigo e batalhar pelas almas da Humanidade. Talvez devido à constante forma como estas narrativas alimentaram o nosso inconsciente desde sempre, somos incapazes de pensar em coletivos, dando preferência a indivíduos dignos de admiração que carreguem pesos impossíveis aos ombros.

Como descobrir os messias do séc. XXI? Anjos já não estão ao virar da esquina para descer dos céus e abençoar escolhidos com revelações e poderes milagrosos. Um messias no séc. XXI está, na verdade, por sua conta e risco e tem de se desenrascar com os «superpoderes» que tem.

Quando a adolescente sueca Greta Thunberg tinha oito anos, ouviu pela primeira vez falar de alterações climáticas e admirou-se com a apatia e indiferença da sociedade. Conta-se que, aos 11 anos, entrou num estado de depressão e letargia, levando-a a confessar que «não tinha energia, amigos e não falava com ninguém. Sentava-me sozinha em casa, com um distúrbio alimentar». Em maio de 2018, escreveu para um jornal sueco: «Quero sentir-me segura. Como posso sentir-me segura sabendo que nos encontramos perante a maior crise da História?»

No verão de 2018, Greta decidiu tomar uma ação e iniciou uma greve estudantil. Sentou-se sozinha à frente do Parlamento Sueco a exigir medidas do governo para a redução de emissões de carbono e o cumprimento dos Acordos de Paris. Os seus protestos rapidamente se tornaram virais nas redes sociais. Mas melhor do que isso, inspiraram outros estudantes à volta do mundo a organizar as suas próprias greves estudantis e a lutar pelo seu futuro. A bola de neve transformou-se rapidamente numa avalanche. O protesto solitário de Greta transformou-a num símbolo e numa ati-

vista determinada a lutar contra a indiferença dos governos e populações pelas alterações climáticas.

Hoje, mais de um ano depois, e já depois de a própria cidade de Lisboa ter organizado a sua própria greve estudantil de ação pelo Clima com milhares de jovens, um evento que tive o privilégio de testemunhar, não há quem não fale em alterações climáticas. O mundo finalmente despertou da sua letargia para a evidência de um planeta a morrer.

Sinais alarmantes de ruína são flagrantes. Glaciares desaparecem na Islândia, capitais afundam-se enquanto governos são forçados a fundar novas cidades a salvo da subida do nível do mar, como sucedeu na Indonésia, calor extremo e incêndios de vastas proporções têm-se tornado parte do nosso quotidiano. Finalmente, começámos a questionar a possibilidade de que o mundo está a mudar rapidamente e que o pior não está reservado para um futuro muito distante, mas para o nosso tempo presente.

Os avisos de Greta podem, ainda assim, não ter chegado a tempo. Ela é continuamente exposta a críticas ferozes, a humilhação e bullying dos seus detratores que não conseguem compreender a sua forma especial de ver o mundo. Diagnosticada com síndrome de Asperger, Greta descreveu o seu autismo não como uma doença, mas como um «superpoder» que a torna diferente.

É esta a estranha realidade em que vivemos e que bate qualquer ficção. Foi preciso uma adolescente sueca com «superpoderes» para nos abalar e abrir os olhos para a realidade de um planeta moribundo. **BANG!**



Safaa Dib

Exerceu várias funções editoriais nas Edições Saída de Emergência ao longo de 9 anos (2008-2017), tendo-se particularmente especializado na área da literatura fantástica. É colaboradora do *Jornal Económico*, onde publica uma crónica quinzenal.



FOTOGRAFIA

Imaginarium





Akkash,

a grande dama da noite,
é a deusa que
reencontramos a cada
ciclo de morte
entre vidas na Terra.

Akkash nasceu do romance
entre uma humana e o Deus Sol
- Aknur. A deusa Akkash
torna-se assim o resultado
entre a Terra e a Luz/Sombra.

FOTOGRAFIA/EDIÇÃO/MAQUILHAGEM: **MARA D'ELEÁN**
MODELO/ROUPA/ACESSÓRIOS: **ANGÉLICA ELFIC**
ASSISTENTES: **VALTER FREITAS E SAMUEL ALMEIDA**
PERUCA: **SYLVANAS - MULTIVERSE STORE LTD.**
LENTES DE CONTACTO: **PRINCESS PINKY COSPLAY WHITE MESH**
- **PINKYPARADISE**

A SUA MÃE

que morrera ao dar à luz, deixou a deusa completamente desamparada. Aknur adormeceu num sono profundo de dor por séculos, fazendo com que a Terra enfrentasse um período de extrema escuridão. A rejeição de Aknur nunca foi ultrapassada pela deusa, apesar de ter sido acolhida no ventre da Grande Mãe Terra - Gaia. No núcleo de lava onde dia e noite não existem, apenas escuridão, Akkash tornou-se absolutamente imune ao fogo de tão fria que é a sua alma, transformando o seu coração em puro gelo. No centro do submundo onde as Almas são acolhidas para enfrentarem o próximo ciclo após a morte, acredita-se que a cor avermelhada dos céus vem de Akkash, significando que uma alma terá encerrado o seu ciclo de reencarnações, ao alcançar a libertação do Umbral. **BANG!**





Mara D'Eleán

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



Angélica Elfic

É uma designer de moda/acessórios e cosplayer, com a sua própria marca, Elfic Wear. Inspira-se em temáticas fantásticas, 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. Facebook - <https://www.facebook.com/angelica.elfic> | <https://www.facebook.com/Elfic.wear> Instagram @angelica.elfic



FICÇÃO

Miniconto fantástico FNAC

Cirurgias

Carlos Alberto Batalha

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

O ambiente da clínica era relaxante, mas a minha mulher, Laura, remexia-se na cadeira de rodas, ansiosa.

Era uma pena ter de proceder à substituição das suas novas pernas, pois eram realmente muito bonitas. O transplante corra bem, mas a adaptação fora um desastre, pois o médico não contara com o transplante de cabelo que a Laura tinha feito uma semana antes, e o medicamento para evitar a rejeição (MER) das pernas e o MER do transplante do cabelo anularam-se. Como resultado, o cabelo caíra e as pernas novas foram rejeitadas. Mas tudo acabaria bem, pois uma subcidadã da parte baixa da cidade disponibilizara umas pernas compatíveis. E, claro, a clínica pagaria um transplante de cabelo de primeira qualidade. No final das contas, até ficaríamos a ganhar. O médico veio ter connosco, acompanhado de um sujeito engravatado.

– É o marido da senhora Laura, presumo – disse o tipo engravatado, com um sorriso que não escondia uma certa ansiedade. – Sou o Doutor Plácido, o administrador desta unidade. – *Conhecer o administrador nunca era boa notícia*, pensei eu. – Creio que surgiu um problema adicional, caro senhor – continuou o Dr. Plácido. – Descobriu-se que a subcidadã que vendeu as pernas que a sua mulher iria receber consome drogas que são proibidas para fornecedores de membros.

– Pensava que havia um controle para isso – disse eu.

– E há – respondeu o administrador. – Mas existem novas drogas que escapam ao controle, e que os possibilita continuarem a vender membros.

– Para possivelmente voltarem a comprar mais drogas – completei eu. – Pobres diabos. Nunca os subcidadãos estiveram tanto no fundo da sua existência.

– Em grande parte, eles são responsáveis por isso – disse o Dr. Plácido, olhando para o médico a seu lado, que estava visivelmente nervoso. – O que nos leva ao problema da sua esposa.

– Sim. Nós vínhamos aqui corrigir um erro da vossa parte – disse eu.

– É um facto – concordou o administrador. – Mas o problema é que não existem em *stock* nenhuma perna compatíveis. Mas existe uma alternativa – acrescentou, olhando para o médico, que tremia. – Esta situação deve-se ao MER mal receitado à sua mulher. E isso é da exclusiva responsabilidade do médico. Portanto, é razoável que ele ajude a satisfazer o cliente com o que puder. – O administrador esboçou o que devia ser o seu sorriso mais comercial, apontando para o médico ao seu lado. Este parecia prestes a desfalecer.

– O que a sua mulher acha de ficar com as pernas do médico?

– Com as pernas do médico? – disse eu.

– Sem problemas, pois está enquadrado na lei da retribuição a cidadãos.

– Mas são as pernas de um homem.

– Por mim não há problema, querido – interrompeu a minha mulher. – Não me importo de experimentar as pernas de um homem. Até são mais fortes.

– Então está resolvido – disse o Dr. Plácido, satisfeito. – Pode-se fazer isso já de imediato. – E estalou os dedos, aparecendo de seguida dois seguranças, um de cada lado do desgraçado do médico. Os seguranças eram enormes, uns autênticos rinocerontes. – Levem o médico para a sala um da cirurgia, por favor.

Não olhei para o médico, para não ficar com a cara

do coitado gravada na minha consciência. Uma assistente levou gentilmente a Laura.

– Sabe, estes médicos humanos são confiáveis... até o deixarem de ser – disse o administrador, olhando para um espelho na parede, ajustando a gravata. Em vão, pois as gravatas não ficavam bem nos pescoços das girafas.

Olhei-me ao espelho e observei os meus novos braços. Eram de um subcidadão negro, um humano sem nenhuma degeneração. Nós, os cavalos, ficávamos muito bem com braços negros.

– A troca de membros deve ser um bom negócio – disse eu.

– Tem sido muito bom para a nossa economia – disse ele, confiante. – E os subcidadãos da nossa cidade são da melhor qualidade. Humanos de primeira, digo-lhe.

Abanei a cabeça, soltando a minha crina e olhei para o quadro pendurado no átrio da clínica. Era uma pintura dos nossos primitivos avós, com os seus corpos originais de animais. Estava lá um cavalo original, a correr numa planície. Já nessa era éramos belos e elegantes. Estava também retratada uma girafa original, com o seu enorme pescoço. Das 666 espécies com corpos humanizados, eram das que mais tinham beneficiado.

Os humanos tinham começado a implantar cabeças de animais em corpos de humanos para terem trabalhadores baratos e dóceis. Nunca adivinhariam que em poucas gerações os papéis inverter-se-iam. E o planeta ficara a ganhar, pois o respeito pelo ambiente era inerente à personalidade animal. Ao darem aquele «empurrãozinho» na evolução animal, os humanos finalmente tinham feito algo de bom para o planeta. E agora, finalmente, eram úteis para nós. E com lucro. **BANG!**



Carlos Alberto Batalha

Lisboeta. Menos de sessenta anos (nascido em 1966). Bancário (ou ex-bancário, sei lá eu, depende do juiz do tribunal). Vendi uns guiões lá nos anos 90, mas para pagar a casa fui para bancário. Um tipo comum, nada de extraordinário a declarar.

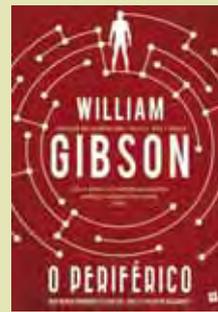


O PERIFÉRICO

WILLIAM GIBSON

Saída de Emergência

★★★★★



O pai do *cyberpunk* venceu com este livro todos os grandes prémios da literatura fantástica, e porquê? Porque criou um mundo e um enredo que questiona a realidade como poucos conseguiram. Como é que a nossa percepção molda a realidade? Conseguiremos

no futuro distinguir realidade e mundos virtuais? Um enredo filosófico, futurista e visionário misturado numa investigação intensa e inteligente. Totalmente recomendado.

Luis Pinto

lerycriticar.blogspot.com

A TORRE DA ANDORINHA

ANDRZEJ SAPKOWSKI

Saída de Emergência

★★★★★



A Torre da Andorinha é mais uma prova da criatividade vívida de Andrzej Sapkowski, que parece não se cansar de se reinventar a cada livro. A forma como subverte os paradigmas da fantasia é interessantíssima, mas a sua maior qualidade é o

talento para oferecer momentos de ação, tensão e violência, e polvilhar tudo com um humor mais que refrescante.

Nuno Ferreira

noticiasdezallar.wordpress.com

INTRUSO

IAIN REID

TopSeller

★★★★★



Apresenta uma sinopse que nos deixa com dúvidas. Uma narrativa que vai a passo lento, mas muito bem estruturada, deixando-nos a questionar o isolamento, a vida familiar e a intrusão de um estranho entre um casal, e que tudo sabe sobre eles. Desvendando

quase tudo na 3.ª parte, ainda assim confusos, levamos com um verdadeiro «blow your mind».

Paulo Lima

www.clubedoslivros.pt/



ENTREVISTA

*«Gosto mais de
escrever Ficção
Científica e
provavelmente
gosto mais de
ler Fantasia...»*

ENTREVISTA BANG!
**BRUNO
MARTINS
SOARES**

BANG: A Saga de Alex 9, a tua primeira trilogia, foi publicada na Coleção BANG! já em 2012, depois de ter começado na Coleção TEEN em 2009, em que é que a tua vida mudou nestes 10 anos?

BMS: *A Saga de Alex 9* foi de facto um marco na minha vida. Embora eu nunca tenha verdadeiramente parado de escrever, durante anos tinha deixado a minha escrita ficar um pouco para trás e foi a *Alex 9* que voltou a dar-lhe prioridade. Não é qualquer escritor que consegue ser publicado na Coleção BANG!, por uma das mais proeminentes editoras de Fantástico do país. Ganhei protagonismo no mercado interno, claro, mas mais do que tudo passei a conhecer um espaço de criação muito estimulante que ainda não conhecia, que é o espaço de criadores de FC/F em Portugal e do interessante público que habita esse espaço. E estes 10 anos (ou sete desde a publicação do *omnibus*) foram extremamente produtivos. Escrevi e produzi uma longa-metragem cinematográfica, várias curtas-metragens, uma peça que foi produzida, e escrevi vários romances, entre os quais a trilogia de ficção científica *The Dark Sea War Chronicles* que foi publicada em inglês na Amazon e agora chegou ao mercado português



como um *omnibus* chamado *A Batalha da Escuridão* pelas mãos da Editorial Divergência. O primeiro volume da minha série seguinte,

Laura and the Shadow King, já saiu na Amazon e estou agora a trabalhar no segundo volume, que, cruzemos os dedos, espero publicar ainda este ano. Por isso, uma década forte, em termos de escrita, parece-me. E também lancei o meu blogue, *Hyperjumping*, que tem sido uma experiência muito boa nos últimos anos e me tem dado «pano para mangas». A minha vida mudou de muitas formas, mas esta determinação de escrever e publicar com esta frequência foi um dos principais efeitos do excelente início que tive com *Alex 9* e a BANG!

BANG: E planeias voltar ao universo da Alex 9? É algo que vês no teu futuro?

BMS: Sim. Tenho essa vontade. O projecto original era, de facto, de sete livros, com duas trilogias e um *stand-alone*, e apenas a primeira trilogia ficou completa. Mas não sei se ou quando irá acontecer. Adorava, antes disso, de voltar a publicar *A Saga de Alex 9*, que neste momento está esgotada, mas não sei se ou quando isso irá ser possível. Vamos ver... Para já tenho cerca de dois ou mesmo três anos de escrita já planeados, de maneira que não julgo que volte a esse universo até 2022.

BANG: E onde vais corajosamente onde mais ninguém foi? Em que direcção?

BMS: Vou continuar a criar novas formas de vida e novas civilizações, hehe. Como digo, os próximos anos já estão programados. Vou continuar a trabalhar em *Laura and the Shadow King*, que é uma das melhores coisas que já escrevi, embora o tema – uma espécie de pós-apocalipse zombie – não atraia tanta gente como a *space opera* de *A Batalha da Escuridão*. Terminando o segundo volume (*Laura and the Shadow King* é uma série cuja primeira parte só tem dois volumes), irei avançar para um pequeno *stand-alone* chamado *Deep Inside*, um romance de horror e FC baseado num argumento cinematográfico que escrevi. Estou muito entusiasmado com esse romance: como é meu apanágio já escrevi as primeiras vinte páginas e estão a sair muito bem. A seguir a esse, em princípio, trabalharei na segunda trilogia da saga de Byllard Iddo – que deverá chamar-se *The Outer Sea War Chronicles* – uma espécie de *Batalha do Pacífico da Segunda Grande Guerra*, mas no Espaço. Em princípio, este é o plano. Claro que muitas vezes os planos não correm exactamente como previsto e é possível que outras coisas interfiram, e acabe por não escrever o planeado exactamente assim por esta ordem. Tenho várias ideias na cabeça, algumas das quais já venho a trabalhar há bastante tempo, que a qualquer momento podem ganhar precedência.



Mas o que eu chamo o meu *pipeline* neste momento tem este aspecto. É possível também que reúna num volume os meus textos sobre Escrita Criativa, tenho muita coisa já escrita sobre este tema – mas nada está ainda decidido sobre isto.

BANG: Já agora, uma última pergunta: preferes Ficção Científica ou Fantasia?

BMS: Uma última pergunta venenosa, já vi, hehe. Não tem de ser necessariamente uma coisa ou outra, pois não? *Star Wars* tem ambas as coisas, *Duna* também, suponho. Depende mais da escrita e da história, parece-me. Assim, grosso modo, poderia dizer que gosto mais de escrever Ficção Científica e provavelmente gosto mais de ler Fantasia. Mas nem tenho realmente a certeza do que estou a dizer. Depende. Gosto de histórias bem contadas e bem escritas. Na verdade, ultimamente, ando a gostar mais de ler romances históricos do que outro género qualquer. Talvez também me aventure para esses lados um destes dias. Quem sabe...? **BANG!**

BREVE CURSO DE ESCRITA DE FICÇÃO CIENTÍFICA E FANTASIA

por
**Bruno
Martins
Soares**

Curso em 4 partes. Quarta parte: *DEPOIS DE ESCREVERMOS A HISTÓRIA*

Eis que acabámos a história! É um momento de grande exultação – quanto mais difícil de escrever ou maior foi uma história, maior o prazer e o sentimento de triunfo que sentimos no final. Concluir um longo romance, ou um argumento para uma longa-metragem cinematográfica, ou uma peça de teatro, é algo épico. Não são todas as pessoas que conseguem algo assim. Mas e agora? O que fazemos? Aquilo que um escritor experimentado já sabe é que é nesse momento que começam algumas das etapas mais complicadas de todo o processo: o confronto com o público e com o mercado editorial. Estes são os momentos da verdade. O texto já é bom para nós (se não fosse, estaríamos a reescrevê-lo), mas será bom para as outras pessoas?

que dão a sua opinião e apontam alguns erros ou algumas mudanças que podem melhorar o texto. Eu tenho cinco ou seis em quem confio. Este processo é muito importante: é importante termos Betas que saibam comunicar connosco e que nos façam pensar. Também é importante sabermos ouvir com atenção e estarmos abertos às suas opiniões. Mas não nos podemos esquecer que a decisão final é nossa, e não temos de mudar isto ou aquilo se não o desejarmos. Mas os Beta são o nosso primeiro contacto com o público e é muito natural que o público final encontre ou se debata com as mesmas questões que os nossos Beta se debatem – especialmente se escolhermos bem os nossos Beta.

Depois de termos as opiniões Beta, há que reescrever o texto, melhorá-lo, refiná-lo, torná-lo mais forte. Agora já temos uma ideia de como o público o vai sentir e se está ou não a transmitir exactamente o que queríamos, por isso vamos trabalhar nele de novo. Não se esqueçam: nós somos os criadores, somos os escritores, por isso se queremos mudar algo, podemos fazê-lo. Por vezes acontece-me sentir que não gosto muito desta parte do texto, ou daquela, que chatice!, mas tenho de fazer um esforço para me lembrar que EU TENHO O PODER de mudar aquele texto, de eliminar aquela parte ou melhorá-la.

1

LEITORES ALFA E BETA

A primeira coisa que temos de meter na cabeça, neste momento, é que de certeza que falhámos alguma coisa, que não estamos a ver algo de importante que pode tornar a história ainda melhor. Não somos perfeitos, a nossa escrita não é perfeita e é quase fatal que o texto possa ainda ser melhorado. Que fazemos então? Em primeiro lugar é importante seleccionarmos e termos à nossa volta leitores Alfa e Beta. O que são? Leitores Alfa são leitores a quem permitimos que leiam o nosso escrito, ou partes dele, à medida que ele vai sendo construído. Podemos ter dúvidas relativamente a este ou àquele momento da história ou ter a necessidade de encorajamento neste ou naquele ponto, e é bom termos alguém próximo de nós que esteja disposto a olhar para o texto antes de este estar terminado. Eu tenho muito poucos leitores Alfa, talvez um ou dois, e são raros os momentos em que lhes dou alguma coisa para ler, mas são muito úteis – especialmente quando preciso de alento.

Por outro lado, os leitores Beta são absolutamente essenciais. Os Beta são leitores que vão receber o texto final em primeira mão. São uma espécie de críticos privados,

2

EDIÇÃO E REVISÃO

Por fim, passámos de um primeiro rascunho para um rascunho mais final. E aqui entram duas figuras importantes: os revisores e os editores. Em inglês, temos três nomes diferentes: *proofreaders*, *editors* e *publishers*. Os *proofreaders*, ou revisores, irão verificar se o nosso texto tem erros, se a gramática está correcta, a ortografia e formatação, etc. Os *editors*, ou editores, irão verificar a congruência do texto, e dar uma opinião mais final, mais específica e mais profissional do que os nossos Beta sobre toda a narrativa e cada parte do texto. E depois os *publishers*, que também se chamam editores em Portugal, irão publicar o livro – chamemos-lhes Editores com «E» grande. Cada vez mais dou importância aos revisores (é um pesadelo corrigir todos os erros num escrito grande), mas sobretudo aos editores. Durante muitos anos não trabalhei com nenhum editor que me fosse útil ou que



fizesse um bom trabalho. Mas recentemente tive a experiência de trabalhar com um editor que me compreendeu e que tornou o meu manuscrito em algo bastante melhor, e isso tornou o meu papel tão mais fácil e deu-me imensa confiança no resultado final. Uma boa experiência de edição é algo de fantástico para um escritor, garanto-vos.

Ora, os revisores e os editores são profissionais que terão de ser pagos, já que o seu trabalho é sério e moroso – e que não pode ser descurado. Quem irá pagar estes valores depende do modo como vamos (e se vamos) publicar o livro.

3

PUBLICAÇÃO

Publicar não é um dado adquirido. Há pessoas que escrevem mas não querem publicar, preferem deixar na gaveta para lerem mais tarde ou só para mostrar aos amigos. Mas vamos partir do princípio que queremos comunicar e ligar-nos ao maior número de pessoas, que queremos partilhar o nosso trabalho e o nosso «bebé» com o máximo de pessoas que seja possível. Nesse caso, temos de publicar. E existem basicamente três caminhos para o fazer.

O primeiro é a publicação tradicional. Tentamos chamar a atenção de uma Editora e esperamos que esta goste o suficiente do nosso trabalho, que ache que teremos mercado, que o nosso texto se enquadra na sua estratégia editorial, e que nos convide a publicar. Não é um caminho fácil: podemos enviar-lhes o nosso manuscrito e esperar que seja lido, podemos conseguir uma «cunha», podemos ganhar um concurso que nos dê visibilidade, podemos tornar-nos uma celebridade num *reality show*, nenhuma destas vias é garantia absoluta de que vamos ser aceites. Mas se formos, a Editora irá investir no nosso livro: pagará aos revisores e editores, pagará a capa, a impressão, a distribuição, todos os custos, e depois irá dar-nos uma percentagem das vendas.

Um segundo caminho, aparentemente mais fácil, é procurarmos uma Editora que nos cobra um determinado valor para pagar os custos e depois nos publica e distribui. Este tipo de Editoras, por vezes chamadas Editoras Híbridas ou *Vanity Presses*, não são verdadeiramente Editoras e é preciso ter muito cuidado com elas: são empresas que não precisam de vender um único livro – o seu modelo de

negócio depende de fazer com que os autores lhes paguem os serviços e na grande maioria dos casos o resultado é desapontante.

Um terceiro caminho é o *Self-Publishing*. Este caminho tornou-se possível com o advento dos *ebooks*, ou livros electrónicos, e do *POD – Print-On-Demand* (em que a livraria imprime o livro no momento em que este é encomendado pelo cliente final, poupando no *stock* e na impressão). Aqui os próprios autores se responsabilizam pela revisão, edição e capa e os restantes custos iniciais (que podem ser menos de um décimo do que pagariam a uma Editora Híbrida) e colocam os seus livros à venda numa plataforma de venda, como a Amazon, a Smashwords, a Barnes & Noble, ou outras. Esta é uma tendência que tem vindo a crescer consideravelmente, à medida que os autores reconhecem que ganham bastante controlo sobre a sua carreira por este meio, ainda que seja um caminho difícil. Prevejo que as próximas estrelas da literatura, os Bookers e os Nobel das próximas gerações, surgirão em primeiro lugar como *self-publishers*. E é basicamente inevitável que os escritores do futuro queiram numa altura ou noutra publicar um ou outro livro em *self-publishing*.

Este, o momento de publicar, é talvez o momento de maior frustração para um escritor, pois tem de aprender todo o tipo de actividades que não são, à partida, «escrever», mas que são actividades igualmente importantes para o nosso texto não «desaparecer» algures. E aqui o essencial é perceber uma pequena verdade: o importante não é publicar... o importante é vender. E publicar não é o mesmo que vender.

Ora, ao contrário do que muita gente parece pensar, longe vão os tempos em que «vender» era uma actividade da responsabilidade da Editora. Infelizmente, as Editoras de um modo geral parecem ignorar que a única vantagem que de facto têm sobre o *self-publishing* é o marketing e a capacidade de publicitar um autor – por isso têm a tendência em delegar para os autores aquilo que as pode salvar de um futuro incerto. Ou seja, um escritor tem, nos dias de hoje, de ser capaz de fazer o seu próprio marketing e a sua própria promoção e divulgação. Seja marcando presença em eventos e concursos, seja ligando-se ao público nas redes sociais, seja criando a sua própria base de contactos e explorando esse recurso, alguém que procura o sucesso dos seus textos tem de saber projectar-se no mercado – os autores que se destacam nem sempre são os que escrevem melhor, mais frequentemente são os que conseguem ganhar espaço no mercado.

E pronto, agora que publicámos e vendemos algumas centenas ou milhares de exemplares do nosso livro, é altura

de pegarmos no próximo em que já estamos a trabalhar e recomeçar o processo. A carreira de um autor não está dependente de um livro, mas sim da consistência: de escrever livros cada vez melhores ao longo do tempo. De partilhar histórias cada vez mais interessantes e bem contadas.

4

O «COMO»

E isto é o essencial do que tenho verdadeiramente para dizer relativamente a «como» escrever uma história e criar um livro de Ficção Científica e Fantasia. Gostava de terminar este Breve Curso com algumas palavras sobre um assunto paralelo: O que é ser-se um Escritor (e aqui vou passar a escrevê-lo com «E» maiúsculo).

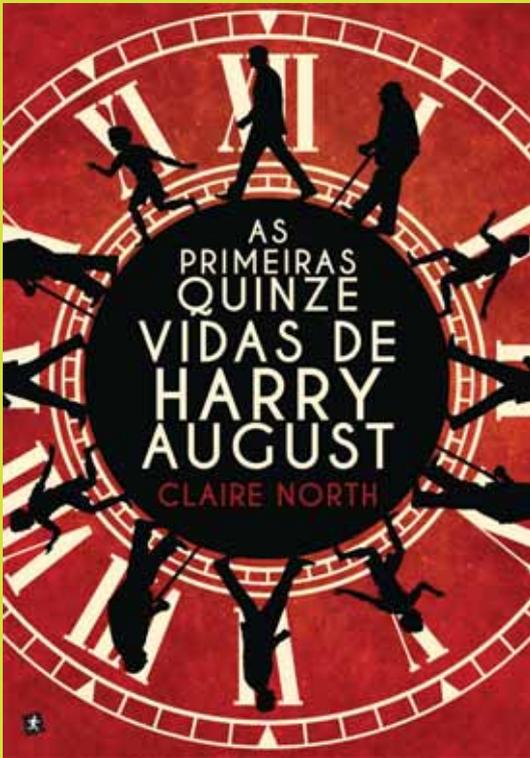
Um Escritor é alguém que escreve. Isso é óbvio. Mas nem toda a gente que escreve é um Escritor. Durante anos eu sentia apenas que «escrevia coisas», que não era Escritor. E não foi quando fui publicado que me senti um Escritor – há muita gente que escreveu livros que foram publicados e nunca será, na minha opinião, um Escritor. Um Escritor é alguém que escreve... e é lido. E um Escritor é alguém para quem esta relação, esta actividade, este *craft* de escrever e ser lido, é uma das funções mais importantes da sua vida. É isto ser-se um Escritor. É um modo de vida. Uma determinação. Um caminho.

Ora, dentro deste caminho é essencial estar-se sempre pronto para aprender. E há muito que aprender e muitos recursos que podemos usar para isso. Há cursos, livros, grupos, vídeos, aplicações, gráficos, *software*, etc. Há coisas que foram tentadas e testadas e resultam melhor ou pior. É um absurdo ignorar esta realidade e algo totalmente diferente e original não é necessariamente interessante. Por vezes é boa ideia usar clichês, por exemplo, mas por vezes é uma péssima ideia. Não há dúvida que há muita coisa que vale a pena aprender, pois ajuda a evitar certas armadilhas. Mas não há verdadeiramente regras. E nada é absoluto. Não há substituto a escrever e escrever e escrever. E experimentar e experimentar e experimentar. Por vezes perguntam-me todo o tipo de questões básicas: como devo começar uma história? É melhor escrever na primeira pessoa ou na terceira pessoa? Qual o tamanho que devem ter os capítulos? Posso ter o ponto de vista de uma águia? Posso ter mais de um protagonista? Ou mais de um antagonista? Etc... Não há regras, meus amigos. Não há melhor professor do que o confronto com a realidade, o confronto com o público. Por isso, experimentem. Tentem. É o melhor conselho que vos posso dar. Boa sorte! E bem-vindos à luta... **BANG!**



Bruno Martins Soares

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



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

Harry August poderia ser um herói de infância que combina vários poderes: vive uma espécie de imortalidade, «viaja no tempo» e renasce para salvar o mundo. Poderia, mas é mais do que isso. É uma personagem fascinante num mundo à beira do cataclismo criado por Claire North.

Escolher um livro preferido, depois de mais de 300 livros publicados na Coleção *Bang!*, é tarefa difícil, sobretudo porque tive de deixar de fora uma mão-cheia de obras que poderiam igualmente merecer lugar de destaque. Mas perante o desafio, *As Primeiras Quinze Vidas de Harry August* surgiu imediatamente no meu *top of mind*. Acabado de chegar à Saída de Emergência em 2016, Harry August foi um dos primeiros projetos que vi crescer até ser lançado no mercado editorial em outubro desse ano. É um livro que li vorazmente numa mão-cheia de dias.

A premissa logo à partida é inquietante: para Harry August, a morte não é um fim, mas simplesmente um recomeço. Depois da sua morte, regressa ao mesmo dia em que tinha nascido, mas com toda a memória e conhecimento de vidas anteriores. Nas primeiras vidas, sem conseguir compreender quem é verdadeiramente, a loucura apodera-se da personagem e acaba por fazê-lo ter uma morte precoce. Mas à medida que vai vivendo novas vidas, compreende e aceita quem é, acabando por descobrir que existem muitos mais como ele, organizados no Clube Cronus, uma sociedade secreta que protege os seus membros e os apoia nas suas várias vidas. Os membros dessa sociedade comunicam ao longo de vários séculos, enviando mensagens para o passado, e é através dessas mensagens, enquanto morria numa cama em Berlim, que Harry August recebe uma notícia inquietante pela voz de uma criança: o mundo está a acabar. É esta notícia que faz com que Harry August procure incessantemente mudar o futuro, procurando a origem deste cataclismo. À medida que Harry vai investigando, chegam as notícias de que esse fim está a acontecer cada vez mais cedo.

E que esse fim poderá estar a ser provocado por alguém como ele, embora sem a mesma preocupação de não influenciar o futuro, quebrando todas as regras do seu Clube.

Claire North leva-nos assim a viajar com Harry August pelas suas primeiras quinze vidas ao longo do século xx, numa escrita inteligente e abordando de forma original alguns temas clássicos da ficção científica. O livro é uma reflexão sobre a busca do sentido da vida, experimentado no amor, na religião ou na ciência, e uma amostra do poder que nos pode dar o domínio sobre o conhecimento e a oportunidade de corrigir as nossas vidas. A minha mudou um pouco depois deste livro. **BANG!**



Paulo Batista

Nasci pela primeira vez em 1979. Quis o destino e um disputado gosto entre os números e a leitura que em 2016 passasse a assumir a direção comercial do Grupo Saída de Emergência. Divido o tempo livre entre a família, a música e os livros.

VEJA CONHECER O LIVRO AQUI:





Zeu

Nascido em 1971 na Beira, Moçambique, desde cedo revelou uma inclinação para o desenho e um gosto pela BD. Autodidacta com formação na área electrotécnica, trabalhou em tudo — desde livros escolares e infantis até aos *storyboards* e à publicidade — antes de abraçar plenamente a sua paixão pelos *comics* americanos.



Pedro Potier

Nasceu em Lisboa, em 1975. Desde que lhe deram um lápis para a mão tem ilustrado de tudo um pouco: *storyboards*, animação, escolar, editorial, jogos de cartas e tabuleiro, publicidade. Em 2008 entrou no ramo dos videojogos, como artista conceptual, e em 2015 inaugurou, com vários colegas, os estúdios de Lisboa da Marmalade Game Studio, como *lead artist*. É, no entanto, a banda desenhada que atravessa todo o seu percurso profissional, das revistas portuguesas dos anos 90 aos *comics* americanos.



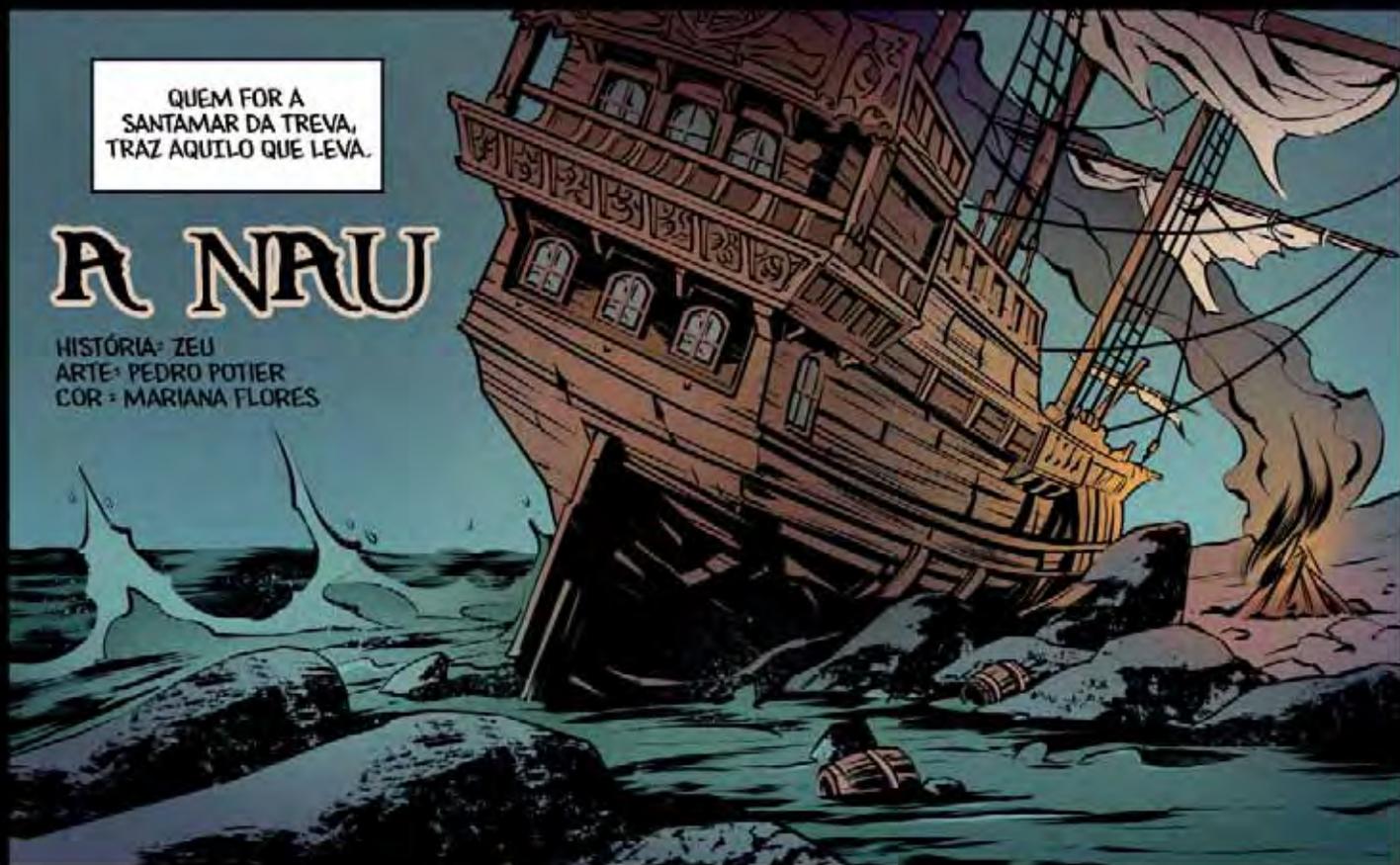
Mariana Flores

Nasceu em Coimbra, em 1988, e hoje mora em Leiria. Este ano resolveu voltar à escola e tirar uma pós-graduação em Livro Infantil pela UCL. Trabalhou na área dos videojogos, mas desde 2016 que se dedica em exclusivo à ilustração como *freelancer*. Desde então fez design de personagens para séries de animação, arte para jogos de tabuleiro e algumas bandas desenhadas. A sua maior paixão e principal foco de trabalho é o livro infantil, com mais de dez títulos publicados.

QUEM FOR A
SANTAMAR DA TREVA,
TRAZ AQUILO QUE LEVA.

A NAU

HISTÓRIA: ZEU
ARTE: PEDRO POTIER
COR: MARIANA FLORES



JÁ ALGUMA VEZ
OUVIRAM ESSE
DITADO?

ENCALHADA!

CONSEGUIMOS,
RAPAZES.

AO ATAQUE!



AJUDEM-NOS...

TOMA QUE JÁ
ALMOÇASTE!

É MENTIRA, CLARO.

SEI DE QUEM VOLTOU
DE LÁ COM BEM MAIS
DO QUE LEVAVA.





NÃO! NÃO! NÃO!

SIM!

SAQUEIEM TUDO, RAPAZIADA.

QUE NÃO FIQUE NEM O MASTRO.

SIM, MONSENHOR MATA!



ISTO É QUE É VIDA!

BLAM!!

BILTRES IMUNDOS...

MORRAM!

POIS É, MONSENHOR MATA!

AH! HÁ SEMPRE UM HERÓI...



POBRE NÉSCIO!
NÃO DEVIAS TER SAÍDO DA CAMA HOJE.



DEEM-LHE AS BOAS NOITES À MODA DE SANTAMAR DA TREVA, JOVENS!

AH! AH! COM PRAZER, MONSENHOR MATA.

CANALHAS! PETRALHAS!



NÃO DEIXEM NEM UM VIVO!

AH! AH! ESTES MANCEBOS SÃO DE UM ENTUSIASMO CONTAGIANTE.

BLAMM!!



ORA BEM, PASSEMOS AOS ASSUNTOS SÉRIOS.



Ó DA CASA! TEM GENTE??

BAMMM!!



COM A VOSSA LICENÇA...

GENTALHA! ESCUMALHA!

QUE PALAVRAS
TÃO AZEDAS PARA UMA
MOÇOILA TÃO
DOCE.

PERMITA
QUE ME APRESENTE,
FERNÃO DE AGUIAR
Y MATA. AO SEU
DISPOR.

MALDITO...

E QUAL É A SUA GRAÇA?

ROAAARRR

AH! AH! AH!

FOI
ALGUMA COISA
QUE DISSE?

AH! AH! AH!
IDIOTAS! IMBECTIS!

VOCÊS
LIBERTARAM
OS MARUTAS
DO PORÃO!

OS...OS QUE?

MARUTAS!

DEUSES VÉDICOS
DA TEMPESTADE, MONSENHOR
DE AGUIAR Y MATA.

ROAAARRR

ESTA NAU
VEIO DA ÍNDIA.
O OURO A BORDO FOI
O PAGAMENTO DO
SUBAHDAR DE
BENGALA...

PARA LEVAR
OS MARUTAS O MAIS
LONGE POSSÍVEL
DELE!

WOOSH!!

AHHHH!!



VALHA-NOS
SANTA MARTA DAS
CANELAS!



VALHA-NOS DEUS...

QUAL DELES?



NÃO!

NÃO!

NÃOOOO!



SIM!

QUEM FOR A SANTAMAR DA
TREVA, TRAZ AQUILO QUE LEVA.



HORA DO Ó-Ó.



É UM DITADO ANTIGO
DA COSTA DOS OSSOS.

É MENTIRA, CLARO.



SEI DE QUEM VOLTOU
DE LÁ COM BEM MAIS
DO QUE LEVAVA...



FIM.



O eterno espectador: tudo está em todo o lado

POR RICARDO
S. AMORIM



O papel revolucionário de WILLIAM S. BURROUGHS na história da literatura é bem conhecido, e não se pode dizer que a influência da sua obra em várias outras formas de expressão artística seja uma surpresa. Muito mais que J.G. Ballard, que abordamos na edição passada, Burroughs é, provavelmente, o autor mais citado e com maior ascendência no *rock and roll* de sempre, que moldou inadvertidamente devido a esse seu carácter controverso e subversivo, tanto na sua obra como em vida. Resumidamente, Burroughs representa rebelião artística e, nesta edição de O SOM DE DUNWICH, revemos um momento de rebelião dos MOONSPELL, agora que se comemoram vinte anos da edição de *The Butterfly Effect*.

THE BUTTERFLY EFFECT É UM DISCO DE UMA BANDA A QUERER LIVRAR-SE DO CONTROLO, DE AMARRAS PRÓPRIAS E DE OUTRAS CRIADAS POR EXPECTATIVAS.



Figura cimeira da *beat generation*, para Burroughs a linguagem é um mecanismo daquilo a que apelidou de Controlo, com um C maiúsculo, que mais não é que uma grande força hegemónica em jogo no mundo, que serve de obstáculo às pessoas no seu caminho de libertação espiritual e psíquica. Porém, e em simultâneo, a linguagem pode também ser utilizada para quebrar ideias e associações pré-concebidas. Pegando em fragmentos de palavras, sons e imagens reordenados, Burroughs procurou dismantlar o Controlo e os seus sistemas. No fundo, parecia anteciper o que viria a ser a internet, que é composta por estes fragmentos, mas que, ironicamente, acaba por ser agora a mais poderosa arma do Controlo, e através dela Burroughs é um autor mais citado que propriamente lido. Este é o método de *cut-up*, que lhe foi mostrado pelo amigo e colaborador Brion Gysin em 1959, e que teve origem no movimento Dada nos anos 20. Foi o método utilizado numa trilogia de romances a que comumente se refere como The Nova Trilogy, compostos por *The Soft Machine* (61), *The Ticket That Exploded* (62) e *Nova Express* (64). Curiosamente, foi no primeiro destes romances que surgiu escrita a expressão «*heavy metal*».

A postura e técnica de Burroughs inspirou artistas ao longo de gerações e de diferentes géneros a usar métodos semelhantes para quebrar o *status quo* e a eliminar o Controlo, tendo a obra mais marcante do autor sido *Naked Lunch*. Originalmente publicado em 1959, foi um livro banido e o seu autor e editor levados a tribunal por obscenidade, tendo os seus tópicos bizarros, personagens singulares e a sua estrutura não

linear apelado ao imaginário de músicos mais ousados e inovadores da década de 60 em diante, tendo essa influência se rejuvenescido em sucessivas gerações. Com a sua fotografia a figurar na capa lendária de *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*, Burroughs incorporou o espírito rebelde do *rock and roll* como poucas figuras, levando-o das suas origens nos anos 50, com nomes como Elvis Presley ou Chuck Berry, para um plano mais intelectual e artístico, e isso atraiu aqueles para quem a rebelião era a única escolha concebível na vida.

Na música portuguesa também ouvimos a voz de Burroughs em «Humano», tema do álbum de 2001 dos Mão Morta, *Primavera de Destroços*, banda com grande influência literária, como vimos na edição passada. O mesmo acontece com os Moonspell, e embora nele não se oiça o timbre inconfundível de Burroughs, em *The Butterfly Effect*, disco maldito dos Moonspell, a sua voz está por todo o lado. Agora que passam vinte anos da sua edição, *The Butterfly Effect* é um disco de uma banda a querer livrar-se do Controlo, de amarras próprias e de outras criadas por expectativas, levando a que olhassem o abismo olhos nos olhos. No ano anterior já teriam desafiado expectativas, pois *Sin/Pecado* já não seria um sucessor lógico de *Irreligious* e foi totalmente incompreendido pelos apreciadores do lado mais extremo que exploraram

no início da carreira, mas na viragem do milénio, os Moonspell mandaram as regras às urtigas. *The Butterfly Effect* foi composto numa fase de transição e instabilidade, durante a qual a banda perdeu a sala de ensaios, acabando por ser um trabalho composto quase totalmente por Pedro Paixão em sua casa, o que resultou num álbum atípico e algo inconsistente, mas com muitos momentos de grande qualidade. Quando questionado sobre este momento criativo em *Lobos Que Foram Homens – A História dos Moonspell* [Saída de Emergência, 2018], Fernando Ribeiro confirma a sua inspiração lírica. «Andava obcecado por toda a *beat generation*, pelo Burroughs em particular», conta o letrista. «Acho que aquele universo apocalíptico dos *beatniks*, especialmente do Burroughs, tinha tudo a ver com aquela época e com o que estávamos a fazer naquele disco.»

O seu título é inspirado no conceito com o mesmo nome, desenvolvido pelo matemático norte-americano Edward Lorenz, um dos pioneiros da teoria do caos. Pela teoria de Lorenz são estabelecidas relações entre eventos aparentemente insignificantes que podem ter consequências de grande dimensão, sendo mais entendível pela metáfora utilizada para o explicar, que o bater de asas de uma borboleta num ponto do planeta poderá provocar um tufão no outro lado da Terra. Embora este tenha sido o conceito que lhe serviu de base, o espírito do álbum é a luta contra (e, de certa forma, por) o Controlo, que tão bem incorpora o *zeitgeist* do final do milénio e provém de uma banda em busca de algo mais. «No *Sin/Pecado* houve experimentação e procura, como a fase azul do Picasso, e com *The Butterfly Effect* chegou ao extremo», explica Ribeiro. «Loucos, suicidas...? Talvez. Não estávamos em guerra com o nosso público, mas estávamos em guerra com as convenções e o *Butterfly* encarna o espírito da revolta, e o espírito de fim de século, o Y2K. Já estávamos no “que se lixe”.»

Mesmo num contexto histórico dado à experimentação e à audácia criativa, *The Butterfly Effect* não foi propriamente um sucesso comercial e trouxe dificuldades aos Moonspell. Foi incompreendido ao

ponto da banda ter dificuldades em marcar *tourneés*, pois os agentes não sabiam bem onde os encaixar, e o disco seguinte foi uma espécie de reacção, e acabou por sofrer por isso também. Mas mais do que o seu espaço dentro da indústria musical em que se inserem, este é um álbum de uma banda fragmentada. Para Fernando Ribeiro, o próprio disco tem uma direcção fragmentada, mas assume a sua responsabilidade nisso. «Estava a ler os *beatniks* e a comprar uma *dreamachine*, por isso quanto mais louco, melhor. Fui grande instigador disso, mas o *Butterfly* não é um álbum orgânico e não é um álbum composto por uma banda, e percebemos que não podíamos ter um álbum de uma pessoa», reflecte o vocalista sobre o momento de viragem que este trabalho representa no percurso dos Moonspell. «Tínhamos de voltar a fazer um álbum mais





A POSTURA E TÉCNICA DE BURROUGHS INSPIROU ARTISTAS AO LONGO DE GERAÇÕES, DIFERENTES GÊNEROS A USAR MÉTODOS SEMELHANTES PARA QUEBRAR O STATUS QUO E A ELIMINAR O CONTROLO.

homogêneo, mais sólido, e que tivesse mais a personalidade da banda. Ao ouvir uma canção como a “Self Abuse”, e gosto dela, não é Moonspell. Somos nós, mas ao mesmo tempo não somos. Se o Paixão tivesse um projecto dele naquela altura, seria assim. Isto foi sempre sendo gerido entre nós, nunca houve um conflito, mas pensámos que, depois do *The Butterfly Effect*, se quiséssemos ter uma carreira, teríamos de fazer um acto de contrição e compor um disco que fosse mais “nós”. Aquilo não somos nós, é um *one-off*. Assinar um álbum daqueles, sem o nosso logotipo, foi uma inconsciência da nossa parte. Houve pessoas que nos aplaudiram pela coragem, outras que disseram que era uma grande merda, mas o que houve foi uma grande inconsciência da nossa parte. E é nesses momentos que se faz uma banda, não é quando corre bem. Quando corre bem pode haver desgaste, mas quando corre mal é que se vê a fibra. Esta era de Moonspell foi a de mudança de paradigma.»

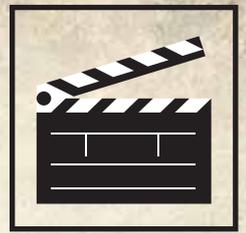
Também na literatura, William Burroughs dedicou a fase mais tardia da sua carreira a romances mais convencionais, considerando os seus próprios padrões, através de *Cities Of The Red Night* (81), *The Place of Dead Roads* (83) e *The Western Lands* (87). A sua influência na cultura pop tornou-se ainda maior, a ponto de conhecer William Burroughs, *in person*, ser como um rito de passagem, de ter uma espécie de validação do mestre e continuar o seu próprio caminho de exploração de novas fronteiras. Tal aconteceu com David Bowie (imperdível a entrevista que Burroughs lhe fez para a *Rolling Stone*, disponível para leitura no site da revista), mas também Keith Richards, Jimmy Page, Joe Strummer, Bono Vox, Thurston Moore, Patti Smith ou Kurt Cobain, com quem colaborou num disco de *spoken word* (*The Priest, They Called Him*) e que o visitou durante a *tournee* de *In Utero*, onde o autor viveu os

últimos anos da sua vida. Al Jourgensen, dos Ministry, tornou-se amigo do autor de *Junky*, com quem viria a consumir heroína, e aparece no vídeo de «Just One Fix», aconselhando: «never trust a junky». William Burroughs faleceu na sua casa em Lawrence, no estado do Kansas, depois de complicações pós-enfarte. A última entrada no seu diário regista: «There is no final enough of wisdom, experience—any fucking thing. No Holy Grail, No Final Satori, no solution. Just conflict. Only thing that can resolve conflict is love, like I felt for Fle-tch and Ruski, Spooner, and Calico. Pure love. What I feel for my cats past and present. Love? What is it? Most natural painkiller what there is. LOVE.» **BANG!**



Ricardo S. Amorim

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



UMA SÉRIE ÉPICA NÃO MERECE MENOS DO QUE CAPAS ÉPICAS

POR LUÍS CORTE REAL

Já vendemos muitas dezenas de milhar de exemplares de *As Crônicas de Gelo e Fogo* de George R. R. Martin. São 10 volumosos volumes aos quais perdemos o rasto do número de reimpressões e diferentes tipos de papel usados – o que explica que o mesmo volume possa ter uma lombada mais fina ou mais grossa consoante o ano em que foi impresso. Mas, com exceção das sobrecapas com a imagética da série da HBO, as edições continuam a ser as mesmas. O mesmo miolo, a mesma capa por baixo da sobrecapa, o mesmo ISBN. Somos uma editora muito visual e que ferve de criatividade, como se explica então que nunca tenha havido uma edição especial da melhor série de fantasia dos últimos 70 anos? Fizemos edições especiais e limitadas para Poe, Lovecraft, Christopher Priest, Frank Herbert e muitos outros autores, mas onde andamos com a cabeça para nunca o ter feito com esta série? Este ano, em reunião com o departamento comercial, ficou assente que chegara a altura de começar a trabalhar naquilo que todas as outras editoras do autor já fizeram um pouco por todo o mundo: uma edição especial, exclusiva (leia-se tiragem reduzida), a pensar nos fãs mais especiais, garantidamente elegante e que nos deixe orgulhosos. Para lançar ao longo do próximo ano. Esta foi a parte fácil, depois veio a parte difícil. É que a edição especial não poderá ser em capa dura, pois isso seria custoso e complexo a nível de direitos, mas apenas

em capa de cartolina, como as atuais, a que os agentes literários chamam de *trade covers*. E terá de ter o mesmo PVP (preço de venda ao público). Colocando de lado a hipótese da capa dura, que na coleção Bang! é imediatamente sinónimo de edição especial, resta-nos criar um design novo para o tradicional formato *trade* e acreditar que isso será suficiente para conquistar os fãs do autor. Tudo bem, gostamos de desafios.



LÁ FORA

Comecei por fazer uma pesquisa pelo mercado das edições especiais de *As Crônicas de Gelo e Fogo*. Encontrei o que esperava. Tudo em capa dura. Mas, adiante, como era o design? Havia de tudo, entre o maravilhoso e o medíocre, mas imperavam as mesmas ideias: as quase omnipresentes heráldicas das famílias de Westeros, com o lobo feroz sobre fundo branco para o primeiro volume, o leão dourado sobre fundo vermelho para o segundo, o veado sobre fundo amarelo para o terceiro, vocês conseguem adivinhar as restantes. Até nós já fizemos isso com as edições de bolso, não seria certamente esse o caminho para a edição especial que queremos. Encontrei capas que simulavam livros antigos, com costuras, cantos em couro, apliques metálicos, verdadeiramente belas e que funcionam bem em capa dura mas menos bem em cartolina. Pior: deu-nos alguma sensação de déjà-vu pois já utilizámos

essas ideias em outros projetos. Encontrei também edições com espadas, escudos, elmos, coroas e afins sobre fundos neutros... Também muito bonitas, mas não, não e não. Precisamos de algo diferente, esta é uma edição que terá de ser mesmo única.

EUREKA!

Como sempre acontece nestes casos, quando estamos decididos a fazer algo mas ainda não sabemos como, e permitindo o calendário, o melhor é aguardar que a ideia surja. Agora que o cérebro tem esse *briefing* adormecido em *background*, algo (que pode ser qualquer coisa e a qualquer momento) irá passar-nos diante dos olhos e criar um momento *eureka!* Esse momento surgiu-me quando estava a ver o último episódio da derradeira temporada da série da HBO. Não estava à procura de ideias para as capas, pelo contrário, estava a desfrutar da minha série favorita, mas, mesmo no final do episódio, quando o Conselho presidido por Tyrion se reúne, Sam apresenta um grosso volume com a história das guerras que se seguiram à morte do rei Robert, escrita pelo Arquimaester Mester Ebrose. Tyrion abre o livro e, *eureka!*, num lampejo, as capas para a nossa edição especial passaram-me pela cabeça. Seriam iluminuras medievais.

AO TRABALHO

Depois foi mastigar a ideia nos dias seguintes e tomar alguns apontamentos. Não bastaria colocar os títulos numa fonte medieval e espalhar floreos em redor. Seria necessário personalizar os detalhes, idealmente ligando os elementos de cada capa ao conteúdo de cada livro. Foi aí que pedi ajuda ao nosso diretor comercial, Paulo Batista, para me passar os momentos-chave de cada um dos nossos 10 livros. Eu já os li há muitos anos, mas o Paulo ainda os tinha na cabeça e, depois de uma pequena pesquisa, enviou-me uns dois ou três acontecimentos mais marcantes de cada volume. Mesmo antes de receber a

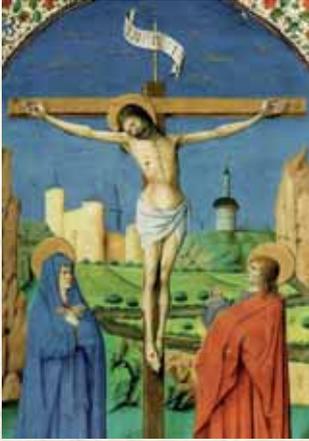
lista havia dois que eu sabia que teriam de aparecer: Bran a ser empurrado da janela e a cabeça decepada de Ned Stark. O Paulo sugeriu-me muitos outros, como as crias de lobo gigante, a morte do rei Robert, o aparecimento dos primeiros *nightwalkers*, a morte de Renly pela criatura de sombra, o cometa vermelho, a batalha da Água Negra, etc. O passo seguinte foi reunir o máximo de iluminuras possível, seja retiradas da internet, seja de livros sobre o tema. Floreados, armas, escudos, cavaleiros e donzelas, mais floreados, capitulares, cenas domésticas de bobos e monges, animais mitológicos, chamas, edifícios, navios e ainda mais floreados. Depois foi escolher um tipo de fonte antiga para todos os livros. Ainda namorei a ideia de usar um diferente para cada livro, mas as iluminuras já seriam tão distintas de volume para volume que a mesma fonte ajudaria a manter a ligação e a coerência. Foi preciso escolher os tons dos papéis envelhecidos sob as iluminuras, assegurar que, lado a lado e lombada a lombada, tudo encaixaria com coerência. E procurar mais floreados, porque nunca são demais. No fundo, um trabalho de partir pedra, mas empolgante para mim, enquanto via nascer um conjunto de capas originais pelas quais já me estava a apaixonar.

A PRIMEIRA

É com muita expectativa que vos apresento algumas das capas da nossa edição especial. Não vou analisar os elementos de cada uma delas, mas gostava de o fazer para a capa do primeiro volume: *A Guerra dos Tronos*. Idealmente a capa falará por si e não precisarão da minha ajuda, mas, mesmo assim, vou fazer-vos uma visita guiada ao design. Ora, temos a cena que eu queria muito colocar: a mão de Jaime a empurrar Bran pela janela. Com a desproporção típica das ilustrações medievais, um braço roubado a um cristo crucificado, a frase inesquecível de Jaime numa espécie de bandeirola tão comum nas iluminuras. E depois o lobo branco a lembrar-nos o *Fantasma* de Jon Snow; a cruz ensanguentada pois o rei Robert vai à caça pela última vez; e o escudo dos Lannister, já que a sua maldade e malícia enchem cada página deste volume (ou apenas porque encontrei o escudo já assim, prontinho a usar e não resisti).



Todas as capas terão piscadelas de olho ao conteúdo e desafio-vos a fazerem esse exercício de caça ao tesouro. Quero acreditar que, lado a lado, as capas resultarão numa mancha apelativa nas livrarias, e que vocês, fãs do autor e da saga, tenham vontade de pegar nelas e levá-las para casa. Termino esta pequena excursão pelo processo criativo adiantando que prevemos publicar os livros dois a dois, mês sim, mês não, ao longo de 2020. **BANG!**

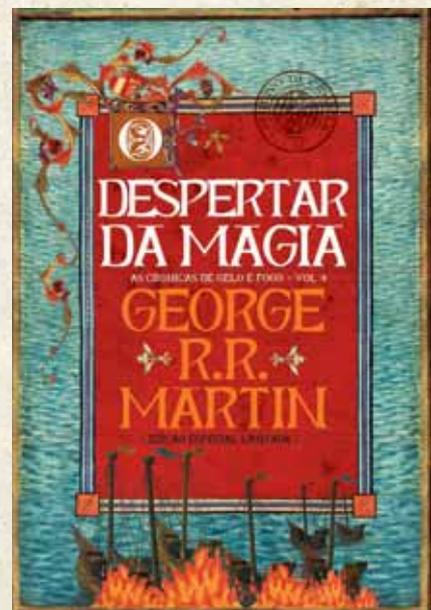
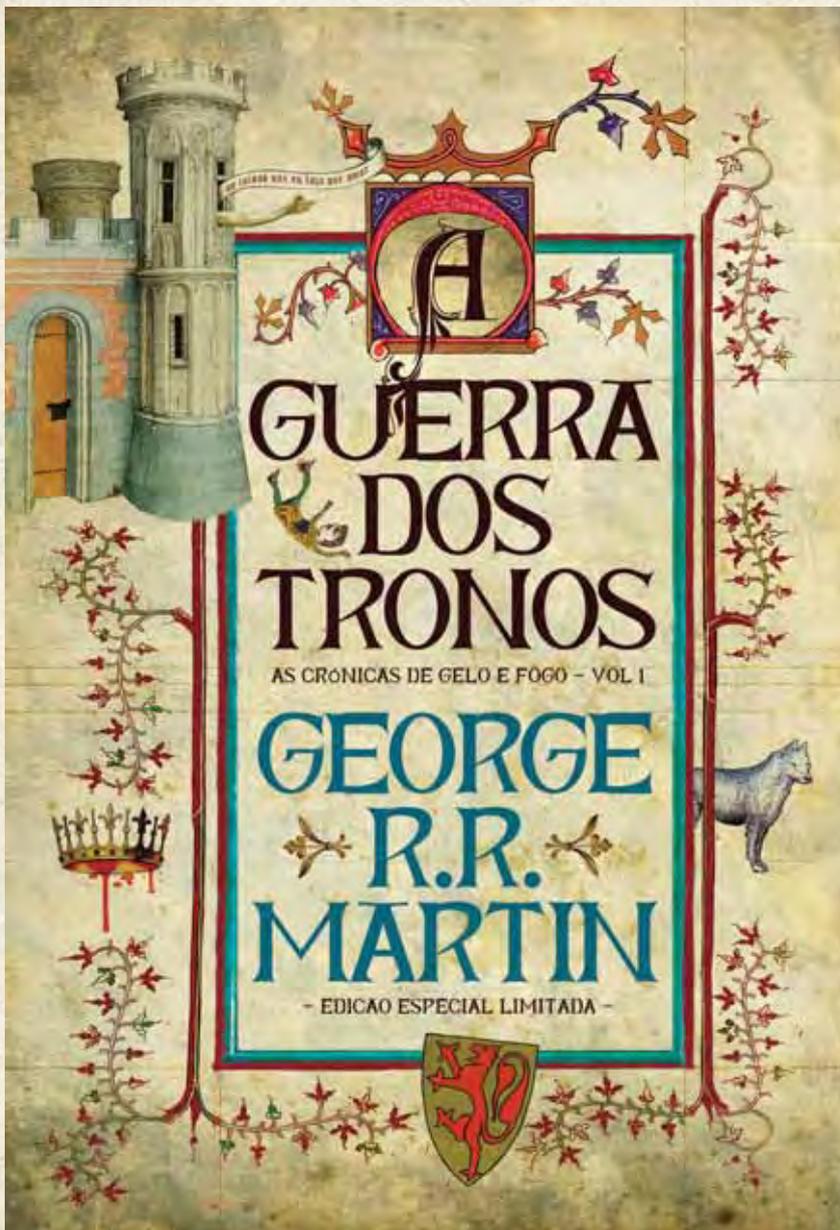
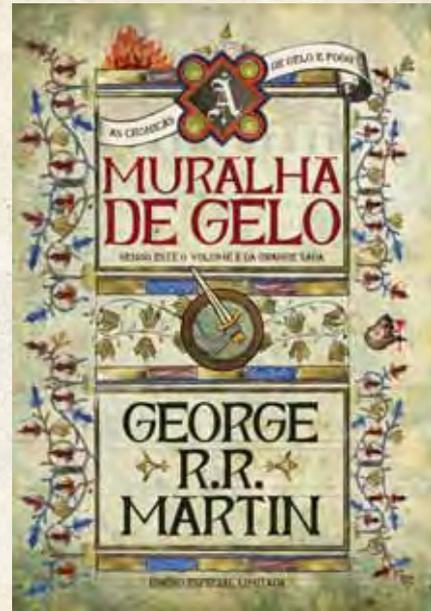


O braço de Jaime

Precisava de um braço despido para replicar a cena em que Jaime empurra Bran pela janela. Cristo apareceu e deu uma mãozinha, literalmente.

Bran em queda

Não estava à espera, por mais que procurasse, de encontrar uma criança em queda livre. Como tal, peguei neste instrumentista e trabalhei-o um pouco. Como ficou pequenino, eventuais erros nem se veem.





So Long, and Thanks for All the Fish

Década de 80. Um filme de ficção científica. Um ator holandês praticamente desconhecido em Hollywood. Uma personagem que se tornou num ícone da cultura pop.

Quando falamos em Rutger Hauer, a imagem que nos vem imediatamente à cabeça é a da cena final de *Blade Runner*, quando o assustador replicante Roy Batty se confronta com o seu caçador humano (Harrison Ford), num memorável discurso de despedida que o próprio Rutger ajudou a escrever.

O lendário Hauer teve uma longa carreira no cinema, embora o seu papel mais marcante tenha sido o do vilão Roy Batty, no filme de culto da ficção científica de 1982 realizado por Ridley Scott, que apresenta uma versão distópica de uma Los Angeles ocupada por perigosos replicantes. A cena da morte de Batty é um dos mais famosos monólogos da história do cinema, e sobre ela David Webb Peoples, o coargumentista, referiu em 2017: «Rutger leu o texto e a seguir acrescentou algumas linhas sobre memórias à chuva. Depois olhou para mim como um rapazito maroto, como se estivesse a verificar se o escritor iria ficar chateado. Não o deixei perceber o que sentia, mas na altura fiquei aborrecido e senti-me um pouco ameaçado. Mais tarde, ao ver o filme, verifiquei que aquela frase sobre as lágrimas à chuva foi uma brilhante contribuição de Rutger. É simplesmente maravilhosa.» Para Philip K. Dick, autor de *Será que os Andróides Sonham com Ovelhas Elétricas?*, que serviu de inspiração ao filme, o ator era «o Batty perfeito – frio, ariano e sem mácula».

Apesar do fracasso de bilhe-

teiras na década de 80, o filme acabou por adquirir o estatuto de culto incontornável na história do cinema.

Quando foi escolhido para interpretar o icónico replicante, Hauer era há muito tempo presença assídua no mundo cinematográfico e televisivo, tendo iniciado a sua carreira em 1969 na série holandesa *Floris*, passando mais tarde para o cinema. Colaborou com Paul Verhoeven em *Delícias Turcas* (1973) e *O Soldado da Rainha* (1977).

Outro dos papéis que o tornou célebre foi o de capitão Navarre no filme de ambiente fantástico medieval *A Mulher Falcão* (1985), ao lado de Michelle Pfeiffer e Matthew Broderick.

O ano de 2005 foi de intensa

Destacou-se como poucos no cinema pelo olhar intenso acompanhado de silêncio, violência e crueldade.



Rutger Hauer

janeiro de 1944 – julho de 2019

produção, com vários filmes e personagens que se destacaram no universo cinematográfico: o vilão Cardinal Roark de *Sin City – A Cidade do Pecado*; o executivo das empresas Wayne em *Batman – O Início*; e o Conde Drácula em *Drácula III – O Legado*.

Em 2013 protagonizou *RPG*, a longa-metragem portuguesa de ficção científica, realizada por David Rebordão e Tino Navarro, e em 2015 participou em dois episódios da série televisiva *The Last Kingdom*, interpretando a personagem de Ravn.

Destacou-se como poucos no cinema pelo olhar intenso acompanhado de silêncio, violência e crueldade em géneros como o terror, a ficção científica e a ação.

Nascido em 1944 em Breukelen, perto de Amesterdão, Rutger Hauer era filho de professores de teatro, mas antes de seguir a tradição familiar e ingressar na Academia de Teatro e Dança de Amesterdão ainda fugiu de casa, aos 15 anos, e andou um ano embarcado a limpar o convés de um navio de mercadorias.

Para além da sua carreira de ator, Hauer foi um ativista de causas ambientais (colaborou com a Greenpeace) e criou ainda uma ONG dedicada ao combate à sida, a Rutger Hauer Starfish Association.

Em 2007, o ator publicou a sua autobiografia, escrita em colaboração com Patrick Quinlan, que intitulou *All Those Moments: Stories of Heroes, Villains, Replicants, and Blade Runners*.

À semelhança da personagem que o tornou célebre, em julho de 2019 chegou a hora de Rutger Hauer morrer. Sem momentos perdidos no tempo, como lágrimas na chuva. **BANG!**

WWW.FESTIVAL-BANG.COM

ESTAMOS DE VOLTA COM A 3ª EDIÇÃO
28 DE MARÇO

CONVIDADOS DE HONRA



JOE ABERCROMBIE



SHERRILYN KENYON

FÓRUM LISBOA



O MAIS FAMOSO CONTO DE
HOWARD PHILLIPS
LOVECRAFT

NUMA EDIÇÃO DE CAPA DURA E ILUSTRADA



ILUSTRADO POR
FRANÇOIS BARANGER

VENHA CONHECER OS MELHORES
LIVROS DE LITERATURA FANTÁSTICA EM

WWW.SDE.PT

COLEÇÃO
BARANGER