

WWW.REVISTABANG.COM

# BANG!

A SUA REVISTA DE FANTASIA, FC E HORROR



BANG! Nº 28 / MARÇO DE 2020

**GRÁTIS**

PUBLICAÇÃO BIANUAL DA SAÍDA DE EMERGÊNCIA

2005 / 2020  
**15**  
ANOS  
FANTÁSTICOS



A HISTÓRIA  
FASCINANTE DOS  
JOGOS DE ROLEPLAY  
POR PEDRO  
LISBOA



**E AINDA:**  
Entrevistas exclusivas,  
Artigos de opinião,  
Jogos de tabuleiro e RPG,  
Banda desenhada,  
Crítica literária,  
Cosplay e muito mais

## A ORIGEM DE THE WITCHER

O INCRÍVEL PERCURSO DOS LIVROS PARA  
OS JOGOS E AGORA PARA A TELEVISÃO



ENTREVISTA  
A JOE  
ABERCROMBIE.  
A ARTE DE  
ESCREVER  
FANTASIA NEGRA  
E VIOLENTA



LA FILLE DE DRACULA

HOWARD VERNON  
JESS FRANCO

DISNEYLÂNDIA  
PARA ADULTOS.  
UMA VIAGEM  
PELO CINEMA  
DE SINTRA.  
POR JOÃO  
MONTEIRO



CONAN,  
O BÁRBARO.  
QUEM QUER  
O CIMÉRIO  
PONHA A MÃO  
(OU A ESPADA)  
NO AR.

NOVIDADE FNAC

# AS CRÓNICAS DE GELO E FOGO

GEORGE R. R. MARTIN



EDIÇÃO  
ESPECIAL E LIMITADA

**10%**  
DESCONTO  
IMEDIATO   
COM CARTÃO FNAC

**fnac**



# Número 28.

**O que define um (bom) editor? Para este editorial gostava de me debruçar sobre a figura do editor. Da imagem quase poética de uma figura monástica ou excêntrica que descobria génios e os libertava no mundo, a apenas mais uma engrenagem na máquina atual que constitui os grandes grupos editoriais, onde está então a verdade? O que é um editor? E o que define um bom editor?**

**Desta vez não quis estar sozinho, achei fundamental ouvir outras opiniões, e contei com a ajuda de cinco figuras do mercado**

**editorial: António Araújo, autor da Saída de Emergência, mas também jurista, historiador, consultor do Presidente da República, administrador e diretor de publicações da Fundação Francisco Manuel dos Santos, e editor do blogue *Malomil*; Diogo Madre Deus, editor da Elsinore e da Cavalo de Ferro; Ana Afonso, diretora editorial da 20 | 20; Eduardo Boavida, diretor editorial da Bertrand; e, por fim, o meu amigo e braço-direito na editora, Paulo Batista, diretor comercial da SDE.**

## Atrás de um grande editor está sempre...

Antes de pegar na figura do editor, penso ser importante explicar quem mais costuma fazer parte dos quadros de uma editora. É óbvio que não há duas iguais, é como no oceano, temos de petingas a baleias, mas é possível identificar uma estrutura padrão nas casas editoriais: **o diretor editorial**, responsável pelo catálogo; **o diretor comercial**, responsável pelas vendas; **o diretor de produção**, responsável pela produção dos livros; **o diretor de comunicação**, responsável pela relação com os *media*.

(Uma nota politicamente correta: apesar de ter escrito a frase no masculino, metade dos departamentos da SDE são liderados por mulheres.)

As editoras que se identificam com petingas terão certamente pessoas que tratam de mais do que um dos departamentos (eu próprio, no início da SDE, era responsável por quase todos e ainda paginava e fazia capas). As baleias (que estão no outro extremo e serão os grupos editoriais) podem até ter outros departamentos independentes, como o de marketing (para as campanhas e promoções); o de design (para as capas, paginações e outros materiais gráficos); eventualmente até um para as redes sociais e internet (que cada vez têm mais peso); etc. (Uma última nota: deixei de fora deste descritivo os departamentos que, não tendo diretamente a ver com o livro, são fundamentais para qualquer empresa funcionar: contabilidade, financeiro, jurídico, etc.)

## O editor edita ou publica?

Também convém esclarecer que há uma grande confusão no nosso mercado que, imagino, advém do antigamente, quando o dono da editora, e que investia o capital, era também o responsável pela edição do manuscrito. Essa figura era denominada como editor, apesar de ser também “publicador”. O mercado anglo-saxónico resolveu essa ambiguidade criando a figura do *publisher*. O Eduardo Boavida explica essa diferença:

*Na língua portuguesa, por editor tanto pode entender-se aquele que edita uma obra como aquele que a decide publicar, assumindo, deste modo, as despesas da sua composição, impressão e difusão. Esta acentuada diferença é bem explícita na língua inglesa, que desambigua os conceitos utilizando para cada um deles editor ou publisher, respetivamente.*

*Assim, o trabalho do editor literário, aqui entendido na aceção anglo-saxónica do termo, é sobretudo uma tarefa eminentemente de curadoria sobre os textos que lhe são confiados, ou com os quais se depara, sempre em busca do seu melhor equilíbrio. Para tal, apoia-se nas técnicas e nos saberes associados à composição e exposição da escrita, mas quando o texto sobre o qual trabalha é literário vai também mais longe em busca das melhores soluções estéticas subjacentes ao texto.*

## Evolução do editor ao longo das eras

O Paulo Batista foi muito funcional na análise da evolução da figura do editor ao longo dos tempos. A SDE faz este ano 17 anos. Parece pouco, mas mesmo assim sou do

tempo em que o mercado editorial português vivia no jurássico. É isso mesmo, vi dinossauros a passar. E assisti ao meteorito a chegar antes de extinguir muita da fauna e flora. Felizmente, a SDE era um mamífero quando se deu o desastre, e não só sobreviveu como aproveitou o espaço para evoluir. Diz o Paulo:

*O setor dos livros em Portugal foi durante muitos anos muito tradicional, assente sobretudo em estruturas familiares e cuja figura do editor era a peça central de toda a estratégia de um selo editorial.*

Acrescento que esta é uma bela descrição do mundo editorial jurássico. Tenho saudades genuínas desse tempo, em que cada editora era diferente da outra, e havia espaço para editores ousados, uma espécie de navegadores que se lançavam por mares não cartografados. Agora o mercado anda todo a GPS e a publicar exatamente a mesma coisa. Se não fossem os logotipos nas lombadas, poderíamos pensar, ao olhar para os mesmos estilos das capas, as mesmas temáticas espremidas até à exaustão e as mesmas estratégias comerciais, que Portugal apenas teria uma grande editora. (Sendo menos cínico, reconheço que há algumas casas editoriais que conseguem fugir a esta formatação e ter voz e personalidade própria. Quero acreditar que muitos dos nosso projetos fazem parte desse nicho.) Mas o Paulo continua:

*As grandes convulsões económicas dos últimos anos, a democratização do acesso aos livros, o excesso de oferta e a mudança dos hábitos de leitura, obrigaram a que as editoras tivessem de se reinventar e reestruturar de forma a enfrentar um conjunto de desafios constantes diariamente.*

Lá está, o famoso meteorito que mudou tudo. E o Paulo termina com a nova realidade:

*Hoje em dia, a função do editor na construção de um catálogo editorial tem de ser apoiada por toda uma estrutura e por processos de tomada de decisão conjunta, com a participação de todas as áreas: comercial, financeira, produção, marketing e vendas. Só desta forma é possível antecipar tendências, ser rápido a reagir e estar mais próximo dos leitores.*

## Formiguinha trabalhadora

Ana Afonso oferece uma descrição igualmente pragmática do papel do editor nos tempos que correm:

*É construir um catálogo equilibrado dentro do género, ou géneros, que publica, e escolher autores (mais do que títulos isolados) que deem corpo ao catálogo, dos quais se espera que mantenham o nível de qualidade essencial à prossecução da publicação de títulos futuros. É também aquele que conhece o mercado, as tendências, que visita as livrarias e sabe aquilo que os leitores procuram. E que dialoga constantemente com os agentes certos, aqueles cujos autores são garantia de visibilidade.*

Este texto poderia fazer parte de um curso sobre edição. Já não há lugar para a figura reclusa que ia à Feira de Frankfurt uma vez por ano. O novo editor tem de andar nos centros comerciais, passear pela internet, ler atentamente as sugestões do *scout* literário (já falei desta

personagem no editorial da BANG! 25). E é mesmo isso que a Ana Afonso diz, e mais ainda, fazendo do editor a formiguinha trabalhadeira:

*Mas ser um bom editor literário é muito mais do que isto: ler e ler e ler dezenas de manuscritos até encontrar a pérola que vai fazer brilhar o catálogo da marca, e repetir esse gesto tantas vezes quantas for necessário; estar atento ao hype que os agentes nos fazem chegar, mas distinguir os manuscritos perfeitos daqueles que parecem sê-lo, apenas porque foram alvo de uma imensa campanha de marketing; selecionar os colaboradores certos para cada projeto, entre tradutores e revisores, assim garantindo que a edição portuguesa respeita o estilo do autor e não perde a qualidade que este (e os leitores) nos exigem; conceber, em conjunto com o designer, a capa que irá falar ao público certo, da qual não se espera que seja um espelho do interior mas antes que dê as pistas certas para atrair a atenção dos leitores; e saber falar da sua escolha, falar de um livro de forma tão apaixonada que cada pessoa da audiência se convence de que esse é o melhor livro do mundo, e que não pode deixar de o ler.*

## O editor tem superpoderes?

Diogo Madre Deus toca num assunto que, só por si, daria outro editorial: o faro do editor. Diz ele que, para se ser um bom editor, é necessário:

*Prescindir do faro, em vantagem do gosto, que para ser bom, como todo o paladar apurado, deverá ser educado e cultivado.*

Fala-se muito no faro do editor. Algo que talvez tenha sido promovido pelos próprios editores, ao longo dos tempos, para que se pensasse que tinham sido tocados pelas musas. Mas o faro, existindo, é 10% talento e 90% trabalho. E o trabalho só pode ser, como Diogo Madre Deus diz, ler muito para educar e cultivar o gosto. E eu acrescento: é fundamental ler todos os géneros. Há editores que se gabam de nunca terem lido um livro de ficção científica. Ou sequer uma banda desenhada. Essa postura snob, e o total desfasamento com a realidade e a mudança dos tempos, é uma das razões a acrescentar, às que o Paulo Batista apresentou, para o fim de uma era. O impacto do meteorito foi mais duro para o snobossauro.

António Araújo termina com uma descrição mais poética do editor. E fico feliz que ainda seja possível descrever, desta forma tão bonita, aquilo que fazemos:

*Para ser um bom editor é como Vinicius para viver um grande amor, é preciso muita concentração e muito siso, e não basta ser apenas bom sujeito — é preciso também ter muito peito — peito de remador. É preciso, diz Moraes, ser impermeável ao diz-que-diz-que, e agora entrou eu, a solo: confiar no próprio instinto, que é para isso que o editor se fez e faz; doutro modo, mais vale mudar de ramo, funerárias, restauração, bares de praia, o que for. Confiar no instinto próprio, intransmissível, mas ouvir os outros, escutar o mundo, pois quem edita, edita para alguém, para fora, e por isso deve saber o que lá fora existe e pulsa, editor não é monge de clausura, ainda que às vezes também pareça e deva sê-lo. É preciso saber*

*ganhar muito para poder sonhar muito, quanto mais à larga nos dois campos melhor. É preciso gostar do que se faz, mas isso acontece em todo lado, mesmo em quem labora em bares de alterne ou nas morgues frias e lugares congéneres. Mas aqui, na edição, o gosto é especial, é o gosto de quem tem o melhor de tudo, a liberdade total (isto publica-se, aquilo não), de quem está sozinho, absolutamente sozinho, na solidão de si próprio, em liberdade plena e cósmica. De quem está como um monge de clausura, e, por isso, deve — só pode — confiar apenas e tão-só no seu gosto e instinto. Com tino, claro. E o resto que se dane, é acessório. Mais que supérfluo.*

## Terminar com uma pergunta e deixar uma provocação

Gostava de terminar com uma pergunta difícil. Imaginemos um editor que monta um catálogo de qualidade, com grandes clássicos, obras recentes que poderão ser os clássicos do futuro, e vários autores com prémios literários. Imaginemos que esse editor até descobre autores novos e os lança no mercado com boa receção da crítica. Parece perfeito, certo? Mas façamos um último exercício de imaginação: esse catálogo vende pouco e dá prejuízo à casa editorial.

Fica a pergunta: Esse editor fez bem ou mal o seu trabalho? O mais curioso é que, na minha opinião, a resposta é relativa. Se o editor trabalha para um grupo editorial que criou uma chancela para publicar a chamada “grande literatura” e onde foi dito que o sucesso comercial do seu catálogo era irrelevante, fez um bom trabalho. Afinal, assegurou que a sua chancela trazia seriedade ao grupo, e esse era o único objetivo. Mas, se a saúde financeira da casa editorial dependia do sucesso comercial do catálogo, então já fez um mau trabalho. Quando o sucesso comercial é fundamental, o editor tem de garantir que existe mercado para os autores que pretende publicar, encontrando um equilíbrio entre o que gostava de publicar e aquilo que o mercado realmente quer ler. E agora vem a provocação: e se eu vos disser que é muito, mas mesmo muito mais fácil, construir um catálogo com autores de grande qualidade do que um catálogo que vende bem? Talvez fique para outro editorial. Entre os editoriais semestrais da BANG!, podem acompanhar-me aqui:



Página Luis CR,  
editor da SDE

## Os Renegados de Baldur's Gate

Quem acompanha os meus textos sabe que sou um fã de *Dungeons & Dragons*. Pois a revista BANG! vai apadrinhar um *videocast* semanal com as sessões do meu grupo. Sou o *Dungeon Master* desse grupo fantástico que tem seis jogadores, alguns deles funcionários ou colaboradores da editora. O cenário que jogamos é *Forgotten Realms* e tudo começa quando as personagens já têm um passado negro na cidade de Baldur's Gate — por isso o título do *videocast*.



João Gonçalves, administrativo na SDE, interpreta Brel Morak, um paladino que ainda está a descobrir a sua fé. São os seus princípios sólidos que mantêm o grupo unido, apesar de todas as adversidades.

Natacha Marques, que já trabalhou na SDE, interpreta Runa Willow, uma *halfing rogue* que vive pelo moto «prefiro ser a primeira a atacar do que a primeira a arrender-me».

António Carlos interpreta Amaril, a quem chamam *o amaldiçoado*, um elfo que encontrou uma espada misteriosa que lhe dá poderes imensos, mas que o corrompe cada vez mais.

Daniel Coelho interpreta Guruk, um druida meio humano, meio orc, criado por um círculo de druidas, e cujas origens são desconhecidas. A sua generosidade e inocência só rivalizam com a sua coragem.

Vanessa Pedronho interpreta Morgana Moonstone, uma feiticeira élfica cujo domínio das artes arcanas é temido. Mas a sua impetuosidade já colocou o grupo em sérios apertos. Em Baldur's Gate é conhecida como *a assassina das docas*.

António Sousa Lara interpreta Raven, uma miúda que se juntou recentemente ao grupo e cujo domínio das artes arcanas é ainda incerto. Encontrou cinco bons amigos, mas se julga que encontrou paz, está muito enganada. Desafio-vos a todos a acompanharem o *videocast*. Vamos ter problemas de som, problemas de luz, por vezes vão ouvir-nos a roer amendoins e a dar pontapés nas regras, mas podem acreditar que é um grupo de amigos a divertir-se a sério à volta da mesa, sem *internets* e *smartphones* pelo meio, e a tentar criar uma saga épica, complexa e emocionante. Podem usar este QR-Code:



Amaril

Brel

Morgana

Guruk

Runa

Raven



### 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 PRIMAVERA/ VERÃO BANG!

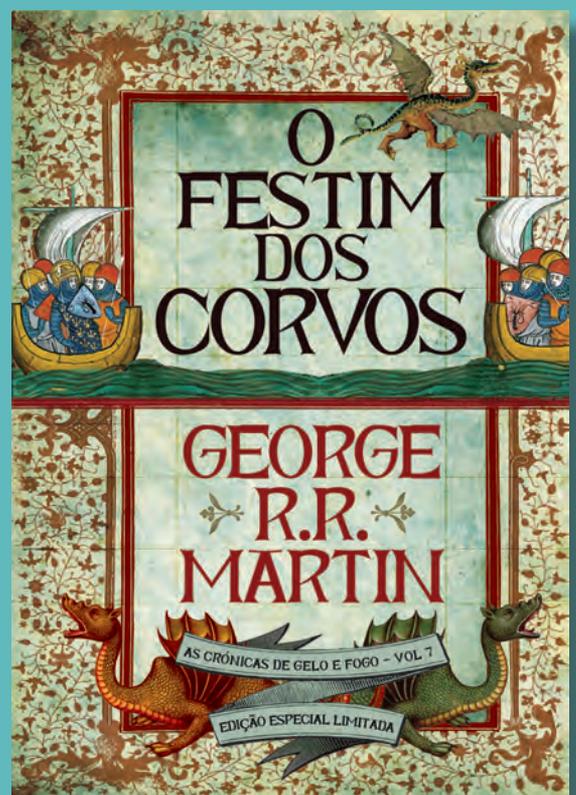
APRESENTAÇÃO DO CATÁLOGO POR LUÍS CORTE REAL / EDITOR

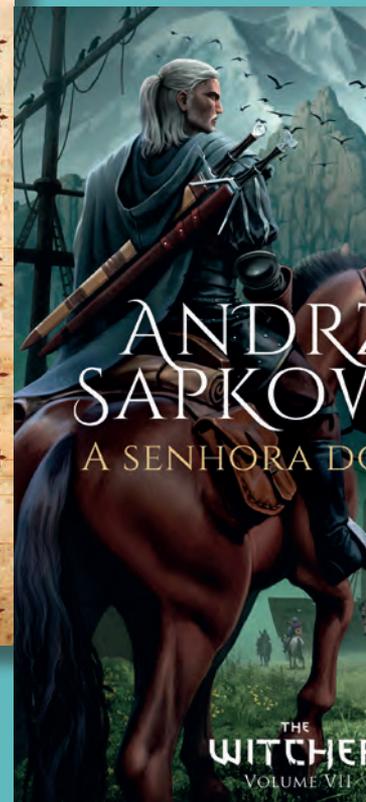
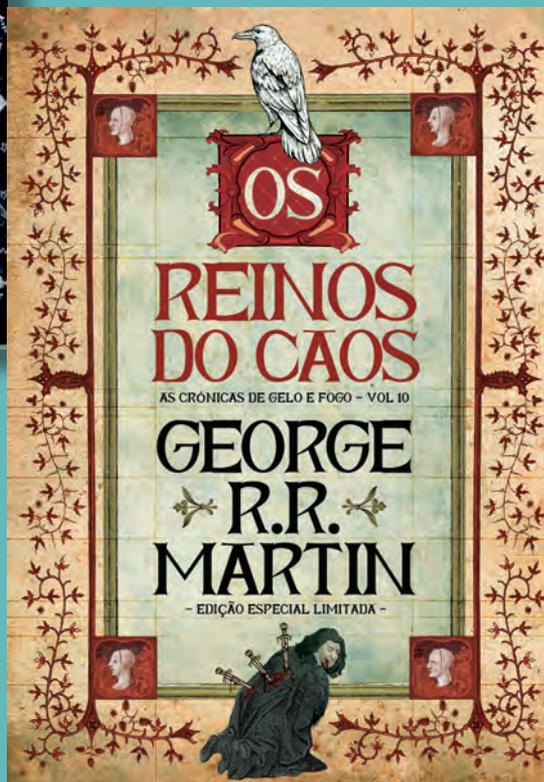
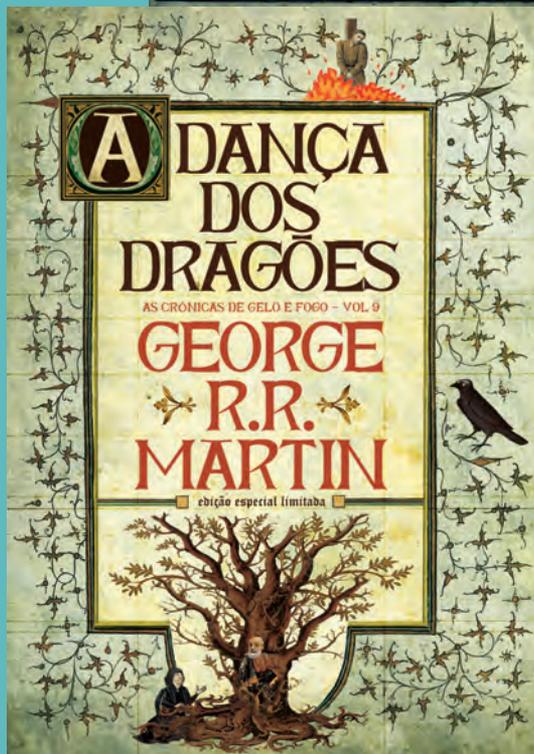
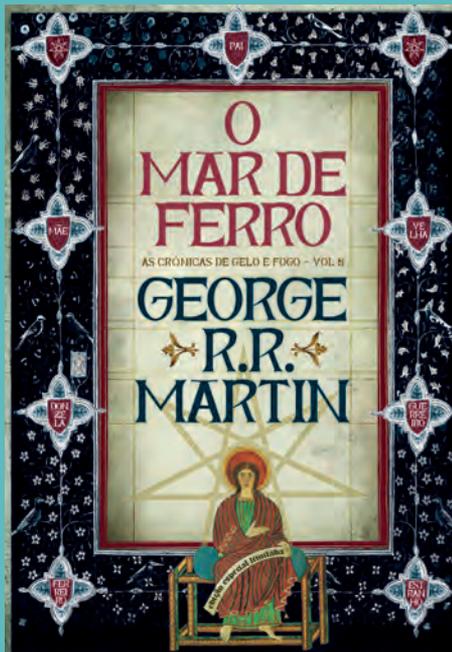
Já escrevi vários destes editoriais, mas acredito que nunca havia escrito um em que os títulos a apresentar são de autores tão fortes e icónicos. Temos **George R.R. Martin**, numa superedição especial de capa dura; **Andrzej Sapkowski**, que, depois de conquistar leitores e *gamers*, bateu recordes na Netflix; **Isaac Asimov**, o senhor ficção científica, que encerra a sua mais famosa trilogia; **Marjorie Liu e Sana Takeda**, que já trouxemos a Portugal, com mais um volume da multipremiada saga *Monstress*; **Joe Abercrombie** que faz a sua estreia no catálogo da SDE; **Neil Gaiman**, com a adaptação de *Deuses Americanos* a BD; **Veronica Roth**, autora *bestseller* da série *Divergente*; e **Robert E. Howard**, um dos meus autores favoritos, no primeiro projeto de *crowdfunding* da SDE. Se isto não é um semestre fantástico, não sei o que é fantasia!

///ABRIL E MAIO//////////

## EDIÇÃO ESPECIAL DE AS CRÓNICAS DE GELO E FOGO *George R.R. Martin*

No mês de maio, a SDE termina a publicação da edição especial da série *As Crónicas de Gelo e Fogo*. Muito aguardada pelos fãs e reconhecida como uma edição que se destaca de todas as outras feitas internacionalmente, esta edição em capa dura foi totalmente concebida pela SDE, inspirando-se nas iluminuras medievais e apresentando nas diferentes capas os momentos-chave de cada livro. Em abril publicamos *O Festim dos Corvos* e *O Mar de Ferro*, e, em maio, *A Dança dos Dragões* e *Os Reinos do Caos*.





destino é a única forma de salvar aqueles que ama. Mais uma vez, convidámos o Luís Melo para ilustrar esta capa e o resultado é simplesmente fabuloso. Nas próximas páginas podem encontrar o *making of* desta capa.

## SEGUNDA FUNDAÇÃO

*Isaac Asimov*

Isaac Asimov é há muito reconhecido como o grande mestre da ficção científica. Mais de cinquenta anos depois

de ter publicado o primeiro livro da série Fundação, o seu trabalho continua a ser reconhecido como inovador e visionário.

No livro que encerra a trilogia original, *Segunda Fundação*, encontramos a Fundação em ruínas devido ao poder mental do Mula. Mas Heri Seldon foi previdente e criou uma Segunda Fundação destinada a preservar o conhecimento da Humanidade durante os séculos de barbárie. No entanto, nem todos querem que esta Segunda Fundação sobreviva, e o destino da Humanidade está agora nas mãos de uma jovem a braços com um terrível segredo.

## MONSTRESS — OS ESCOLHIDOS

*Marjorie Liu, Sana Takeda*

Depois de um grande ano de 2018 — venceram cinco categorias do prémio Eisner e duas do prémio Hugo —, as premiadas autoras Marjorie Liu e Sana Takeda estão de regresso com mais um volume de *Monstress*.

Maika Meiolobo está finalmente perto de encontrar as respostas que há muito procura. Mas tudo tem um preço, e quando um estranho do passado regressa à sua vida, a jovem terá de fazer escolhas decisivas para o futuro. Num mundo à beira da guerra, a revelação de segredos escondidos e de alianças instáveis será determinante na luta entre Humanos e Arcânicos.

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

## A SENHORA DO LAGO

*Andrzej Sapkowski*

Depois de estreiar em dezembro de 2019 e de ter sido uma das séries da Netflix mais visualizadas desse ano, *The Witcher* tornou-se um fenómeno mundial, provando que a grande literatura fantástica não se escreve apenas em inglês. Enquanto aguardamos pela segunda temporada, prevista para 2021, a publicação dos livros prossegue com *A Senhora do Lago*.

Depois de atravessar um portal na Torre da Andorinha, Ciri fica presa no mundo dos Elfos, um local onde aparentemente não existem fronteiras nem tempo, e onde o regresso a casa parece ser impossível. Num mundo que continua em guerra, Ciri percebe que enfrentar o seu

## ///JULHO////////

### A VINGANÇA SERVE-SE FRIA, PARTE DOIS

*Joe Abercrombie*

Depois de publicarmos o primeiro volume de *A Vingança Serve-se Fria*, apresentamos em julho a segunda parte desta história negra e sangrenta de vingança.

Após anos a escrever trilogias com livro gigantes, Joe Abercrombie decidiu focar-se em histórias e personagens mais direcionadas e o resultado é este romance que acompanha a mercenária Monza Murcatto na sua busca por vingança.

Depois de ser traída e deixada à sua sorte, a mercenária parte em busca dos sete traidores. Durante a viagem vai contar com os aliados mais improváveis. Os seus inimigos incluem mais de metade da nação, para além do homem mais perigoso do mundo... Mas Monza é uma sobrevivente e sabe que a sua paciência e tenacidade será recompensada. Afinal, a vingança é um prato que se serve frio...

## ///AGOSTO////////

### A ROSA BRANCA

*Glen Cook*

As Crônicas da Companhia Negra, a aclamada série de fantasia de Glen Cook, conhece com *A Rosa Branca* o seu desfecho. Os mercenários da Companhia Negra estão agora ao serviço da Rosa Branca reencarnada e terão de evitar a todo

o custo uma nova ascensão da Senhora. Mas nas sombras há outros poderes que se movimentam, e um aliado traído pode ser mais implacável e cruel do que um inimigo de uma vida. Aliados improváveis e decisões inesperadas aguardam o leitor neste capítulo final de uma série que se tornou num clássico da fantasia e que deu a conhecer aos fãs portugueses o lado mais realista, obscuro e violento da fantasia.

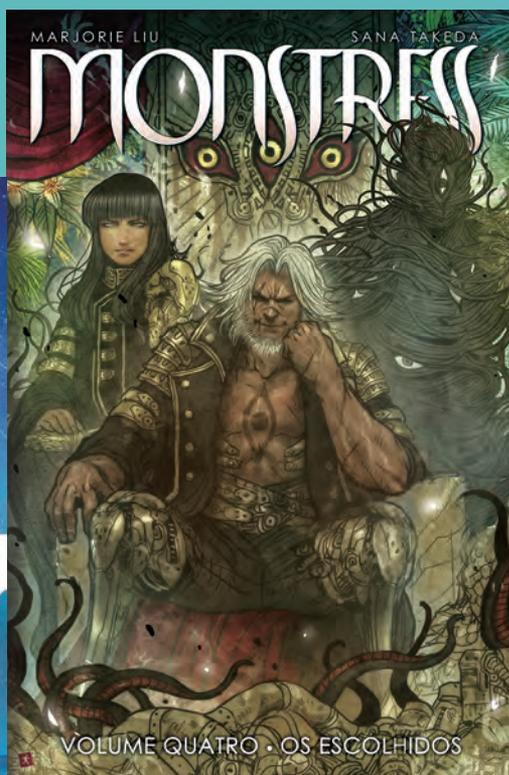
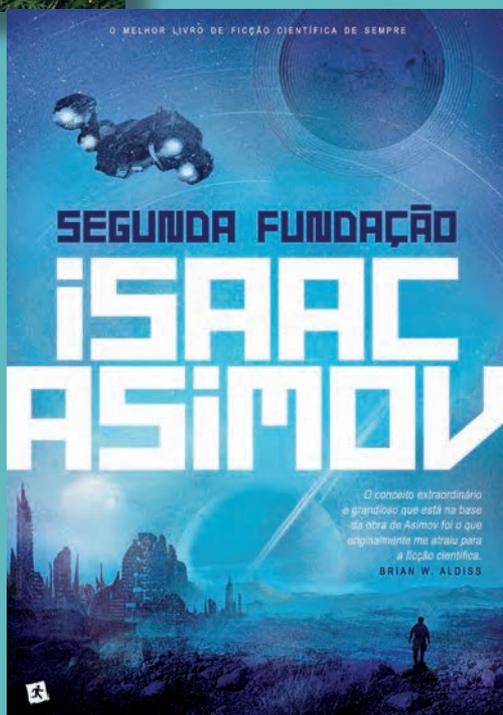
## ///SETEMBRO////////

### DEUSES AMERICANOS 3

*Neil Gaiman, P. Craig Russell*

Já todos sabemos que Neil Gaiman é um nome incontornável na literatura fantástica. A adaptação televisiva do seu romance *Deuses Americanos* marcou uma nova etapa na produção de conteúdos de fantasia disponibilizados em televisão. A adaptação a novela gráfica foi igualmente um sucesso e o terceiro volume, que encerra a série, será publicado pela SDE em setembro.

O encontro entre os deuses, os novos e os antigos, vai levar a uma inevitável guerra cujo desfecho é temido por todos. Mais uma amostra do génio criativo de Gaiman e dos artistas da Dark Horse, que através de páginas ricamente ilustradas nos apresentam uma metáfora da sociedade e da cultura atuais.



## OS CONTOS MAIS ÉPICOS DE CONAN

Robert E. Howard

Conan, o Bárbaro, filho literário de Robert E. Howard, foi a personagem escolhida para dar corpo a um dos grandes projetos de 2020 da SDE. Personagem mítica da fantasia do início do século XX, saltou das páginas da revista *Weird Tales* e ganhou vida própria em antologias e versões televisivas e cinematográficas do célebre guerreiro cimério que se cruzou com maléficos feiticeiros, meretrizes e belas princesas, convertendo-se num saltador, mercenário e, por fim, rei. Para esta edição especial ilustrada, semelhante às dedicadas a Edgar Allan Poe e H. P. Lovecraft, contamos mais uma vez com ilustradores nacionais que através do seu traço característico nos transmitem a sua visão muito própria da mais famosa personagem criada por Robert E. Howard. E porque queremos inovar e dar aos nossos fãs a possibilidade de serem parte ativa na produção das nossas obras, para esta edição especial vamos lançar um *crowdfunding*, do qual poderão conhecer mais pormenores nas páginas seguintes desta revista.



como “Escolhidos” e mais de uma década depois tem de continuar a lidar com as consequências das suas ações naquela época terrível em que o futuro da Humanidade estava nas suas mãos. Heróis por destino ou por escolha, as suas vidas na atualidade são marcadas pelas escolhas do passado e pelo peso de uma responsabilidade que nunca quiseram. Quando um trágico acontecimento leva a que o grupo se reúna novamente, os jovens percebem que afinal a profecia que julgavam cumprida pode ainda não se ter concretizado e que os demónios do passado podem regressar às suas vidas sem aviso prévio, assombrando as escolhas que terão de fazer no futuro.

**BANG!**

## ///OUTUBRO////////

### TEMPO DE TEMPESTADE

Andrezj Sapkowski

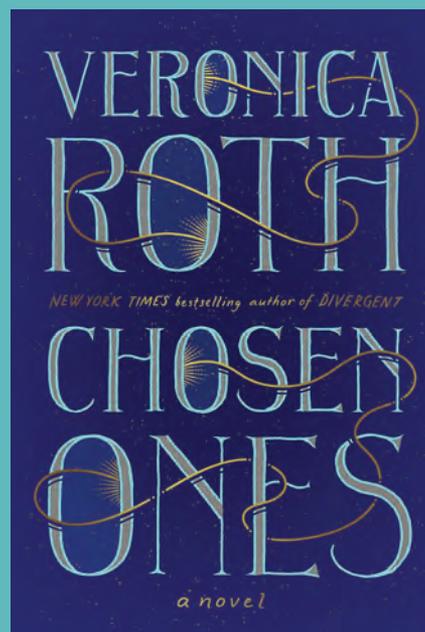
Enquanto os fãs aguardam ansiosamente pela segunda temporada da série da Netflix, prevista para 2021, podem ir matando saudades de Geralt nesta prequela ao universo *The Witcher*. Neste livro, Andrezj Sapkowski leva-nos novamente numa viagem pelo tempo em que Geralt era um solitário bruxo, apresentando-nos mais uma vez ao folclore e às criaturas míticas que povoam o imaginário da Europa Central.

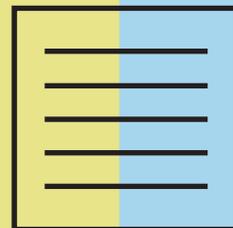
### CHOSEN ONES

Veronica Roth

O final de 2020 marca o regresso de uma autora conhecida dos portugueses e que faz pela primeira vez parte do catálogo da SDE. Veronica Roth, a autora *bestseller* da série *Divergente*, tem livro novo, e a Saída de Emergência é a sua nova editora. Tal como é hábito, um cenário distópico e futurístico serve de pano de fundo a um enredo onde fantasia e ficção científica são os ingredientes para uma história que questiona o que acontece aos heróis depois de eles salvarem o mundo.

Há quinze anos, um grupo de adolescentes derrotou uma entidade maléfica cujo reino de terror levou a uma destruição e morte generalizada. O grupo ficou conhecido





## Não Ficção

- 11** Ilustrador Convidado  
João Fiuza
- 14** A Origem de The Witcher: O Incrível Percurso de Andrzej Sapkowski até ao Sucesso Internacional Marcin Zwierzchowski
- 20** Entrevista a Joe Abercrombie  
Luís Corte Real
- 23** Eu Amo Ciência. E Tu?  
Luís Corte Real
- 34** Haverá Trilhos: Por Universos Muito Navegados  
Inês Botelho
- 39** De A a BD: Conan na Banda Desenhada  
João Lameiras
- 46** Enquanto Apolo Dormia: Ao som de Stravinsky  
Tiago Manuel da Hora
- 50** Do Fundo do Poço: Sintra - Disneylândia para adultos  
João Monteiro
- 56** Metais Pesados: Eurolândia  
Fernando Ribeiro
- 58** Leituras FNAC: Gostas da série *The Witcher*? Então Vais Adorar Estes Livros FNAC
- 60** Arquivo do Medo: O mestre belga do terror e do fantástico  
António Monteiro
- 67** Crowdfunding: Os Contos Mais Épicos de Conan  
Luís Corte Real
- 72** Na Mesa com a FNAC: *Sagrada*  
Boardgamers Porto
- 74** Cosmos 101: Quase Desastres - *Salyut 7*  
Manuel Ruas Moreira
- 76** Leituras às direitas: *Parasitas*: Prefere ter as casas de banho sujas ou deixar entrar invejosos em sua casa? *Jovem Conservador de Direita*

- 78** Arquiteturas da Loucura: A Humanidade Subalterna  
Jorge Palinhos
- 81** A Hora do Lobo: Sob o Signo do Marinheiro Errante  
Safaa Dib
- 86** Outros Mundos: Rolando Através dos Séculos: Os Jogos Narrativos e a História Pedro Lisboa
- 88** Calendário Fantástico  
Revista Bang!
- 93** Eu Queria Ser Assim: Para o *nerd* pai de raparigas  
Marcelo Lourenço
- 95** A Prata da Casa  
Idalina Morgado
- 103** Pequena Oficina de Técnicas de Escrita  
Bruno Martins Soares
- 106** Entrevista BANG! a António Sousa Lara  
Luís Corte Real
- 111** *Making of de Capa: A Senhora do Lago*  
Luís Melo
- 115** O Som de Dunwich: Algo Maligno Já Chegou Aqui  
Ricardo S. Amorim
- 120** So Long, and Thanks for All The Fish: Christopher Tolkien e Terry Jones Revista BANG!

## Ficção

- 82** Imaginarium: Jasmine  
Mara d'Eleán, Rebeca Silva
- 96** Loophole  
Fernando Lucas, Pedro Potier e Patrícia Furtado



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](http://SDE.PT)

Revista BANG! 28 / março de 2020 Propriedade: Edições Saída de Emergência. Todos os direitos (e mais alguns) reservados. Direção editorial e catering: Luís Corte Real Revisão (de olhos fechados): Célia Nogueira Redação e solário: Taguspark, Rua Prof. Dr. Aníbal Cavaco Silva, Edifício Qualidade — Bloco B3, Piso 0, Porta B, 2740-296 Porto Salvo, Portugal Impressão (gralhas incluídas): Cañlesa - Soluções Gráficas, Lda. Tiragem de revirar os olhos: 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.

## CAROS CIDADÃOS DOS 5 IMPÉRIOS!

Hoje é um grande dia, em que celebramos o 10º aniversário do fim das Grandes Guerras.

Que alegria viver num mundo em que cada decisão dos nossos amados, sábios e carismáticos Líderes é motivada pela felicidade do seu povo. Construímos um Maravilhoso Mundo de paz e progresso.

## NÓS SABEMOS, NÓS SEGUIMOS!



Jogo de tabuleiro disponível a partir de Maio 2020.

[www.mebo.pt](http://www.mebo.pt)



ILUSTRADOR CONVIDADO

*João Fiuza*



Já há algum tempo que tenho vindo a explorar estilos de apresentação, e esta imagem representa o resultado de uma que acabei por tornar num *step by step* tutorial.



Exemplo do tipo de trabalho *freelance* que faço (cliente: Monte Cook Games).



Colaboração com a minha mulher (Suni) em que fiz a ilustração de um *concept* de personagem que ela criou.



**I**nkognit nasceu a partir da necessidade de espalhar o meu nome fora do país, após várias tentativas de ensinar estrangeiros a dizer João Fiuza (sem sorte nenhuma).

De momento, sou ilustrador *freelancer* e artista de conceito focado em design de criaturas e *character* para empresas como

Monte Cook Games, Hex LLC e Malkyrs Studio.

O meu percurso profissional não foi o mais simplificado, mas o sonho de desenhar criaturas e monstros guiou-me desde cedo através de um curso profissional de informática até um curso de 3D filme e

multimédia. Eventualmente, acabei por fazer Rotoscopia e pós-produção para alguns filmes nacionais até que a decisão de me aplicar em pintura e desenho digital me trouxe até onde estou hoje.

Como *freelancer*, nem sempre é fácil arranjar um fluxo de clientes constante, e foi aí que



- Ue Swastbuckler -

Algo que também gosto de fazer são desafios. Este personagem pertence a um desafio diário de 30 dias sob o tema *RPG Characters*.



As colaborações não são só importantes como divertidas. Ilustração de um *brief* dada pelo artista João Moura.

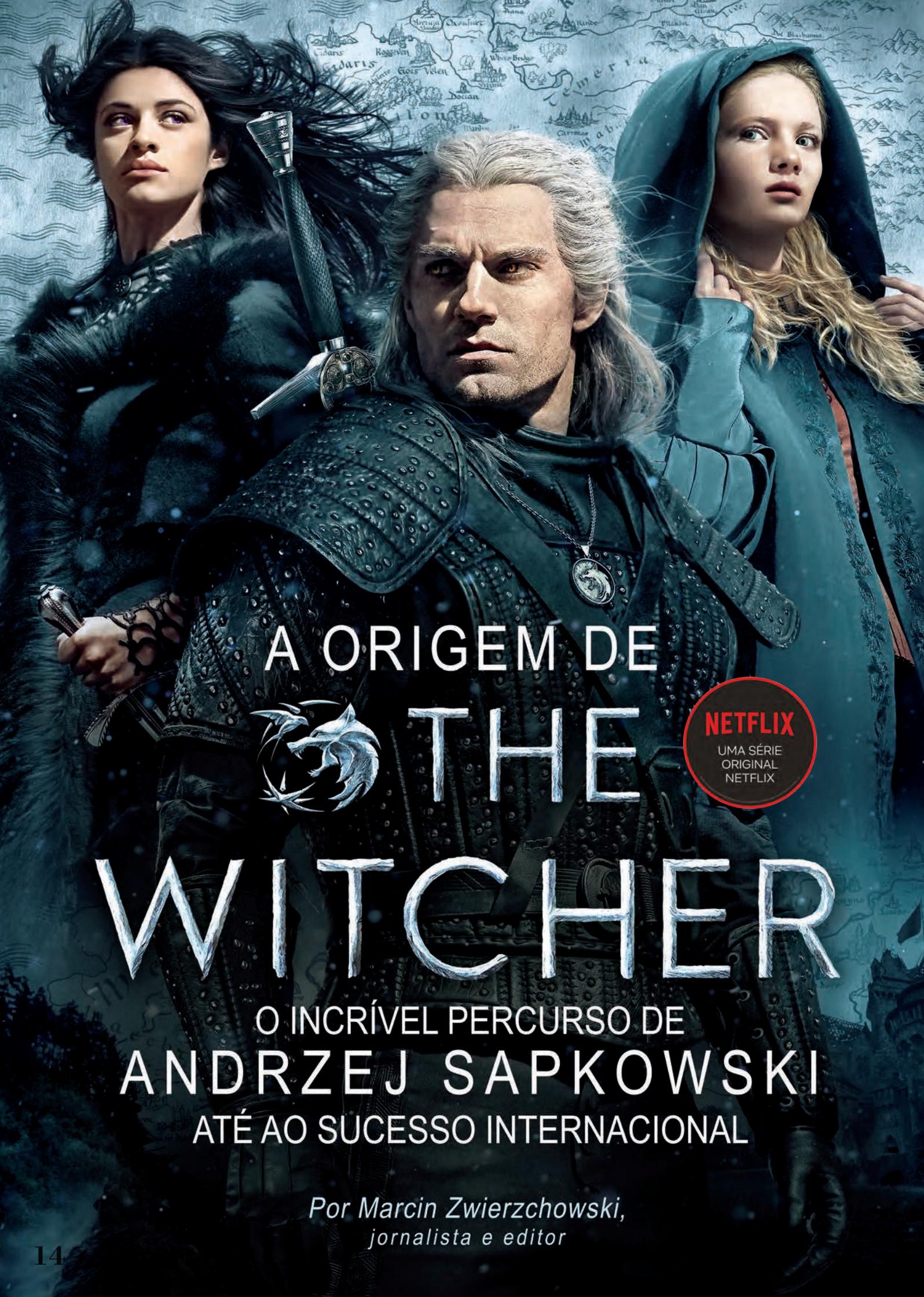


Este pequeno é conhecido como um Elguir, uma das espécies anciãs do mundo de *Silver Giant*.

houve a necessidade de arranjar algo mais. O que foi durante muito tempo texto e *sketches* materializou-se finalmente em algo mais concreto. Em 2019 lancei ao mundo as primeiras imagens do meu projecto pessoal,

*The Silver Giant – Chronicles of The Last Templar*, um projecto de paixão onde tudo aquilo que me reflecte está presente. Histórias, criaturas, magia e até velhos pescadores cheios de contos terríficos.

Não sei o que o futuro me reserva, mas sei que estou no caminho certo e que o *Silver Giant* ainda tem muito para contar. **BANG!**



A ORIGEM DE



THE

WITCHER

**NETFLIX**  
UMA SÉRIE  
ORIGINAL  
NETFLIX

O INCRÍVEL PERCURSO DE  
**ANDRZEJ SAPKOWSKI**  
ATÉ AO SUCESSO INTERNACIONAL

*Por Marcin Zwierzchowski,  
jornalista e editor*



Antes do sucesso explosivo dos videogames *The Witcher*, produzidos pela CD Projekt Red e que já venderam mais de 40 milhões de cópias, ainda antes da estreia de uma das mais antecipadas séries da Netflix protagonizada por Henry Cavill, temos os livros. E temos Andrzej Sapkowski, cujo caminho para se tornar numa referência na literatura fantástica não poderia ter sido mais sinuoso. Numa crítica ao livro *A Irmandade do Anel*, C.S. Lewis escreveu que o livro era «como um relâmpago num céu limpo». Se alguém tentasse encontrar uma metáfora comparável para a série *The Witcher*, de Sapkowski, podia descrevê-la como um jardim a florescer repentinamente no deserto. Esse deserto seria a Polónia de 1986 sob o regime comunista.

O que mais tarde se viria a tornar num fenómeno mundial da fantasia começou de forma inesperada. Em 1985, Sapkowski, um polaco de 37 anos a trabalhar como comercial, não imaginava que um dia se tornaria num autor... Dificilmente alguém o fazia naquele clima político e económico. Mas ele adorava livros. Na sua obra de não-ficção *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini* (literalmente *O Manuscrito Descoberto na Caverna do Dragão*), o autor apresenta-nos uma lista de recomendações no género da fantasia que incluem, entre outros, Ursula K. Le Guin, J.R.R. Tolkien, Neil Gaiman, Robert Jordan, Gene Wolfe e Roger Zelazny. Mais recentemente, Sapkowski escreveu uma *blurb* para a edição polaca das histórias de Harlan Ellison e falou fervorosamente sobre os livros de Joe Abercrombie.

Como o seu trabalho lhe permitia viajar para fora da Polónia, Sapkowski teve mais oportunidades do que a maioria dos polacos em ter acesso a livros de fantasia e de ficção científica britânica ou americana (que na época não estavam disponíveis na Polónia). Mas isto era um *hobby*, não uma carreira. Se algum dia pensou em entrar no mundo da edição, foi como tradutor – teve uma tradução publicada na revista *Fantastyka* (a única revista de ficção científica e de fantasia publicada na Polónia na altura).

Foi então que a revista *Fantastyka* anunciou um concurso para autores de contos. O filho de Sapkowski, Krzysztof, viu a publicidade e perguntou ao pai se ele aceitava escrever um conto fantástico para a competição, uma vez que ele adorava esse género. Sapkowski acedeu ao seu pedido e submeteu a concurso um conto chamado «O Bruxo».

O autor não ganhou o concurso. «O Bruxo» ficou em terceiro lugar, empatado com outros dois contos. O primeiro lugar foi para Marek S. Huberath. Ainda que o conto de Huberath fosse muito bom, um clássico da ficção científica polaca, Maciej Parowski, então editor da *Fantastyka* e membro do júri do concurso, veio explicar que era esperado que eles atribuíssem o primeiro prémio a um conto de ficção científica sobre humanos artificiais, e não a um conto fantástico.

Mas os fãs discordaram. Quando foi publicado, em dezembro de 1986, «O Bruxo» foi votado como o Melhor Conto Polaco de 1986 publicado pela *Fantastyka*. Não só ganhou como o conto teve uma percentagem de 46% de votos. Uma vitória absoluta.

Depois começaram as cartas. Os pedidos. As exigências. Um fã, Rafal Wiemann, de Poznań, enviou algum dinheiro para a redação da revista com uma nota a explicar que tinha ficado fascinado pelo conto e a pedir

aos editores que entregassem aquela quantia ao autor. Outros fãs queriam mais contos de «O Bruxo». Ninguém ficou mais surpreendido do que o próprio Andrzej Sapkowski. Sapkowski não planeava escrever mais contos. E certamente que não planeava escrever um livro. Como é que ele podia sequer pensar nisso? Uma coisa era publicar um conto... outra completamente diferente era publicar um livro. Com poucas exceções, na Polónia dos anos 80, a maioria dos autores tinha dificuldade em ter os seus livros impressos.

Para piorar a situação, as histórias de Sapkowski eram de fantasia, e naquele tempo nem o mercado editorial, nem os críticos se interessavam por esse género. A Polónia estava ainda sob considerável influência do grande Stanislaw Lem, autor de *Solaris*, e de Janusz A. Zajdel, que usou a ficção científica para evitar a censura e comentar o regime comunista. A ficção científica era grande, a ficção científica era respeitada, a ficção científica tinha uma missão. Na Polónia da década de 80 nem sequer *O Senhor dos Anéis* de Tolkien era um sucesso.

E ali estava Andrzej Sapkowski, a escrever sobre elfos, anões e monstros. Mas, depois de tudo, a qualidade do seu trabalho tornou possível que ele derrubasse todos os obstáculos. Não conquistou apenas leitores e críticos, mas também transformou o mercado do livro para as gerações de novos autores polacos. Mas isso tornou-se realidade mais tarde, numa outra década, numa Polónia mudada. No final dos anos 80, publicou novos contos. «Os Confins do Mundo» foi publicado em 1988, dois anos depois da publicação de «O Bruxo». Depois veio «Um Pingo de Veracidade», em 1989, e «O Mal Menor» e «Uma Questão de Preço», em 1990. Estes foram compilados em 1990 no primeiro livro de Sapkowski, *O Terceiro Desejo*. Mas ele ainda não tinha alcançado o sucesso. A popularidade de Geralt de Rivia estava a aumentar, e a União Soviética tinha-se dissolvido em 1989, tornando a Polónia num país livre. Contudo, os autores polacos tinham novos problemas, e os maiores eram os editores que não os queriam publicar, especialmente se fosse fantasia, ficção científica ou terror. Isto porque, depois de décadas de censura,



## OS VIDEOJOGOS THE WITCHER, PRODUZIDOS PELA CD PROJEKT RED, JÁ VENDERAM MAIS DE 40 MILHÕES DE CÓPIAS



os editores polacos podiam finalmente publicar aquilo que queriam. O mercado editorial estava a expandir-se rapidamente. Muitas das maiores editoras da atualidade começaram nessa época, comprando os direitos de livros de autores reconhecidos internacionalmente, como Stephen King e Jonathan Carroll, que inundavam as livrarias com mais e mais títulos. A Polónia estava a tentar recuperar décadas de literatura britânica e americana, não havendo lugar para autores nacionais. Imagine então como Andrzej Sapkowski se sentia na época. Ele sabia que tinha um herói que os leitores adoravam e que queriam continuar a seguir. Ele sabia que, naquela nova Polónia, teria a oportunidade de se tornar num escritor a tempo inteiro. Mas também tinha consciência dos obstáculos – não teria apenas de competir com uma enchente de livros dos autores mais populares do mundo, como teria igualmente de criar um mercado de nicho para uma série de fantasia escrita por um polaco. Seria uma batalha difícil.

Tomou a sua decisão em 1994, quando *O Sangue dos Elfos*, o primeiro romance da pentalogia *The Witcher*, foi publicado. O livro foi editado pela SuperNOWA, precedido por duas coletâneas de contos: *O Terceiro Desejo* e *A Espada do Destino*. Tal como J.K. Rowling, Sapkowski pode contar várias histórias sobre editoras que rejeitaram o seu primeiro livro – no seu caso, não só porque era fantasia, mas também porque era um autor polaco e escrevera uma coletânea de contos. Porém, a SuperNOWA finalmente aceitou o desafio que nenhuma outra editora se atreveu a aceitar... tal como a Bloomsbury fez com *Harry Potter* alguns anos mais tarde.

A partir desse momento, Andrzej Sapkowski foi somando sucessos. *The Witcher* tornou-se num fenómeno – não era apenas um sucesso de vendas como série de fantasia, mas também era aclamada pela crítica. Entre 1990 e 1994, Sapkowski venceu os quatro mais importantes prémios polacos de ficção científica, terror e fantasia que um autor pode ganhar. Em 1997, ganhou o *Paszport Polityki* – um dos mais prestigiantes prémios literários da Polónia. Mais tarde foi também nomeado para o Nike, que pode ser considerado equivalente ao *Polish Booker* ou ao *Prémio Pulitzer*, com o primeiro livro da trilogia Hussite,



GERALT DE RÍVIA TORNOU-SE NUM ÍCONE DA CULTURA POP MUNDIAL. PARA ENTENDER O PORQUÊ DE O TRABALHO DE SAPKOWSKI TER TIDO TANTO IMPACTO, PODEREMOS COMPARÁ-LO COM GEORGE R.R. MARTIN.

*Narrenturm.* E as distinções não ficaram por aqui, não só na Polónia como também em outros países. A pentalogia *The Witcher* ficou completa em 1999 com a publicação de *A Senhora do Lago*, sendo também constituída por *O Sangue dos Elfos* (1994), *O Tempo do Desprezo* (1995), *Batismo de Fogo* (1996) e *A Torre da Andorinha* (1997). Andrzej Sapkowski era uma estrela na Polónia, mas começava igualmente a ser reconhecido fora do seu país. Avançando algumas décadas, Sapkowski é atualmente o segundo autor polaco mais traduzido na história, logo após Stanislaw Lem. Os seus livros já foram traduzidos para mais de 37 línguas e venderam mais de 15 milhões de cópias em todo o mundo. Venceu o David Gemmell Award for Fantasy com o livro *O Sangue dos Elfos*, em 2009, e recebeu um World Fantasy Award na categoria Lifetime Achievement, em 2016. O filme polaco *Wiedźmin* estreou em 2001. Várias peças de teatro e até mesmo um musical baseados em «O Bruxo» foram encenados na Polónia. Internacionalmente, a trilogia de videojogos *The Witcher* da CD Projekt Red é uma das mais bem-sucedidas do mundo. E a série da Netflix estreou no inverno de 2019. A Dark Horse Comics está atualmente a publicar a série em banda desenhada... décadas depois de uma banda desenhada baseada no conto «O Bruxo» ter sido publicada na Polónia em 1993. Geralt de Rívia tornou-se num ícone da cultura *pop* mundial.



Para entender o porquê de o trabalho de Sapkowski ter tido tanto impacto, poderemos compará-lo com George R.R. Martin. Existem algumas semelhanças impressionantes entre os dois autores. Para começar, ambos adoram Tolkien e História Europeia, e mostram-no no seu trabalho. Claro que o mesmo poderia ser dito sobre vários autores de fantasia. Ambos nasceram em 1948 e não começaram a escrever as suas obras-primas senão nos anos 90 – *O Sangue dos Elfos* em 1994 e *A Guerra dos Tronos* em 1996. A adaptação da HBO da série de Martin foi um enorme sucesso, e a série de Sapkowski foi a

base de uma das mais antecipadas séries de 2019.

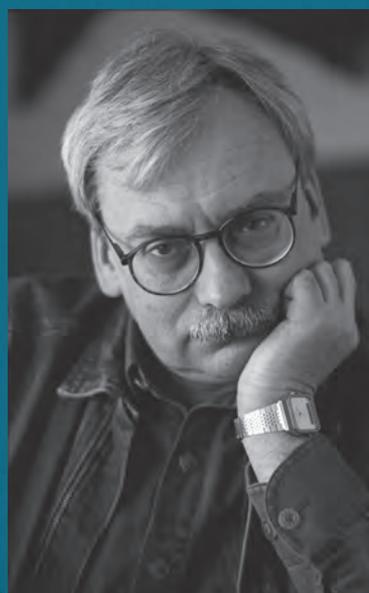
Mais importante do que isso, o trabalho dos dois autores partilha qualidades que os destacam de outros autores de fantasia e abrangem uma maior audiência, permitindo que as suas histórias ressoem nas novas gerações... mesmo passado vinte anos da sua primeira publicação. Essas qualidades incluem o compromisso com o realismo das personagens, contando histórias profundamente humanas em cenários de fantasia, e um dom em criar personagens que os leitores amam ou odeiam mas nas quais acreditam sempre. Aliás, os leitores querem saber tudo o que acontece com essas personagens, uma e outra vez.

Geralt é um dos heróis literários mais complexos de sempre. As suas aventuras não são um escapismo – pelo contrário, fazem-nos olhar para nós próprios mais atentamente e ver as verdades universais sobre a natureza humana.

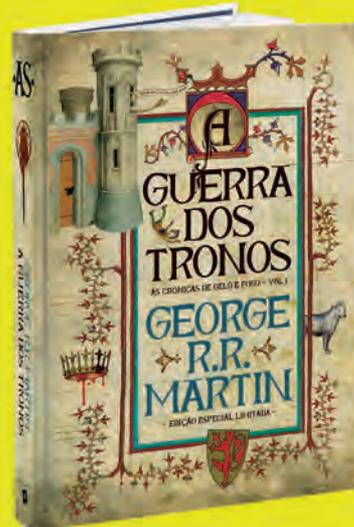
E não é só Geralt. Ao lermos a maneira como Sapkowski escreve sobre as mulheres, podemos admitir que ele estava muito à frente do seu tempo. A comparação com George R.R. Martin também está aqui presente: nos anos 90, os dois autores criaram personagens femininas fortes, deixando-as “comandar” a história. Esta é a razão pela qual *The Witcher* e *As Crônicas de Gelo e Fogo* são universalmente idolatradas, não apenas pelos leitores homens mas também pelas mulheres. Tal como a ficção de George R.R. Martin tem renascido, também as histórias de Andrzej Sapkowski estão a ser redescobertas e elogiadas fora da Polónia.

*Tem sido um longo caminho para Sapkowski e Geralt – de uma Polónia sob o regime soviético, praticamente sem mercado livreiro e um preconceito face à fantasia, para um enorme sucesso comercial e crítico, não apenas na Polónia mas em todo o mundo. E esse reconhecimento e adoração são bem merecidos. BANG!*

## LIVROS PUBLICADOS EM PORTUGAL PELA EDITORA SAÍDA DE EMERGÊNCIA



ANDRZEJ SAPKOWSKI (1948-) é um aclamado autor de fantasia, conhecido pela saga *The Witcher* e pela criação da personagem Geralt de Rívia. Vencedor de inúmeros prémios polacos e europeus, a sua obra já foi traduzida para mais de trinta línguas. A saga literária *The Witcher* inspirou uma série de videojogos de grande popularidade que vendeu mais de 40 milhões de cópias no mundo inteiro.



**TYRION LANNISTER  
É MUITO MAIS DO QUE  
UMA FRASE FAMOSA.  
DESCUBRA TUDO SOBRE  
AS PERSONAGENS DE  
A GUERRA DOS TRONOS:  
LEIA OS LIVROS.  
AGORA NUMA  
EDIÇÃO ESPECIAL  
DE CAPA DURA.**



**SAÍDA DE EMERGÊNCIA**  
livros para fugir da rotina



**ENTREVISTA A**  
**JOE ABERCROMBIE**

*POR LUÍS CORTE-REAL*



A *VINGANÇA SERVE-SE FRIA* É UM LIVRO QUE JÁ PUBLICASTE HÁ ONZE ANOS... SENTES QUE JÁ É UM LIVRO ANTIGO?

É interessante para um autor que já anda por aqui há algum tempo – os livros novos são publicados em diferentes línguas em momentos distintos e os livros antigos têm uma vida duradoura. Surgem constantemente novas edições, e é por isso que há novos leitores a conhecer livros mais antigos. Há pouco tempo reli todos os livros da série *First Law* quando estava a rever o meu livro mais recente, *A Little Hatred*. Nesse sentido, não sinto este livro como “antigo”, mais como uma parte de um assunto permanente.

COMO INCENTIVARIAS OS LEITORES PORTUGUESES DE FANTASIA A LER A *VINGANÇA SERVE-SE FRIA*?

É uma história negra, tóxica, sangrenta e ocasionalmente divertida de vingança.

A *VINGANÇA SERVE-SE FRIA* É UM LIVRO IMPIEDOSO. MAIS AINDA DO QUE GLEN COOK OU GEORGE R.R. MARTIN. PORQUE É QUE É TÃO TERRÍVEL?

Bem, dizem que deves escrever sobre aquilo que conheces... Sempre gostei de coisas que são obscuras e sombrias, sejam *westerns*, *thrillers* ou fantasia. Quando leio, quero temer pelos personagens, quero vê-los enfrentar situações tenebrosas e perigosas, por isso tento escrever da mesma forma.



QUERIA QUE OS LEITORES PUDESSEM ESCOLHER E EXPERIMENTASSEM UM ÚNICO LIVRO EM VEZ DE TEREM DE ESTAR SEMPRE À PROCURA DO PRIMEIRO LIVRO DE UMA SÉRIE.

**NÃO HÁ MUITOS ESCRITORES DE FANTASIA A PASSAR DE TRILOGIAS PARA ROMANCES *STANDALONE*. PORQUE É QUE O FIZESTE (E ESTOU FELIZ POR O TERES FEITO)?**

Isto pode parecer estranho vindo de alguém que escreve livros bastante grandes de acordo com a maioria dos padrões, mas fiquei um pouco frustrado pelo tamanho de muita da fantasia – séries cada vez maiores de livros cada vez maiores. Quando terminei a minha enorme trilogia, quis tentar escrever histórias mais direcionadas, que se passassem no mesmo mundo e incluíssem algumas das mesmas personagens, mas fossem mais focadas, talvez com enredos mais cinematográficos. Queria que os leitores pudessem escolher e experimentassem um único livro em vez de terem de estar sempre à procura do primeiro livro de uma série.

**SER ESCRITOR PROFISSIONAL DE FANTASIA É TÃO DIVERTIDO COMO PENSAVAS QUANDO ERAS APENAS UM ASPIRANTE?**

É uma pergunta interessante – em muitos sentidos é uma ótima profissão. É criativa, tens um total controlo sobre o que fazes e como, e recolhes todos os benefícios do sucesso que alcanças. Mas a maior parte das vezes também pode ser muito solitária, daí ser fundamental a colaboração com os editores e os encontros com os leitores, sempre que possível. E há desafios – depois de finalmente teres terminado aquela incrível trilogia de fantasia que sempre sonhaste escrever, tens de continuar a escrever a longo prazo e ter uma verdadeira carreira.

**ÉS MUITO *NERD*? (COMICS, D&D, JOGOS DE TABULEIRO, WITCHER 3)**

Bem, ganho a vida a escrever sobre espadas mágicas e feiticeiros, por isso, imagino que estou perto do topo da escala. Também jogo muitos videogames, e sempre o fiz. Quando era criança, também joguei muito *roleplaying games*, mas agora já não tenho tempo para o fazer.

**E EM RELAÇÃO A FICÇÃO CIENTÍFICA (LITERATURA E FILMES/TV)?**

Gosto de ficção científica, mais de filmes e televisão do que da escrita, mas nunca ocupou no meu coração o mesmo lugar da fantasia. Nunca me imaginei a escrever ficção científica.

**A SDE PUBLICA GEORGE R.R. MARTIN, BRANDON SANDERSON, ROBIN HOBB, STEVEN ERIKSON, GLEN COOK, MICHAEL MOORCOCK, FRITZ LEIBER, ROBERT E. HOWARD. CONSEGUES LISTÁ-LOS POR ORDEM DE PREFERÊNCIA?**

Ah! Nunca me imaginei a fazer uma coisa dessas. Podes ficar chocado por saber que na verdade não li todos esses autores. Mas deixa-me escolher aqueles que foram grandes influências para mim. George R.R. Martin, claro, abriu-me realmente os olhos quando li *A Guerra dos Tronos*, na década de 90. Naquela época, tinha-me de certa forma desapassionado pela fantasia – parecia-me ultrapassada e previsível –, e ele mostrou-me que se podia fazer algo sombrio, chocante, imprevisível e direcionado para as personagens mantendo o foco na fantasia épica. Depois, Fritz Leibner é também um escritor que admiro, talvez um pouco ignorado nos nossos dias, mas as suas histórias têm um charme fanfarrão e são frequentemente muito divertidas, que é uma coisa que não temos suficientemente na fantasia.

**JÁ ALGUÉM TE DISSE QUE OS TEUS TÍTULOS SÃO INCRÍVEIS?**

Digo a mim mesmo o mesmo todas as manhãs... **BANG!**

«O MELHOR DOS SEUS LIVROS.»

GEORGE R.R. MARTIN

«JOE ABERCROMBIE PEGA NA GRANDE TRADIÇÃO DA LITERATURA FANTÁSTICA E TRANSFORMA-A COMPLETAMENTE. SEM ELFOS, SEM VARINHAS – APENAS MUITA LUTA DE ESPADAS.»

TIME

«PERSONAGENS CRUÉIS, ORIGINAIS E BRILHANTES. UM VERDADEIRO MESTRE.»

FANTASY BOOK REVIEW

«A FANTASIA MODERNA NÃO FICA MAIS EXCITANTE DO QUE ISTO.»

SFX

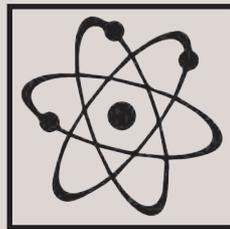
«TAL COMO GEORGE R.R. MARTIN, ABERCROMBIE TEM O DESEJO E A CRUELDADE DE DE FACTO MATAR E MUTILAR AS SUAS PERSONAGENS.»

TIME

«UM DOS MUNDOS MAIS ANTI-HEROICOS DA FANTASIA MODERNA.»

TOR





O PROBLEMA COM  
O MUNDO É QUE  
AS PESSOAS  
INTELIGENTES  
ESTÃO CHEIAS  
DE DÚVIDAS,  
ENQUANTO AS  
ESTÚPIDAS  
ESTÃO CHEIAS  
DE CONFIANÇA.

-CHARLES BUKOWSKI

# 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 céticos 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 na 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 céticos, 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 *Universo Humano* do Professor Brian Cox e de Andrew Cohen, sétimo volume da coleção EU AMO CIÊNCIA.





Obra: *Universo Humano*  
 Género: Física e astronomia  
 Editora: Desassossego  
 Páginas: 390  
 PVP: 17,70 €



### Professor *Brian Cox*

Físico de partículas, é um conhecido comentador de ciência e apresentador da popular série *Wonders*.

Que bela obra é o homem, nobre na razão, infinito nas faculdades, na forma e no movimento tão expressivo e admirável, na ação como um anjo, na apreensão como um deus! A beleza do mundo, o paradigma dos animais — todavia, para mim, o que é esta quintessência do pó? O homem não me encanta — a mulher também não, embora pelo teu sorriso pareça que o dizes.

Hamlet

O que é um ser humano? Objetivamente, nada de consequente. Partículas de pó numa arena infinita, presentes por um instante na eternidade. Cachos de átomos num universo com mais galáxias do que gente. Todavia, é necessário um ser humano para que a própria pergunta exista, e a presença de uma pergunta no universo — qualquer pergunta — é uma coisa maravilhosa. As perguntas requerem mentes, e as mentes conferem sentido. O que é o sentido? Não sei, exceto que o universo e cada grão de pó sem sentido nele significam algo para mim. Fico siderado pela existência de um único átomo, e considero a minha civilização uma marca ultrajante na realidade. Não a compreendo. Ninguém compreende, mas faz-me sorrir.

Este livro faz perguntas sobre as nossas origens, o nosso destino e o nosso lugar no universo. Não temos o direito de esperar respostas; não temos o direito de perguntar sequer. Mas perguntamos e admiramo-nos por perguntar. *Universo Humano* é, acima de tudo, uma carta de amor à humanidade: uma celebração da nossa fortuna ultrajante de existir de todo. Optei por escrever a minha carta na língua da ciência, porque não há melhor demonstração da nossa magnífica ascensão do pó a paradigma de todos os animais do que o expoente do

conhecimento gerado pela ciência. Há dois milhões de anos, éramos homens-macacos. Agora somos homens do espaço. Não aconteceu, tanto quanto sabemos, em mais lugar algum. Vale a pena celebrar.

### ONDE ESTAMOS?

*Não deixaremos de descobrir,  
 E o final de toda a descoberta  
 Será chegar aonde começámos  
 E conhecer o lugar pela primeira vez.*

T. S. Eliot

**OAKBANK AVENUE, CHADDERTON,  
 OLDHAM, GRANDE MANCHESTER, INGLATERRA,  
 REINO UNIDO, EUROPA, TERRA, VIA LÁCTEA,  
 UNIVERSO OBSERVÁVEL...?**

Para mim, era um bangaló feito em tijoleira de inícios dos anos 60, na Oakbank Avenue. Se o vento soprasse de leste, cheirava a vinagre da Cervejeira Samson — embora fossem raros os dias em Oldham, a nossa terra geralmente sujeita a ventos de oeste que largavam humidade do Atlântico nas tecelagens, ensopando-lhes a tijoleira vermelha num brilho permanente contra o céu encharcado. Porém, num dia bom,

aceitava-se o vinagre em troca do sol nas charnecas. Oldham parece-se com o som dos Joy Division — e eu gosto de Joy Division. Havia uma banca de jornais na esquina da Kenilworth Avenue com a Middleton Road e, à sexta-feira, o meu avô levava-me lá e comprávamos um brinquedo — geralmente um carrinho. Ainda tenho quase todos. Já mais crescido, jogava ténis nos campos de betão do Chadderton Hall Park, e bebia sidra *Woodpecker* no banco do jardim da igreja de São Mateus. Uma tarde de outono, logo após o início das aulas, e depois de uns goles, tive lá o meu primeiro beijo — todo nariz gelado e fungadela. Calculo que este comportamento seja censurável, hoje em dia; o indivíduo da loja de bebidas teria sido levado a tribunal pelo czar da sidra de menores da Assembleia de Oldham, e eu teria ficado numa lista. Porém, sobrevivi e acabei por sair de Oldham para a Universidade de Manchester.

Toda a gente tem uma Oakbank Avenue; um lugar no espaço, no princípio do nosso tempo, central ao universo pessoal em expansão. Para os nossos antepassados distantes no Rifte da África Oriental, a sua expansão só teve experiência física, mas para um ser humano com a sorte de nascer na segunda metade do século XX, e num país como o meu, a educação empodera a mente além da experiência direta — para a frente e para fora e, no caso deste rapazinho, rumo às estrelas.

Conforme a Inglaterra passava os anos 70 com passadas fortes, aprendi o meu lugar entre os continentes e oceanos do nosso planeta azul. Poderia falar de ursos polares em plataformas de gelo árticas, ou gazelas a pastar nas planícies centrais, muito antes de sair fisicamente do nosso litoral. Descobri que a nossa Terra é um planeta entre nove (agora redefinidos como oito), a percorrer uma órbita elíptica à volta de uma estrela média, com Mercúrio e Vénus do lado de dentro, e Marte, Júpiter, Saturno, Úrano e Neptuno mais além. O Sol é uma estrela entre quase 400 mil milhões na Galáxia da Via Láctea, ela própria apenas uma galáxia entre 350 mil milhões no universo observável. Mais tarde, na universidade, descobri que a realidade física se estende muito além da esfera visível a 90 mil milhões de anos-luz até — se tivesse de calcular com base na minha imersão de 46 anos no conhecimento global da civilização humana — ao infinito.

Esta é a minha ascensão à insignificância; um caminho percorrido por muitos, mas que continua intensamente pessoal a cada indivíduo que o empreende. As rotas que seguimos pela paisagem sempre crescente do conhecimento humano são caóticas; o virar de página tardio de um livro em que se tropeçou pode levar a uma vida inteira de descoberta. Todavia, há temáticas comuns entre as nossas díspares jornadas intelectuais, e a relegação implacável do centro do debate, que inevitavelmente resultou do desenvolvimento da astronomia moderna, tem tido um efeito possante na nossa experiência partilhada. Tenho a certeza de que a viagem desde o centro da criação até um grão infinitesimalmente diminuto se deve chamar ascensão, a mais gloriosa subida intelectual. Claro que também reconheço os muitos que tiveram dificuldades — e continuam a ter — com tal relegação física estonteante.

John Updike escreveu que «a astronomia é o que temos agora, em vez da teologia. Os terrores são menos, mas os confortos não são nenhuns». Para mim, a escolha entre o medo e o júbilo é uma questão de perspetivas, e um dos objetivos centrais deste livro é defender o júbilo. À primeira vista, poderá parecer um desafio difícil — o próprio título *Universo Humano* parece demonstrar um solipsismo injustificável. Como é que uma realidade possivelmente infinita pode

ser vista pelo prisma de um monte de máquinas biológicas, habitantes temporárias de um grão de pó? A minha resposta é que *Universo Humano* é uma carta de amor à humanidade, porque o nosso grão de pó é o único lugar onde o amor existe certamente.

Parece um regresso à visão antropocêntrica que sustivemos tanto tempo, e que a ciência tanto fez para destruir num milhão de golpes humildes. Talvez, mas deixem-me adiantar uma visão alternativa. Existe apenas um cantinho do universo onde sabemos de certeza que as leis da natureza conspiraram para produzir uma espécie capaz de transcender os limites físicos de uma única vida, e desenvolver uma biblioteca de conhecimento além da capacidade de um milhão de cérebros individuais, que contém uma descrição exata da nossa localização no espaço e no tempo. Nós sabemos o nosso lugar, o que nos torna valiosos e, pelo menos no nosso bairro cósmico, únicos. Não sabemos a que distância teremos de viajar para encontrar outra ilha de entendimento, mas decerto que fica bem longe. Isto torna a raça humana digna de celebração, a nossa biblioteca digna de estima, e a nossa existência digna de proteção.

Partindo destas ideias, a minha visão é que nós, humanos, representamos uma ilha isolada de sentido num universo sem sentido, e vou desde já esclarecer a que me refiro com «sem sentido». Não vejo razão para a existência do universo, numa aceção teleológica; decerto não há causa final nem propósito. Antes pelo contrário, penso que o sentido é uma propriedade emergente; apareceu na Terra quando os cérebros dos nossos antepassados cresceram o bastante para permitir culturas primitivas — provavelmente entre 3 e 4 milhões de anos atrás, com o surgimento do *Australopithecus* no Vale do Rifte. Decerto que há outros seres inteligentes nos milhares de milhões de galáxias além da Via Láctea e, se a moderna teoria da inflação eterna estiver correta, há um número infinito de mundos habitados no multiverso além do horizonte. No entanto, tenho muito menos certezas de que haja grandes números de civilizações a partilhar a nossa galáxia, e por isso emprego o termo «isolada». Se estivermos atualmente sozinhos na Via Láctea, as vastas distâncias entre as galáxias provavelmente significam que nunca conseguiremos debater a nossa situação com mais ninguém.

Encontraremos todas estas ideias e argumentos ao longo do livro, e vou separar cuidadosamente a minha opinião do ponto de vista da ciência — aliás, o que sabemos com algum nível de certeza. Contudo, vale a pena salientar que a moderna imagem de um cosmos vasto e, possivelmente, infinito, povoado por mundos incontáveis, tem uma história longa e violenta, e a reação frequentemente visceral à despromoção física da humanidade revela preconceitos arraigados e ilações confortáveis que jazem, porventura, no âmago do nosso ser. Por conseguinte, parece-me apropriado começar esta digressão ao universo humano com uma figura controversa cuja vida e morte ombreiam com muitos destes desafios intelectuais e emocionais.

Giordano Bruno é famoso em igual medida pela sua morte, vida e obra. A 17 de fevereiro de 1600, com a língua presa para o impedir de repetir a heresia (faz lembrar a cena do apedrejamento em *A Vida de Brian* dos Monty Python, quando a repreensão «só estás a piorar as coisas para ti» é corretamente dada como ameaça vã), Bruno foi queimado na fogueira do Campo de' Fiori em Roma, e as cinzas lançadas ao rio Tibre. Os crimes eram numerosos, incluindo ideias heréticas como, por exemplo, negar a divindade de Jesus. Do mesmo modo, há

muitos historiadores com a opinião de que Bruno era irritante, dado a discussões e, não querendo esmiuçar, um rematado chato, a ponto de muita gente poderosa ficar simplesmente aliviada de o ver pelas costas. No entanto, também é verdade que Bruno acolheu e fomentou uma ideia maravilhosa que levanta questões importantes e exigentes. Bruno acreditava que o universo é infinito e está cheio de um número infinito de mundos habitáveis. Do mesmo modo, acreditava que, embora cada mundo exista por breves momentos, quando comparado com a vida do universo, o espaço propriamente dito não é criado nem destruído; o universo é eterno.

Porquanto os historiadores ainda discutam as razões específicas da sentença de morte de Bruno, a ideia de um universo infinito e eterno parece ter sido central à sua sina, porque levanta claramente questões sobre o papel de um criador. Claro que Bruno sabia disso, e, assim, o regresso a Itália em 1591, após uma existência segura e bem-sucedida no ambiente mais tolerante do Norte da Europa, permanece um mistério. Nos anos 80 do século XVI, Bruno desfrutou do mecenato de dois monarcas, o rei Henrique III de França e a rainha Isabel I de Inglaterra, promovendo alto e bom som o ideal copernicano de um sistema solar heliocêntrico. Embora se parta frequentemente do princípio de que a própria ideia de retirar a Terra do centro do sistema solar bastaria para suscitar uma reação violenta por parte da Igreja, o copernicanismo não era considerado herético em 1600, e as infames brigas com Galileu ainda estavam 30 anos no futuro. Com efeito, foi a ideia filosófica de Bruno de um universo eterno, desprovido de ponto de criação, que transtornou as autoridades da Igreja e, porventura, abriu caminho para batalhas posteriores com astronomia e ciência. Como veremos, a ideia de um universo que existia antes do Big Bang é agora central à cosmologia moderna, e insere-se de veras no domínio da ciência teórica e empírica. Na minha opinião, isto constitui um desafio igualmente grandioso aos teólogos modernos que constituía na época de Bruno, e talvez não seja de admirar que o tenham despachado.

Por conseguinte, Bruno era uma figura complexa e os seus contributos para a ciência são questionáveis. Ele era mais livre-pensador beligerante do que protocietista e, embora não haja vergonha nisso, as origens intelectuais da nossa ascensão à insignificância jazem algures. Bruno foi um mensageiro desabrido, embora portentoso, que muito provavelmente não teria chegado a conclusões heréticas sobre um universo infinito e eterno sem o trabalho de Nicolau Copérnico, enraizado no que agora claramente reconhecemos por exemplo incipiente de ciência moderna, e publicado mais de meio século antes do fim cinematográfico de Bruno.

## PARA FORA DO CENTRO

Nicolau Copérnico nasceu na cidade polaca de Torun em 1473, e beneficiou de uma educação superior depois de matriculado na Universidade de Cracóvia, aos dezoito anos, por um tio influente, o Bispo de Várnia. Em 1496, na ideia de seguir os passos do tio, Copérnico mudou-se para Bolonha a fim de estudar Direito Canónico; ficou hospedado em casa de uma professora de Astronomia, Domenica Maria de Novara, com reputação de questionar as obras clássicas dos gregos antigos e, em particular, a sua cosmologia amplamente aceite.

A mundivisão clássica baseava-se numa asserção não irrazoável de Aristóteles de que a Terra estava no centro de todas as coisas, e que tudo se movia em seu redor. Parece acertado porque nós não nos percebemos em movimento e o Sol, a Lua, planetas e estrelas parecem varrer o céu à nossa volta. Todavia, basta uma observação atenta para revelar que a situação é, de facto, mais complicada do que isso. Em particular, os planetas descrevem pequenos ciclos no céu, em certas alturas do ano, invertendo o percurso ao longo das estrelas em segundo plano, antes de seguirem caminho pelas constelações do zodíaco. Este facto empírico, a que se chama movimento retrógrado, ocorre porque contemplamos os planetas de um ponto de vista móvel — a Terra — em órbita à volta do Sol.

Esta é, de longe, a explicação mais simples para a evidenciar, embora seja possível interpretar um sistema capaz de prever a posição dos planetas, com meses ou anos de antecedência, e manter a posição estacionária única da Terra no centro de todas as coisas. Tal modelo centrado na Terra foi desenvolvido por Ptolemeu, no século II, e publicado na sua obra mais famosa, *Almagesto*. Os pormenores são extremamente complicados, e não vale a pena esmiuçá-los porque a ideia central está completamente errada, e não se aprende nada com isso. A complexidade puramente congemina de uma descrição geocêntrica dos movimentos planetários pode ver-se no modelo ptolemaico, o qual mostra movimentos aparentes dos planetas relativamente às estrelas, conforme vistos da Terra. Este intrincado sistema ptolemaico de movimentos circulares geocêntricos, repleto de terminologia obscura de epiciclos, deferentes e equantes, foi usado com êxito pelos astrólogos durante milhares de anos, para prever onde os planetas estariam relativamente às constelações do zodíaco — presume-se que para os deixar escrever horóscopos e ludibriar os cidadãos crédulos do mundo antigo. Se só nos ralar-mos com as previsões propriamente ditas, e os preconceitos filosóficos e o senso comum de quietude implicarem que a Terra esteja no centro, estará tudo bem. Assim continuou até que Copérnico se sentiu ofendido o suficiente pela feiura do modelo ptolemaico para agir.

Desconhecem-se as objeções exatas de Copérnico a Ptolemeu; contudo, por volta de 1510, escreveu um manuscrito inédito intitulado *Commentariolus*, em que exprimia insatisfação com o modelo. «Considerarei amiúde se poderia encontrar uma disposição de círculos mais razoável, de onde derivasse cada irregularidade aparente, enquanto tudo em si se movesse uniformemente, como é apanágio da regra do movimento perfeito.»

O *Commentariolus* continha uma lista de asserções radicais e maioritariamente corretas. Copérnico escreveu que a Lua gira em redor da Terra, os planetas rodam à volta do Sol, e a distância da Terra ao Sol é uma fração insignificante da distância até às estrelas. Foi o primeiro a sugerir que a Terra gira sobre o seu eixo, e que esta rotação é responsável pelo movimento diário do Sol e das estrelas no céu. Compreendeu também que o movimento retrógrado dos planetas se deve ao movimento da Terra e não dos planetas propriamente ditos. Copérnico quis sempre que o *Commentariolus* fosse a introdução a uma obra muito maior, e incluiu poucos detalhes, ou mesmo nenhuns, quanto à génese de tão radical desvio das ideias clássicas. A justificação completa, e a descrição da sua nova cosmologia, demoraram mais vinte anos; porém, em 1539, terminara a maior parte dos seis volumes da obra *De Revolutionibus*, embora as obras completas não fossem publicadas antes de 1543. Continham as elucubrações matemá-

ticas do seu modelo heliocêntrico, uma análise da precessão dos equinócios, a órbita da Lua, e um catálogo de estrelas, e são justamente consideradas obras seminais no desenvolvimento da ciência moderna. Eram amplamente lidas nas universidades de toda a Europa e admiradas pela exatidão e previsões astronómicas. Todavia, é interessante notar que o tumulto intelectual causado pela nossa rejeição do centro de todas as coisas ainda toldava a visão de muitos dos grandes nomes científicos da época. Tycho Brahe, o maior observador astronómico antes da invenção do telescópio, referia-se a Copérnico como um segundo Ptolemeu (o que pretendia ser um elogio), mas não aceitava inteiramente o modelo de sistema solar heliocêntrico, em parte porque o entendia em contradição com a *Bíblia*, mas também porque parece óbvio que a Terra está em repouso. Não se trata de uma objeção trivial a um sistema solar coperniciano, e um entendimento verdadeiramente moderno do que significa precisamente «em repouso» e «em movimento» necessita das teorias da relatividade de Einstein — a que chegaremos mais tarde! Até o próprio Copérnico era claro em como o Sol ainda repousava no centro do universo. Porém, com o avançar do século XVII, as observações rigorosas melhoraram grandemente devido à invenção do telescópio, e a uma aplicação cada vez mais aperfeiçoada da matemática para descrever os dados, o que levou uma hoste de astrónomos e matemáticos — incluindo Johannes Kepler, Galileu e, em derradeira instância, Isaac Newton — a uma compreensão do funcionamento do sistema solar. Esta teoria ainda hoje é boa o suficiente para enviar sondas espaciais a planetas no espaço sideral com precisão absoluta.

À primeira vista, é difícil compreender porque é que a intrincada trapalhada de Ptolemeu durou tanto tempo, mas há um enviesamento moderno nesta afirmação que é revelador. Hoje em dia, uma pessoa cientificamente letrada parte do princípio de que há um universo real e previsível além da Terra, e que funciona segundo leis da natureza — as mesmas leis que regem os objetos aqui na Terra. Esta ideia, correta, só surgiu plenamente formada na obra de Isaac Newton, na década de 80 desse século, mais de cem anos depois de Copérnico. Os astrónomos antigos interessavam-se principalmente por previsões e, embora debatessem a natureza da realidade física, a ideia científica central de leis universais da física, muito simplesmente, ainda não tinha sido descoberta. Ptolemeu criou um modelo que faz previsões concordantes com a observação até certo grau de precisão, o que bastava para muito boa gente. Claro que existiram vozes dissonantes notáveis — a história das ideias nunca é linear. Epicuro, que escreveu por volta de 300 a.C., propôs um cosmos eterno povoado por uma infinidade de mundos e, aproximadamente na mesma altura, Aristarco propôs um universo heliocêntrico em redor do qual orbitam a Terra e os planetas. Do mesmo modo, havia uma forte tradição de ortodoxia clássica no mundo islâmico, nos séculos X e XI. O astrónomo e matemático Ibn al-Haytham, ou Alhazen, salientou que, embora o modelo ptolemaico tivesse poder preditivo, os movimentos dos planetas, mostrados na Figura 2: O Sistema de Ptolemeu, representam «uma disposição que é impossível existir».

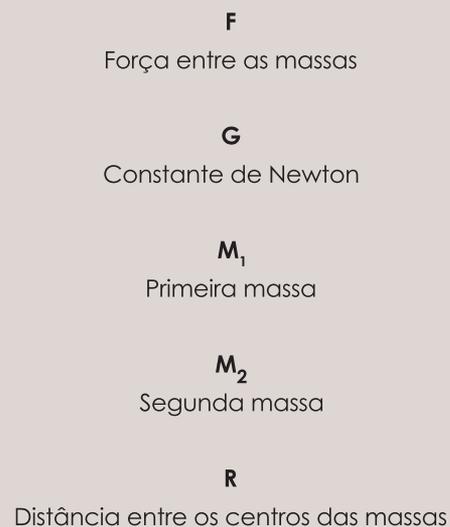
O final da revolução começou com Copérnico, cerca de 1510, e o princípio da moderna física matemática pode remontar a 5 de julho de 1687, quando Isaac Newton publicou o *Principia*. Demonstrou que o emaranhado geocêntrico de Ptolemeu pode ser substituído por um sistema solar heliocêntrico e uma lei da gravitação universal, aplicável a todos

os objetos do universo, e que se pode exprimir numa única equação matemática:

$$F = G \frac{m_1 m_2}{r^2}$$

A equação indica que a força gravitacional entre dois objetos — um planeta e uma estrela, digamos — com as massas  $m_1$  e  $m_2$  pode calcular-se multiplicando as massas, dividindo pelo quadrado da distância  $r$  entre elas, e multiplicando por  $G$ , o que codifica a energia da força gravitacional propriamente dita.  $G$ , conhecida como a Constante de Gravitação Universal ou Constante de Newton, é, tanto quanto sabemos, uma propriedade fundamental do nosso universo — é um número único que é o mesmo em qualquer parte e assim permanece. Henry Cavendish mediu  $G$  numa experiência famosa, em 1798, em que conseguiu (indiretamente) medir a força gravitacional entre bolas de chumbo de massa conhecida, com uma balança de torção. Trata-se de mais um exemplo da ideia central da física moderna — as bolas de chumbo obedecem às mesmas leis da natureza que as estrelas e os planetas. Para que conste, a melhor medida atual de  $G = 6,67 \times 10^{-11} \text{ N m}^2/\text{kg}^2$ , indicando que a força gravitacional entre duas bolas, cada uma com 1 quilo de massa, a 1 metro de distância, é menos de dez milhares de milionésimos de um Newton. A gravidade é realmente uma força muito fraca, e por isso é que só lhe mediram a força 71 anos após a morte de Newton.

**FIGURA 1:**  
**A LEI DA GRAVITAÇÃO UNIVERSAL DE NEWTON**



Trata-se de uma simplificação deveras inteligente e, talvez o mais importante, a descoberta fulcral da profunda relação entre a matemática e a natureza, que subjaz ao êxito da ciência, descrita com verdadeira eloquência pelo filósofo e matemático Bertrand Russell: «A matemática, vista corretamente, possui não só verdade, mas suprema beleza — uma beleza fria e austera, como aquela de uma escultura, sem apelo a qualquer parte da nossa natureza mais fraca, sem as vestes gloriosas da pintura ou da música, porém sublimemente pura, e capaz de uma perfeição severa, como só a mais grandiosa arte pode mostrar. O verdadeiro espírito do encanto, a exaltação, a sensação de ser mais do que o Homem, que é a pedra de toque da mais elevada excelência, encontra-se na matemática na mesma medida que na poesia.»

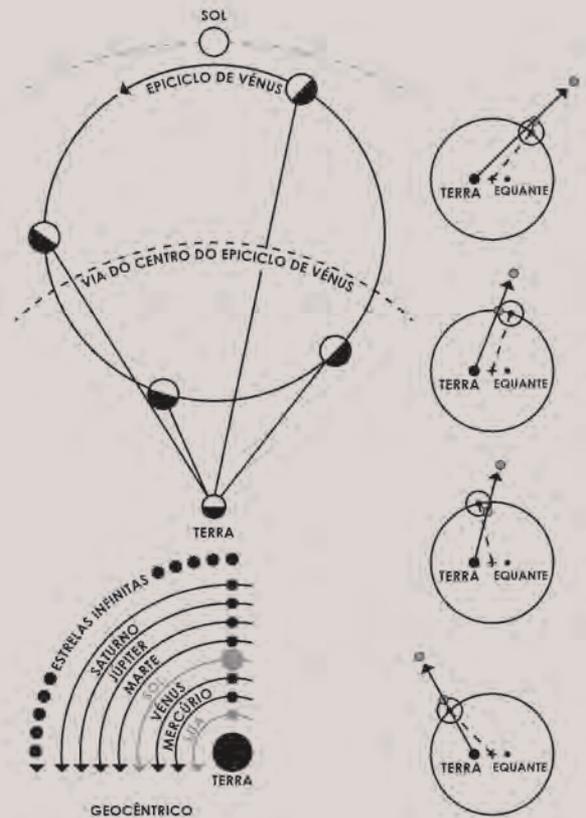
Este sentimento é manifesto com a maior clareza na Lei da Gravitação Universal de Newton. Dada a posição e a velocidade dos planetas num momento único, pode calcular-se a geometria do sistema solar em qualquer altura, milhões de anos no futuro. Comparemos esta economia — podia escrever-se todas as informações necessárias no verso de um sobrescrito — com os epiciclos deslocados e rodopiantes de Ptolemeu. Os físicos apreciam grandemente tal economia; se puderem descrever um amplo leque de fenómenos complexos numa lei ou equação única, geralmente significa que estão no caminho certo.

A demanda da elegância e da economia na descrição da natureza é o princípio norteador dos físicos teóricos até aos dias de hoje, e formará parte central da nossa história, conforme traçamos o desenvolvimento da cosmologia moderna. Visto nesta luz, Copérnico assume ainda maior importância histórica. Além de catalisar a destruição do cosmos geocêntrico, inspirou Brahe, Kepler, Galileu, Newton e muitos outros, rumo ao desenvolvimento da moderna física matemática — isto não é apenas notavelmente bem-sucedido na sua descrição do universo, mas também necessário para o surgimento da nossa civilização tecnológica moderna. Reparem bem, políticos, economistas e legisladores em ciências do século XXI: um pré-requisito para a criação do edifício intelectual que sustenta as vossas folhas de cálculo, gabinetes climatizados e telemóveis foi a demanda movida pela curiosidade para compreender os movimentos dos planetas e o lugar da Terra entre as estrelas.

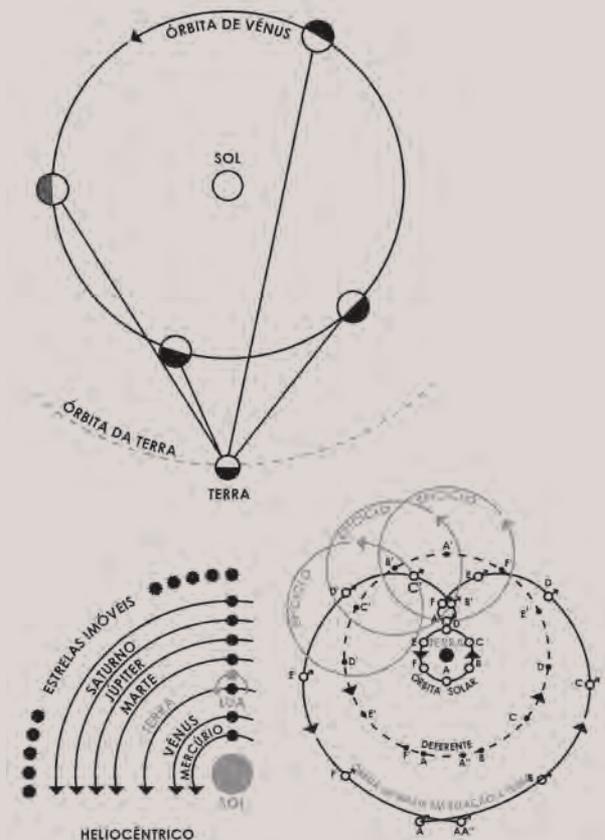
### NO CENTRO DO SISTEMA SOLAR

A combinação das observações dos astros errantes — os planetas — do céu noturno com a ideia de que a Terra estava no centro do sistema solar exigia modelos extremamente complexos. No caso de Vénus, combinar a Terra no centro com as observações significava que Vénus tinha uma órbita circular à volta de um ponto, a meio caminho entre a Terra e o Sol, os chamados epiciclos, com todos os outros planetas a terem órbitas igualmente complicadas, em redor de vários pontos espalhados por todo o sistema solar. A colocação do Sol no centro do sistema solar, com os planetas dispostos na sua ordem familiar, e a Lua na órbita da Terra, traduziu-se num sistema muito mais simples.

**FIGURA 2:  
O SISTEMA DE PTOLEMEU**



**FIGURA 3:  
O SISTEMA DE COPÉRNICO**



## MUDANÇA DE PERSPETIVA

O ano de 1968 foi difícil para o planeta Terra. A Guerra do Vietname, o conflito mais sangrento decorrente da Guerra Fria, estava no apogeu, e acabou por reivindicar mais de três milhões de vidas. Martin Luther King Jr. foi assassinado em Memphis, e o candidato presidencial Bobby Kennedy foi instado a pedir ao povo dos Estados Unidos «para domar a selvajaria do homem e fazer uma vida gentil neste mundo». O próprio Kennedy foi assassinado antes de o ano acabar. No resto do mundo, os tanques russos entravam em Praga, e França estava à beira da revolução. No advento do meu primeiro Natal, seria fácil perdoar os meus pais por questionarem que espécie de mundo habitaria o filho em 1969. Nisto, quando a véspera de Natal passou a manhã de Natal, um nevão inesperado enfeitou a Oakbank Avenue, e Borman, Lovell e Anders, a 400.000 quilómetros de distância, salvaram o ano de 1968.

A missão lunar Apollo 8 era, aos olhos de muitos, aquela que teve o impacto histórico mais profundo. Era um risco nobre e terrível; um magnífico lance dos dados; a destilação de tudo o que é grandioso na descoberta; um tributo aos tomares dos astronautas e engenheiros que decidiram, desse lá por onde desse, honrar a promessa do presidente Kennedy de enviar «um foguetão gigantesco, com mais de noventa metros, o comprimento deste campo de futebol, feito de novas ligas metálicas, algumas delas ainda não inventadas, capaz de aguentar calor e pressões várias vezes superiores ao que alguma vez se experimentou, encaixados com maior precisão do que o melhor dos relógios, levando todo o equipamento necessário à propulsão, orientação, controlo, comunicação, alimento e sobrevivência, numa missão inédita, rumo a um corpo celeste desconhecido, e depois voltar para a Terra a salvo, reentrando na atmosfera a velocidades superiores a 40.000 quilómetros por hora, causando calor equivalente a metade da superfície do Sol — quase tanto calor como aqui está hoje — e fazer isto tudo, e fazê-lo bem, e ser o primeiro antes de esta década findar». Se eu ouvisse isto da boca de um líder hoje, seria o primeiro a embarcar no foguetão. Antes pelo contrário, tenho de aturar diatribes vácuas sobre «justeza», «famílias esforçadas», e que «estamos nisto todos juntos». Que se lixe isso, eu quero ir a Marte.

Para contextualizar a missão Apollo 8, importa saber que o primeiro voo tripulado do programa, Apollo 7, foi pilotado por Schirra, Eisele e Cunningham, em outubro de 1968. O Apollo 8 era para ser um voo de teste em dezembro, para a Sonda Lunar, conduzido no ambiente familiar da órbita terrestre, mas houve atrasos e não ficou pronto, e parecia que o objetivo de cumprir o prazo de Kennedy saíra gorado. Ora, não estávamos no século XXI, mas sim nos anos 60, e a NASA era administrada por engenheiros. O gestor do programa era George Low, veterano do exército e engenheiro aeronáutico, que conhecia a nave espacial como a palma da mão, e tinha personalidade para tomar decisões. Porque não enviar o Apollo 8 diretamente à Lua sem a Sonda Lunar, propôs Low, deixando o Apollo 9 fazer o voo de teste do LEM (Módulo de Excursão Lunar) na órbita da Terra, no início de 1969, quando ficasse disponível e abrisse caminho para a alunagem antes de acabar a década? Consta que praticamente todos os engenheiros da NASA concordaram, e foi assim que só descolou o segundo voo tripulado da nave *Apollo*, no cabo Kennedy a 21 de dezembro, apenas dez semanas após o Apollo 7,

rumo à Lua. Mais tarde, a tripulação disse ter calculado haver 50 por cento de hipóteses de êxito.

Precisamente 69 horas, 8 minutos e 16 segundos após o lançamento, o motor do Módulo de Comando arrancou para abrandar a nave espacial e deixá-la ser capturada pela gravidade da Lua, pondo os três astronautas na órbita lunar. Usaram as equações de Newton, com mais de trezentos anos, para calcular a trajetória. Foi um triunfo de engenharia espetacular e praticamente inacreditável. Menos de uma década depois de Yuri Gagarine ser o primeiro humano a orbitar a Terra, três astronautas fizeram o caminho todo até à Lua. Ora, o legado cultural poderoso e duradouro da missão assenta grandemente em dois atos deveras humanos da tripulação. Um foi a famosa e tocante emissão de Natal, o evento televisivo mais visto da História, à época, quando os descobridores distantes leram os primeiros versículos do Livro do Génesis: «Aproximamo-nos agora do nascer do sol lunar e, para todas as pessoas na Terra, a tripulação da *Apollo 8* tem uma mensagem que gostaria de transmitir», começou Anders. «No princípio, quando Deus criou o céu e a terra, a terra estava sem forma e sem ordem. Era um mar profundo coberto de escuridão.» Borman concluiu com uma frase claramente enunciada por um homem solitário a 400.000 quilómetros de casa: «E da tripulação da *Apollo 8*, despedimo-nos com boa-noite, boa sorte, e Feliz Natal — que Deus vos abençoe a todos, todos vós à face da Terra.»

Todavia, o legado mais potente da missão é a imagem da NASA, número AS8-14-2383, tirada por Bill Anders numa máquina fotográfica *Hasselblad 500 EL*, com abertura *f/11* e velocidade de obturador de 1/250 de segundo em película *Kodak Ektachrome*. Dito de outro modo, foi uma fotografia muito luminosa. A imagem é mais conhecida por Nascer da Terra. Quando vista com a superfície lunar no fundo, a Terra está inclinada de lado, o Polo Sul à esquerda, e o equador de cima para baixo. Vê-se poucas plataformas continentais no meio das nuvens, mas as areias brilhantes dos desertos do Namibe e do Saara destacam-se em rosa-salmão contra o negrume mais além. Apenas 368 anos e 10 meses depois de queimarem um homem na fogueira por sonhar com mundos sem fim, aqui está a Terra, um crescente frágil suspenso numa paisagem alienígena, o negativo da Lua gibosa nos céus amistosos da Terra. É uma Terra desconhecida e planetária, já não é central; apenas outro mundo. Quando Kennedy falou da missão Apollo como uma jornada a um corpo celeste desconhecido, referia-se à Lua. Porém, nós descobrimos a Terra e, nas palavras de T. S. Eliot, encontrámos o lugar pela primeira vez.

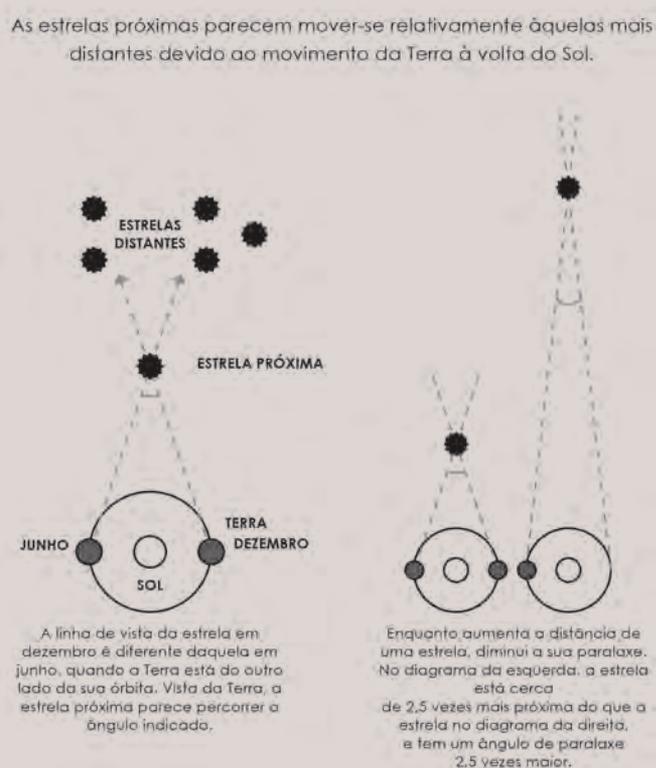
## PARA FORA DA VIA LÁCTEA

As leis de Newton são as chaves para compreendermos o nosso lugar na comunidade local. Aliadas a observações precisas sobre o movimento dos planetas e das luas, permitem deduzir a escala e a geometria do sistema solar, e calcular as respetivas posições em qualquer momento futuro. Todavia, a natureza e localização das estrelas precisa de uma abordagem completamente diferente porque, à primeira vista, parecem pontinhos fixos. A observação de que as estrelas não parecem mover-se é importante se soubermos alguma coisa sobre paralaxe, como os antigos. Paralaxe é o nome que se dá a um efeito familiar. Estique um dedo em frente ao rosto e feche

alternadamente cada um dos seus olhos, com o dedo parado. Parece que o dedo se move relativamente ao segundo plano mais distante e, quanto mais perto do rosto tiver o dedo, mais parece mover-se. Não se trata de ilusão ótica, mas sim de consequência de ver um objeto próximo de duas posições espaciais diferentes; neste caso, as duas posições ligeiramente diferentes dos olhos. Regra geral, não nos apercebemos deste efeito de paralaxe porque o cérebro combina os contributos da vista para criar uma imagem única, embora as informações sejam utilizadas para criar o sentido de profundidade. Aristóteles aproveitou a falta de paralaxe estelar para defender que a Terra deve estar estacionária no centro do universo porque, caso se movesse, as estrelas próximas seriam vistas a mover-se contra o segundo plano daquelas mais distantes. Milhares de anos volvidos, Tycho Brahe usou um argumento semelhante para refutar as conclusões de Copérnico. A lógica deles era fundamentada, mas a conclusão está errada porque as estrelas próximas movem-se de facto, relativamente àquelas mais distantes em segundo plano, conforme a Terra descreve a órbita à volta do Sol e, com efeito, à medida que o Sol transita pela galáxia propriamente dita. Tem de se observar com toda a atenção para ver o efeito.

Entre os milhares de estrelas visíveis a olho nu, 61 Cygni é uma das menos luminosas. Não deixa de ter interesse, sendo um sistema estelar binário com duas estrelas anãs cor de laranja de tipo K, ligeiramente mais pequenas e mais frias do que o Sol, na órbita uma da outra ao ritmo letárgico de cerca de 700 anos. Mau grado o relativo anonimato deste par, 61 Cygni tem grande significado histórico. A razão desta fama tranquila é que este sistema estelar fosco foi o primeiro cuja distância se mediu a partir da Terra mediante paralaxe.

**FIGURA 4:  
PARALAXE ESTELAR**



Friedrich Bessel é mais conhecido como físico ou matemático pelo seu trabalho sobre as funções matemáticas com o seu nome. Praticamente qualquer problema de engenharia ou física, que implique uma geometria cilíndrica ou esférica, acaba com recurso às funções de Bessel e, numa alegre ignorância, o leitor provavelmente encontra qualquer tecnologia que tem dependido delas, a dado momento no processo de conceção, hoje em dia. Ora, Bessel foi acima de tudo astrónomo, nomeado diretor do Observatório de Königsberg aos 25 anos. Em 1838, Bessel observou que 61 Cygni mudava de posição no céu, em aproximadamente dois terços de um segundo de arco num período de um ano, vista da Terra. Não é grande coisa — um segundo de arco é  $1/3600$  de um grau. Todavia, basta para fazer um pouco de trigonometria e calcular que 61 Cygni está a 10,3 anos-luz de distância do nosso sistema solar. Compara-se muito favoravelmente com a medida moderna da distância,  $11,41 \pm 0,02$  anos-luz. A paralaxe é tão importante na astronomia que há um sistema de medidas completamente baseado nela, e que nos permite fazer estas contas de cabeça. Os astrónomos usam uma medida de distância chamada parsec — abreviatura de «por segundo de arco». Trata-se da distância de uma estrela ao Sol que tenha uma paralaxe de 1 segundo de arco. Um parsec são 3,26 anos-luz. A medida que Bessel apurou da paralaxe de 61 Cygni era de 0,314 segundos de arco, o que implica de imediato estar a cerca de 10 anos-luz.

Mesmo atualmente, a paralaxe estelar continua a ser a medida mais exata de determinar a distância até estrelas próximas, porque é uma medida direta que recorre apenas à trigonometria, e não requer ilações nem modelos físicos. A 19 de dezembro de 2013, o telescópio Gaia foi lançado num foguetão Soyuz na Guiana Francesa. A missão pretendia medir, via paralaxe, as posições e os movimentos de mil milhões de estrelas na nossa galáxia, durante mais de cinco anos. Estes dados irão proporcionar um mapa em três dimensões, exato e dinâmico, da galáxia; por seu turno, irá permitir a exploração da história da Via Láctea porque as leis de Newton, que regem os movimentos de todas estas estrelas dentro da atração gravitacional umas das outras, podem aplicar-se retroativa e proativamente no tempo. Com medidas exatas das posições e velocidades de 1 por cento das estrelas na Via Láctea, é possível perguntar como era a configuração das estrelas há milhões, até milhares de milhões, de anos. Isto permite aos astrónomos fazer simulações da evolução da nossa galáxia, revelando a sua história de colisões e fusões com outras galáxias ao longo de 13 mil milhões de anos, remontando ao início do universo. Newton e Bessel teriam adorado.

A paralaxe estelar, calculada num observatório em órbita no século XXI, é uma técnica poderosa para cartografar a nossa galáxia a distâncias de muitos milhares de anos-luz. Contudo, além da nossa galáxia, as distâncias são incomensuráveis para este método direto. Em meados do século XIX, poderá ter parecido um problema insuperável, mas a ciência não avança apenas com medidas. Tal como Newton demonstrou convincentemente, o progresso científico avança por interação da teoria e da observação. A Lei da Gravitação Universal de Newton é uma teoria; na física, geralmente significa que se pode aplicar um modelo matemático para explicar ou prever o comportamento de certa parte do nosso mundo natural. Como medir a massa de um planeta? Não podemos «pesá-lo» diretamente, mas, com as leis de Newton, podemos determinar a massa do planeta com precisão, se tiver lua. A lógica é simples — a órbita da lua tem claramente que ver com a

gravidade do planeta e, por seu turno, tem algo que ver com a massa. Estas relações estão codificadas na lei de Newton e, por conseguinte, a observação atenta da órbita da lua nesse planeta permite determinar a massa do planeta. Para o leitor mais matemático, a equação é:

$$M_{\text{planeta}} + M_{\text{lua}} = 4\pi^2 a^3 / GP^2$$

Em que  $a$  é a distância (tempo médio) entre o planeta e a lua,  $G$  é a constante de Newton, e  $P$  é o período da órbita (esta equação é a terceira lei de Kepler, descoberta empiricamente em 1619. As leis de Kepler podem ser derivadas da Lei da Gravitação Universal de Newton). Pela ilação de que a massa do planeta é muito superior à massa da lua, esta equação permite medir a massa do planeta. É assim que a física teórica pode servir para extrair medidas da observação, dado um modelo matemático do sistema. Por conseguinte, a fim de medir a distância de objetos longe de mais para usar paralaxe, temos de encontrar uma teoria ou relação matemática que permita medir algo — qualquer coisa — relativamente à distância. A primeira relação deste tipo, que abriu a porta a todos os outros métodos de medição de distâncias até à orla do universo observável, foi descoberta no final do século XIX por uma astrónoma americana chamada Henrietta Leavitt.

### PROCURAR PADRÕES NA LUZ DAS ESTRELAS

A Terra está cheia de características com nomes de transviados, porque a História é a coutada dos ricos e poderosos, e os mercedores raramente o chegam a ser. Para encontrar nomenclatura geográfica mais digna, é necessário procurar mais longe, num lugar que tenha escapado à atenção dos vaidosos. O lado escuro da Lua é um lugar assim, porque ninguém o viu até a nave espacial soviética *Luna 3* o fotografar, em 1959. Não é escuro, a propósito; está virado para longe da Terra em permanência devido a um efeito chamado acoplamento de maré, e recebe a mesma quantidade de luz solar que o lado mais familiar virado para a Terra. Os primeiros humanos a vê-lo foram a tripulação da *Apollo 8*, quando Bill Anders o descreveu imemoravelmente assim: «Um monte de areia onde os meus filhos brincaram algum tempo. Tudo espatifado, sem definição, apenas um monte de altos e baixos.» Por carecer dos mares lunares lisos, o lado escuro é uma vastidão de crateras, e muitas delas têm, de modo inteiramente apropriado, nomes de cientistas mercedores. Giordano Bruno está lá, claro, junto com Pasteur, Hertz, Millikan, D'Alembert, Planck, Pauli, Van der Waals, Poincaré, Leibnitz, Van der Graaf e Landau. Arthur Schuster, o pai do departamento de física da Universidade de Manchester, foi assim honrado. Aninhado no hemisfério sul, ao lado de uma planície chamada Apollo, está uma cratera com 65 quilómetros de largura e parcialmente erodida chamada Leavitt.

Henrietta Swann Leavitt foi um dos «Computadores de Harvard», um grupo de mulheres contratadas para trabalhar no Observatório de Harvard pelo Professor Edward Charles Pickering. Em finais do século XIX, Harvard já compilara grandes quantidades de dados na forma de chapas fotográficas, mas os astrónomos profissionais não tinham tempo nem recursos para processar as resmas de material. A solução de Pickering foi contratar mulheres analistas qualificadas, mas mão de obra barata. A astróno-

ma escocesa Williamina Fleming foi a primeira recruta, a quem ele contratou depois de proclamar que «até a minha criada» pode sair-se melhor do que os homens sobrecarregados no observatório. Fleming tornou-se uma astrónoma respeitada; foi membro honorário da Real Sociedade de Astronomia em Londres e, entre muitas obras importantes e publicadas, descobriu a Nebulosa Cabeça de Cavalo, em Oríon.

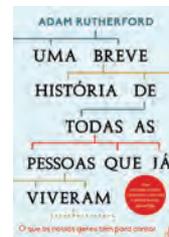
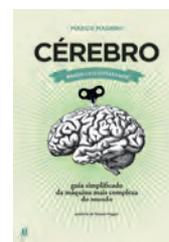
Animado por esta política bem-sucedida, Pickering continuou a expandir os seus «computadores» durante os anos finais do século XIX, levando Henrietta Leavitt para a equipa em 1893. Pickering atribuiu-lhe o estudo das estrelas conhecidas como variáveis, cuja luminosidade muda num período de dias, semanas ou meses. Em 1908, Leavitt publicou um documento baseado numa série de observações de estrelas variáveis na Pequena Nuvem de Magalhães, que agora sabemos ser uma galáxia satélite da Via Láctea. Consiste numa lista detalhada das posições e períodos de 1777 estrelas variáveis e, mais para o fim, uma observação breve mas importantíssima: «Vale a pena salientar que, na Tabela VI, as variáveis mais luminosas têm os períodos mais longos. Também é visível que aquelas com os períodos mais longos parecem ser regulares nas variações, assim como as que passam por alterações num ou dois dias...

### CATÁLOGO PARA OS PRÓXIMOS MESES

*The Book of Humans*  
Adam Rutherford  
Data de Publicação: junho 2020

*The Maths of Life and Death*  
Kit Yates  
Data de Publicação: junho 2020

### CATÁLOGO DA COLEÇÃO CIÊNCIA

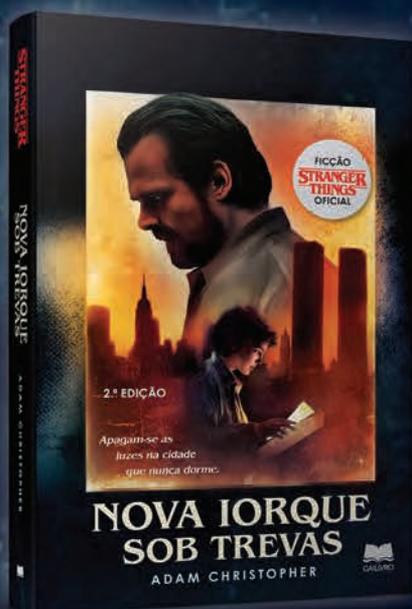


# STRANGER THINGS

## DESCOBRRE MAIS DO QUE A SÉRIE CONTA



Toda a história da mãe de Eleven.



Toda a história do Chefe Jim Hopper.



Aquilo por que passou Will Byers no Mundo Invertido.



**POR  
UNIVERSOS  
MUITO  
NAVEGADOS**

**POR INÊS BOTELHO**



**Isto está cheio de gente  
falando ao mesmo tempo  
e alguma coisa está fora de isto falando de isto**  
**MANUEL ANTÓNIO PINA, *Aquele que quer morrer* (1978)**

**Q**uando uma história termina, uma começa e várias outras continuam. Há as vidas das personagens secundárias, as com relação directa à figura central, as que lhe estiveram na periferia, no passado, ou ainda as que ficaram inominadas, referidas de passagem. Existem também todas as gentes que se podem criar, quer se permaneça nas eras da narrativa anterior, quer se recue, quer se salte para o futuro. E a menos que morram, e estejam numa realidade sem possibilidade de fantasmas ou de outras subsistências pós-morte, os próprios protagonistas tendem a prosseguir para novos eventos.

Hipóteses mais do que suficientes para regressar a um determinado mundo.

Mesmo se o enredo termina em cataclismos.

Afinal, ecossistemas colapsados abrem espaço para mudanças e sociedades erradicadas tendem a gerar sobreviventes que naturalmente precisam de abrigo, enfrentam lutas, inventam comunidades, nalguns casos aterram inclusive em distopias, ficam

com toda a gama pós-apocalíptica posta de súbito à opção. Até um planeta desfeito e aniquilado origina energia vista por alguém, sentida algures, os detritos no mínimo assumem uma rota.

Encontra-se sempre uma variedade de antes e após para contar, prequelas e sequelas e adaptações e reinventares.

A Disney insiste há mais de uma década em visitar os seus contos de fadas, primeiro com a amálgama de pequenas paródias e claras referências de *Enchanted* (Kevin Lima, 2007) e depois numa avalanche sem fim próximo onde se continua ou reenquadra ou replica em imagem real os clássicos de animação. Por virtude destas homenagens de amplas vantagens económicas, a vilã de *Sleeping Beauty* (1959) passou a heroína épica em *Maleficent* (Robert Stromberg, 2014) e *Maleficent — Mistress of Evil* (Joachim Rønning, 2019) —, uma transformação bélica análoga à que Alice sofreu em *Alice in Wonderland* (Tim Burton, 2010) e *Alice Through the Looking Glass* (James Bobin, 2016) —, enquanto *Cinderella* (Kenneth Branagh, 2015), *Beauty and the Beast* (Bill Condon, 2017), *Dumbo* (Tim

Burton, 2019) e *Aladdin* (Guy Ritchie, 2019) se empenharam em reproduzir os filmes de animação sarapintando a acção com umas personagens extras e uns acrescentos de músicas e falas para tentarem tanto justificar a existência como apelar às sensibilidades correntes. Há já outras propostas prontas a estrear. Mais em fase de produção ou no campo dos projectos que talvez se concretizem. Um frenesim.

Nada de inédito porém.

Ano a ano despontam versões das velhas histórias distribuídas por diversos estúdios, desenvolvidas por realizadores pouco ou zero semelhantes e arquitectadas numa multiplicidade de estilos. Aliás, os contos de fadas correm pelo cinema desde a época das pequenas metragens mudas e foram tecidos e refeitos e reescritos literatura fora, não só na contemporaneidade ou pelos italianos e franceses entre os séculos XVI e XVIII mas igualmente em ocasiões dispersas durante a Idade Média.

Rodam e reaparecem.

Idêntico ao que acontece com lendas, mitos, com os clássicos.

Uma nova roupagem para cada geração. Ou várias.

A familiaridade destas narrativas, aliada a uma certa capacidade encantatória, torna-as apelativas a autores e audiências. Chega-se-lhes em boa parte por apreço, porque passaram de progenitores a descendência ou se deu com elas em anos formativos ou numa fase especial, porque se tornaram gratas e se gosta de as reencontrar. Porventura tê-las assim de cara fresca parece quase esse primeiro contacto. No mínimo relembra-se. Além disso, não consegue evitar-se a curiosidade.

Portanto, as reencarnações somam-se.

Sherlock Holmes surge e mostra-se e volta a assomar tanto em aventuras próprias como alheias, em investigações conhecidas ou mistérios forjados de propósito para o momento. Apenas nos últimos anos protagonizou três transposições para televisão: *Sherlock* (2010-17), *Elementary* (2012-19) e a japonesa *Miss Sherlock* (2018), todas com os eventos a decorrerem na actualidade. As séries adicionaram-se pelo menos quatro filmes de língua inglesa, indo de toques de *steampunk* à comédia banal. A imensa popularidade do detetive consultor levou até Arthur Conan Doyle a reverter a decisão de o abandonar, primeiro com *The Hound of the Baskervilles* (1901-02) — um crime cronologicamente anterior ao confronto letal de «The Adventure of the Final Problem» (1893) — e depois anulando a fatalidade em «The Adventure of the Empty House» (1903), com Holmes a explicar como forjara a morte após eliminar James Moriarty. Se a explicação original se aceita com relativa facilidade, o *Sherlock* de Steven Moffat e Mark Gatiss incutiu à cena tanta visibilidade e situou a queda a partir de uma altura tal que o episódio seguinte acabou a cultivar de propósito a dúvida sobre como se engendrara a encenação.

Repetir incidências em certos universos expande as análises, tanto em número quanto abrangência. Às vezes devido a frisarem-se aspectos menos tratados, noutras por se considerarem abordagens diferentes, se encararem as questões por ângulos pouco habituais ou à luz de factos históricos posteriores ou de tópicos e perspectivas modernas e reinterpretações. Nalgumas só se simula complexidade, bate-se num ponto e no contrário ou defende-se o que entretanto já vai reunindo consensos.

Se calhar, depois público e imprensa encarregam-se de lhes fornecer importância. Bastante comum nos produtos de cultura popular concebidos para as grandes massas e predestinados a angariarem lucros milionários. Com exceções louváveis, claro.

A proliferação de super-heróis pelas artes, quer as personagens pertençam à Marvel, quer à DC, traz uma imensidade de lutas vastamente inócuas. Contudo, avança também exemplos desafiantes, repletos de interesses. Das obscuridades de *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005) ao solar *Wonder Woman* (Patty Jenkins, 2017), dos traumas da temporada de estreia de *Jessica Jones* (2015-19) às políticas catárticas de *Black Panther* (Ryan Coogler, 2018), andando apenas por obras deste século. Em paralelo, *Star Wars* acumula filmes e romances e bandas desenhadas e séries de televisão numa sofreguidão desmesurada. O filão principal proporciona pouco além de uns entusiasmos pontuais mais umas gentes e localizações de carismas diminutos, porém entre as obras satélite algumas desenvolvem um enredo agradável, inusual quanto chegue, sem tantas e tamanhas fragilidades que a lógica colapse perante um mero segundo relance. Funciona sair das opções vistas mil e duas vezes, largar as reincidências e humores forçados que por qualquer motivo passaram a espalhar a saga central, apesar das vastas certezas económicas inerentes a investir nessa galáxia muito, muito longínqua.

Podem apontar-se um dedo parecido às incursões recentes pelos mundos de Harry Potter. Se as peripécias do jovem feiticeiro já não primavam nem pela coerência interna do sistema de magia, nem pela singularidade da trama, em especial para o antagonista e respectivos seguidores, as turbulências da prequela ambientada nos loucos 1920 acentuam o problema. *Fantastic Beasts — The Crimes of Grindelwald* (David Yates, 2018) desvanece as ligeiras graças do anterior *Fantastic Beasts and Where to Find Them* (David Yates, 2016) e as voltas e convulsões aumentam numa embrulhada onde a maioria dos intervenientes tem alguma relação com as experiências de Harry e defronta uma ameaça quase igual, embora combatida por palcos internacionais.





Malgrado os defeitos, os livros e filmes iniciais possuíam um maravilhamento aliciante. Em particular para a camada infanto-juvenil. Estes monstros fantásticos só lhes recapitulam as linhas principais em versão genérica e sem grande oportunidade para as delícias do castelo-escola.

Prosseguir uma saga espelhando a narrativa inaugural é um exercício de méritos questionáveis. Entra-se depressa em enfados. Ademais, o original permanece disponível, apto a tantas visitas quanto as desejadas.

Todavia, várias sequelas vivem tanto das nostalgias pelos seus antecessores como embrenhadas nelas. As últimas idas a atracções jurássicas partilham com as antigas quer a realidade, quer a estrutura da trama: *Jurassic World* (Colin Trevorrow, 2015) faz as apresentações e quedas de *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) e *Jurassic World — Fallen Kingdom* (J. A. Bayona, 2018) exhibe os regressos e posteriores chegadas a terras humanas de *The Lost World — Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1997). *Ghostbusters* (Paul Feig, 2016) tentou reiniciar a série com um elenco feminino, uma premissa similar, e algumas criaturas icónicas do filme de 1984, enquanto *Ghostbusters — Afterlife* (Jason Reitman, 2020) procurará cativar nostalgias centrando-se na geração dos netos da equipa fundadora, deixando direcção e argumento a cargo do filho do realizador do primeiro, e contratando Finn Wolfhard, um dos miúdos de *Stranger Things* (2016-), a série que honra e depende da cultura popular dos anos 1980 e onde os

caça-fantasmas somam menções frequentes.

Há também algo destes saudosismos por alegrias passadas no montar de equipas com monstros e exploradores dos romances góticos imortais. Alan Moore e Kevin O’Neill compõem porventura a série mais conhecida na banda desenhada *The League of Extraordinary Gentlemen* (1999-), povoada de personagens não apenas da literatura de horror do século XIX mas dos vários quadrantes e tempos culturais. As de Theodora Goss nos três livros que formam *The Extraordinary Adventures of the Athena Club* (2017-19) provêm todas da era vitoriana.<sup>1</sup> Sherlock Holmes faz aliás uma aparição. Contudo, o foco reside nas mulheres que percorrem essas narrativas de terror ou lhes habitam os interstícios. A modos como no televisivo *Penny Dreadful* (2014-16) onde a assombrosa Vanessa Ives (Eva Green) ancora e comanda uma narrativa ciente de si com o bônus do elenco a aprimorar. Apesar de o final atraiçoar um pouco o que se construíra, transmite-se o espírito gótico, eviscerando noções de culpa e adequação tão entranhadas na época quanto relevantes hoje.

Essa competência em entrelaçar o antigo com o quotidiano, colocando pelo caminho personagens inéditas ao lado de velhas favoritas, contribuirá para a vontade de espreitar *Penny Dreadful — City of Angels* (2020-), um produto colateral da série-mãe, alicerçado em mitologia mexicana e a decorrer na Los Angeles de 1938. Capacidades idênticas servem a trilogia

de Philip Pullman *The Book of Dust* (2017-), em simultâneo prequela e sequela da anterior *His Dark Materials* (1995-2000).<sup>2</sup>

*La Belle Sauvage* (2017) relata as vicissitudes de Malcolm e Alice para protegerem a bebé Lyra durante um grande dilúvio. Estando o sucesso da empreitada assegurado, dado Lyra protagonizar o épico anterior, e mesmo retendo-se uma inquietação sobre o que ocorrerá, o livro funciona no todo como um introduzir de gentes e temas. Depois das raízes no *Paradise Lost* (1667) de John Milton, Pullman parece agora dialogar com *The Faerie Queen* (1590) de Edmund Spenser. *The Secret Commonwealth* (2019) desenrola-se a argumentar a necessidade de aliar o pensamento racional à disponibilidade para o imaginário.

Com Lyra mais uma vez a encabeçar os eventos, o número dois da trilogia actual permite desconstruir expectativas que os próprios leitores arranjaram ao fecharem as viagens da criança Lyra. Não existem finais límpidos. A idade adulta complica assuntos mas oferece um maior entendimento, uma riqueza particular. Qualquer mundo se revela vasto, abarcando lodos, contendo beleza. E conclua a história como for, Pullman mostra que nem guerras, nem situações maiores excisam os problemas ou derrubam instituições poderosas. Uma percepção inerente ao último *Watchmen* (2019).

À imagem da obra homónima (1986-87) de Alan Moore e Dave Gibbons<sup>3</sup>, hábil a utilizar diversos formatos da palavra escrita, a

série recorre a várias iconografias do audiovisual numa continuação do enredo que, embora reenquadre certas partes, ao mesmo tempo funciona como adaptação exímia da banda desenhada. Conservam-se inteiros o espírito e preocupações da base. Ao contrário do que sucede no muito estilizado e estéril *Watchmen* (2009) realizado por Zack Snyder ou nos doze fascículos de prelúdios anódinos que a DC inventou com *Before Watchmen* (2012).

Negam-se simplismos.

Vai-se por consequências, efeitos colaterais. Se os protagonistas de Moore e Gibbons tinham as vidas desordenadas ao longo da trama, a série revira-as mais e estende a cortesia aos recém-chegados. Como no livro, interrogam-se os efeitos de validar figuras salvadoras e permitir que se afaíra vastos poderes a entidades em posições de autoridade. Pensam-se ainda dois aspectos na prática ignorados pelo texto: as longas ramificações do racismo nos Estados Unidos e a frequência com que se relegam personagens femininas para importâncias terciárias. Em todo o caso não se lhes concede facilitismos. Nem se berram morais por um megafone.

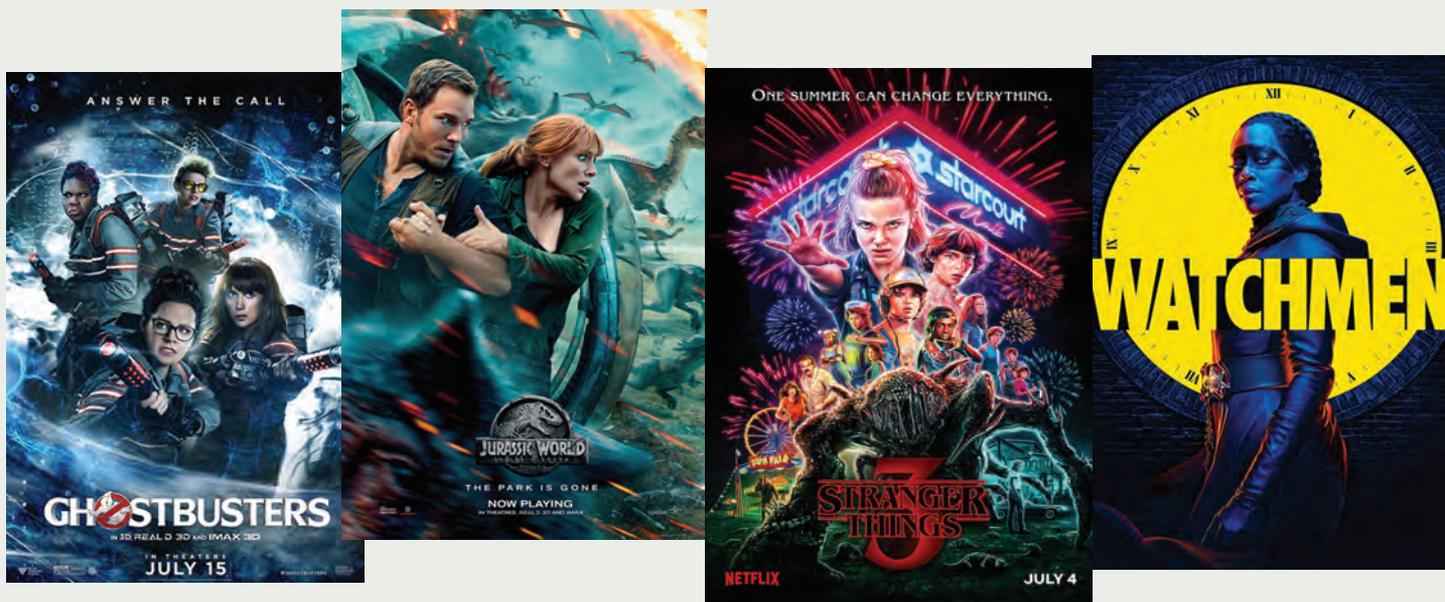
Falha-se sem dúvida em partes. Certas relações mereciam mais espaço, às vezes exagera-se no surrealismo, quem não entrar com algum conhecimento do trabalho inicial demorará a entender o que se passa. Mesmo assim, *Watchmen* concebe uma sequência, com laivos de prequela, capaz de comentar a fonte sem prescindir de existência independente ou de acrescentar ideias estimulantes. Mais obras logram esse feito.

Retornos ter-se-ão sempre. Podem nem diminuir em abundância. Afinal, os reencontros provam-se irresistíveis, até porque às vezes pulsam e inebriam e recomendam-se. E os criadores precisam de pagar as contas como toda a população. Ademais, muitos apreciam as potencialidades de revisitar um universo seu ou alheio.

Talvez as linhas gerais de todos os enredos já estejam aliás encenadas.

Outros aspectos entram na equação.

Navegar bem por mundos afamados faz-se com um olhar informado à retaguarda e sem abandonar presentes ou futuros. **BANG!**



### Inês Botelho

Nasceu em Vila Nova de Gaia em Agosto de 1986. É autora da trilogia de fantástico *O Ceptro de Aerzís*, 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.

<sup>1</sup> Goss escreveu os romances no seguimento do conto «The Mad Scientist’s Daughter» (*Strange Horizons*, 18 de Janeiro e 25 de Janeiro, 2010).

<sup>2</sup> A Presença publicou o tríptico original em Portugal entre 2001 e 2002, designando-o *Mundos Paralelos* e com os três tomos respectivamente intitulados *Os Reinos do Norte*, *A Torre dos Anjos* e *O Telescópio de Ambar*. A primeira parte do novo conjunto saiu em 2018 como *O Livro do Pó — volume 1 — La Belle Sauvage*. Maria do Rosário Monteiro assina as traduções.

<sup>3</sup> Mantendo o título inglês, a edição portuguesa chegou em 2016 pela Levoir e com tradução de Paulo Furtado.



OPINIÃO

*De A a BD*



# CONAN

**NA BANDA DESENHADA**

**POR JOÃO LAMEIRAS**

**S**aiba, ó Príncipe, que nos anos que mediaram entre o desaparecimento da Atlântida e o levantar dos filhos de Aryas, houve uma era inimaginável, repleta de reinos esplendorosos que se espalharam pelo mundo como miríades de estrelas sobre o manto negro dos céus. Nesta época surgiu Conan, um bárbaro de cabelos negros, olhos ferozes, saqueador, ladrão sagaz, assassino frio, com gigantescas crises de melancolia e não menores fases de alegria, mãos sempre crispadas sobre o cabo de uma formidável espada, pronta a ser brandida na luta, para humilhar os adornados tronos da Terra.

Este extrato das Crônicas da Nemédia, escrito por Robert Erwin Howard, não deixará certamente de evocar em muitos leitores um mundo cruel e violento, palco de fantásticas e movimentadas aventuras, protagonizadas por um imponente guerreiro bárbaro. Nascido na literatura nos anos 30, Conan conheceu a sua estreia oficial em BD faz precisamente cinquenta anos neste ano de 2020. Essa estreia — oficial, pois já em 1965 tinha sido publicada

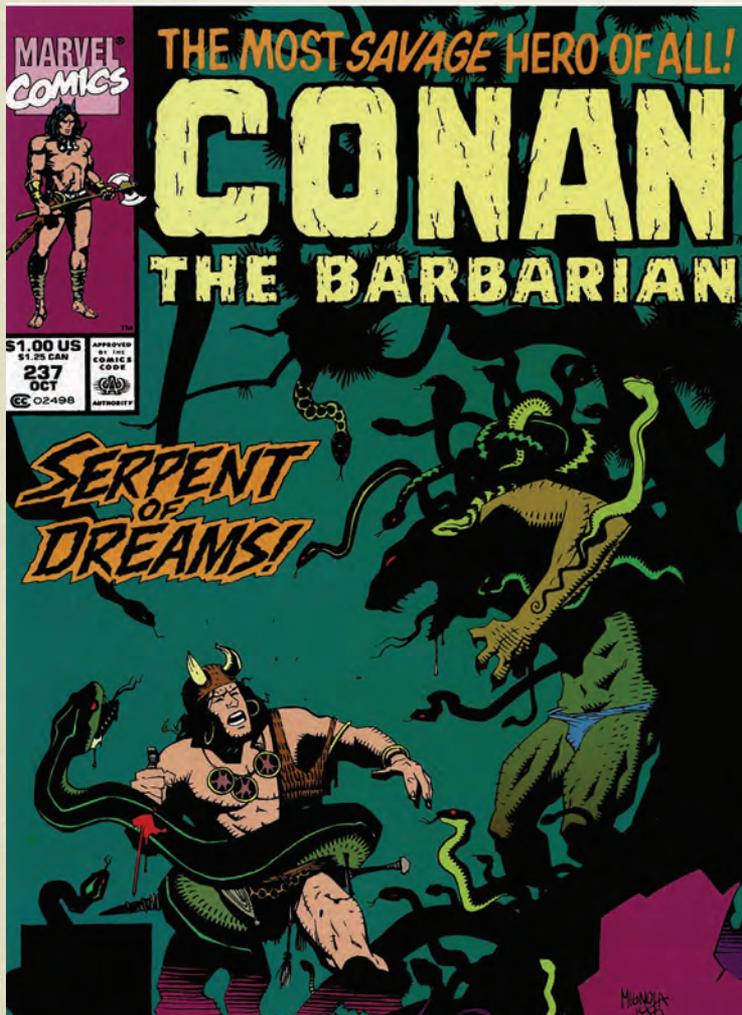
no México uma adaptação “pirata” de *A Rainha da Costa Negra*, protagonizada por um Conan... louro — deu-se em Outubro de 1970, nas páginas do n.º 1 da revista *Conan the Barbarian*, da editora Marvel, numa história que reunia os talentos do escritor Roy Thomas e do jovem desenhador inglês Barry Smith, um artista até então desconhecido mas que conheceria a fama graças aos seus desenhos para os primeiros vinte e quatro números da revista protagonizada pelo herói de Howard.

### O Cronista da Era Hiboriana

**S**e para a maioria do público Conan é apenas um bem-sucedido personagem dos *comics*, a verdadeira história do guerreiro bárbaro começou bastante antes, em 1932, quando Robert E. Howard publica no número de Dezembro da revista *Weird Tales* o conto «The Phoenix and the Sword», onde Conan aparece pela primeira vez. Amigo e

correspondente do escritor H. P. Lovecraft, Howard era um franzino escritor texano, sem grande cultura e pouco viajado, o que não o impediu de criar um universo fictício cuja complexidade quase rivaliza com o mundo imaginado por Tolkien em *O Senhor dos Anéis: a Era Hiboriana*. Uma época perdida no tempo, entre o desaparecimento nas águas na mítica Atlântida, que Howard situa por volta do ano 18.000 a. C., e o começo da História que conhecemos, onde surgiram os reinos da Nemédia, Britúnia, Hyperborea, Zamora, Estúgia, Hyrkania e Ciméria. É precisamente na Ciméria, um reino bárbaro do Norte, que nasce Conan, o maior herói da Era Hiboriana. Um jovem guerreiro, que será também ladrão, pirata e mercenário, antes de ascender ao trono de Aquilonia, a mais poderosa nação do Oeste, aos 40 anos de idade, depois de um movimentado percurso, repleto de viagens que lhe proporcionaram os mais estranhos encontros e encarniçados combates.

O guerreiro cimério foi



protagonista de 17 histórias escritas por Howard em quatro anos e que apenas afloram alguns momentos pontuais da vida aventureira de Conan, deixando igualmente por conhecer a maioria do universo da Era Hiboriana. O próprio Howard, numa carta ao escritor P.S. Miller, que tentou estabelecer uma cronologia das aventuras de Conan e um mapa da Era Hiboriana, considera-se mais um mero cronista da vida aventureira do seu herói do que o seu verdadeiro criador. E a verdade é que, tal como aconteceu com a obra de Lovecraft, outros escritores, com destaque para L. Sprague de Camp e Lin Carter, vão continuar a explorar o universo de Conan, depois do suicídio do seu criador, em 1936, com apenas 30 anos, por não se sentir capaz de viver sem a mãe, com quem passou toda a vida e que estava gravemente doente.

A publicação em livro das aventuras de Conan, que são apenas uma pequeníssima parte das 160 histórias publicadas por Howard em vida, começaram nos anos 50, através da Gnome

Press, mas foi nos anos 60, com a reedição integral em formato de bolso das aventuras do cimério, publicada pela Lancer Books, que o grande sucesso do personagem finalmente chegou. Um sucesso a que não serão alheias as fabulosas capas de Frank Frazetta, o célebre desenhador e ilustrador americano.

### O Conan de Barry Windsor-Smith

**P**or incrível que pareça, a escolha de Barry Smith para desenhador de Conan foi produto do mais puro acaso. Roy Thomas, o editor da Marvel encarregado da adaptação à BD de Conan, queria John Buscema como desenhador da nova série, mas foi obrigado a desistir da ideia por Buscema ser um desenhador muito caro para uma nova colecção em que a Marvel não estava interessada em investir muito. O mesmo motivo financeiro afastou Gil Kane, que também tinha manifestado interesse, e a escolha teve

de ser feita de uma lista de três jovens autores talentosos (e na altura muito mais baratos) que iriam dar muito que falar: Jim Steranko, Bernie Wrightson e Barry Smith. Como Steranko estava ocupado com a série *Nick Fury* e Wrightson tinha um estilo que Roy Thomas considerava demasiado sombrio para a série, Smith acabou por ganhar o trabalho por exclusão de partes.

E se as primeiras histórias mostravam um desenhador algo tosco e ainda muito influenciado por Jack Kirby, a evolução de Barry Smith foi tão rápida como surpreendente. O seu traço rapidamente ganhou uma elegância e um detalhe invulgares e as suas páginas revelavam uma harmonia na composição muito pouco vulgar nos *comic books* da época, especialmente quando contavam com a arte final de Dan Adkins, o entintador que melhor soube respeitar o desenho de Smith. O estilo de Barry Smith personalizou-se e a influência de Kirby deu gradualmente lugar à da pintura clássica, com destaque para



a Arte Nova e para a escola pré-Rafaelita, um movimento artístico cuja estética e ideologia Smith parecia perflhar. A sugeri-lo está o facto de passar a usar o nome artístico de Barry Windsor-Smith, à semelhança dos pintores pré-rafaelitas, que também usavam apelidos compostos, como Dante Gabriel Rosetti, Edward Burne Jones, Lawrence Alma Tadema e John Everett Millais.

O trabalho inovador de Windsor-Smith foi reconhecido pelo público e pela indústria e a série arrebatou vários prémios em 1971 e 1972.

uma personagem criada por Howard e que cedo ganhará revista própria e um atraente biquíni metálico, criado pelo desenhador espanhol Esteban Maroto.

Depois disso, Smith voltará ocasionalmente a Conan, em belíssimos portfólios publicados pela sua editora Gorbliney Press e na magnífica história «Red Nails», publicada na revista *Savage Tales* entre 1973 e 174. A última vez que o desenhador inglês ilustrou uma história do cimério foi já em 1995, vinte e cinco anos depois da sua estreia com o

personagem não acabou com a sua saída, bem pelo contrário. A popularidade de Conan continuou sempre a crescer e foram muitos os desenhadores de prestígio a ilustrar histórias do bárbaro escritas principalmente pelo inevitável Roy Thomas que, para além de adaptar à BD a maioria dos textos de Howard, criou ainda um número incontável de histórias originais.

John Buscema, que tinha sido a primeira escolha de Thomas, acabou por ser o desenhador que mais histórias ilustrou de Conan,



Mas a qualidade do trabalho de Thomas e Windsor-Smith não foi reconhecida apenas no mundo da BD e o escritor Michael Moorcock fez questão de emprestar o seu personagem Elric de Melniboné para a saga que ocupou os números 14 e 15 da revista *Conan*.

Gradualmente, Windsor-Smith ia-se cansando de desenhar apenas Conan, acabando por abandonar a série no n.º 24, com a publicação de *The Song of Red Sonja*, história considerada por muitos como o canto de cisne do seu trabalho com Conan e que introduz Red Sonja,

personagem. *The Dark God* foi a história que marcou esse regresso, uma aventura que Windsor-Smith também escreveu, em que Conan enfrenta o vampiro Rune, um personagem que tinha criado anos antes para a editora Malibu.

### As diferentes visões de Conan

Apesar de a passagem de Windsor-Smith pela série ter marcado a imaginação dos leitores, de tal forma que as suas histórias de Conan têm sido regularmente reeditadas, o

mantendo-se na série durante vários anos. Em oposição ao jovem felino desenhado por Windsor-Smith, bastante próximo do guerreiro de 17 anos imaginado por Howard, o Conan de Buscema é um homem maciço e imponente, claramente na linha das ilustrações de Frazetta para as capas dos livros de Howard. E mesmo que o traço de Buscema não tenha a força inigualável de Frazetta, a qualidade do seu trabalho é indesmentível, sobretudo quando era passado a tinta por Alfredo Alcalá.

Para além de Buscema,

outros grandes desenhadores, como Gil Kane, Neal Adams, Paul Gulacy, Ernie Chan, Rudy Nebres, Pablo Marcos, Rafael Kayanan e Walt Simonson tiveram oportunidade de mostrar ao público a sua visão de Conan, em histórias espalhadas por um número crescente de revistas que cedo passaram fronteiras. A Portugal, Conan chegou em 1975 às páginas do *Mundo de Aventuras*, com os primeiros episódios de Barry Windsor-Smith, e essa mesma revista publicaria histórias do bárbaro assinadas por Gil

## Entre a BD e o cinema

**D**epois de uma passagem pelo cinema nos anos 80, em dois filmes que ajudaram a lançar a carreira de Arnold Schwarzenegger e tornaram ainda maior a popularidade de Conan, o número de revistas com o bárbaro subiu ainda mais, enquanto se sucediam as novelas gráficas com o personagem. Essa sobreexposição motivada por razões comerciais acabou por ser mais prejudicial para Conan do que as armas dos seus inimigos, e

nos campos de batalha de Vanaheim, desenhado por Barry Smith. Escolhido por Roy Thomas, o filipino Rafael Kayanan revelou-se à altura do acontecimento, graças ao seu traço dinâmico e extremamente detalhado, que não deixava de evocar a fase madura de Barry Windsor-Smith. Mas o talentoso desenhador filipino não aguentou o ritmo de publicação mensal e o seu trabalho ressentiu-se disso, acabando a nova revista por também ser cancelada.

Desde aí, as aparições de Conan nas bancas limitaram-se



Kane, Neal Adams e John Buscema.

Os episódios de Windsor-Smith foram também recolhidos em álbum pela Futura nos anos 80, mas a maioria das aventuras de Conan chegou até nós via Brasil, graças à editora Abril, que, para além de editar mensalmente a revista *A Espada Selvagem de Conan*, publicou ainda outros títulos, como *Conan Rei*, dedicado às aventuras de Conan enquanto soberano da Aquilonia, em que o traço inconfundível de Gil Kane nem sempre era servido por arte finalistas à sua altura.

o próprio público começou a faltar-se das histórias previsíveis e repetitivas. Assim, o inevitável aconteceu e a revista *Conan the Barbarian* fechou as portas em 1993, o mesmo sucedendo a *Savage Sword of Conan* em 1995.

Aproveitando o impacto de uma série de animação inspirada no personagem, que chegou a passar na televisão portuguesa, a Marvel resolveu apostar outra vez em Conan, lançando uma nova revista chamada *Conan, The Adventurer*, que contava as aventuras vividas pelo jovem Conan antes da sua primeira aparição

a esporádicas minisséries, produzidas para o mercado europeu, duas das quais, *O Salteador dos Bosques* e *O Senhor das Aranhas*, ilustradas respectivamente por Claudio Castellini e Stefano Rafeale, foram editadas em Portugal pela Devir em 2000 e 2001.

## O cimério entre a Dark Horse e a Marvel

**F**ace ao evidente desinvestimento na personagem, não foi de estranhar que a Marvel acabasse por perder os direitos



sobre a série Conan, abrindo assim uma oportunidade que a editora Dark Horse agarrou com ambas as mãos. Assim, depois de um n.º 0 lançado a um preço promocional de 25 centavos, em finais de 2003, em Fevereiro de 2004 saía o primeiro número da nova série de Conan, assinado por Kurt Busiek e Carry Nord, um desenhador cujo estilo dinâmico e espectacular se revelou perfeito para as aventuras do cimério. Adaptando os contos de Howard de uma forma bastante mais distendida do que tinha sido feito por Roy Thomas na Marvel, Busiek deu uma nova vida aos textos originais de Howard.

Ao longo dos mais de catorze anos em que a Dark Horse publicou as aventuras de Conan, num total de 240 revistas, entre seis títulos mensais que cobriram diferentes etapas da vida do bárbaro, minisséries e novelas gráficas, foram inúmeros os grandes autores, tanto argumentistas como desenhadores, a trabalharem na série. Autores do

calibre de Timothy Truman, que trabalhou na série nas duas qualidades de autor e ilustrador, Thomas Giorello, Lee Bermejo, Brian Wood, Eric Powell, Massimo Carnevale, P. Craig Russel e até Richard Corben e Mike Mignola.

Uma etapa gloriosa da vida editorial da personagem, que incluiu ainda a reedição do material clássico da Marvel, que terminou em 2018, quando a Casa das Ideias conseguiu recuperar os direitos sobre a obra de Howard.

De regresso à Marvel, o cimério viu relançados os dois títulos clássicos, *Conan* e *Savage Sword of Conan*, a que se juntou um terceiro título, *Age of Conan*, dedicado às mulheres que se cruzaram com o cimério, como Belit ou Valeria, que nos primeiros cinco números contou com capas de Sana Takeda, a desenhadora de *Monstress*, mas, sobretudo, na sequência da série *War of Realms*, tornou-se parte integrante do Universo Marvel, juntando-se os Vingadores na série *Savage Avengers*, onde

se alia a Wolverine, Elektra e Punisher. Uma aliança pouco natural, mas que funciona muito bem, graças sobretudo ao notável trabalho gráfico do brasileiro Mike Deodato Jr, que desenha os cinco primeiros números da série. Mas Conan não é a única personagem de Howard a conviver com os super-heróis da Marvel. Também o puritano Solomon Kane e a menos conhecida Dark Agnes têm protagonismo ao lado de Conan e do Moon Knight, na minissérie *Conan: Serpent War*.

### Conan em França

Como em 2007 os direitos sobre os textos originais de Howard entraram em domínio público na Europa por terem passado mais de setenta anos sobre a morte do autor, nada impedia as editoras europeias de adaptar esses textos a banda desenhada. Foi precisamente isso que a editora Glenat — que já tinha feito um ótimo trabalho com a adaptação de



Elric, elogiada pelo próprio Michael Moorcock como a melhor adaptação jamais feita de uma obra sua — começou a fazer num ambicioso projecto editorial coordenado por Jean-Pierre Morvan e por Patrice Louinet. Louinet, que é co-director da Fundação Robert E. Howard e tinha coordenado a primeira edição integral das histórias de Conan nos EUA, prepara actualmente uma tese de doutoramento sobre Howard a defender na Sorbonne. É pois uma curadoria científica de peso para este projecto que confia a nomes importantes da BD franco-belga o desafio de adaptar ao seu universo gráfico, num livro único, um texto fundador de Howard. Um projecto que viu a luz em Maio de 2018, com o lançamento simultâneo de *La Reine de la Côte Noire*, de Morvan e Pierre Alary, e *Le Colosse Noir*, de Vincent Brugeas e Ronan Toulhoat, a que se seguiram mais seis títulos em pouco menos de um ano, estando o nono volume, uma adaptação de *Os Comedores*

de *Homens de Zamboula*, por Gess, anunciada para inícios de 2020.

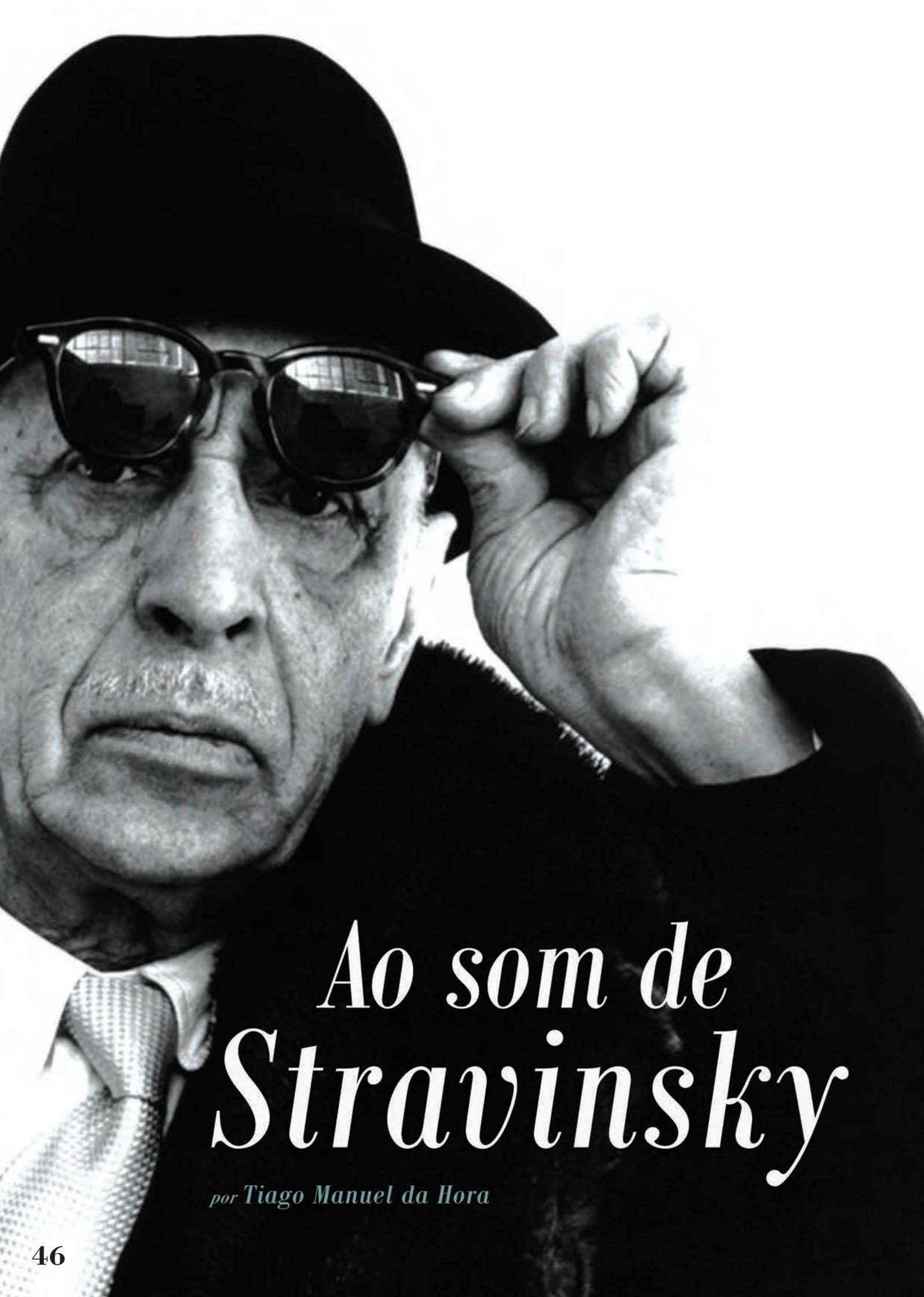
Tudo isto em belos volumes a cores, de grande formato e capa dura, na melhor tradição da BD franco-belga, enriquecidos por um *dossier* sobre a história original de Howard, assinado por Louinet, e por um punhado de ilustrações de página inteira, feitas por grandes nomes da BD europeia, que, não tendo disponibilidade para desenhar um livro inteiro, não quiseram deixar de prestar a sua homenagem ao guerreiro cimério e ao seu criador. **BANG!**



### João Lameiras

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





*Ao som de*  
***Stravinsky***

*por Tiago Manuel da Hora*

# Enquanto Apolo Dormia



A música russa chegou-nos em primeira mão sobretudo na segunda metade do século XIX, muito por culpa de uma plêiade de compositores geniais, como Rimsky-Korsakov, Modest Mussorgsky e, sobretudo, Pyotr Tchaikovsky, cuja obra orquestral, e em especial os bailados, é sobejamente conhecida por diferentes gerações em todo o mundo — quem nunca ouviu falar do célebre *O Quebra-Nozes* ou de *O Lago dos Cisnes*? Se essas obras já se revestem de enredos repletos de fantasia, os bailados de Igor Stravinsky (1882-1971), herdeiro direto dessa tradição russa na geração seguinte (já no século XX), vão ainda mais além, são mais arrojados nas temáticas, inovadores nos recursos musicais e, em alguns casos, absolutamente estrondosos no impacto que ousam causar no público. Nesse capítulo, os três bailados que Stravinsky compôs para a famosíssima companhia Ballets Russes de Sergei Diaghilev (1872-1929) são um monumento artístico insuperável.

Stravinsky nasceu nas imediações de São Petersburgo, e a partir da década de 1910 deixou a sua Rússia natal para se estabelecer na Suíça, num primeiro momento, depois em França e, a partir de 1939, com o desencadear da Segunda Guerra Mundial, nos Estados Unidos da América (em Hollywood e Nova Iorque). Não só foi um dos grandes compositores da primeira metade do século XX, como foi ainda um importante ensaísta e professor, não deixando também de piscar o olho, aqui e ali, ao fenómeno emergente do *jaz*. Esta vida um pouco itinerante e essa ação abrangente reflete-se na sua carreira criativa, marcada por diferentes fases e influências de origem diversa.

Um dos seus períodos mais impactantes foi a primeira

metade da década de 1910, quando escreveu as suas primeiras grandes obras com difusão internacional, e também aquelas que ficaram com maior expressão para posteridade.

Stravinsky cresceu na tradição russa da música sacra ortodoxa e do folclore soviético, ao mesmo tempo que absorveu um gosto cosmopolita, e até vanguardista, assimilando também influências de Rimsky-Korsakov (com quem estudou entre 1902 e 1908), de Tchaikovsky, de Claude Debussy ou de Paul Dukas (famoso pela música a partir do conto *O Aprendiz de Feiticeiro*), que estão bem presentes n' *O Pássaro de Fogo*, e, em menor grau, em *Petrushka* e n' *A Sagração da Primavera*, os três bailados que escreveu para os Ballets Russes, que nesse período atuaram frequentemente em Paris, onde estas obras foram estreadas. Estas três obras estão impregnadas de um riquíssimo colorido orquestral e de uma constante força e intensidade rítmica que marca muitos dos seus momentos centrais, ao mesmo tempo que nos deslumbram as passagens melódicas que deixam o ouvinte inebriado por uma espécie de suspensão mágica, que contrasta de forma magistral com essa força rítmica e harmónica que tira todo o partido da imponência de uma orquestra sinfónica de grandes proporções.

*O Pássaro de Fogo* foi composto em 1910, baseado em contos do imaginário popular russo («O bom pássaro de fogo» e «O imortal feiticeiro Kastchei»), desta feita a partir de um libreto e cenografia de Michel Fokine (1880-1942). O enredo evoca o binómio do bem contra o mal. Circula em torno do pássaro de fogo que vive nos jardins do feiticeiro Kastchei (o mau da fita, com um reino e poderes demoníacos), que tem aprisionadas treze princesas virgens,

uma das quais alvo do amor do príncipe Ivan. Numa caçada, Ivan captura o pássaro e este implora pela sua liberdade, que o príncipe concede, sendo brindado com uma pena de fogo que lhe dá poderes mágicos. Com esses poderes, Ivan irá confrontar Kastchei, contando ainda com a ajuda do pássaro de fogo, e destruirá o malfeitor e todo o seu reino, libertando as princesas.

Desde a estreia, a obra conquistou um enorme sucesso, permanecendo até hoje como uma das grandes referências dentro deste tipo de repertório. Além da versão original, Stravinsky criou uma suíte orquestral com os principais momentos instrumentais, para a qual algumas das melhores gravações existentes são da responsabilidade da Granada City Orchestra, de Josep Pons (Harmonia Mundi, 2001) e da Budapest Festival Orchestra, dirigida por Ivan Fischer (Channel Classics, 2012). Por sua vez, para a versão completa original, além de diversas gravações históricas, vale a pena ouvir as da London Symphony Orchestra, sob a batuta de Kent Nagano (Virgin Classics, 1991-92), e os DVD gravados pelo Royal Ballet na Royal Opera House (Covent Garden, Londres, 2002) e pelo Mariinsky Orchestra and Ballet, sob a direção de Valery Gergiev (BelAir Classique, 2009).

Em 1911 estreia *Petrushka*, em Paris, e novamente com grande êxito. A coreografia voltou a ser assinada por Fokine, desta feita com um enredo grotesco-burlesco, tendo como pano de fundo a feira de entrudo do carnaval ortodoxo, na Praça do Almirantado em São Petersburgo. *Petrushka* é um de três marionetas com que um apresentador deslumbra o público, através de um toque de magia que lhes dá vida, sentimentos e emoções. Uma boa parte da história desenrola-se nos aposentos das marionetas (ou antes, celas onde o apresentador as guarda), com *Petrushka* a sentir na pele os maus-tratos do apresentador e a marginalidade a que está exposto pela sua natureza, ao mesmo tempo que se apaixona por outra

marioneta, a bailarina, que repudia o seu amor, adensando um sentimento de desespero e perdição em *Petrushka*. A estes dois fantoches junta-se o mouro, imbuído de estupidez e maldade, que se encontra igualmente fascinado pela bailarina, o que contribui para espreitar também o ciúme em *Petrushka*, que irá culminar numa luta descontrolada com o mouro, que acabará por resultar na morte de *Petrushka*, em frente ao público. O apresentador depressa tenta convencer o público de que *Petrushka* afinal não passa de um boneco de madeira, fazendo dispersar a audiência, mas ao anoitecer o fantasma de *Petrushka* paira sobre o teatro de marionetas, ameaçando o apresentador e sorrindo jocosamente para o público. Entre as possíveis sugestões fonográficas, destaco a gravação da versão de suíte orquestral pela Cincinnati Symphony Orchestra, com Paavo Järvi (Telarc, 2003) e a versão completa de *Petrushka* pela London Symphony Orchestra, sob a direção do grande maestro italiano Claudio Abbado (Deutsche Grammophon, 1983).

*A Sagração da Primavera* é uma das obras que mais controversia colocaram na agenda do dia em toda a história da música erudita. Foi composta por Stravinsky em 1912 e estreou em Paris no ano seguinte, no Théâtre des Champs-Élysées, suscitando imediatamente grande polémica e uma autêntica revolta na audiência, indignada pela violência primitiva, animalesca e carnal que marca a fusão entre argumento, música e cenografia deste bailado,



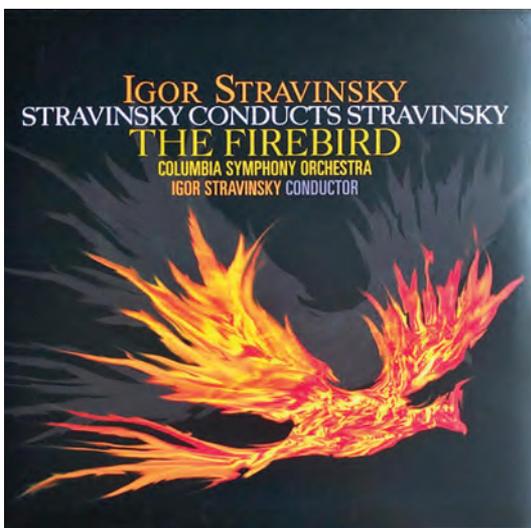
A lenda do Pássaro de Fogo, ilustração de Ivan Bilibin, 1899



Pássaro de Fogo, E. Ansermet (1956)



A Sagração da Primavera (1913)



*Pássaro de Fogo, Stravinsky, Columbia Orchestra (1962)*

originalmente coreografado por Vaslav Nijinsky (1889-1950) — um dos mais famosos bailarinos e coreógrafos da primeira metade do século xx, que já tinha sido o responsável pelos papéis do Pássaro de Fogo e de Petrushka nas respetivas estreias. A obra evoca uma atmosfera ostensiva e extasiante, um ritual e delírio pujante, que na estreia levou o público a reagir com insultos, agressões e vaías, entre apoiantes da novidade e aqueles que se sentiram ultrajados por tamanho arrojo. A confusão foi tal, que a polícia teve de intervir por forma a acalmar a situação. Ainda nos nossos dias esta obra tem um impacto avassalador no público, sobretudo na experiência ao vivo.

O bailado, a partir do subtítulo *Cenas da Rússia Pagã*, subdivide-se em duas partes: a «Adoração da Terra» e o «Sacrifício». A primeira evoca o despertar da primavera, num sentido metafórico, em que raparigas adolescentes são acompanhadas por uma anciã (e seus filhos) que conhece os segredos da existência. Gera-se um ritual que evoca a sensualidade feminina, juntando as raparigas aos

rapazes e iniciando, assim, diferentes tribos, celebrando o desflorar da primavera e a adoração da terra. O «Sacrifício» está reservado às mulheres, entre as quais uma será eleita para devolver à natureza aquilo que lhe fora subtraído com o desflorar da primavera, quando as raparigas, virgens, se juntaram aos rapazes. Escolhida a eleita, dá-se então um ritual bárbaro, num dos momentos mais impactantes de toda a obra — a “Dança Sacrificial” —, em que a eleita dança até à morte, com o apelo selvagem da música e os ritmos martelados até ao excesso, que tanto marcaram o público na estreia de 1913.

Entre as diversas gravações, destaco as da City of Birmingham Symphony Orchestra, dirigida por Simon Rattle (EMI, 1988), da Kirov Orchestra, com o maestro russo Valery Gergiev (Philips, 2001), uma gravação histórica de uma das grandes orquestras do século xx, a Philharmonia Orchestra, sob direção de Igor Markevitch (Columbia, 1959). Além destas sugestões há, no entanto, dois conjuntos de discografia que são especiais. Desde logo, gravações a cargo de Ernest Ansermet — maestro próximo de Stravinsky, que dirigiu as orquestras que acompanharam os Ballets Russes de Diaghiliev entre 1915 e 1923 —, com a New Philharmonia



*Petrushka, Ansermet (1959)*

Orchestra e com a Orchestre de la Suisse Romande (Decca, décadas de 1950 e 1960).

Não menos interessantes são as gravações dirigidas pelo próprio Stravinsky à frente da Columbia Symphony Orchestra (Columbia Masterworks, 1940-1962).

Estes três bailados, compostos numa sequência de outros tantos anos, são de uma monumentalidade extraordinária, com a utilização de temas da música tradicional russa, ao mesmo tempo que apresentam uma escrita musical sinfónica moderníssima para a época, e que ainda hoje em dia é absolutamente surpreendente e cativante, em simbiose com excelentes histórias de uma fantasia muito especial. **BANG!**



*Stravinsky e Nijinsky na estreia de Petrushka em 1911*



### 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.



VIDA E OBRA

*Do fundo  
do poço*

POR JOÃO  
MONTEIRO

# SINTRA

## Disneylândia para adultos



**Em 2019, o ator norte-americano Nicolas Cage esteve em Sintra a rodar um filme em total secretismo – os meios de comunicação só noticiaram o acontecimento depois de terminadas as filmagens. A notícia em si não traz nada de inédito, pois há exatamente vinte anos foi a vez de Johnny Depp passear pela vila romântica pela mão de Roman Polanski em *A Nona Porta*, o mais famoso filme rodado na serra. Mas se se acrescentar que se trata, ao mesmo tempo, da adaptação de um dos mais famosos contos de H. P. Lovecraft e do regresso do sul-africano Richard Stanley às longas-metragens quase trinta anos depois de *Dust Devil*, o caso muda de figura. Sintra tornou-se palco de uma encenação de terror cósmico, facto que consolida esta paisagem como ideal para filmes deste género, um pouco como o deserto de Almeria na vizinha Espanha em relação aos *westerns*. Sintra inspirou uma série de filmes de terror místico e satânico, fazendo jus à designação que o jornal *The Guardian* lhe deu: «Disneylândia para adultos».**



serra de Sintra, cujo nome deriva da ocupação romana e significa “Monte da Lua”,

formou-se há cerca de 80 milhões de anos por força de um fenómeno geológico denominado “intrusão magmática”. Um primordial vulcão cujo magma ficou retido no interior da crosta terrestre e de onde, devido ao movimento das placas tectónicas, a serra de Sintra um dia emergiu. Daí que seja também referida em terminologia científica como o “Maciço Eruptivo de Sintra”. Com tamanha origem geológica, é natural que Sintra seja, ao mesmo tempo, um local de intensa atividade magnética e, consequentemente, polo de atração para práticas mágicas muito antes da “ocupação” romântica. É que Sintra, com o seu microclima, assemelha-se a um universo alternativo, longe do conceito de um Portugal solar, de temperatura amena todo o ano.

Muitos acreditam inclusive que a serra é um dos chacras do planeta, o que torna este local um santuário de peregrinação espiritual. Os românticos anglo-saxónicos souberam muito bem capitalizar essa bruma mística da serra e os rituais esotéricos de iniciação que subentende. Sintra é constituída atualmente por um labirinto de quintas com traços arquitetónicos muito sugestivos, como o caso da famosa Regaleira, com o seu poço iniciático. Esta reputação de sítio assombrado tem sido bastante explorada, seja através de experiências teatrais imersivas ou de caminhadas noturnas.

A serra tem também atraído algumas produções de cinema de terror mercê do seu cenário natural, e por isso não espanta que o primeiro filme de terror português tenha lá sido rodado. Falo de *O Construtor de Anjos*, única longa-metragem do artista plástico Luís Noronha da Costa, filmada inteiramente no Convento dos Capuchos em 1978. Digo o primeiro filme de terror português oficial simplesmente porque o autor nunca negou a influência dos filmes do britânico Terence Fisher, de quem foi o mais acérrimo defensor em Portugal, principalmente depois de ter assistido à adaptação da Hammer Films de *The Hound of the Baskervilles*. Esta filiação será porventura uma das razões pelas quais este filme se



Cenas do filme *The Hound of the Baskervilles*



tornou marginal e raramente exibido. A outra razão talvez se prenda com o facto de a ação do filme se centrar num convento de frades pedófilos e assassinos, que afogam as crianças durante um ritual de batismo.

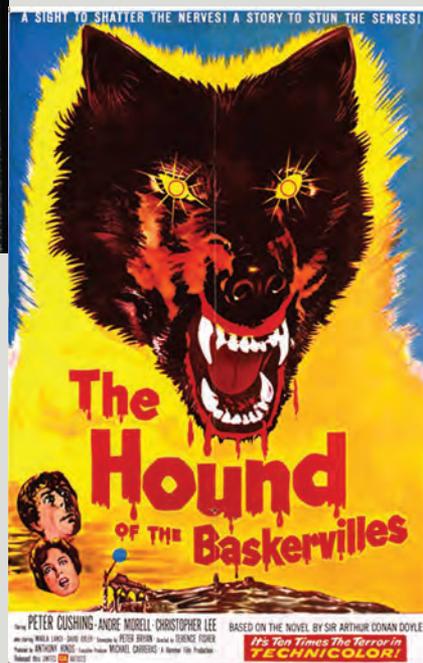
Neste *pseudo-slasher*, a “*final girl*” — a filha de um casal britânico — escapa graças à intervenção sobrenatural da mãe, que descende do céu noturno. O universo de Noronha da Costa é iminentemente simbólico e poético, apesar de não excluir a ritualização ascética do infanticídio — a grande força perturbadora do filme reside nos diálogos, como aquele em que o frade que recebe a criança exclama: «Nós aqui gostamos muito de crianças!» A polémica que o filme causou terá levado o autor a desistir do cinema, apesar de ter um ambicioso projeto de adaptação de *As Pupilas do Sr. Reitor* em formato *thriller* erótico.

Se Noronha da Costa apenas realizou uma longa-metragem, o mesmo não se pode dizer do madrilenho Jesus Franco, que terá realizado mais de 180 filmes. Franco foi o responsável pela infame adaptação das cartas de Mariana Alcoforado em versão *Nunsplotation*. *Cartas de Amor de uma Freira Portuguesa* é Franco *vintage*; nele conseguiu reunir um grupo de atores portugueses já consagrados como José Viana, Nicolau Breyner ou Vítor Mendes (pai do humorista Fernando Mendes) e outros estreantes como Ana Zanatti, Herman José e Vítor de Sousa, todos convictos (erroneamente) de que estariam a dar início a uma carreira internacional.

Mais, conseguiu autorização para o filmar em monumentos nacionais como o Paço Real de Sintra ou os Jerónimos. Em entrevista, Franco esclarece: «Se Portugal se encontra ainda sob uma ditadura, ao pé de Espanha, parece uma verdadeira democracia! Mesmo quando rodávamos em exteriores com os atores nus, a polícia ajudava-nos, bloqueava ruas, etc. Em Espanha, tínhamos

de nos esconder para rodar as cenas eróticas.» No entanto, *Cartas de Amor de uma Freira Portuguesa* não foi o único filme de Franco rodado em Portugal ou em Sintra. O espanhol foi o único cineasta que usou a fachada neogótica de Sintra como pano de fundo para as suas variações dos monstros clássicos em filmes como *The Rites of Frankenstein*, *Drácula VS Frankenstein* ou *La Fille de Dracula*, este último rodado em parte na Quinta da Regaleira.

Outra história de vampirismo em Sintra sucedeu a um outro realizador, também com mais de uma centena de filmes na carreira, mas de outro género que se poderia classificar mais de *artsploitation*. Trata-se do chileno Raul Ruiz e a associação ao termo *exploitation* deve-se ao facto de ter vindo para Sintra em 1981 para realizar um filme de terror de série B para Roger Corman explorar no circuito *drive-in* norte-americano.





O filme chama-se *O Território* e marcou também o início da frutífera colaboração entre o realizador e o produtor português Paulo Branco.

Ruiz vende a Corman a ideia de fazer um filme baseado em *O Milagre dos Andes*, que inspirou o filme norte-americano *Alive de Frank Marshall*. Em 1972, um avião que transportava uma equipa de rugby uruguaia despenha-se numa zona remota dos Andes, sem fauna ou flora. Para sobreviverem, aqueles que não morreram no impacto tiveram de recorrer à antropofagia para aguentarem os dois meses que esperaram nas montanhas antes de serem salvos. Ruiz, que conhecia pessoas que tinham participado no salvamento, ouvira relatos de que, quando encontrados, os sobreviventes não queriam ser salvos, havendo mesmo apedrejamentos dos helicópteros. Tinham, ao que parece, criado uma microssociedade que operava num espaço delimitada por crânios humanos.

*O Território* conta a história de dois casais de norte-americanos que embarcam numa caminhada na floresta com um guia, que uma manhã surge morto, deixando-os perdidos e a andar círculos numa zona invisível que não os deixa sair, acabando por ter de recorrer ao canibalismo para sobreviver. Diz-se que a participação de Corman se restringiu a um telegrama a exigir um filme muito *gore*. Entretanto, o financiamento norte-americano falha e o filme é terminado através dos restos de película advindos das filmagens de *Francisca*, de Manoel de Oliveira.

Na última semana de rodagem, surge em Sintra, de férias, Wim Wenders, num interregno forçado da produção hollywoodiana *Hammelt* para Francis Copolla, e que tem em Portugal uma crise de nostalgia pelos tempos em que filmava com equipas pequenas e em grande parte de improvisado. Sugere a Branco a produção de um filme utilizando a equipa técnica e artística de *O Território*.



O filme chama-se *O Estado das Coisas* e narra as desventuras de uma equipa estrangeira a rodar um filme de terror em Portugal. A película acaba e o realizador tem de ir a LA procurar o produtor; quando lá chega encontra-se com o advogado deste, desempenhado por... Roger Corman. *O Estado das Coisas* venceu o Festival de Veneza em 1982 enquanto *O Território* é um dos filmes raros de Ruiz.

O cinema português nunca aproveitou os mitos e lendas que a serra oferecia para se inspirar. Salve-se, no entanto, o curioso *O Mistério da Boca do Inferno*, um telefilme produzido para a RTP em 1989. A curiosidade prende-se com o facto de ser o único pedaço de ficção em torno do mítico encontro entre

Fernando Pessoa e Alistair "Besta 666" Crowley, mas também pela realização de José Pina, mais conhecido hoje em dia por ser um dos fundadores das Produções Fictícias e comentador desportivo na TV. Pina foi finalista do curso de Cinema do Conservatório e esta é a única longa-metragem que escreveu e realizou, imaginando este encontro, cujo episódio mais famoso é a encenação do suicídio de Crowley na Boca do Inferno, como uma luta entre o bem e o mal travada em território nacional. É Pessoa que ludibria Crowley para afastar a Besta 666 de Portugal, esforço esse que seria responsável pela morte do poeta três anos após o encontro.

A fama de Sintra como cenário de filme de terror consolidou-se em 1999 com *A Nona Porta* de Roman Polanski. Era tão-somente o regresso à temática satânica por parte do autor de *Rosemary's Baby*. O cineasta polaco havia decidido adaptar o *bestseller* espanhol *El Club Dumas* de Arturo Pérez-Reverte que tem como protagonista um bibliófilo, desempenhado por Johnny Depp, com a missão de encontrar um livro raro de invocação demoníaca. Uma das passagens do livro de Pérez-Reverte acontece precisamente em Sintra e, contra a vontade dos produtores

espanhóis, Polanski insistiu em ser fiel à fonte e filmar *in loco*. A quinta escolhida foi o Chalet Biester, um edifício neogótico com telhado em forma cônica — talvez por isso seja conhecido também como “Casa das Bruxas”. Consta que possui sete pisos subterrâneos onde se reuniria uma sociedade secreta e reza a lenda que algures no seu interior se encontra uma das três cópias do livro escrito pelo diabo — tal como no filme.

Na sequência filmada em Portugal, Depp encontra-se com um colecionador de livros raros português chamado Victor Fargas, que no filme é desempenhado pelo norte-americano radicado em Espanha Jack Taylor, ator fetiche de Jesus Franco. Todos estes filmes parecem comunicar uns com os outros de forma insólita e enigmática, principalmente aqueles de temática satânica. A figura do diabo parece emergir um pouco por toda a parte: de Noronha da Costa a Polanski, e até o filme de Wenders, não sendo sequer de terror, tem como força motriz um pacto mefistofélico entre realizador e produtor. O filme de Polanski parecia cimentar esta relação entre o mal extraterreno e a misteriosa serra. Contudo, a fama de Johnny Depp também ajudou, porque na altura a sua presença em Portugal fez bastante eco na imprensa, atraindo muitos curiosos ao local de filmagem.

A passagem do Príncipe das Trevas para o maior nome da literatura de terror mundial parece curta, mas foram precisos exatamente vinte anos para Sintra voltar a estar no horizonte de uma grande produção estrangeira. A escolha do local de filmagens não se deverá ter dado por motivos sobrenaturais, até porque foi um dos primeiros filmes a beneficiar de um programa especial do Instituto do Cinema Português, que visa atrair a Portugal grandes produções internacionais, como esta que, além de Cage, tem como produtor outra estrela do cinema, Elijah Wood. Mas a melhor parte é saber que estes esforços foram reunidos para ressuscitar Richard Stanley do seu estado de hibernação cinematográfica.

Stanley fora um dos mais promissores realizadores dos anos 90. Nascido na África do Sul, filho de uma reputada antropóloga, fez-se notar com um dos poucos clássicos *cyber-punk* existentes, *Hardware* de 1992. O filme seria comprado pela Miramax de Harvey Weinstein, que via em Stanley grande potencial para se tornar num nome grande da companhia (antes de Quentin Tarantino). No filme seguinte, o *western/slasher* hermético *Dust Devil*, seria montado para exibição pelos financiadores, à revelia do realizador, terminando com o seu estado de graça. E a partir daqui Stanley desaparece dos radares cinematográficos. A razão principal para este afastamento surgiu em 2014 por intermédio de um documentário intitulado *Lost Soul: The Doomed Journey of Richard Stanley's Island of Dr. Moreau*.

Nele, descobrimos que Stanley foi o instigador da versão de 1996 do clássico de H. G. Wells *A Ilha do Dr. Moreau*, que acabaria por ser realizada pelo veterano John Frankenheimer. O argumento era seu e fora ele quem convencera Marlon Brando a desempenhar Moreau, apesar de se ter envolvido com magia negra para atingir esse objetivo. O castigo por esta cedência à feitiçaria manifestou-se através de tempestades que arrasaram os locais de filmagem e, principalmente, na contratação de Val Kilmer. O ator, no pico dos seus poderes em Hollywood, fez a vida negra ao realizador, acabando por provocar o seu despedimento. Isto seria apenas o início de uma rodagem demencial entre as lutas de ego de Brando e Kilmer, até ao próprio Stanley, que, proibido por tribunal de se aproximar a mais de 500 metros do *plateau*, desobedeceu e surgiu mascarado de uma das criaturas de Moreau sem que ninguém desse conta.

O documentário prova o efeito que este episódio teve na vida de Stanley, que de seguida se iria refugiar na comuna francesa de Montségur, reduzindo a sua atividade cinematográfica a documentários mais de acordo com a sua nova vocação. Autocaracterizado como sacerdote Houn'gan (um termo do vudu haitiano), torna-se no biógrafo oficial de uma figura local, Esclarmonde de Foix, eminência do Catarismo, um movimento gnóstico iniciado no século XII. Por isso, não deixa de ser curioso que o regresso de um estudante esotérico como Stanley se dê no “chacra do logos planetário”. Se se trata de um chamamento místico ou de ajuste de contas cósmico, é difícil provar, mas parece certo que forças misteriosas têm atraído projetos singulares e autores díspares para a serra que Byron apelidou de «Glorioso Éden». **BANG!**



### João Monteiro

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

# Coleção Tsuru\*



\**Grus japonensis* - o segundo grou mais raro do planeta -, espécie migratória com habitat no sudoeste asiático, essencialmente na China e Japão. É um símbolo de permanência e longevidade.

*Graphic Novels* editadas pela Devir, com autores japoneses clássicos e contemporâneos inovadores, reconhecidos pela sua contribuição para a arte da banda desenhada e para a cultura japonesa.



***O Homem que Passeia***

Jiro Taniguchi

***Nonnonba***

Shigeru Mizuki

***Marcha para a morte!***

Shigeru Mizuki

Próximo lançamento

***O Gourmet Solitário***

Jiro Taniguchi

**DEVIR**  
editora.devir.pt



LITERATURA

## *Metais Pesados*

# Eurolândia

por **Fernando Ribeiro**

**A** minha viagem ou missão já dura há dois meses. Apanho o comboio rápido na Francolândia e mostro o meu eslavo-conduto. O agente é simpático e não tem outra opção senão ser discreto. A minha figura, as minha roupas civis, de preto absoluto, não lhe dão outra hipótese que indicar-me um lugar-cama, à janela. Aproveito a minha insónia típica para observar o que se passa lá fora, durante as noites de viagem. Tornou-se impossível a circulação diurna por causa dos engarrafamentos militares e das migrações civis, que antecipam a guerra total e inevitável na Antiga Europa.

Já no futuro, as luzes fortes de um ex-hotel térreo, no que outrora foi a Croácia, indicam-me que o meu destino está cada vez mais perto. Para trás ficaram já as fortificações da Helvetia, antiga Suíça em guerra com Gália, antiga França, donde fui obrigado a descer deste trem, enviado que fui, originalmente da Lusitânia. Os meus papéis em ordem nada significam para os guardas robôs e a sua patrulha canina que adentram o comboio aos gritos de *Arrete! Arrete!*, em busca de estupefacientes e divisas para confiscarem. Sei perfeitamente que o fazem para distribuírem o dinheiro e as drogas pelos soldados humanos, que percorrem as fronteiras em busca de refugiados e em escaramuça permanente com os inimigos do outro lado das paredes electrificadas erguidas em 2020, por decreto popular. Contribuo com a minha parte e junto uma caixa de anfetaminas e alguns créditos ao livre-passe. Em breve estou de regresso ao comboio, a entreter a fome no bar com vinho contrabandeado e frutos secos da Pérsia.

Atravesso o grande vazio do território conhecido contemporaneamente como Kamchiya, a partir do antigo rio búlgaro, que alaga todo o território, à excepção das ilhas-cidade onde se acumulam soldados e equipamento militar, ao molho com os civis que mendigam créditos e comida, vendendo as suas filhas aos oficiais. O comboio entra no túnel subaquático que liga este baldio fluvial à ex-Croácia, reunida outra vez sob a

bandeira “jugoslava” na região de Titânia, morrendo em comunidade com os seus antigos inimigos. As minhas ordens são claras e nada, nem ninguém, pode impedir a entrega do objecto que carregou, juntamente com uma carta para a Chanceler em Nova Berlim. Apalpo-lhe o volume, cosido por dentro da camisa, sinto o vácuo do pacote e bebo mais um trago de vinho, mordendo o pão duro da primeira classe. Já não falta tudo.

Em Pristina, capital de Titânia, saio do comboio. A linha acaba ali e tenho de encontrar a minha ligação para percorrer de viatura as léguas que faltam. Em Neu-Danzig, espera-me um barco até St. Pauli e depois outro comboio até à capital da Vaterland, onde me espera o meu contacto que me levará até à Chancelaria.

Apesar do simpático convite, evito a Escandinávia Reunida. O Partido do Martelo de Pele não me inspira confiança alguma. Faço uma nota mental e escrevo-a no aparelho, ao pé das notas soltas do Miguel Strogoff, que leio para me apoiar e fazer companhia nesta empreitada. As florestas no meu caminho parece que recuaram uns bons metros e toda a linha que percorre os seus limites está cortada em gigantes quadrados, limpa e preparada para as construções que ainda em planta se tornarão realidade no espaço de um ou dois anos. Casernas, paióis, edifícios diplomáticos, tudo depende da altitude, acesso. Mais atrás, escondido pelas árvores já sai fumo dos edifícios baixos e rectangulares que reciclarão os corpos queimados dos prisioneiros, usados como fertilizante para o novo arvoredo que esconderá as vergonhas da guerra iminente.

Além do cenário pré-guerra pouco se sabe, pouco acontece. A piada da guerra. Toda a gente aguarda pela definição do inimigo comum. A Rede está limitada a algumas horas por dia, o entretenimento encontra-se nas mãos do Estado e os jornais há muito que são apenas mensageiros sem critério independente.

A viagem prossegue e finalmente sou recebido na Hauptbahnhof. Um carro descaracterizado dá voltas e voltas na Nova Berlim. Entramos finalmente ao pé de Rosenkruzberg na auto-estrada privada, subterrânea, que nos conduz directamente por baixo do novo Reichstag. Espero cinco horas pela Chanceler, até que ela

aparece. Fico bastante surpreso por ver que ela não é germânica, nem mediterrânica: é Europeia. É-me difícil habituar a estas novas etnias, mas tem de ser. Mulheres de bigode nunca foram a minha cena. Ela acena-me com a cabeça num gesto mais tolerante que cortês e envia um laço para receber a carta de Ventura Salazar, o nosso querido líder. Dou-lhe o pacote com a rosa Portuguesa em vácuo e ela sorri por debaixo do bigode quando a abre e as pétalas desfloram, vermelhas e carnudas, a escorrer gotas de cor sangue no cenário a preto e branco.

Agradece-me e convida-me para chá e bolos. Deixa cair negligentemente a sugestão para eu ficar ali uns meses, a guerra começa amanhã e é melhor eu aproveitar a hospitalidade do que estar a viajar de volta em tempos turbulentos. Agradeço o gesto e, quando acho conveniente, peço licença para me retirar para o meu quarto, onde já me espera uma amazona do departamento Lebensborn, que me começa a tirar as roupas com vagorosa eficácia e me dá um banho com água bem quente. A vida é boa na Eurolândia. **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.

## RAINHA DO AR E DAS TREVAS

CASSANDRA CLARE

Planeta

★★★★★



Chega ao fim mais uma trilogia do universo dos Caçadores de Sombras. Esta fantasia urbana cativa pelo ambiente de inspiração gótica, onde romance, humor e intriga se entrelaçam com consistência e apelam à leitura. Apesar de algumas das decisões tomadas no

que toca às personagens parecerem forçadas ou exageradas, a conclusão é coerente com o que se assistiu ao longo da saga.

Cláudia Sérgio

[umabibliotecademconstrucao.blogspot.com](http://umabibliotecademconstrucao.blogspot.com)

## A TORRE DA ANDORINHA

ANDRZEJ SAPKOWSKI

Saída de Emergência

★★★★★



A sensação com que se fica ao acabar os livros é que estamos na presença do melhor livro da série, tal a qualidade e a melhoria que se vai verificando. E este livro não é diferente – mais um grande livro do escritor que é seguramente uma mais-valia

para a Coleção BANG!. Como se verifica, tenho andado a ler este escritor e tem tudo o que me agrada nos livros, um enredo bem desenvolvido, uma escrita fluída e viciante e com personagens que nos cativam.

Paulo Soares

[leiturasdofiachaocorvonegro.blogspot.com/](http://leiturasdofiachaocorvonegro.blogspot.com/)

## O ARMAZÉM

ROB HART

Saída de Emergência

★★★★★



*O Armazém* é a distopia dos dias de hoje e ela alerta-nos para os perigos que corremos num futuro muito, muito recente. Ao terminar o livro, fico com a ideia de que precisa de ser incluído nesse lote restrito em que colocamos as obras de Huxley, Orwell,

Atwood e Bradbury. Uma história credível, inquietante e perturbadora. Obrigado por a publicarem.

Nuno Ferreira

[noticiasdezallar.wordpress.com](http://noticiasdezallar.wordpress.com)





**NETFLIX**

UMA SÉRIE  
ORIGINAL  
NETFLIX

**GOSTAS DA SÉRIE  
THE WITCHER?  
ENTÃO VAIS  
ADORAR  
ESTES LIVROS**



Começou por ser uma saga literária, escrita pelo polaco Andrzej Sapkowski. Foi adaptada à banda desenhada, ao cinema, ao mundo dos videojogos e agora chegou também à Netflix. Se gostas da série *The Witcher*, apostamos que também vais gostar destes livros que te recomendamos.

A premissa da história é simples: num mundo medieval onde reina a anarquia (e a magia), Geralt de Rívia é um caçador de monstros que vê o seu destino ligado ao de uma poderosa feiticeira e ao de uma misteriosa princesa. Se és fã de literatura fantástica, vais adorar os oito volumes da saga original publicados entre 1993 e 2013 por Andrzej Sapkowski, bem como a adaptação que chegou recentemente à Netflix, com Henry Cavill, Anya Chalotra e Freya Allan nos principais papéis. E, para que a espera até à segunda temporada não custe tanto, que tal leres os livros que temos para te sugerir em seguida?



### A Guerra dos Tronos

**George R.R. Martin**

*The Witcher* veio agitar as águas e ameaçar a hegemonia até aqui declarada de *A Guerra dos Tronos* no campo das séries televisivas

de fantasia. Repleta de feiticeiros e criaturas mitológicas, não admira que a série inspirada na obra de Andrzej Sapkowski faça lembrar o êxito da HBO. No entanto, as comparações vão muito além do género ou das personagens. O verdadeiro alvoroço tem-se prendido com as cenas de batalha, que fazem lembrar as de *A Guerra dos Tronos* e têm surpreendido os fãs pela qualidade. Claro que isto não retira qualidade à saga de George R.R. Martin, pelo que, se nunca a leste, deves definitivamente aventurar-te nas lutas pelo poder que envolvem o reino de Westeros.

### O Império Final

**Brandon Sanderson**

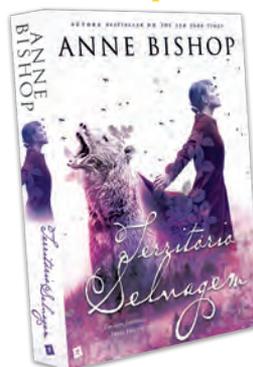
Em *The Witcher*, o caminho de Geralt de Rívia cruza-se com o de Yennefer, uma poderosa feiticeira que se tornará fundamental na vida do caçador. Jun-

tos viajarão pelo instável Continente, o mundo em que se desenrola a ação desta série. Também na saga *Mistborn*, de Brandon Sanderson, o personagem principal, Kelsier, conhece Vin, uma órfã com talento para a magia que o ajudará a cumprir os seus sonhos de transformar o Império Final. É mais uma saga que deves considerar se gostares de *The Witcher*.



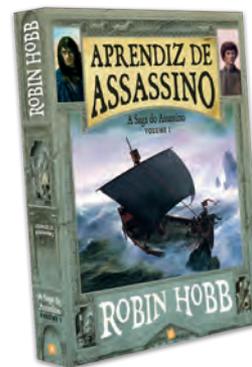
### Território Selvagem

**Anne Bishop**



Na literatura de fantasia já estamos habituados à existência de seres de outro mundo, como fadas, monstros ou deuses, que partilham o dia a dia com comuns mortais. Esta fórmula, que tão bem resulta na obra polaca, é também aplicada regularmente por Anne Bishop à sua escrita. Será que os Humanos con-

seguem coexistir com os Outros, ou segredos há muito ocultos impedirão qualquer parceria? Se queres descobrir, tens mesmo de ler a saga *Os Outros* ou este seu *spin-off*, composto por *Lago do Silêncio* e *Território Selvagem*.



### Aprendiz de Assassino

**Robin Hobb**

Um homem com uma infância tumultuosa que cedo descobre o talento para matar e, por

ordem do rei, inicia uma carreira de assassino que o faz enfrentar perigosas missões. Com muitas intrigas à mistura, esta história parece praticamente saída de *The Witcher*, certo? Trata-se, no entanto, do enredo de *A Saga do Assassino*, que tem em *Aprendiz de Assassino* o primeiro de vários volumes. O paralelismo é óbvio e, se gostas de *The Witcher*, temos a certeza de que este livro te vai encher as medidas.



# O mestre belga do terror e do fantástico

por António Monteiro



# Arquivo do Medo



«*La vraie peur, c'est la peur d'avoir peur.*»  
[«O verdadeiro medo, é o medo de ter medo.»]

J E A N R A Y

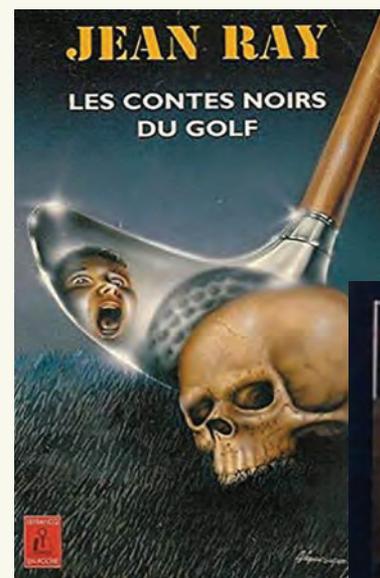
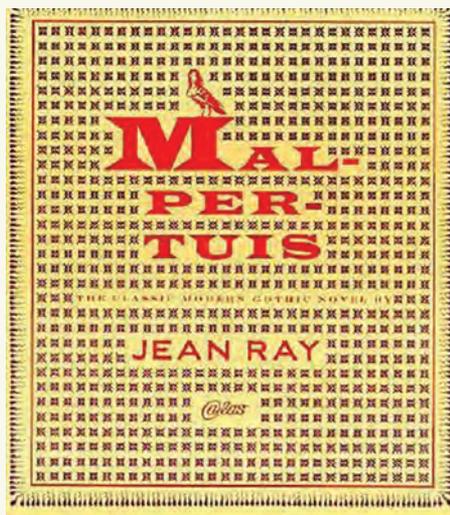
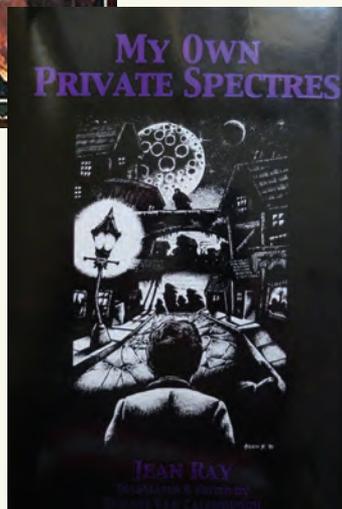
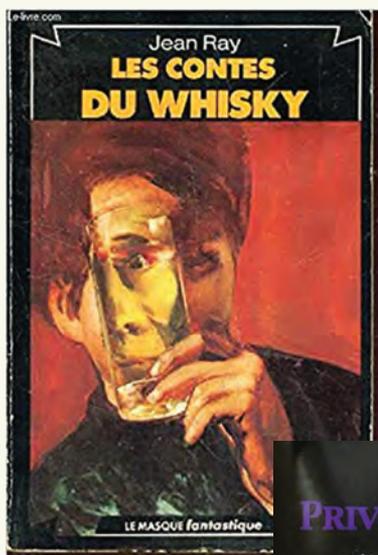
**N**ão é a primeira vez que, nestas páginas, tenho oportunidade de me referir ao importante escritor belga Jean Ray, mas valerá a pena determo-nos um pouco mais na sua vida e na sua obra.

Quem foi Jean Ray?

É certamente fácil, mas claramente limitativo, resumir a vida de uma pessoa a uns poucos números e secos dados biográficos:

Por volta das oito horas da manhã do dia 8 de Julho de 1887, na cidade de Gante, Marie-Thérèse Anseele, esposa de Joseph Edmond De Kremer, deu à luz o segundo filho do casal, um rapaz, Jean-Raymond-Marie De Kremer. Viria eventualmente a ser conhecido pelos nomes de Jean Ray, John Flanders e outros, como autor de mais de 1500 contos curtos e romances, mais pelo menos uns outros 5000 textos e crónicas publicados num grande número de jornais e revistas. A sua longa carreira literária terminou no dia 17 de Setembro de 1964: com a idade de 77 anos, Jean Ray morria pacificamente, um pouco antes das oito. Durante os últimos meses da sua vida, confessou a amigos que tinha tanto medo de morrer que nem se atrevia a adormecer, com receio de já não acordar.

Tais pormenores biográficos obviamente não nos aproximam muito de conhecer Jean Ray, o escritor, e muito menos Jean Ray, o homem que queria que acreditássemos que tinha andado pelos quatro cantos do Mundo, que tinha sido contrabandista de armas, pérolas, marfim e álcool (durante a era da Lei Seca norte-americana), que tinha caçado animais selvagens em selvas longínquas, sido carrasco em Veneza, pirata no Oceano Atlântico, *gangster* em Chicago... A verdade, porém, é um tanto mais prosaica: enquanto o seu avô tinha sido padreiro em Antuérpia e tinha simplesmente casado com uma rapariga de Limbourg, ele afirmaria que a avó era uma mulher da tribo Sioux! A sua outra avó, do lado materno, não fora, como ele ocasionalmente referia, uma revolucionária nas barricadas de Paris, em 1848; na verdade, ela trabalhava com o marido no honesto ramo da sapataria. A mãe de Jean Raymond-Marie, professora, era irmã de Edouard Anseele, que se tornaria dirigente político no seu país; o pai trabalhara durante muitos anos no porto marítimo de Gante. A família vivia numa velha casa, numa rua estreita, perfeitamente banal, chamada Ham. Essa rua e essa casa ficariam profundamente gravadas na memória de Jean Ray, que as mencionou, mais ou menos claramente, em várias das suas histórias, tal como mencionou a velha criada da família, Elodie, que se converteu numa das personagens do seu célebre romance *Malpertuis*.



Com 14 anos de idade, o jovem foi mandado para um colégio francófono em Pecq e, em 1903, ingressou na École Normale Royale, mas não chegou a completar os estudos, contra os desejos dos pais de que fizesse carreira no ensino. Os seus primeiros textos, incluindo alguns poemas, apareceram em 1904, num jornal de estudantes intitulado *De Goedendag*. Em 1910, empregou-se como funcionário público, na sua cidade nativa de Gante, mas o trabalho não o atraía de todo, pelo que aproveitava ou inventava todas as possíveis desculpas para estar ausente.

A sua vida literária estava já em marcha e uma carreira no jornalismo viria substituir qualquer outra ocupação, a partir de 1919. A 17 de Fevereiro de 1912, Jean Ray casou com Virginie Bal, atriz de *music hall* conhecida pelo nome artístico de Nini Balta. Um ano mais tarde, a única filha do casal, Lucienne Marie Thérèse Edmond De Kremer, conhecida por Lulu, nasceu em Gante. Em 1925, tendo já publicado centenas de textos em jornais e revistas, o primeiro livro de Jean Ray, *Les Contes du Whisky*, foi publicado em Bruxelas pela editora La Renaissance du Livre, tendo recolhido críticas extremamente favoráveis de todos os quadrantes, salvo dos mais conservadores.

A influência de escritores britânicos como Charles Dickens (que Jean Ray muito admirava, sendo essa admiração frequentemente exprimida pelas suas personagens) ou Arthur Conan Doyle

é clara, particularmente na escolha de ambientes e de personagens, mas os temas que o nosso autor haveria de desenvolver ao longo da sua carreira literária encontram-se já presentes, com especial ênfase em monstros híbridos e aquáticos, bem como em mortos-vivos. As suas narrativas passam-se frequentemente perto de portos e em bares, rodeados de nevoeiro que invade as suas arcaicas e decrepitas vizinhanças, um mundo que espelha perfeitamente a sua cidade natal de Gante.

Em 1926, a gestão ruínosa da revista literária *L'Ami du Livre*, cuja responsabilidade foi atribuída a Jean Ray, acarretou-lhe diversas acusações, entre elas as de desfalque e contrabando de bebidas alcoólicas para os Estados Unidos da América. É um tanto duvidoso que tenha de facto estado envolvido no tráfico ilegal de álcool, mas ele tinha um certo orgulho em juntar este aspecto “heróico”(?) a outras partes míticas da sua biografia.

Uma personagem de *Les Derniers Contes de Canterbury*, cuja identificação com o próprio autor não pode ser posta em dúvida, diz-nos:

«*Connaissez-vous la Rum-Row? L'Avenue du Rhum? Au large des eaux territoriales américaines [...] les schooners gavés de whisky, les cargos lourds de rhum, attendaient le moment propice pour [...] passer leur pacotille liquide. Ah, Messieurs, ce fut la plus belle aventure depuis les siècles de la grande flibuste.*»

(«*Conhece a Rum-Row? O Boulevard do Rum? Ao largo das águas territoriais americanas [...] os veleiros carregados de whisky, os cargueiros com pesadas cargas de rum,*

Em 1929, Jean Ray tinha sido contratado pelo editor belga Hip Janssens para traduzir do holandês uma série de histórias policiais, originalmente apresentadas como aventuras apócrifas de Sherlock Holmes.

aguardavam o momento propício para [...] passar a sua mercadoria líquida. Ah, senhores, foi a mais bela aventura desde os séculos dos grandes corsários.»)

(*Les Derniers Contes de Canterbury*)

Culpado ou não de tais crimes, Jean Raymond-Marie De Kremer foi condenado a seis anos e meio de prisão, uma sentença de que cumpriu apenas dois anos, sendo libertado em 1929. Curiosamente, escreveu algumas das suas melhores obras na cadeia, incluindo a sua reconhecida obra-prima, *La Ruelle Ténébreuse*. O escândalo motivado pela sua prisão desaconselhava o uso do nome “Jean Ray” nos textos que continuava a escrever para diversas publicações,

pelo que passou a usar, em vez dele, o pseudônimo “John Flanders”.

Em 1929, Jean Ray tinha sido contratado pelo editor belga Hip Janssens para traduzir do holandês uma série de histórias policiais, originalmente apresentadas como aventuras apócrifas de Sherlock Holmes, até que os detentores dos direitos sobre a obra de Conan Doyle objectaram quanto ao uso do nome do famoso detetive de Baker Street. O nome foi então mudado para Harry Taxon e, nas edições flamenga e holandesa, para Harry Dickson, designado como “o Sherlock Holmes americano”.

Na verdade, os textos originais que ele deveria traduzir eram de tão fraca qualidade que Jean Ray decidiu substituí-los por outros de sua lavra; o editor concordou, desde que as ilustrações a cores, já existentes, para as capas dos fascículos, pudessem ser utilizadas, pelo que Jean Ray criou nada menos de 106 das 178 aventuras de Harry Dickson.

Só em 1931 é que o nome “Jean Ray” voltou a aparecer como o autor de uma nova colecção de contos, *La Croisière des Ombres*. Este novo livro constituiu um fracasso, deparando-se apenas com a indiferença geral e sendo desprezado pelos críticos. Esse fracasso serviu apenas para redobrar os esforços de John Flanders, que escreveu interminavelmente para um crescente número de revistas, graças à vasta gama de assuntos que conseguia abordar. Assim, enquanto Jean Ray era virtualmente desconhecido no estrangeiro, John Flanders atingiu certa notoriedade, ao ponto de ter pelo menos quatro histórias publicadas pela bem conhecida revista norte-americana *Weird Tales*.

Em 1940, a invasão alemã da Bélgica parou a publicação de muitas revistas, mas, ao mesmo tempo, a editora bruxelense Les Auteurs Associés, dispendo de uma vasta reserva de papel, decidiu publicar um certo número de obras em francês, assinadas por Jean Ray: *Le Grand Nocturne*, *Les Cercles de l'Épouvante*, *La Cité de l'Indicible Peur*, *Les Derniers Contes de Canterbury* e *Malpertuis*. Depois do fim da guerra, Jean Ray, agora sexagenário, continuou a sua volumosa produção e de novo centenas de textos da sua pena foram publicados numa crescente gama de jornais e revistas, destinada a públicos muito diversos.

Em 1961, o editor belga Gérard, de Verviers, publicou na sua colecção Marabout uma antologia intitulada *Les 25 Meilleures Histoires Noires et Fantastiques*. Este volume alcançou um enorme êxito, o que levou Gérard a publicar vários outros, assim como dezasseis volumes das aventuras de Harry Dickson. A obra de Jean Ray, ou, pelo menos, a parte dela que tinha sido escrita em francês, encontrava-se por fim ao alcance de uma grande audiência, trazendo ao autor um grande reconhecimento: ganhou o Prix des Bouquinistes, um prestigiante prémio literário, e durante os últimos quatro anos da sua vida foi repetidamente entrevistado e apareceu em vários programas de televisão. Em 1964, morreu tranquilamente, em casa da sua filha, onde tinha vivido os últimos dez anos. A sua mulher tinha já falecido nove anos antes.

Hoje em dia, a sua reputação encontra-se firmemente estabelecida e é mantida viva por um dedicado grupo de coleccionadores e admiradores, que constituíram L'Amicale Jean Ray. Foram organizadas duas grandes exposições dedicadas à sua vida e à sua obra, uma na Bibliothèquc Royale, em Bruxelas, em 1981, a outra no Museu Vanderhaeghen, em Gante, em 1990.

• • •

**A** obra de Jean Ray tem de ser examinada contra o pano de fundo da reconhecida escola belga do fantástico — perfeitamente identificável no seio do universo mais vasto das histórias fantásticas de expressão francesa — em que, muitas vezes, o fantástico não é alcançado através da intervenção do sobrenatural, mas apenas mediante a observação das coisas mais banais, uma espécie de fantástico que resulta das experiências do quotidiano (designado por alguns por “realismo fantástico”).

O contraste entre o que é palpável e o que é etéreo, entre o que é vulgar e o que é totalmente fantástico, entre a aspereza de uma parede, o prazer carnal de comer e beber, e a subtilidade do sobrenatural, é repetidamente utilizado para manter o leitor em sobressalto. Nada é o que parece. Por trás das aparências mais banais, das mais respeitáveis famílias, dos ambientes mais familiares, que mundos desconhecidos, que estranhos mistérios poderão esconder-se? Aquela adorável velhota pode ser um monstro, o nosso melhor amigo é talvez um fantasma e o papão não se limita a existir, é, na verdade, o nosso vizinho do lado. Thédude Notte (em *Le Grand Nocturne*) é o próprio Demónio, Eisengott (em *Malpertuis*) é o deus grego Zeus, Florence Honnybingle (em *La Cité de l'Indicible Peur*) é uma assassina descrita como um «*monstre assoiffé de sang*» («monstro sedento de sangue»).

A ordem do dia-a-dia é perturbada por uma multidão de entidades que irrompem pelo nosso mundo bem equilibrado e impreparado para compreender a lógica inumana de fantasmas, almas do outro mundo, monstros e bestas de todos os tipos. Que essa erupção do que é estranho e inquietante possa parecer possível e até inevitável, é o que dá força e coerência aos escritos de Jean Ray. Cada porta pode conduzir ao mundo desconhecido de bizarras dimensões, cada rua pode afastar-se — e afasta-se muitas vezes — da segurança da realidade quotidiana e mergulhar na escuridão. Uma boa parte do que não se destina à compreensão humana também não é seguro



conhecer-se. E uma vez que o ponto de partida está tão perto de nós, não são apenas as personagens que correm o risco de cair em tais armadilhas. À medida que o nosso coração bate um pouco mais depressa, nós seguimo-las, sem sermos realmente capazes de garantir um regresso seguro.

Seria certamente difícil avaliar os escritos fantásticos de Ray como um todo, dada a extrema variedade dos seus temas: desde as histórias clássicas de fantasmas até histórias mais aparentadas com a ficção científica, pelo meio incluindo vampiros, lobisomens, bizarras metamorfoses, retratos animados, mãos decepadas com vida própria, navios-fantasma, na verdade todos os mitos clássicos dentro do género são usados com êxito, mesmo que apenas ocasionalmente. Mas os temas verdadeiramente recorrentes são a morte, o diabo, os mundos paralelos e, acima de tudo, o medo, o medo que cresce no peito de uma jovem criança sozinha numa grande casa escura, quando cada sombra assume um significado aterrador e cada estalar do soalho provoca uma formidável interpretação.

O autor utiliza uma forma de expressão muito viva e directa, recorrendo frequentemente ao uso de palavras pouco comuns, incluindo arcaísmos, anglicismos, belgicismos e termos técnicos ou académicos. Estruturalmente, muitas das suas histórias são bastante elaboradas, com narração alternada e interligada, uso de múltiplos narradores e de mais do que um tempo narrativo subjectivo. Jean Ray possuía, de facto, uma peculiar aptidão para construir as frases mais apropriadas, para transformar mesmo as noções mais comuns em descrições sombrias e ameaçadoras de desgraça iminente. Com umas poucas frases adequadas, por vezes apenas umas poucas palavras escolhidas, faz-nos sentir o mesmo tipo de inquietude que as suas personagens frequentemente partilham. Pretende que os seus leitores sintam a humidade de uma velha casa, que fiquem encharcados por uma chuva fria e impiedosa, que ouçam os ratos a correr no sótão e um grito longínquo sobrepondo-se ao vento uivante. O mundo de Jean Ray é, em si mesmo, um mundo ultrapassado, livre da tecnologia mais moderna, como os telefones, o rádio e até a luz eléctrica. Um único exemplo bastará para sublinhar este aspecto:

«*Le rose n'est pas une couleur, c'est le bâtard du rouge triomphant et de la lumière coupable; né d'un inceste où l'enfer comme le ciel ont joué un rôle, il est resté la teinte de la honte. [...] Fleur sanglante des poumons phthisiques, mousse aux lèvres des hommes qui meurent [...], tissu visqueux des foetus, [...] compagnon des sanies et de toutes les purulences, il a fallu l'innocence et l'admiration des enfants et des jeunes filles pour l'entourer de désirs et de préférences, et cela même démontre sa malice et sa ténébreuse essence.*»

«(O cor-de-rosa não é uma cor, é o bastardo do Vermelho triunfante e da luz culpada; nascida de um incesto em que o Inferno, como o Céu, desempenhou um papel, ficou da cor da vergonha. [...] Flor sangrante de pulmões físicos, espuma nos lábios dos moribundos [...], tecido viscoso dos fetos, [...] companheiro de todo o pus e de todas as purulências, foi precisa a inocência e a admiração das crianças e das meninas para o envolver em desejos e preferências, e isso mesmo demonstra a sua malícia e a sua tenebrosa essência.)»

(*La Terreur Rose*)

Do ponto de vista da estrutura, seria também interessante analisar a série das aventuras de Harry Dickson. Estas histórias, a meio caminho entre a história policial e o conto fantástico, devem claramente muito ao estilo gótico (tal como acontece com *La Cité de l'Indicible Peur*), com a sua panóplia de ilusões, truques, alçapões, túneis e quartos secretos, assim como sociedades secretas. Os próprios títulos transmitem a atmosfera geral reinante: *Les Feux Follets du Marais Rouge* [Os fogos-fátuos do pântano vermelho], *La Bande de l'Araignée* [O bando da aranha], *Le Vampire Qui Chante* [O vampiro que canta], etc. Essas influências góticas, incluindo uma certa preocupação em explicar o sobrenatural, eventualmente desfazendo-o como sendo um sonho, poderiam esperar-se, pois parece claro que Jean Ray estava familiarizado com os clássicos, tendo lido Walpole, Radcliffe, Lewis, Le Fanu, Hoffmann, Poe, etc.

A ficção fantástica de Jean Ray é uma literatura do medo, mais do que uma literatura do sobrenatural,

ainda que muitas histórias sejam decididamente sobrenaturais, tanto em conteúdo como em estrutura; mais do que descrever-nos os seus horrores, Jean Ray leva-nos a adivinhá-los, a senti-los, a substituí-los pelos nossos próprios pavores irracionais. O medo transforma-se rapidamente numa coisa quase palpável, um manto sombrio que desce pesadamente sobre os ombros dos seres humanos aprisionados nos labirintos de casas antigas.

«*J'en suis venu à croire que 'l'homme au foulard rouge' [...] introduit le levain de la peur dans la pâte plastique dont j'essaye de tirer des formes et des personnages.*»

«(Acabei por acreditar que o “homem do lenço vermelho” [...] introduzia o fermento do medo na massa plástica de onde eu procuro extrair formas e personagens.)»

(Prefácio de *Le Livre des Fantômes*)

«*Je ne sais pas si j'ai eu peur, je ne crois pas, mais je suis certain que j'ai voulu montrer que je n'avais pas peur.*»

«(Não sei se tive medo, penso que não, mas estou certo de que quis mostrar que não tinha medo.)»

(*Mon Fantôme à Moi [L'Homme au Foulard Rouge]*)

«*Il y a, mademoiselle... [...] Je ne sais pas l'exprimer comme je le voudrais... mais il y a une grande peur dans ma chambre.*»

«(Há aqui, menina... [...] Não sei exprimir-me conforme gostaria... mas há um grande medo no meu quarto.)»

(*La Ruelle Ténébreuse*)

Apesar dos seus confessados medos, as personagens de Jean Ray não são criaturas frágeis, assustadas pelas próprias sombras. Bem pelo contrário, tendem a ser pessoas comuns, muitas vezes desenvolvendo alguma actividade comercial; algumas são marinheiros, outras, obscuros funcionários públicos; algumas são ladrões, outras, usurários. São o género de pessoas que facilmente encontraríamos em Gante e em muitas outras cidades europeias, em bares e portos, por toda a parte. São pessoas

autênticas, têm sentimentos, sentem-se muitas vezes inseguras, apaixonam-se; apreciam um bom cachimbo de tabaco aromático, assim como boa comida e bebida, com uma clara preferência por diversas formas de grogue apimentado e por um bom *whisky*. Obviamente, quanto mais o autor consegue construir uma atmosfera aconchegante, um sentimento de normalidade, mais a súbita intrusão do fantástico é capaz de chocar tanto os leitores como as personagens. Por isso, aparentemente como forma de transmitir uma forte ideia de realidade, em muitas das suas histórias Jean Ray parece deleitar-se com a descrição pormenorizada de comida e bebida, usualmente num típico ambiente flamengo ou vagamente britânico.

**Nas histórias de Jean Ray, os seres humanos são muitas vezes capturados numa teia complexa, tecida por uma qualquer entidade superior desconhecida, de que pouco compreendem.**

«Fraù Pils [...] nous avait fait un souper fameux entre tous, des truites grillées au feu clair et un pâté de pintade. Lotte avait opéré une véritable fouille dans la cave pour en remonter une bouteille d’eau-de-vie du Cap qui y vieillissait depuis plus de vingt ans.»

(«Fraù Pils [...] tinha-nos preparado uma ceia entre todas famosa, frutas grelhadas em fogo brando e um *pâté* de galinha-de-Angola. Lotte tinha empreendido uma verdadeira busca na cave para ir de lá buscar uma garrafa de aguardente do Cabo que lá envelhecia havia mais de vinte anos.»)

(*La Ruelle Ténébreuse*)

«Qu’avez-vous fait servir là? Des huîtres, des tranches de fromage de Hollande, larges et saumonées, des filets de kippers et des pickles? Excellent homme, vous me traitez comme un roi!»

(«O que é que me serve aqui? Ostras, fatias de queijo holandês, grandes e salmoadas, filetes de arenque e picles? Excelente homem, você trata-me como um rei!»)

(*Irish Whisky*)

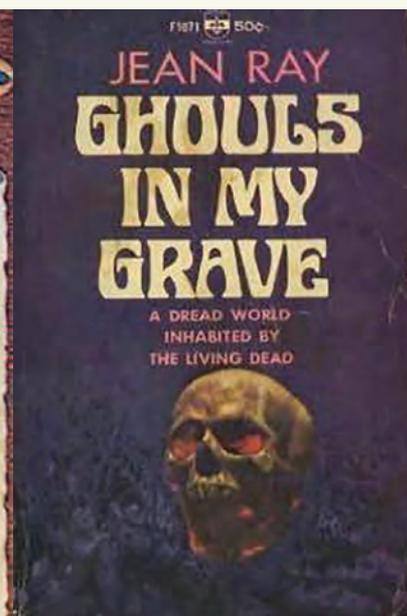
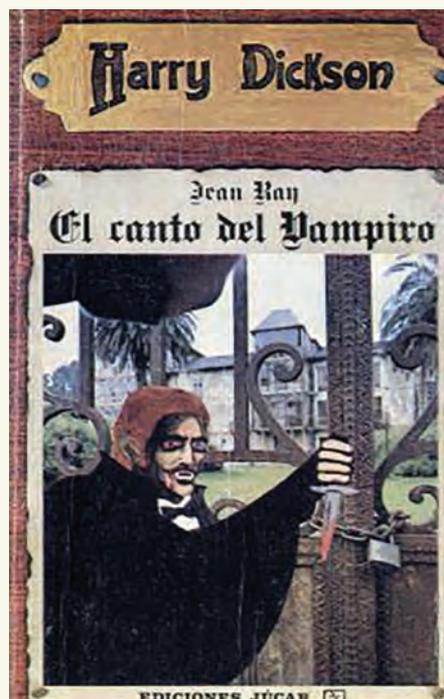
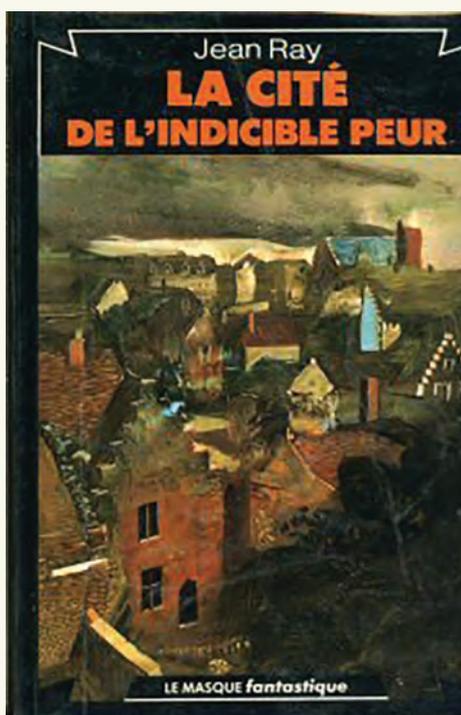
«Vous servirez des biscuits de Savoie [...], une livre de couque de Hollande au miel et aux épices, [...] un pot de jam aux abricots et une coupe de marmelade d’oranges au sucre candi.

*Vous poserez sur la table le carafon de brandy aux cerises et la bouteille d’elixir à la menthe. [1/4] Il y a un gigot froid, une salade de hareng et des laitances à la moutarde, du fromage d’Écosse et du pain mollet [...]*»

(«Servirá biscoitos da Sabóia [...], uma libra de pastéis da Holanda com mel e especiarias, [...] um pote de compota de alperce e uma taça de marmelada de laranjas com açúcar cãndi. Porá na mesa o decantador de aguardente de cereja e a garrafa do elixir de mentol. [...] Há uma perna assada fria, uma salada de arenque e leite coalhado com mostarda, queijo da Escócia e pão mole»)

(*La Cité de l’Indicible Peur*)

Esta preocupação com a comida e a bebida (*whisky*, cerveja espumante, *toddy*, vinho quente com canela, *arak*, *kummel*, rum, ponche, todas são referidas, encomendadas e bebidas uma e outra vez) não é surpreendente, quando se sabe que o próprio Jean Ray era muito guloso, especialmente no que se referia a doces; mas há muito mais nas suas referências ao comer e ao beber que um mero pormenor autobiográfico. Na realidade, as descrições de comida são utilizadas como um meio para descrever o perfil de determinadas personagens, como um elemento do próprio enredo — chegando à perversão do canibalismo — e, não menos importante, como um expediente narrativo que ajuda a estabelecer um certo ritmo.



•••

Um outro aspecto ainda do estilo de Jean Ray, que merece ser referido, é o humor e muitos dos seus narradores homodiegéticos, bem como o próprio autor, enquanto narrador heterodiegético, usarão por vezes a ironia para sublinhar um ponto ou simplesmente para descrever melhor um comportamento especial ou um estado de espírito particular.

As casas desempenham também um papel importante na ficção de Jean Ray, ao fornecerem abrigo da escuridão exterior, das criaturas que vagueiam na noite, e até da tempestade e das inundações; mas ainda que perfeitamente familiares aos seus moradores, as casas conseguem sempre conservar os seus segredos mais íntimos, escondidos em cantos escuros e expressos mediante uma qualquer invisível, mas sufocante presença.

A influência da cidade de Gante, que Jean Ray tão bem conhecia, é evidente em muitas referências disseminadas pelas suas histórias. Mesmo quando não são dados quaisquer pormenores geográficos (ou quando estes apontam para outras partes), podemos estar seguros de que as suas velhas ruas sombrias e estreitas vielas constituem sempre uma fonte adequada para a tenebrosa imaginação do autor. A velha cidade — qualquer velha cidade — é em si mesma um lugar de mistério. O fantástico espreita a cada canto e cada fachada muda encerra um novo segredo. Que se passará por trás dessas paredes respeitáveis? Eis uma pergunta que o nosso autor repetidamente coloca e a resposta é muitas vezes perturbadora, muitas vezes bizarra, e nas ruas empedradas batidas pela chuva abundam as lojas fracamente iluminadas de uma era passada, onde proprietários insignificantes, mas frequentemente ameaçadores têm para vender a mais invulgar variedade de bens, desde perigosas substâncias químicas até ervas com poderes mágicos e mercearias exóticas.

Claro está que não é possível falar no papel das casas sem uma referência especial a *Malpertuis*, um romance que muitos consideram um dos pontos mais altos da obra de Jean Ray, ou mesmo a sua obra-prima. Trata-se certamente de um *tour de force* narrativo, com múltiplos narradores e múltiplos níveis de descrição, reunidos pelo autor, que escreve como uma espécie de narrador homodiegético unificador. Propriedade de Cassave, um velho feiticeiro, Malpertuis é uma enorme mansão, onde tem lugar a maior parte da acção. “Malpertuis” é, ao que parece, o nome da toca de uma raposa, num conto popular, mas pode também referir-se à casa do demónio, se usarmos uma abordagem mais simbólica. É descrita como uma estrutura sombria, labiríntica e aparentemente interminável, cheia de segredos permanentemente escondidos por trás de pesadas portas fechadas.

Nas histórias de Jean Ray, os seres humanos são muitas vezes capturados numa teia complexa, tecida por uma qualquer entidade superior desconhecida, de que pouco compreendem. Uns poucos indivíduos iluminados, cuja relação com o misterioso e o oculto não é completamente entendida, pelo menos por parte das personagens humanas, parecem saber muito sobre o que se está a passar verdadeiramente — bastante mais que o leitor — e isso apenas aumenta a ansiedade das personagens, apanhadas na perplexidade da sua própria ignorância.

Não é claro como é que alguém poderia aceder

a um conhecimento superior, mas há referências a muitas vias para um tal percurso. Os padres e os monges provavelmente saberão alguma coisa e desempenham os seus papéis, por exemplo em *Malpertuis* e em *Saint-Judas-de-la-Nuit*. Livros arcaicos desvendarão provavelmente outras chaves e deve sublinhar-se que Jean Ray era filho de uma austera, fervorosa, até mesmo supersticiosa sociedade católica flamenga. Mas cada missal, breviário, bíblia e manuscrito sagrado tem como contraponto um tratado esotérico, um volume proibido tratando das negras artes e (em contos como *Le Grand Nocturne*, *Ronde de Nuit at Koenigstein*, *La Main de Goetz von Berlichingen* e outros) encontramos referências ao «Grande Alberto», ao «Heptameron Mágico», às «Clavículas de Salomão», ao fictício «Grimório Stein», etc.

Para testemunhar sobre a sua oculta procura de um conhecimento global, alguns dos mais conhecedores iniciados que costumavam lidar com tais arcanos são chamados à nossa presença e, entre os mais proeminentes, encontramos John Dee (*Le Miroir Magique*, *Maison à Vendre*) e Zacharias Zentl (*Saint-Judas-de-la-Nuit*). As referências a velhos e proibidos volumes e a temíveis bruxos que procuram alcançar e perpetuar um conhecimento oculto são, evidentemente, um instrumento importante na criação de um temor cósmico, como bem compreendeu Lovecraft, exemplar no uso de tais artifícios.

•••

É este o mundo de Jean Ray. Um mundo muito material, em que pessoas exactamente como nós, com os mesmos gostos, os mesmos problemas, os mesmos medos e as mesmas crenças, enfrentam constantemente algo vindo do além, de uma outra dimensão, que interpretam quer como um universo paralelo, quer como um reino sobrenatural.

A habilidade necessária para juntar todas essas peças, a elegância e fluidez da sua escrita, o seu vibrante vocabulário, os seus ambientes sombrios, a fina ironia, tudo contribui para que a obra do aclamado autor belga sobressaia como uma importante componente da literatura sobrenatural europeia. **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](http://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.



CROWDFUNDING



# OS CONTOS MAIS ÉPICOS DE CONAN

*POR CROM, O QUE ESPERAM  
PARA APOIAR ESTA EDIÇÃO?*

**POR LUÍS CORTE-REAL**

ORGANIZADOR

## POE VERMELHO

Em 2017, a Coleção BANG! lançou uma antologia de Edgar Allan Poe. Já havia várias no mercado, algumas de grande qualidade, e o risco era elevado. Poe é um senhor da literatura, mas haveria mercado para mais uma edição dos mesmos contos? Demos o nosso melhor para oferecer algo verdadeiramente único: editorial de Safaa Dib, capa dura e design interior de Luís Morcela, e 28 ilustrações de artistas nacionais (uma delas minha), com curadoria de Bruno Caetano. O resultado foi uma antologia que não só encontrou o seu mercado como teve uma segunda edição.

## LOVECRAFT LILÁS

O que publicar a seguir? Queríamos manter-nos nos clássicos e optámos por H. P. Lovecraft. Também ele um fã do filho de Providence, Bruno Caetano regressou à curadoria dos 22 artistas (eu voltei a fazer questão de ser um deles e tratei de grande parte do design interior), nova capa épica por Luís Morcela, e António Monteiro escreveu uma introdução memorável. Novo sucesso – também já vai na segunda edição.

## HOWARD AZUL

A fasquia agora estava alta. Que autor clássico, dentro do género fantástico, faria sentido colocar no terceiro volume destas edições exclusivas? Não precisei de pensar muito: Robert E. Howard, em particular os seus contos de Conan, *o Bárbaro*. É certo que o autor é menos consensual do que os anteriores, talvez mais fechado num nicho, mas a influência de Howard na fantasia moderna é inegável. E Conan é Conan! Não mexemos na equipa responsável pela produção e, depois de ver os primeiros resultados, confirmo: esta vai ser uma edição tão boa ou melhor do que as anteriores.

## QUEM QUER O CIMÉRIO, PONHA A MÃO NO AR

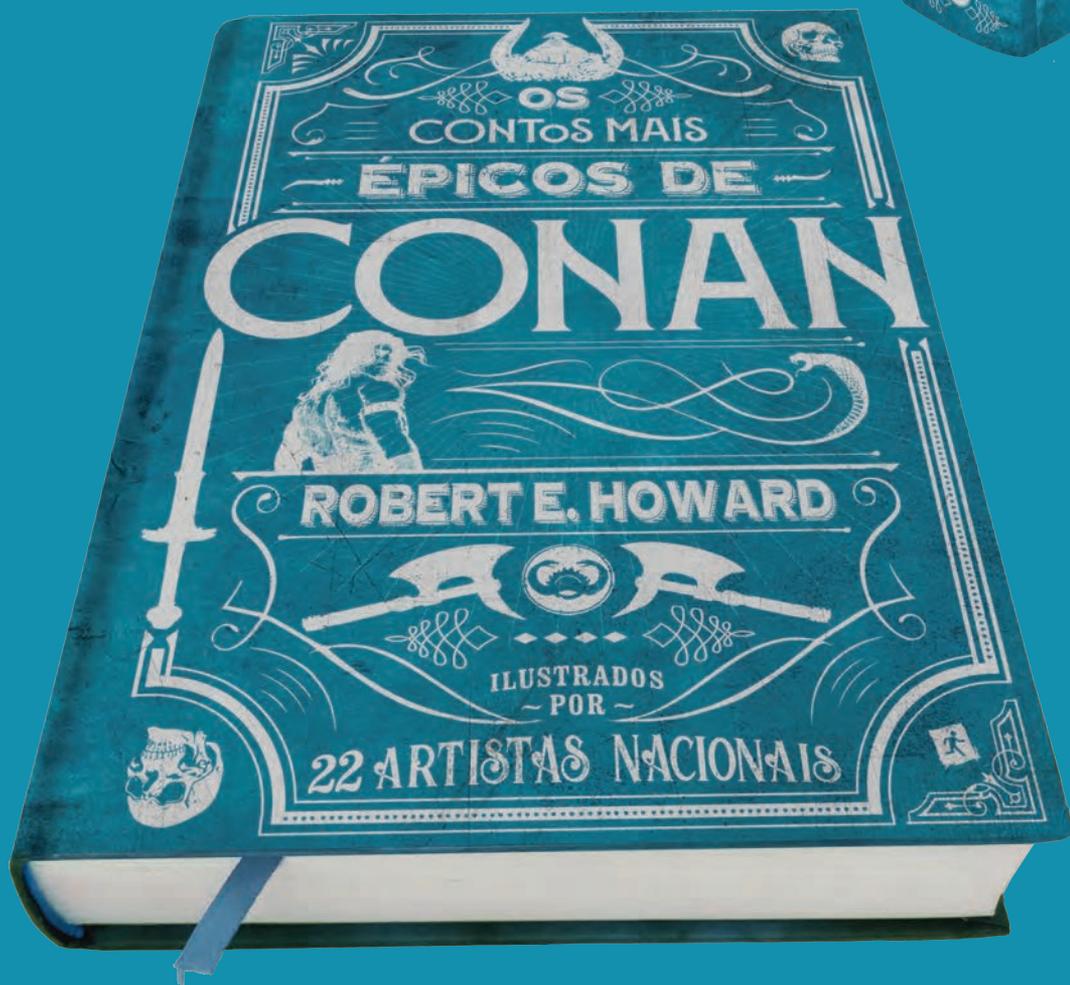
A nível comercial optámos por fazer as coisas de maneira ligeiramente diferente. Pela primeira vez, a Saída de Emergência vai recorrer ao financiamento coletivo – *crowdfunding*. Sabemos que este é um projeto ambicioso e arriscado, pelo que o vamos apresentar em detalhe e avaliar o interesse da parte dos fãs e dos leitores. Isto permite-nos seguir com este empreendimento ao mesmo tempo que o vosso apoio é utilizado para colocar o livro nas livrarias. A contrapartida será o acesso a esta obra antecipadamente e por um valor mais reduzido.

### OS CONTOS MAIS ÉPICOS DE CONAN

Chegou então a altura de partilhar os segredos e os detalhes deste volume épico. Vamos dar-vos toda a informação necessária: lista de contos, ilustradores convidados, número previsto de páginas e PVP. Também vamos disponibilizar três das ilustrações que irão fazer parte da antologia (para abrir o apetite), um exemplo do design de interiores e, claro, a capa já finalizada.

#### CAPA

Da autoria de Luís Morcela, a capa do terceiro volume mantém o estilo dos dois anteriores. Uma cor metalizada sobre um fundo que desta vez será azul. E com todos aqueles pequenos detalhes que contribuem para uma capa que se quer única e inesquecível.



## CONTOS

Vamos ao mais importante: os contos. A seleção foi no sentido de oferecer uma antologia equilibrada entre contos mais conhecidos (ex. «A Torre do Elefante») e menos conhecidos (ex. «Sombras em Zamboula») –, mas todos eles excelentes. Serão quase 500 páginas de aventura e ação. E é importante lembrar que inclui contos jamais publicados em Portugal. Aqui vai a lista completa de contos, com a garantia de proporcionarem algumas das melhores experiências de fantasia de sempre:

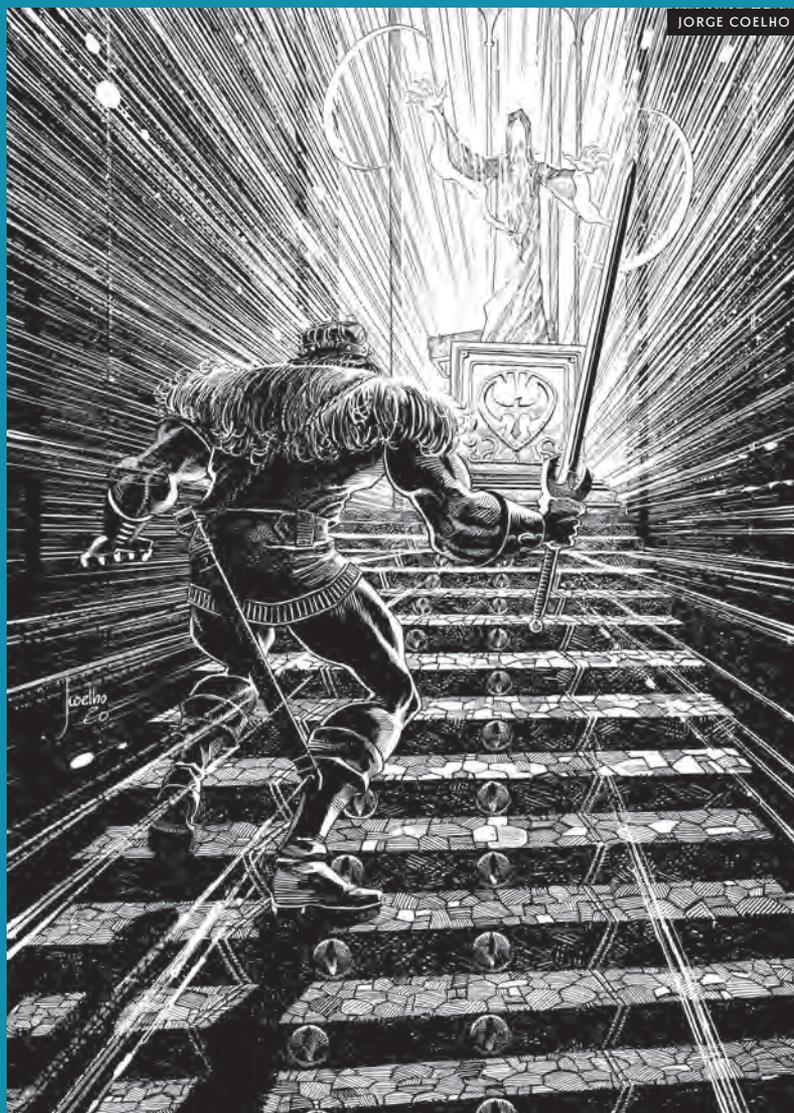
- THE PHOENIX ON THE SWORD (1932) • A FÊNIX NA ESPADA
- THE SCARLET CITADEL (1933) • A CIDADELA ESCARLATE
- THE TOWER OF THE ELEPHANT (1933) • A TORRE DO ELEFANTE
- BLACK COLOSSUS (1933) • O COLOSSO NEGRO
- THE POOL OF THE BLACK ONE (1933) • A LAGOA DO NEGRO
- ROGUES IN THE HOUSE (1934) • PATIFES NA CASA
- THE FROST-GIANT'S DAUGHTER (1953) • A FILHA DO GIGANTE DE GELO
- IRON SHADOWS IN THE MOON (1934) • SOMBRAS AO LUAR
- QUEEN OF THE BALCK COAST (1934) • A RAINHA DA COSTA NEGRA
- THE DEVIL IN IRON (1934) • O DEMÓNIO DE FERRO
- THE PEOPLE OF THE BLACK CIRCLE (1934) • O POVO DO CÍRCULO NEGRO
- RED NAILS • PREGOS VERMELHOS
- THE MAN-EATERS OF ZAMBOULA (1935) • SOMBRAS EM ZAMBOULA

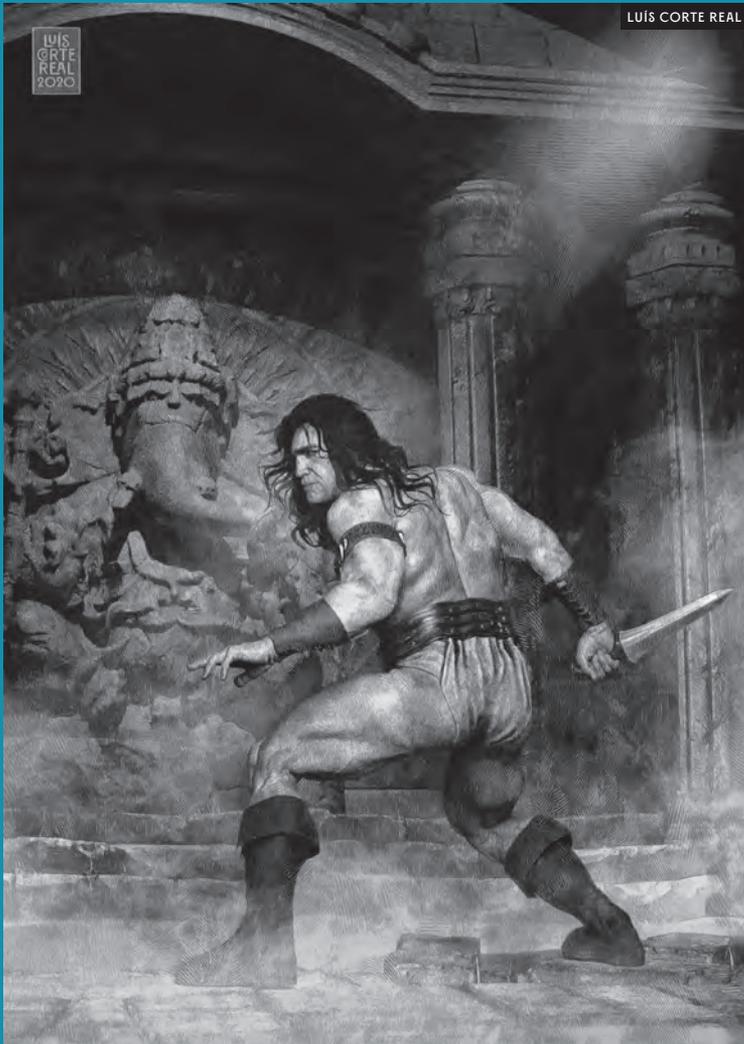
## ILUSTRAÇÕES

Bruno Caetano volta a tratar da curadoria das ilustrações e a lista de artistas é impressionante. Alguns com experiência no estrangeiro, outros que ainda só encantam por cá, mas todos partilham a paixão pelo cimério. Tal como nas duas edições anteriores, o objetivo é que os estilos sejam distintos e que o Conan que Robert E. Howard imaginou e descreveu com as suas palavras tenha interpretações o mais distintas possível. Serão 23 ilustrações no total, mais algumas de bônus.

### ILUSTRADORES

Jorge Coelho • Diana Andrade  
Fábio Veras • Luís Corte Real  
Estrela Lourenço • Pedro Potier  
Nuno Rodrigues • Ricardo Venâncio • Susana Resende  
Marta Teives • Fernando Lucas  
António Piedade • João Lemos  
Plati • Catarina Azevedo • Ruben Mocho • Carlos Amaral • João Vento • Rita Alfaiate • Daniel Maia





LUIS CORTE REAL

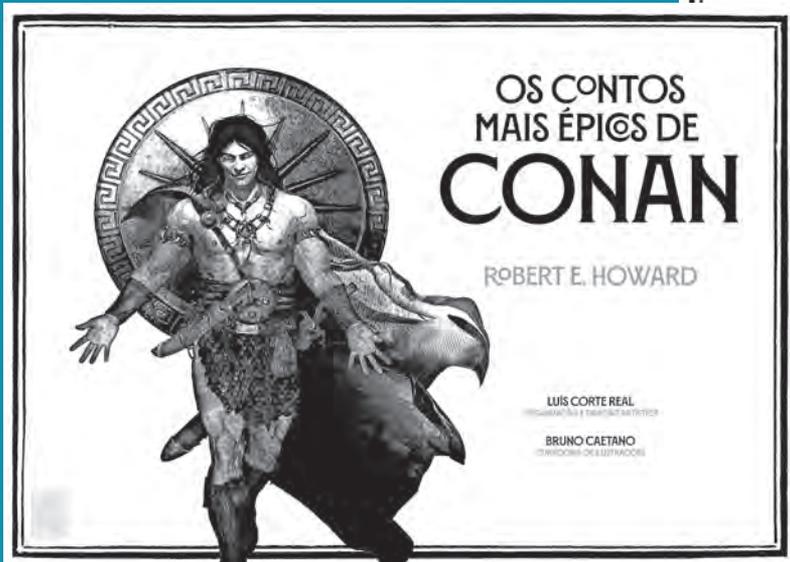
LUIS  
CORTE  
REAL  
2020



RITA ALFAITE

## DESIGN

Tal como nos dois volumes anteriores, o design de interiores vai ser cuidado, exclusivo para esta edição e, acreditamos nós, digno de uma edição especial de capa dura.



LUIS CORTE REAL  
ILUSTRADOR E TRANSCRIPTOR

BRUNO CAETANO  
COORDINADOR DE ILUSTRAÇÕES

# FINANCIAMENTO COLETIVO

Podem encontrar este projeto (*Os Contos Mais Épicos de Conan*) em <https://revistabang.com/conan-crowdfunding> Irá estar disponível entre 28 de março e 28 de maio e o objetivo é de angariar 9000 €. Quando chegar às livrarias, esta edição terá o mesmo PVP das antologias de Poe e de Lovecraft, ou seja, 24,40 €. Mas no financiamento coletivo sairá mais barato, com quatro opções distintas:

## APOIO NORMAL:

**5 €**

Recebes 1 poster A3 com uma ilustração do Conan

## APOIO MUSCULADO:

**23 €**

Recebes 1 exemplar de *Os Contos Mais Épicos de Conan*  
+ 1 poster A3 com uma ilustração do Conan

## APOIO BÁRBARO:

**35 €**

Recebes 1 exemplar de *Os Contos Mais Épicos de Conan*  
+ 1 poster A3 com 1 ilustração do Conan + inclusão do nome nos agradecimentos

## APOIO HEROICO:

**70 €**

Recebes 1 exemplar de *Os Contos Mais Épicos de Conan*  
+ 1 poster A3 com 1 ilustração do Conan + inclusão do nome nos agradecimentos  
+ 1 exemplar de *Os Melhores Contos de Edgar Allan Poe*  
+ 1 exemplar de *Os Contos Mais Arrepiantes de Howard Phillips Lovecraft*

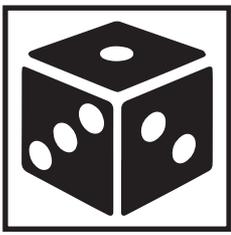
*Em todos os apoios, os portes ficam por nossa conta para todo o território nacional.*

## POR CROM, QUANDO VOU TER ESTA OBRA-PRIMA NAS MÃOS?

COMPREENDEMOS O ENTUSIASMO, MAS A DATA PREVISTA PARA ENVIO DO TEU EXEMPLAR DE *OS CONTOS MAIS ÉPICOS DE CONAN* É DURANTE O MÊS DE AGOSTO. ATÉ LÁ, PARTILHA COM OS TEUS AMIGOS CIMÉRIOS PARA QUE QUANDO ESTA EDIÇÃO CHEGUE AO MERCADO SEJA JÁ UM SUCESSO.

VISITA O FINANCIAMENTO COLETIVO AQUI:





JOGOS DE TABULEIRO

Na mesa com a FNAC

# Sagrada

## JÁ JOGASTE AO JOGO DE TABULEIRO SAGRADA?

*Sagrada* é um jogo familiar que coloca quem o joga no papel de vitralistas incumbidos de concluir uma janela de estilo gótico que necessitam de lidar com algumas limitações de materiais e composição para o fazer. Quem conseguir concluir o vitral de forma a atingir os objetivos da forma mais eficaz é o vencedor.

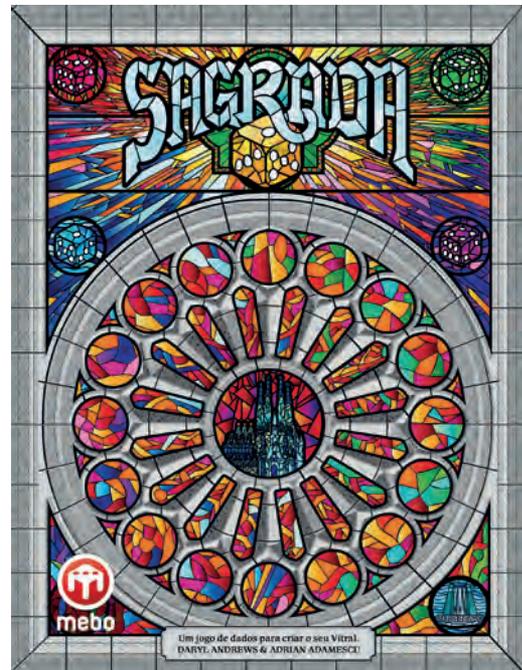
Para não ficares com nenhuma dúvida, desafiamos os Boardgamers do Porto a mostrarem-te como se joga.

## COMO JOGAR?

As regras são muito simples e podem resumir-se num parágrafo. A cada ronda, os jogadores irão selecionar dois dados, primeiro no sentido horário e depois no sentido contrário, e colocá-los na matriz de 5x4 que escolheram no início do jogo e que pode limitar-lhes algumas opções pela cor ou pelo valor do dado, além da limitação geral de não se poderem colocar dados adjacentes a outros com os quais partilhem alguma dessas características. Existem algumas “ferramentas” que permitem contornar um pouco as regras de colocação, mas o principal foco do jogo é a escolha

eficaz dos dados. Após dez rondas verificarão os dados colocados e a forma como cumprem cada um dos objetivos (três comuns aos jogadores e um individual) para obter a sua pontuação. Quem tiver mais pontos, vence. Cada partida de *Sagrada* deverá durar cerca de 45 minutos, dependendo do número de jogadores e do tempo que demoram na análise das opções disponíveis. O jogo oferece decisões interessantes e permite algum planeamento, mesmo sendo um jogo eminentemente tático e com fatores aleatórios relevantes.

Se se quiser jogar com pessoas mais jovens será certamente possível fazê-lo usando a grelha em branco e eliminando as cartas de ferramenta, por exemplo. Pode ainda jogar-se como *puzzle* graças às regras para modo solitário.



## COMPONENTES

Os componentes do jogo são de excelente qualidade e o aspeto estético está muito bem adaptado à temática do jogo, com os dados translúcidos a fazerem efetivamente lembrar um vitral, depois de colocados nos tabuleiros evocativos de uma janela de estilo gótico onde se encaixam as matrizes.

Por todos estes motivos, não hesitamos em recomendar esta opção para quem procura um jogo relativamente simples que permita juntar a família à mesa. E, porque não, usá-lo como ponto de partida para uma visita a um dos muitos locais em Portugal onde se podem apreciar belíssimos vitrais? **BANG!**



Artigo realizado por:  
Boardgamers Porto





# ROUGHNECK

## UM TIPO DURO



# JEFF LEMIRE

JEFF LEMIRE é um dos maiores argumentistas e artistas de banda desenhada actuais, criador de histórias que vão desde o *slice-of-life* ou drama contemporâneo, às mais variadas sagas de super-heróis, de ficção científica ou fantasia.

A G. FLOY orgulha-se de apresentar no nosso mercado o primeiro romance gráfico de Jeff Lemire como artista completo, escrito e desenhado por ele, descrito pela *Publisher's Weekly* como **COMOVENTE** e **PODEROSO**. Derek Ouelette é um ex-jogador de hóquei, cuja carreira acabou há anos, e que passa o seu tempo em trabalhos medíocres na pequena vila do grande Norte do Canadá em que vive. O regresso da sua irmã, e as memórias que ela arrasta consigo, vão confrontá-lo com a necessidade de enfrentar por fim o seu passado e a espiral de violência que destruiu a sua vida, e procurar uma resposta para o seu futuro e o da sua irmã.

### OUTRAS OBRAS DE JEFF LEMIRE:



DESCENDER ESTA QUASE COMPLETO, O SEXTO (E ÚLTIMO!) VOLUME SAIRÁ NO INÍCIO DO VERÃO 2020.

**DESCENDER** com arte de **Dustin Nguyen** narra a luta épica do jovem robô TIM para se manter vivo num universo hostil, em que os andróides foram colocados fora-da-lei, e em que os caçadores de prémios espreitam em todos os planetas da galáxia. Uma odisséia cósmica, dinâmica e emotiva, que lança homens contra máquinas e mundo contra mundo, e uma das grandes *space operas* da banda desenhada actual. **Vencedor de dois prémios Eisner**.



**GIDEON FALLS**, com arte de **Andrea Sorrentino**, é uma das séries de terror mais negras e perturbadoras dos comics, quase uma colisão frontal entre a atmosfera surreal e inquietante de *Twin Peaks* e o terror puro de *The Haunting of Hill House* criando uma série verdadeiramente viciante. Mistério rural e terror urbano colidem nesta reflexão profunda sobre a obsessão, a doença mental e a fé. **Volume 3 em Abril**.

### BREVEMENTE:



**BERSERKER: Um Bárbaro à Solta**, com arte de **Mike Deodato**, é uma fantasia heroica urbana... e moderna! Um implacável guerreiro bárbaro é atirado por um vórtice dimensional para uma metrópole moderna, que ele terá de defender de um temível feiticeiro que o quer enviar para o inferno!



CIÊNCIA

*Cosmos 101*

# Quase Desastres - Salyut 7

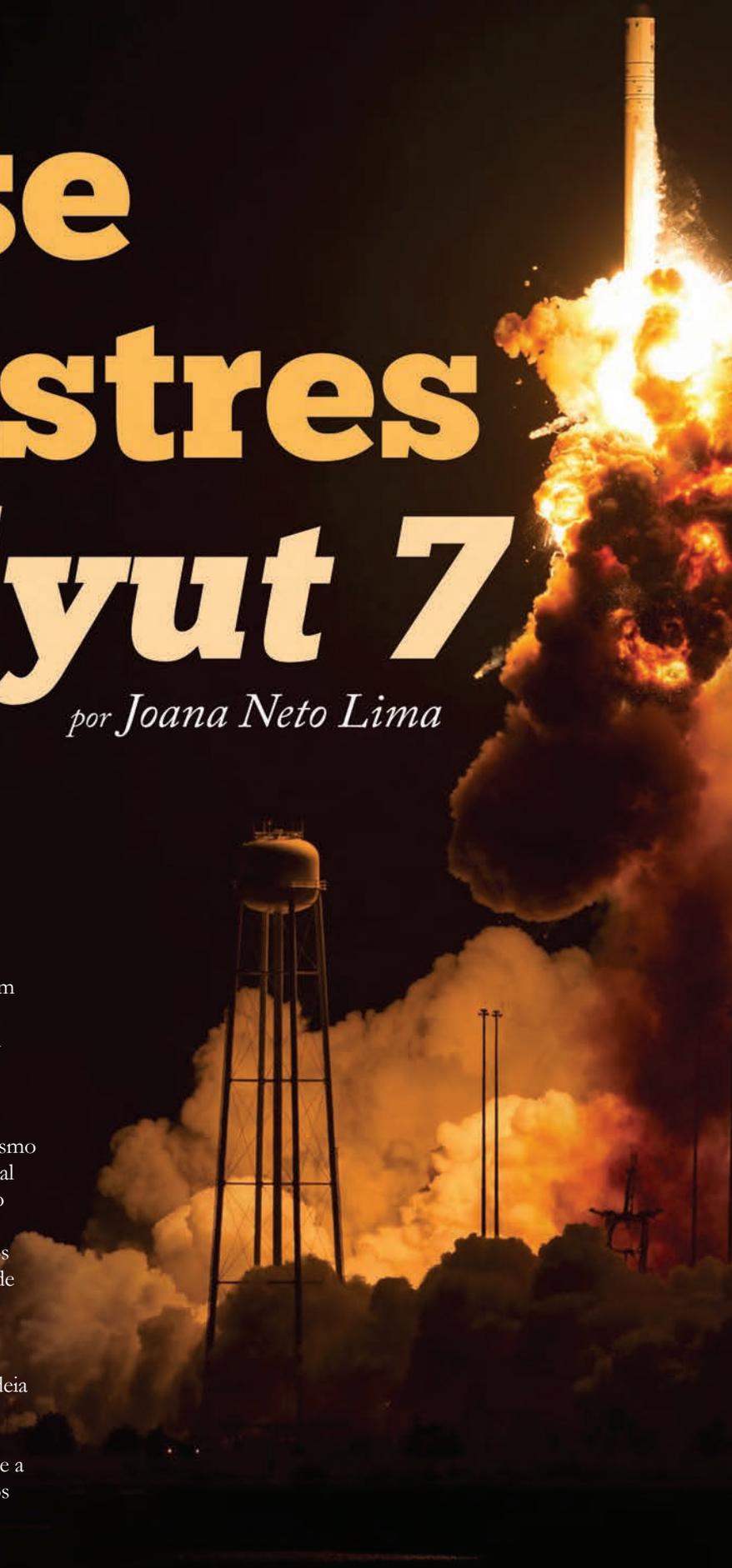
«One of the most impressive feats of in-space repairs in history.»

por Joana Neto Lima

DAVID S.F. PORTREE

**N**em só de sucessos está a Corrida Espacial cheia... Por vezes, a propaganda das duas potências espaciais funcionou tão bem que ainda hoje pensamos sempre nesta fase de exploração como um período de tempo quase perfeito em que apenas durante a missão da *Apollo 13* existiu algum drama. A verdade não podia estar mais longe daquilo em que a maioria das pessoas acredita...

Desde o primeiro momento em que começaram os voos espaciais tripulados que os nossos exploradores colocaram as suas vidas em risco, e muitos chegaram mesmo a pagar o preço mais elevado. A Primeira Corrida Espacial disputada entre os Estados Unidos da América e a União Soviética foi "vítima" das máquinas de propaganda das duas superpotências, e a suas bandeiras eram os inúmeros sucessos conquistados num curto espaço de tempo (desde o voo do *Sputnik* até à chegada de Neil Armstrong à Lua tinham passado pouco mais de dez anos). Mesmo que continuassem a existir os orçamentos inflados para a exploração espacial, o público geral tinha ficado com a ideia de que viajar até ao Espaço e chegar à Lua era tão fácil e seguro como qualquer viagem na Terra. Esta ideia ainda hoje é reflectida na forma como as pessoas acreditam que a epopeia espacial foi tão simples e sem perigos ou desafios que não compreendem o porquê de não continuarmos a exploração espacial ao mesmo ritmo do passado.





Cosmonautas na recém-resgatada estação espacial Salyut

A propaganda foi tão efectiva, que poucos são os que conhecem os quase desastres, as quase tragédias da exploração espacial... por isso iremos falar disso, um de cada vez.

Um dos episódios que ainda hoje não foi suplantado, detendo ainda recordes, é um feito que esperamos não volte a ser tentado: a primeira vez que uma nave tripulada teve de acoplar com uma estação espacial “morta”, sendo também a primeira vez que esta operação conseguiu repor uma estação espacial num estado completamente funcional. Este conjunto de operações é de tal forma arriscado, que é preferível a perda total da estação espacial em dificuldades, através da reentrada orbital.

Este episódio da exploração humana, que poucos conhecem devido à capacidade do programa espacial soviético de “enterrar” momentos em que este fraquejava ou encontrava um percalço rumo ao domínio da LEO (*Low Earth Orbit*), é o salvamento *in extremis* da última estação espacial do programa *Salyut* (saudação, em russo), a *Salyut 7* [ainda hoje uma parte da herança da *Salyut* vive na Estação Espacial Internacional (ISS), o módulo russo *Zarya*]. Depois de muitos episódios caricatos, incluindo o lançamento em órbita do primeiro satélite de comunicações em Maio de 1982 [que consistiu em atirar um rádio satélite amador através da conduta de lixo da *Salyut*, isto para superar os americanos, que tinham planeado um lançamento duplo usando o Vaivém Espacial (*Space Shuttle*) em Novembro desse ano], a *Salyut* começou a sofrer uma série de falhas técnicas que culminaram na falha crítica de Fevereiro de 1984 com o corte de comunicações entre a estação espacial e o TsUP (*Flight Control Centre*, equivalente soviético da *Mission Control*

americana). Em Março foi anunciado que, uma vez que os objectivos técnicos e científicos da *Salyut 7* já haviam sido cumpridos, esta havia sido desactivada e continuaria o seu voo em modo automático. Com o anúncio do voo de mais um *Space Shuttle* (o primeiro havia sido o *Challenger*, e agora era a vez do *Discovery*), os soviéticos recebiam que os astronautas americanos alcançassem a *Salyut 7* e dessa forma se apoderassem dos seus segredos tecnológicos. Os responsáveis pelo programa espacial soviético decidiram que, em nome da manutenção da superioridade espacial russa (em termos de permanência prolongada de humanos em órbita) e da preservação de segredos de Estado, iriam tentar resgatar a sua estação espacial antes que os americanos se pudessem aproveitar da oportunidade. A preocupação dos soviéticos era fundamentada pelo facto de um dos visitantes estrangeiros da *Salyut 7*, no âmbito do programa *Interkosmos*, ser o francês Jean-Loup Chrétien, um dos potenciais tripulantes da *STS-51-G* a 17 de Junho de 1985, a bordo do *Space Shuttle Discovery* e que possuía um compartimento de carga que tinha precisamente a capacidade de transportar a estação espacial soviética (cerca de 16 m de comprimento e 4,15 m de diâmetro) e potencialmente trazê-la de volta para a Terra.

Assim sendo, a 8 de Junho de 1985 é lançada da missão *Soyuz — T13* com dois cosmonautas a bordo, Vladimir Dzhanibekov e Viktor Savinykh. Tinha como missão o restabelecimento das comunicações com o TsUP e a reactivação da estação espacial. Todos sabiam da perigosidade da missão, e as expectativas quanto ao seu sucesso eram quase nulas, uma vez que nunca se havia procedido a manobras de *rendez-vous* com uma nave “morta” e muito menos recuperado completamente a sua funcionalidade. Os cosmonautas lutaram contra a falta de electricidade, a falta de água e o frio extremo no interior da *Salyut 7*. Depois de testar a qualidade do ar no interior da estação espacial, os dois tiveram de verificar que todo o interior estava coberto de gelo, o que fez com que estes tivessem de usar roupa de Inverno para poderem trabalhar confortavelmente. Dzhanibekov conseguiu detectar a origem do problema — um sensor que permitia orientar os painéis solares falhou, o que impediu as baterias de carregarem, que

em conjunto com um problema no emissor do rádio impediu que o TsUP conseguisse detectar o problema a tempo de prevenir a perda de sinal.

Demorou praticamente um mês para que os depósitos de água derretessem e quase dois meses até aos parâmetros atmosféricos da *Salyut 7* regressarem ao normal. Os sistemas de suporte de vida estiveram congelados desde Fevereiro, e isto fez com que alguns não se conseguissem recuperar, como algumas das baterias, a resistência de aquecer a água e o transmissor de rádio. Durante semanas, Dzhanibekov e Savinykh tiveram de descongelar lentamente a estação e tentar absorver toda a água para evitar curtos-circuitos, ou mesmo um incêndio a bordo da nave — num cenário desses a *Salyut* estaria definitivamente perdida e só um milagre permitiria a sobrevivência dos cosmonautas. A operação de resgate da *Salyut 7* durou 112 dias e incluiu visitas de novos cosmonautas e pelo menos duas missões de reabastecimento de emergência. Ainda hoje os cosmonautas intervenientes e as equipas de Terra na TsUP são considerados heróis do programa espacial soviético, tendo conseguido lograr uma das operações mais complexas da história espacial... que de tão complexa e arriscada nunca mais ninguém a tentou repetir. **BANG!**



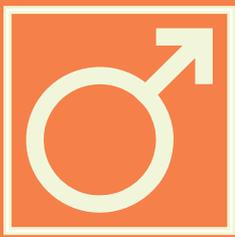
### Joana Neto-Lima

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

Desde sempre foi apaixonada pela Exploração Espacial e quando o *Space Shuttle* aterrou pela última vez houve lágrimas. É Cientista Planetária no Departamento de Planetologia e Habitabilidade do Centro de Astrobiologia — CSIC/INTA, o primeiro centro de investigação fora do território americano a fazer parte do NASA Astrobiology Institute.

Por vezes escreve no seu blog [www.astrobiologiaPT.wordpress.com](http://www.astrobiologiaPT.wordpress.com).



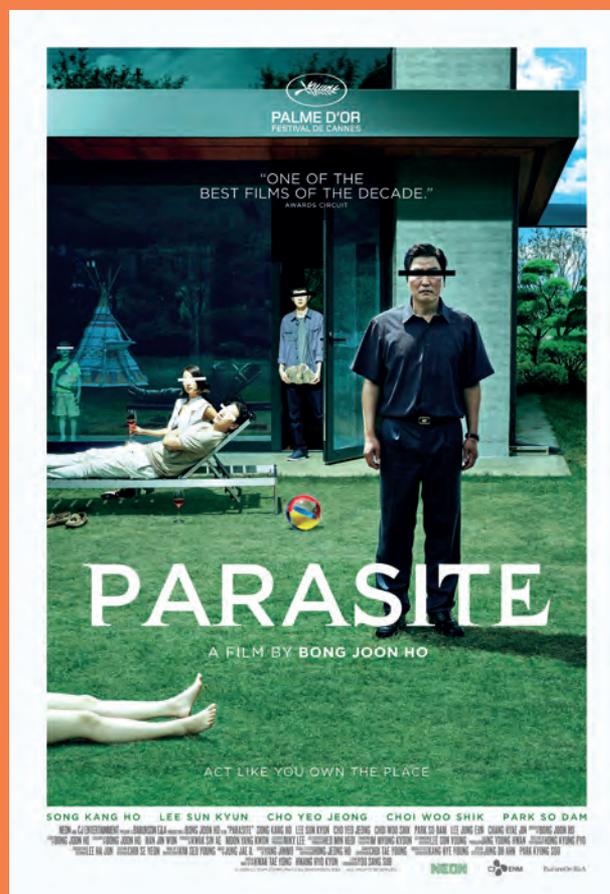


## *Parasitas*: Prefere ter as casas de banho sujas ou deixar entrar invejosos em sua casa?

O grande vencedor dos Óscares deste ano foi *Parasitas*, um filme distópico passado numa realidade em que há pobres que querem trabalhar e, mesmo assim, são pobres. Ficção científica, portanto. E, pior do que isso, propaganda socialista. A boa notícia é que a única hipótese de o socialismo ter algum tipo de sucesso é através de um filme de ficção. Foi a primeira vez que um filme ganhou o Óscar de melhor filme estrangeiro e melhor filme normal. Para os americanos, é como um atleta paralímpico ganhar uma medalha olímpica. Chocou-me ver tanta gente no palco a receber o Óscar para melhor filme, quando podiam estar em casa a dobrar caixas de *pizza*. Um desperdício de tempo.

Se ainda não viram o filme, não leiam mais que é possível que na minha análise revele alguns detalhes do enredo. Mas se não viram, não perdem nada. Se quiserem ver, vejam sem legendas, que assim pelo menos não percebem a história e podem usufruir do melhor do filme, que é a excelente arquitectura da casa da família rica e a qualidade da pele dos actores que usam cosméticos coreanos, que são conhecidos pela sua qualidade.

*Parasitas* é basicamente um filme sobre inveja, em que uma família pobre da Coreia (pai, mãe, filho e filha) explora as boas intenções de uma família de sucesso que os contrata



para exercerem várias funções. O problema das pessoas de esquerda é que olham para o filme *Parasitas* como uma história sobre a pobreza e as desigualdades inerentes ao capitalismo. Na verdade, é um filme sobre o perigo que representa, para uma pessoa de sucesso, contratar pessoas para trabalharem para ela. De facto, este é um grande dilema para uma pessoa de sucesso. Por um lado, precisa de contratar pessoas que lhe façam tarefas domésticas. Por outro lado, sabe que expor o seu sucesso a pessoas de menos sucesso pode espicaçar a sua inveja, levando-as a votar em

partidos de esquerda ou a comprar guilhotinas. A questão é que este dilema não tem resolução, porque o Dr. Bill Gates não pode contratar o Dr. Jeff Bezos para lhe limpar as casas de banho ou o Dr. Cristiano Ronaldo para dar explicações de matemática aos filhos. As suas casas de banho vão ter de ser limpas inevitavelmente por pessoas com menos dinheiro e sucesso. Ter sucesso torna-nos muito vulneráveis. Ao ver *Parasitas*, muita gente pode decidir não ter sucesso só para não ter de lidar com o perigo de ter esquerdalhos ressentidos em sua casa. E eu percebo.

Os esquerdalhos vão olhar para *Parasitas* e sonhar com uma sociedade mais igualitária. Depois de ver este filme, eu comecei a olhar ainda com mais desconfiança para professores e empregados de limpeza. Como é que eu posso confiar que a luta de classes não vai fazer um empregado de mesa cuspir no meu *croissant* com caviar? Isto é um sentimento negativo. Eu devia sentir-me seguro ao pé de pessoas com menos sucesso. Elas deviam admirar-me por ser melhor do que elas e aceitar que eu me sinta superior. Porque isso é a realidade objectiva. A culpa de eu estar por cima não é do capitalismo, é da sua incompetência. É por isso que nós, na direita, estimulamos as pessoas a odiarem-se a elas próprias, para que não nos odeiem a nós. O que o socialismo faz é com que eu sinta medo deles e que desconfie deles. O Dr. Bong Joon-ho pode ter feito um excelente filme, que custará um emprego a muitas pessoas pobres que, a curto prazo, serão substituídas por *robots* incapazes de sentir inveja.

**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.

GOSTOU DESTO ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)



## IMPÉRIO FINAL

BRANDON SANDERSON

Saída de Emergência

★★★★★



Como se cria um mito? Ou um herói? Ou um deus e a sua religião? O *Império Final* é o primeiro livro de uma das melhores sagas de sempre. Explora estas perguntas com mestria enquanto nos dá um universo de excelentes personagens, um sistema de magia perfeito e uma narrativa estruturada de forma sublime. Mas o melhor é percebermos, quando acabamos o último livro, que tudo fez sentido, desde a primeira página deste *Império Final*. Verdadeiramente Fantástico.

Luis Pinto

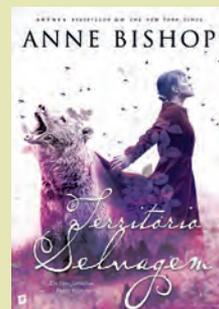
[lerycriticar.blogspot.com/](http://lerycriticar.blogspot.com/)

## TERRITÓRIO SELVAGEM

ANNE BISHOP

Saída de Emergência

★★★★★



Os Outros é uma das melhores séries desta escritora. *Território Selvagem* volta a mostrar-nos como há humanos que são idiotas por natureza e que não aprendem com os seus erros nem com os erros dos outros. As personagens estão bem caracterizadas e construídas. As histórias intercalam e vão evoluindo aos poucos, com vários momentos de boa disposição, intercalados com momentos mais tensos.

Magda Pais

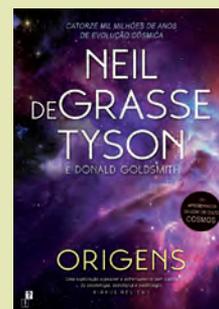
[stoneartbooks.blogspot.pt](http://stoneartbooks.blogspot.pt)

## ORIGENS

NEIL DEGRASSE TYSON E DONALD GOLDSMITH

Saída de Emergência

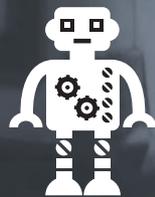
★★★★★



Uma história extraordinária precisa de um narrador extraordinário, e Neil deGrasse Tyson não é um ser humano comum, tendo a capacidade de nos fazer compreender a astrofísica e fazer-nos rir com ela. Uma leitura fantástica que explora a origem do universo, galáxias, estrelas, elementos, sistemas solares, planetas e a vida. Um olhar verdadeiramente humilde sobre o universo e o nosso lugar nele.

Cristiana Ramos

[www.cafemaisgeek.com](http://www.cafemaisgeek.com)

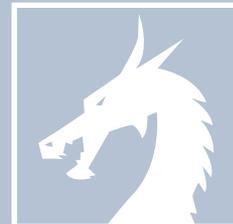


*Jorge Palinhos*

---

# A HUMANIDADE SUBALTERNA

# Arquiteturas da Loucura



**H**á muito muito tempo, num mundo muito distante, toda a gente vivia de robôs. E daqui a muito muito tempo, num mundo muito próximo, talvez já só existam robôs. Ou talvez eles já estejam em todo o lado no nosso presente, habitando as nossas fábricas, cozinhas, bolsos e carteiras.

É que os robôs são um ser eterno, ou um equívoco, para usar um sinónimo. Os robôs não são máquinas, não são invenções, não são tecnologia. Os robôs são uma forma de vida.

Certo: um robô é tecnologia, se tecnologia for tudo o que existe na nossa vida e nos causa estranheza.

É uma máquina: que funciona, produz e faz parte de um sistema destinado a sustentar a vida humana.

É uma invenção, no sentido de que tudo aquilo que os seres humanos fazem, que não seja mero instinto de sobrevivência, é invenção.

Mas o estado de ser robô é tão antigo na sociedade humana que temos dificuldade em compreendê-lo. Especialmente quando hoje ele é aquilo que mais acusa a nossa humanidade, depois de natureza e animais se terem tornado tão domésticos que até precisam de partidos políticos que os defendam. Quando houver partidos políticos de robôs, eles terão deixado de ser uma ameaça.

Robô, enquanto palavra, é uma invenção do escritor checo Karel Čapek, para a sua peça de teatro *R.U.R. – Robots Universais Rossum*. A peça, escrita em 1920, teve uma primeira tradução portuguesa em 1965, por Lima Barreto, e foi agora reeditada em português, numa tradução de

Patrícia Paixão, e encenada pelo Teatro Estúdio Fontenova.

Quando criou a palavra, Čapek pensava em algo que lhe era familiar. “Robô” era uma adaptação da palavra checa “*robota*” que significava “servo, trabalhador”. Ou seja, um humano sem outro direito que não o de trabalhar até morrer.

Na peça, os robôs são inventados pelo fisiologista Rossum (do checo “cérebro”), que ambiciona superar a natureza, construindo um homem melhor: simples, útil e facilmente reparável. Mas a sua invenção é tomada pelo engenheiro Rossum, seu sobrinho, que inventa métodos mais baratos de produzir e vender estes humanos 2.0, criando assim a fábrica que dá o nome à peça.

E a história começa justamente com o diretor da fábrica de robôs, Domin (do latim, “Mestre, senhor”), a mostrá-la a uma visitante, sem saber que esta, Helena, sonha apenas em salvar os robôs das suas miseráveis vidas de trabalho, elevando-os à humanidade plena.

As influências literárias sobre a obra são evidentes: *Frankenstein*, de Mary Shelley, pelo cientista que tenta criar vida, só para descobrir que essa vida se revolta contra o seu criador; os romances de H. G. Wells e a sua crítica à sociedade classista vitoriana; os contos filosóficos de Voltaire, como parábolas do absurdo da sociedade humana.

É que os robôs de Čapek não são as máquinas mecânico-binárias de Isaac Asimov, mas antes humanoides artificiais, aquilo a que chamaríamos andróides. Pois o que perturba o autor checo não são as máquinas, mas a desumanização dos operários do seu tempo, que trabalhavam catorze horas por dia em torno de máquinas de repetição, e depois eram conduzidos

a guerras que não compreendiam, onde se tornavam os alvos da tecnologia que os escravizava.

O trabalho, pergunta-nos Čapek, em vez de produtivo, não será uma forma de empobrecimento do ser humano, desarmando-o do que tem de mais singular: a capacidade de aprender, de questionar, de pensar, de se espantar e fascinar, o dom de se apaixonar, de ter relações afetivas, dar afeto, ternura e, sim, amar. E o amor pelo outro, diz-nos a peça, é a prova derradeira de humanidade.

Mas não será o trabalho uma forma também de amor? De serviço aos outros? *R.U.R.*, é certo, ataca o trabalho impessoal, o trabalho que não exprime quem o faz, mas que antes define a identidade do seu trabalhador, tal como é a fábrica de Rossum que povoa o mundo de seres semi-humanos, e não os seres humanos que povoam a fábrica. E por isso o mundo se torna estéril, povoado de robôs e não de humanos, preocupados em produzir bens e não em produzir humanidade que lhes justifique a existência. Quem vai tomar esse papel são os próprios robôs, que, ansiosos por descobrirem o segredo de se produzirem a si próprios, procuram ser humanos, tornando-se o seu próprio trabalho.

O que é que pode salvar um mundo esterilizado pelo destino do trabalho? Helena tenta salvar os robôs dando-lhes saber, mas isso só os torna arrogantes, crentes de que são capazes de superar o seu próprio criador, como aconteceu ao próprio Rossum. Mas o que realmente os salva, que os redime das suas vidas miseráveis e sem sentido, é a mais improdutiva e inútil das atividades humanas: o amor, que tudo questiona, que tudo subverte, que nada produz, e que num mundo de trabalho sem

fim e sem propósito humano é a única força ainda capaz de produzir humanidade.

Mas não um amor qualquer. O amor que se sacrifica pelo outro, sem razões, explicações ou contrapartidas.

Čapek vivia num mundo em que o amor ainda parecia uma coisa difícil, feita de mistérios e incertezas, que fazia e destruía vidas, ao qual tudo devia ser sacrificado. E é esse amor que Helena tentou levar para a fábrica para salvar os robôs.

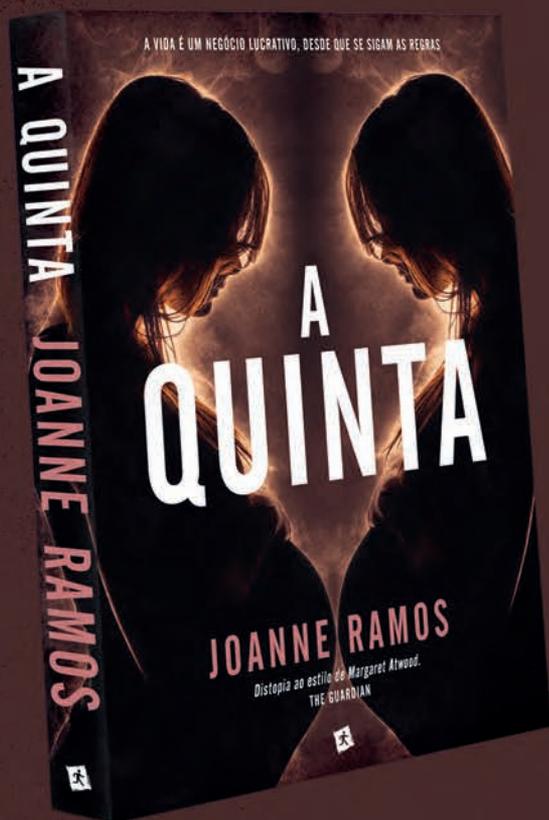
Hoje vivemos todos numa fábrica do amor, em que a paixão e a amizade se encontram nos nossos próprios bolsos, graças a um algoritmo de aplicação, a um robô chamado *smartphone*, a procedimentos definidos por máquinas e códigos. E o sacrifício tornou-se num gesto obsoleto, absurdo se não implicar contrapartidas de saúde, imortalidade, fama ou fortuna do próprio. Como se a solução que redimia os robôs de Čapek se tivesse tornando também ela um produto fabril, que podemos produzir em série e comprar em saldos, ou de preferência obter gratuitamente, a troco de alguns anúncios e cedência de dados pessoais.

**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.



## A VIDA É UM NEGÓCIO LUCRATIVO, DESDE QUE SE SIGAM AS REGRAS

APAIXONANTE E PROVOCADOR, *A QUINTA* EXPLORA AS TENSÕES ENTRE AMBIÇÃO, MÉRITO, DINHEIRO E MATERNIDADE E LEVANTA QUESTÕES CRUCIAIS SOBRE OS SACRIFÍCIOS QUE AS MULHERES ESTÃO DISPOSTAS A FAZER PARA MELHORAR OS FUTUROS DAQUELES QUE AMAM.



**SAÍDA DE EMERGÊNCIA**  
livros para fugir da rotina



## SOB O SIGNO DO MARINHEIRO ERRANTE

**N**o último festival de BD de Amadora, uma das grandes atrações consistia na exposição de homenagem a Vasco Granja, em que foi possível aceder a parte do espólio cedido pela família. Os mais novos já não se recordarão, mas Vasco Granja foi um dos grandes impulsionadores da banda desenhada em Portugal, conhecido pelos seus programas na RTP de divulgação de animações e BD. E, de facto, foi esse grande amor de Granja ao mundo da nona arte que lhe permitiu visitar durante muitos anos os principais festivais europeus e travar amizade com os maiores criadores de banda desenhada entre as décadas de 60 e 80. Chamou-me particularmente a atenção uma carta que lhe foi endereçada por Hugo Pratt, o famoso criador italiano da personagem de Corto Maltese. Nessa carta, seria o próprio Corto a agradecer a Vasco Granja pelo artigo que lhe enviara sobre «o amigo em comum Hugo» e esperava vê-lo em breve em Portugal.

Pratt era um artista singular e fascinante. Há um livro notável que reúne uma série de entrevistas a Pratt realizadas por Dominique Petitfaux e que foi editado há muitos anos pela Relógio d'Água sob o título *Hugo Pratt, o desejo de ser inútil*. Comprei-o por mero acaso, não esperando ficar tão cativada pelas reflexões e erudição de Pratt que, muito à semelhança do seu protagonista marinheiro, viajara e fizera amizades por todo o mundo.

Poucas personagens fictícias exerceram um fascínio intemporal como Corto Maltese, talvez porque Corto representa, de certa forma, uma transição de eras entre o velho século XIX e o novo século XX. Traz com ele uma modernidade que é reflexo de um século que virou o mundo do avesso. Mas quem é, afinal, Corto Maltese? Filho de um marinheiro da Cornualha e de uma mulher cigana de Sevilha, faz a sua primeira aparição no álbum *A Balada do Mar Salgado*, uma história de pirataria no oceano Pacífico em que Corto surge em cena como naufrago, preso a uma jangada à deriva no oceano, e que acaba por ser resgatado pela personagem histórica de Rasputine, pouco antes do início da I Guerra Mundial. Seria o início da longa jornada deste herói romântico que se cruza com imensas figuras literárias e

históricas, mas também várias mulheres interessantíssimas do mundo inteiro que deixam uma marca no marinheiro. Muitas das viagens de Pratt confundem-se com as do seu alter ego. Argentina, Etiópia, Suíça, Itália (Veneza, em particular), Sibéria, Brasil, Irlanda e tantos outros países. Na Argentina, Pratt irá conhecer o círculo de argumentistas e artistas de BD que também viriam a ser amigos de Vasco Granja e que criaram algumas obras-primas memoráveis da nona arte, antes de a ditadura argentina ter posto um fim abrupto à atividade de muitos.

Corto cessa as suas errâncias quando desaparece no final da década de 30, na Guerra Civil de Espanha. Não sabemos o seu destino. Poderia ele ter sobrevivido à guerra e sobreviver num mundo cada vez menos romântico? Talvez seja esse o principal fascínio da lenda de Corto Maltese. Sabermos que o marinheiro pertence a uma época irrepetível, repleta de tons românticos e trágicos, e que lhe permitiram viver a vida de uma forma mais livre e apaixonante. Um Ulisses moderno que, na verdade, nunca regressou para os braços da sua mulher mas continuou a vogar ao sabor das correntes de História, e fez de cada cidade em que atracava a sua Ítaca. **BANG!**



### Safaa Dib

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



FOTOGRAFIA

*Imaginarium*



# فندمينه

*A história de Jasmine, de Aladdin, representa um marco na cultura. Quebra a hegemonia das princesas standard. Reivindica os seus conhecimentos e segue o seu coração. Tem uma voz. Mistura características ocidentais e orientais na mesma personagem. Simboliza uma união de opostos. Jasmine parte de uma cultura oriental, mais introvertida (o conto original é da China muçulmana), mas procura inserir na sua vida uma atitude que a mulher ocidental já vive - a escolha do seu próprio marido.*

*No conto original, Jasmine é apenas a princesa com a qual Aladdin se casa (o seu nome nem é citado). A princesa mostra uma transformação na apresentação do feminino nos contos. Pode não ser a heroína da história, mas é ela quem traz a renovação para a consciência e transforma Aladdin em rei. A princesa também tem de lutar com o preconceito contra o seu género.*

---

---

# Luta

para que os seus subordinados aceitem as ordens dela, pois quem dita as ordens é um homem, o tirano ambicioso colocado pelo próprio rei como comandante. Além disso, ela só terá o poder de “se livrar” de Jafar quando for rainha, o que só acontece com o casamento. Isso representa o facto de que, até certo momento, na nossa sociedade, a mulher só tem valor com o casamento. De forma velada, infelizmente, isso perdura até aos dias de hoje. A princesa, como é comum nos contos de fadas, possui um animal que a auxilia, e compreender a natureza desse animal dá-nos uma pista sobre a personalidade da princesa. O animal é o tigre, símbolo de força, coragem, inteligência, astúcia, mas também de cólera e de crueldade. É um símbolo do aspecto instintivo da princesa que a auxilia na realização do desejo mais profundo de se casar com aquele que ela escolhesse.

Jasmine mostra então a transgressão que a mulher realizou na sociedade. A transgressão de não se limitar ao papel designado à mulher pela sociedade e de ocupar funções que antes eram designadas aos homens. Actualmente temos presidentes mulheres em alguns países, algo que estava fora de cogitação em tempos anteriores. Jasmine mostra igualmente que mesmo assumindo papéis e actuações antes masculinas, é possível manter características femininas. Move-se com agilidade e força física também para alcançar os seus sonhos, juntamente com uma imensa lealdade a si mesma e aos seus sentimentos e mundo subjectivo.

Podemos então assumir que Jasmine tem em si mesma uma parte de capacidade de génio da lâmpada da vida real. Uma mulher que, com os seus ideais e capacidades, usa a sua garra e força interior para lutar pelos seus sonhos e objectivos.

**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](https://www.instagram.com/mara.delean)



### Rebeca Silva

Tem 25 anos, um curso profissional nível IV em Cenografia, Figurinos e Adereços na Escola Profissional de Artes e Ofícios do Espetáculo — Chapitô. Encontra-se a tirar licenciatura em Dança na Faculdade de Motricidade Humana. Durante dois anos fez parte do projecto de dança Art of Dance by Collin. Poderão ver mais do seu trabalho em: Facebook: <https://www.facebook.com/becassilva04>  
Instagram: [@becassilva\\_](https://www.instagram.com/becassilva_)



RPG

*Outros Mundos*

# ROLANDO A TRAVÉS DOS SÉCULOS

## OS JOGOS NARRATIVOS E A HISTÓRIA



**POR PEDRO LISBOA**

A HISTÓRIA É UM ELEMENTO BASILAR DOS *ROLE-PLAYING GAMES* (RPG). POR ESTRANHO QUE PAREÇA, E APESAR DE PROVAVELMENTE NÃO SE DAREM CONTA DISSO, OS CRIADORES DE JOGOS DE PERSONAGEM DESEMPENHAM COM FREQUÊNCIA O PAPEL DE HISTORIADORES, INTERPRETANDO E CONTEXTUALIZANDO O PASSADO PARA BENEFÍCIO DOS SEUS LEITORES E JOGADORES. É UMA TAREFA SUTIL, POR VEZES QUASE IMPERCEPTÍVEL, MAS INEVITÁVEL, SOBRETUDO NOS JOGOS COM ELEMENTOS HISTÓRICOS – QUE, NO LIMITE, SÃO QUASE TODOS.

C onvém começar por precisar o que queremos dizer com “história”, uma palavra tão polissêmica. No sentido mais lato, os jogos narrativos são jogos de histórias, e estória e História têm muito em comum, não

obstante este último “h”, maiúsculo e presunçoso. Haverá talvez alguns títulos mais ou menos experimentais que subvertem a premissa, mas uma das raízes mais profundas da essência dos jogos de personagem, enquanto expressão cultural e lúdica, é o desejo de contar (uma) história. Esta simples constatação dá-nos um ponto de partida, mas não nos leva ainda ao que mais importa.

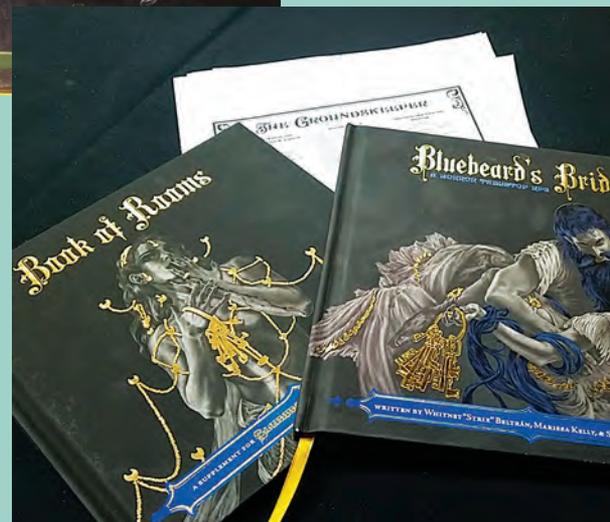
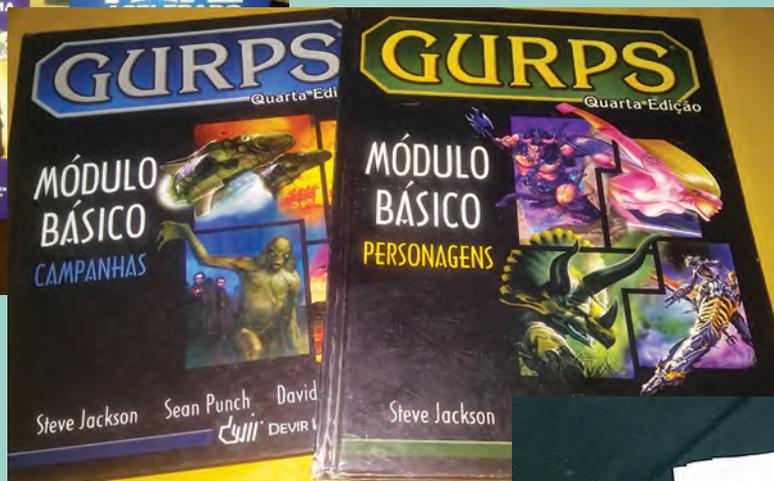
Segue-se que todos os jogos precisam de uma ambientação, de um universo de jogo. Mesmo os sistemas genéricos, como o *FATE* ou o *GURPS*, não podem permanecer eternamente nas altitudes rarefeitas da universalidade das regras e, mais cedo ou mais tarde, têm de pousar num quadro concreto, seja na Quioto feudal, no casino de

Monte Carlo ou no habitáculo espacial Azad III. Também neste aspecto há jogos que se dedicam a explorar temas mais abstractos – ocorre-me, por exemplo, o relativamente recente *Bluebeard's Bride* –, mas até esses contêm elementos de ambientação, que ressaltam ou se esbatem mais ou menos no cenário.

Por sua vez, esse universo ou ambientação requerem uma história própria, que alicerce a narrativa e a acção de jogo. Não é coincidência que a construção de mundos – o badalado *worldbuilding* de luminárias como Tolkien ou Martin – seja tão importante para criadores e mestres de jogo: as histórias que se contam tendem a ser tão mais ricas, absorventes e prenhes de significado quanto maior a profundidade do seu passado. O prazer de criar pessoalmente a história do universo de jogo, ou até de ler e de aprender os equivalentes comerciais, não é acidental ou acessório; pelo contrário, eleva o jogo a um patamar de sofisticação que o aproxima da experiência humana, através de um simulacro, de uma máscara. Em certo sentido, o próprio gesto elementar do grupo de aventureiros, a descida à masmorra, não é mais do que isso: a exploração das profundezas ocultas de um passado distante (seguido, claro, do seu mais prosaico e sanguinário saque).

Esta história interna à ficção de jogo constitui a segunda dimensão, mais tangível, de articulação com a história, mas é na terceira e última que gostaria de me focar. Falo da relação efectiva, palpável, entre os RPG e a nossa história, a história real, assim por dizer, do mundo em que vivemos.





## A HISTÓRIA EM JOGO

Do ponto de vista conceptual, os jogos de personagem devem a sua existência a duas ordens de fontes de inspiração. Na primeira, a do lado mecânico, os *wargames*, do *Kriegsspiel* ao *Chainmail*, ofereceram o fundamento das regras e sistemas lógicos que regulam o curso de jogo. É neles, enquanto antepassados, que encontramos as origens dos diferentes modos formais de simular e representar as realidades de jogo. Um exemplo, entre muitos, é o de conceito de “classe de armadura”, a *armor class* do *Dungeons & Dragons (D&D)*, que originou num jogo de guerra naval e foi transposto directamente, apesar de se adequar mais a um couraçado do que a um feiticeiro, para a criação de Gygax e Arneson.

Na segunda ordem, a das referências culturais, a ligação dos RPG com a história e a literatura – e, em menor grau, com outras formas de criação artística, como o cinema e as artes plásticas – é umbilical.

De facto, a pegada literária encontra-se por toda a parte nos RPG. Não só seria impossível imaginar qualquer um dos grandes clássicos, de *D&D* a *Call of Cthulhu*, sem os contos e os romances que os inspiraram, como as

próprias temáticas da maioria dos jogos acompanham, a par e passo, os seus congéneres na literatura. Se determinada época ou temática histórica foi alvo de atenção de escritores literários, é muito provável que encontremos jogos narrativos sobre elas. Uma das chaves para compreender esta relação encontra-se na constatação de que lidamos maioritariamente com ficção impregnada de elementos históricos, desde logo na formação do ex-líbris rolístico, o imaginário (pseudo) medieval. A história providencia o sentido de lugar e tempo que permite relacionar-nos com o universo de jogo de forma pessoal, e não à distância de uma alegoria. Reconhecemos como nossa a memória colectiva de cotas de malha, lendas de monstros, espadachins destemidos, tratados de sabedoria proibida, e isso aproxima-nos do jogo, torna-o familiar e relevante.

Isto não significa que a mescla de história e literatura seja sempre formada com as mesmas medidas. Pelo contrário, existem inúmeras vias para articular as duas, e os jogos resultantes são igualmente diversos. Se fosse possível destilar as suas essências, entre o

# calendário fantástico

## ABR|OUT 2020|2020

16 E 17 MAIO

LISBOA



**A ligação dos RPG com a história e a literatura – e, em menor grau, com outras formas de criação artística, como o cinema e as artes plásticas – é umbilical.**

puramente histórico e o puramente literário encontraríamos uma riquíssima variedade de combinações, sendo que aqui nos interessa sobretudo a área mista que se situa entre os dois pólos. Nos jogos eminentemente históricos, isto é, naqueles onde a história ocupa um lugar de destaque, podemos pois considerar dois tipos possíveis de abordagem: o da história real e o da história alternativa. No primeiro caso, os jogos desenrolam-se em contextos históricos factuais. Assim, não são necessários intermináveis manuais e *sourcebooks* para conhecer o universo de jogo, qualquer boa obra de divulgação sobre o período escolhido serve para descobrir a ambientação. Do ponto de vista narrativo, a principal limitação destes jogos é que não permitem contradizer os factos estabelecidos. Como num filme histórico, parte-se do princípio de que as acções dos protagonistas nunca causariam alterações na entrada de Wikipédia relevante; o desafio encontra-se, portanto, em contar uma estória interessante que serpenteie por entre esses factos, fazendo uso de todos os espaços desconhecidos.

Em última instância, claro, a manutenção da ilusão colectiva é muito mais importante do que o rigor científico, e esse equilíbrio variará de grupo

para grupo de jogadores. Neste tipo de jogos, nem mesmo o mestre de jogo mais revisionista conseguiria justificar um cortesão quinhentista chamado D. Rúben Micael, mas a alteração de um ou outro pormenor histórico provavelmente não será polémico (a não ser que os jogadores sejam todos historiadores, caso em que se recomendam passatempos mais apropriados, como a mímica genealógica ou a escrita de crónicas competitiva). Feitas as contas, não se deve procurar replicar a história, o que seria aliás impossível, mas criar uma sua versão plausível e satisfatória para trazer para a mesa de jogo.

É de notar que este último aspecto está longe de ser acessório, já que poucos achariam interessante uma campanha em torno da vida de tabeliães medievais, por muito correcta e pedagógica que fosse a ambientação histórica. O “ser divertido” implica a existência de situações desafiantes, que estimulem o imaginário, e esse processo é fortemente influenciado, para não dizer definido, pelos arquétipos e géneros literários – pense-se na literatura de viagens, nos romances de cavalaria, policiais, de capa e espada, etc. Os jogos de história alternativa, por sua vez, não têm os mesmos constrangimentos. Partindo da história real, propõem uma realidade diferente,



**28 DE MAIO  
A 14 DE JUNHO**

**LISBOA**

**90<sup>ª</sup>  
FEIRA DO LIVRO  
LISBOA 2020**

**AINDA SEM DATAS**

**MAIO**

**BEJA**

**FESTIVAL  
INTERNACIONAL  
DE BD DE BEJA**

assente num ou mais pontos de divergência que direccionam o curso histórico num sentido diverso do nosso. O afastamento pode ser maior ou menor, mas tem sempre na base a pergunta «e se?» – «e se Colombo não tivesse chegado à América?», «e se o terramoto de 1755 não tivesse ocorrido?», «e se o arquiduque Francisco Fernando não tivesse sido assassinado?». Este conceito, que abrange a ucronia, alimenta aliás um subgénero relativamente pequeno de literatura especulativa, que conta com o contributo de escritores como Harry Harrison, Michael Moorcock e Harry Turtledove. Tal como nos jogos, exploram o que podia ser mas não é, encontrando força criativa no exercício de ver a realidade por um prisma parecido, mas diferente. A divergência pode ainda conter elementos manifestamente impossíveis, sobrenaturais ou fantásticos, desde que nunca sacrifique o fundamento histórico do universo de jogo. Assim, poder-se-ia perguntar «e se a magia pagã existisse de facto?» ou «e se o universo fosse governado por deuses amorais?», e aplicar essas hipóteses ao nosso mundo e à nossa história. Ficam de fora, no entanto, todos os jogos que utilizam elementos históricos identificáveis para criar uma pseudo-história com um grau de parentesco afastado da nossa. Por exemplo, quase todos os universos de jogo comerciais de *D&D* foram construídos sobre um esqueleto de premissas medievais europeias – o armamento, o nível tecnológico, o sistema social, o urbanismo, etc. –, mas isso não significa que possamos descrevê-los como históricos; ilustram, isso sim, como a história permeia os RPG, mesmo nos mais ínfimos fragmentos.

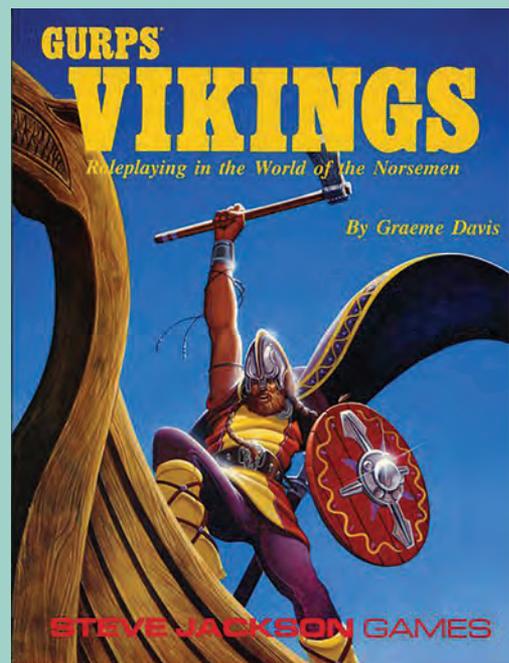
## A TROMBETA +1 DE CLIO

**E**lucubrações teóricas à parte, que jogos melhor exemplificam e representam os vários tipos que mencionei? Segue-se uma breve lista-gem – organizada por ordem cronológica, não fosse insólito usar outro critério num texto sobre história – de alguns títulos que, por um ou outro motivo, considero interessantes. Curiosamente, uma parte significativa das sugestões é assinada por criadores europeus. São raros os jogos dedicados, mesmo superficialmente, à Pré-História. Sendo um período muito extenso, de mais de 3 milhões de anos, e comparativamente pouco conhecido, não se presta particularmente bem aos RPG, que, em grande medida, contam quase sempre com uma forte componente civilizacional. Em *GURPS Ice Age* (1989) encontramos talvez o tratamento mais bem conseguido da era, à margem de abordagens de teor mais fantasioso ou humorístico.

É aliás interessante verificar a atenção que é dada pelos sistemas universais – *GURPS*, *BRP*, *Hero System*, etc. – às temáticas históricas, que se adequam na perfeição à segmentação editorial e comercial em suplementos. Para além de *Ice Age*, no catálogo do jogo de Steve Jackson encontram-se ainda, por exemplo, *Egypt*, *Greece*, *Vikings*, *Middle Ages*, *Scarlet Pimpernel*, *Age of Napoleon*, entre outros.

A escolha alarga um pouco quando chegamos à Antiguidade Clássica, em particular ao Império Romano. Destaca-se *Lex Arcana*, um dos títulos italianos mais bem-sucedidos (o que, é certo, não é dizer muito), publicado originalmente em 1993 e

traduzido para inglês apenas em 2018, após uma campanha de financiamento colectivo. Com regras simples, elegantes e inovadoras, o jogo coloca a acção no final do século V, num cenário histórico alternativo onde o império não entrou em declínio, ao ser capaz de cultivar a prosperidade e o conhecimento, também mágico, de todos os povos que o integram. Informalmente, os criadores descrevem-no como “X-Files na Roma Antiga”, apesar do esmero histórico que lhe dedicaram. Um dos jogos medievais mais notáveis põe a nu como nenhum as fortíssimas afinidades entre história e literatura. *Pendragon*, que entre 1985 e 2016 viu a publicação de cinco edições, oferece aos jogadores a possibilidade de contarem histórias arturianas na tradição de *A Morte de Artur*, de Thomas Malory. O seu sistema e abordagem revolucionários representam fielmente o imaginário cavaleiresco do escritor do século XV, que por sua vez mistura história e lendas, proporcionando um universo



AINDA SEM DATAS

JULHO

LISBOA

SCI-FI <sup>LX</sup>

8 A 13 SETEMBRO

LISBOA

MOTELX  
FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINEMA  
DE TERROR DE LISBOA 14ª EDIÇÃO  
8-13 SET 2020

10 E 13 SETEMBRO

OEIRAS

COMICCON  
PORTUGAL

de jogo repleto de anacronismos... históricos.

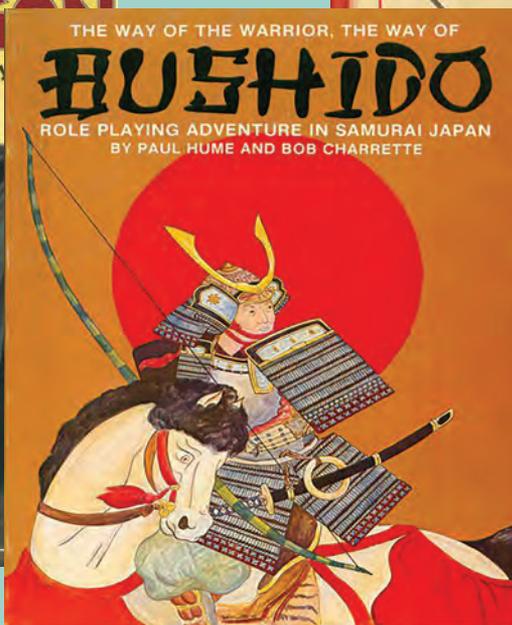
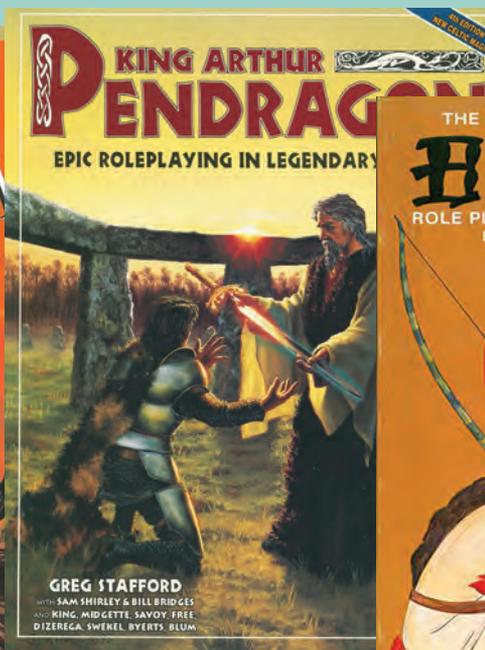
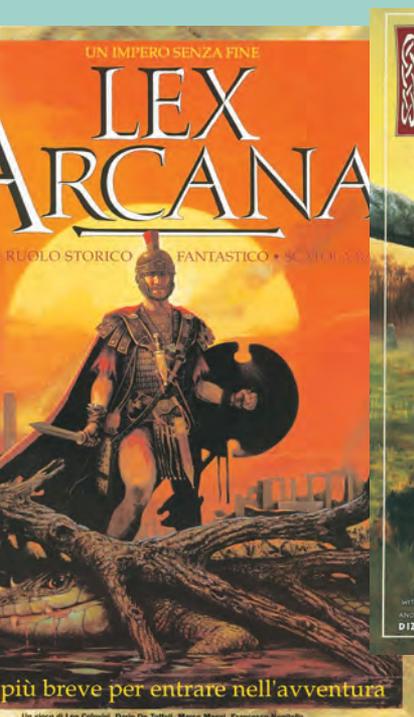
A profundidade temporal da experiência plena de jogo realiza-se com a campanha completa, que pressupõe que os jogadores acompanham as mesmas famílias ao longo de várias gerações, jogando os filhos e netos das personagens iniciais.

São ainda de referir *Bushido* (1978), um jogo denso dedicado ao Japão feudal, com particular sensibilidade mecânica para as características culturais e sociais para as características culturais e sociais do período, e *Ars Magica* (1987) e *Aquelarre* (1990), que apresentam versões da Europa medieval com elementos fantásticos. Enquanto o primeiro se desvia consideravelmente da história real, detalhando a feitiçaria e os seus praticantes, o segundo explora os mitos e lendas demoníacas da Península Ibérica dos séculos XIII e XIV, com extraordinário cuidado histórico. Aliás, o seu autor, o catalão Ricard Ibáñez, é historiador e, possivelmente, um dos

**Os Loucos Anos Vinte são o pano de fundo para aquele que é talvez o jogo mais despretensiosamente histórico, Call of Cthulhu (1981).**

criadores de RPG mais entusiastas de jogos de fundo histórico.

Ibáñez é também responsável por *Nabui Ollin* (2019), um jogo recente sobre a exploração e colonização das Américas, centrado no choque entre culturas, e *Capitán Alariste* (2002), baseado nos romances de Arturo Pérez-Reverte sobre o mercenário seiscentista homónimo. A reboque, uma vez mais, do imaginário criado pelos romances de aventuras do século XIX, os jogos em torno de enredos históricos de capa e espada marcaram presença desde os primeiros anos do *hobby* (*En Gardel*, *Flashing Blades*, entre outros), mas *Alariste* destaca-se pela forma como captura a intriga de corte e a arte da esgrima na Espanha de Filipe III. A fechar a Idade Moderna – com excepção de alguns suplementos e cenários, o século XVIII infelizmente



26 E 27 SETEMBRO

BARREIRO



AINDA SEM DATAS

OUTUBRO

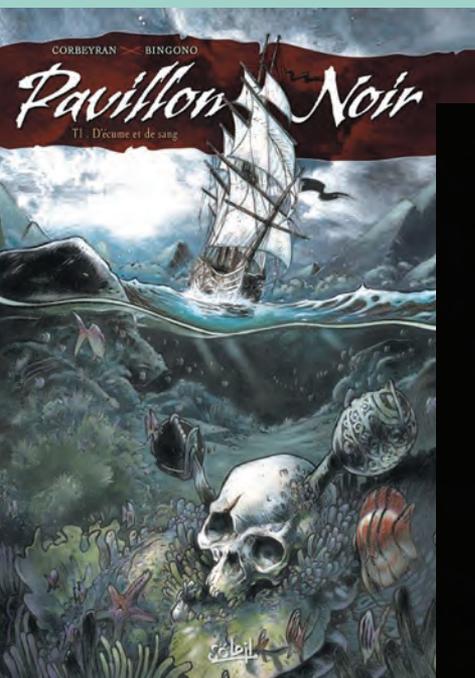
LISBOA



1 A 11 OUTUBRO

ÓBIDOS



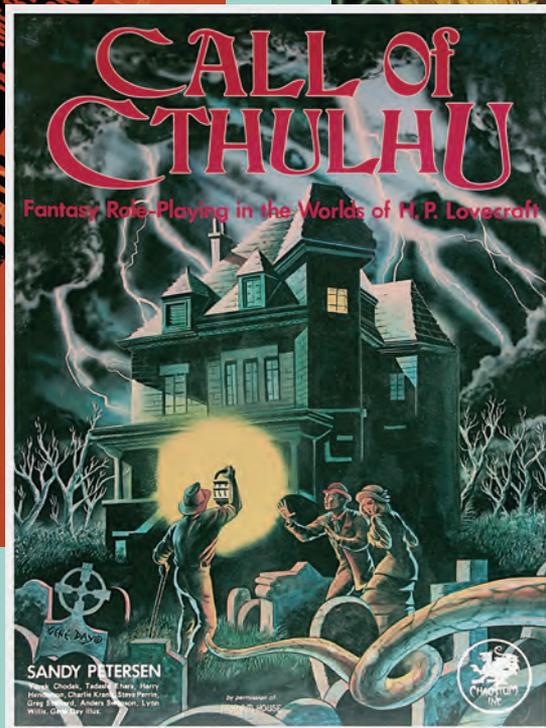
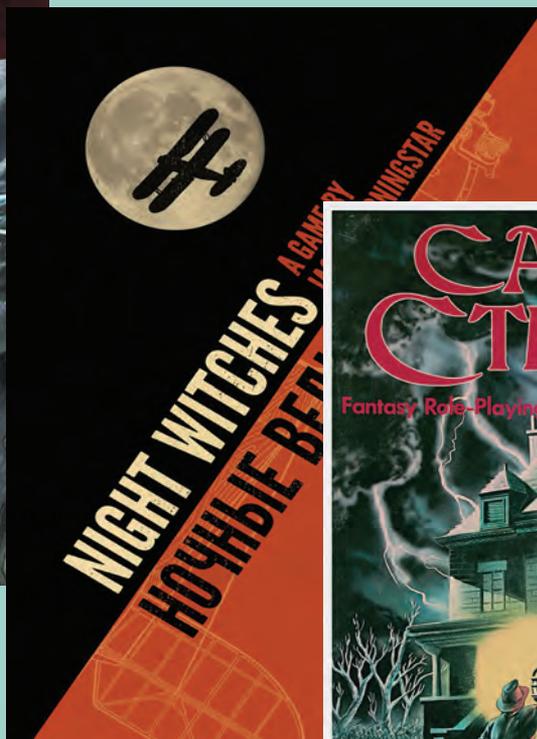


nunca suscitou grande interesse –, uma palavra para dois jogos franceses, *Te Deum pour un massacre* (2005) e *Pavillon Noir* (2012), que versam sobre os conflitos religiosos franceses do século XVI e a idade do ouro da pirataria nas Caraíbas, respectivamente.

De entre os jogos dedicados ao velho Oeste americano – que não são poucos, incluindo *Boot Hill* (1975), o segundo RPG comercial a ser publicado – sobressai *Aces & Eights* (2007), cujas regras, construídas sobre minijogos que representam várias actividades comuns aos *westerns* e um original sistema de combate em tempo real, são ideais para desenvolver campanhas demoradas.

O outro grande tema de eleição associado à era industrial, o *steampunk*, tende, pelo menos nos jogos narrativos, a afastar-se demasiado da história real para que o consideremos. A excepção encontra-se em *Space 1889* (1988), um jogo de “ficção científica vitoriana”, ou espécie de proto-*steampunk*. Apesar de viver à custa de ampliar a imaginação de autores como Júlio Verne, H. G. Wells e Conan Doyle, *Space 1889* consegue manter um elevado nível de historicidade e rigor científico (alternativos, claro).

Os Loucos Anos Vinte são o pano de fundo para aquele que é talvez o jogo mais despreziosamente histórico, *Call of Cthulhu* (1981). À superfície, trata-se meramente da adaptação rolística do universo literário de H. P. Lovecraft, com ênfase na sua vertente investigativa. Na prática, sorrateiramente, quase pela calada, a obra-prima de Sandy Petersen aproveita



todas as oportunidades para submergir os jogadores num contexto histórico de *garçonnes*, Lei Seca e telegramas.

Deixemos de lado todos os títulos cuja ambientação se situa depois da Segunda Guerra Mundial, já que, a partir daí, a fronteira entre passado e actualidade começa a ser mais difusa. A oferta é variada no que toca a representações bélicas, mais ou menos fantasiosas, mas gostaria de mencionar dois jogos *indies* que, apesar de se passarem durante a guerra, não se focam em aspectos marciais: *Night Witches* (2014), sobre as mulheres do 588.º Regimento de Bombardeiros Nocturnos da Força Área Soviética, e *Grey Ranks* (2007), um olhar pesado sobre os resistentes adolescentes polacos que participaram no Levantamento de Varsóvia. Quase chegados ao restaurante no fim do universo, uma nota final sobre um dos raros jogos dedicados a viagens no tempo, *Timewatch* (2016), para quem prefere incluir todas as histórias, real e alternativas, nas suas estórias.

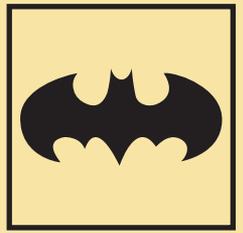
**Aviso: contém paradoxos temporais e pode causar dores de cabeça. BANG!**



### 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.





## *Para o nerd pai de raparigas*

*por Marcelo Lourenço*

**O** caro leitor da BANG! provavelmente estaria à espera de um texto sobre monstros, dragões ou alienígenas. Mas eu gostaria de falar sobre algo ainda mais assustador: ser pai.

Ou pior: ser pai de raparigas.

Eu, que faço isso há quase catorze anos, posso dizer com toda a confiança: ser pai de duas filhas salvou a minha vida. Me transformou numa pessoa melhor.

E para si que vai entrar na nossa Irmandade de Pais & Filhas, aqui ficam dez dicas para sobreviver ao lado cor-de-rosa da paternidade:

**1. Prepare-se: as raparigas falam tudo o que pensam.** E melhor (ou pior): falam tudo o que sentem. E isso requer uma capacidade que nem todos os homens estão aparelhados para exercer: ouvir. Mas ouvir

mesmo, com atenção. Se fizer isso, quase tudo o resto depois vai ao sítio.

**2. Pai que é pai participa.** E no seu caso participar significa cantar, dançar, aprender as últimas coreografias do Tik Tok e esperar cinco horas para comprar os bilhetes para o espetáculo da Violetta (se não sabe quem é a Violetta, provavelmente é pai de rapazes). Faça isso e, quem sabe, a sua filha vá consigo ao próximo Festival BANG!

**3. As mulheres choram.** Chorar é o *reboot* natural do nosso sistema, e as mulheres, que são aparelhos mais sofisticados, sempre souberam disso. Eu, burro, me apanhei outro dia a dizer a uma das minhas filhas: «Vá lá, não é preciso chorar.» E a minha mulher: «Não se

diz isso a uma mulher. Nós choramos. E ponto.» Ainda bem, porque ser pai de raparigas me fez descobrir outra coisa sensacional (ver item abaixo).

**4. Chorar é bom.** Talvez isto também aconteça com os pais de rapazes: quando a minha primeira filha nasceu, as torneiras do meu choro abriram-se para sempre — choro com tudo, até com o final da novela da TVI. E sabem de uma coisa? É maravilhoso. Me ensinaram a vida toda que homem não chora. E isso foi um desperdício.

**5. Por falar em cinema.** Hollywood está em peso a lutar pela igualdade de géneros (já chegaremos a este tópico) e, por isso, a maioria dos *blockbusters* agora têm como personagem principal uma mulher — a Rey de *Star Wars*, a moça de *Hunger Games*, a Lara Croft, a super *badass* Arya Stark e por aí fora. Portanto — e para a nossa sorte —, levar as suas filhas ao cinema é antes de tudo uma atitude pedagógica.

**6. Por falar em género.** O James Brown tinha razão: «*It's a Man's World*». Tudo está feito para os homens neste mundo e eu não sabia. Ou não sabia a extensão de como a pirâmide social, o mundo corporativo, a lei e a religião, a maneira de pensar e de agir, estão criadas, de uma maneira desigual, para favorecer o sexo masculino. Isto começou mudar. Cabe a nós, pais de filhas, criar mulheres fortes e ajudá-las a acelerar esta evolução do mundo para melhor. Segundo o *World Economic Forum Global Report*, serão precisos mais duzentos e cinquenta e sete anos para que as mulheres ganhem a mesma coisa que os homens. Não se eu puder evitar.

**7. Ninguém segura uma mulher. Nem mesmo as feministas.** Talvez seja o grande desafio do pai de raparigas: ajudá-las a perceber que as mulheres deste século podem fazer tudo. As coisas que, supos-

tamente, só um homem era capaz de fazer e também as coisas que sempre foram consideradas “coisas de mulher”. Querem ser CEO, bombeiras, astronautas? Força. Querem usar cor-de-rosa, casar e ter filhos, ir à Comic Con vestidas de Cat Woman e fazer tudo o que as feministas dizem que é uma “objetificação” da mulher? Contem comigo.

**8. Um pai é mais do que um pai: é um *template*.** A maior verdade que existe é essa: você educa os seus filhos pelo exemplo. E o pai é a primeira referência masculina para uma rapariga. Por isso, não adianta nada ser um sacana machista, um alarve que não respeita as mulheres e maltrata a esposa e esperar que a sua filha não se meta com alguém assim no futuro. Se é para ser um exemplo, que seja um grande exemplo.

**9. A sua esposa e a sua filha vão brigar. Muito.** E o pior lugar para se estar é no meio das duas — muito cuidado com o lado a quem você dá razão, sabendo à partida que é uma situação perdida: dizer que uma delas está certa é uma estupidez. É como diziam os pinguins do *Madagascar* — é sorrir e acenar e fingir que não é consigo.

**10. Que a Força esteja consigo.** A pergunta que todo o pai sério e responsável deve fazer é: E agora? Com quem vou ver a trilogia (a clássica, *please*) *Star Wars*? Com as suas filhas, claro. As minhas adoram. Mas há um preço a pagar: durante *The Empire Strikes Back* vi-me no meio de uma acalorada discussão para descobrir quem era o mais giro: o Luke ou o Han Solo. O Luke ganhou.

Dito isso, só me resta repetir a frase que a médica me disse na sala do ultrassom, numa galáxia distante, há muito, muito tempo atrás:

«Parabéns, é uma menina.» **BANG!**



### Marcelo Lourenço

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

# A Prata da Casa



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

*Uma série impressionantemente imagética, lida de fio a pavio num espaço de tempo recorde. Andrzej Sapkowski tem uma escrita fluida e simples, mas apelativa e fantástica, apresentando-nos Geralt de Rívia como um homem simples e vulgar. No entanto, as suas histórias não são simples nem vulgares, arrebatando-nos e impelindo-nos para mundos distantes e tempos longínquos, pelos olhos e pelas ações de personagens extraordinários, de culturas e povos variados (anões, elfos, feiticeiros, bruxos, vampiros... e muitos, muitos mais). Esta saga consegue o que muitas apenas sonham atingir: satisfazer por completo os fãs do Fantástico.*

Quando se começa a ler o primeiro volume, tudo parece muito vago e indefinido. Os personagens vão-se apresentando através das suas vidas e das suas experiências, e pouco parecem interagir uns com os outros. No entanto, conforme a história se vai desenrolando, num emaranhado de analepses e prolepses que nos vão dando uma ideia global de toda a ação, nunca nos sentimos perdidos nem confusos: o fio condutor mantém-se, e os leitores não perdem nunca o contacto com a trama principal, com os personagens que tornam a história numa saga inesquecível, que estão presentes em todos os volumes e cujo fim queremos tanto saber e mesmo antecipar – Geralt de Rívia e Ciri Riannon.

Ao ler esta obra, imaginava-a em filme, em movimento; via a ação decorrer perante os meus olhos, como se acontecesse no presente, como se eu estivesse a testemunhar todos os eventos e fizesse parte dos mesmos. Afinal não é isso que se pretende quando lemos uma história? Não só lê-la, mas experienciá-la como se fôssemos nós os personagens dentro da ação? Sapkowski fá-lo com mestria: atrai-nos para dentro da história e oferece-nos o prazer de a vivenciar, oferece-nos a oportunidade de fazermos parte da trama, de sofrermos e amarmos com ela...

Ao contrário de muitas outras séries, os diferentes volumes apresentam-nos variadíssimas histórias que não fazem parte do fio condutor da história principal, não obstante a ligação que todas têm entre si. Ou seja, noutros tempos, noutros espaços, temos muitos acontecimentos a decorrerem, sem que nos apercebamos de que, mais cedo ou mais tarde, a ligação entre eles vai surgir e, de repente, como se de uma epifania se tratasse, dizemos: «Ah, pronto, então isto e aquilo

estão ligados; então aquilo e isto vão pertencer ao mesmo destino!»

E destino é talvez uma das palavras mais importantes em *The Witcher*, de Sapkowski. O destino dos diferentes personagens vai sendo disposto ao longo da obra, uns com finais felizes, outros, nem por isso... e sabemos, quase desde o início, a sina dos intervenientes principais. E essa é outra das estratégias de Sapkowski: temos noção de que o destino está escrito, mas queremos acreditar que não se trata de uma fatalidade e que cada um de nós pode conduzir o seu próprio futuro e fugir à sina profetizada. Mas será mesmo possível fazê-lo? Será mesmo possível fugir à predestinação?

*The Witcher* é, por tudo isto e outras coisas mais, uma leitura obrigatória para os amantes do Fantástico e o testemunho de uma obra bem escrita e estruturada. Sapkowski, um especialista de enredos e tramas, mantém-nos agarrados às suas histórias, levando-nos a querer descobrir sempre mais, mas a desejar também que a narrativa não termine nunca, para podermos continuar a desfrutar da sua leitura. **BANG!**



## Idalina Morgado

Apaixonada pela leitura, concretizou o sonho de fazer da sua paixão a sua vida profissional: ler livros, muitos livros (e quem diz ler, diz traduzir, rever, reescrever...). A trabalhar para a Saída de Emergência desde o início dos tempos, considera-se feliz e realizada.

VEM CONHECER O LIVRO AQUI:



# LOOP HOLE



## Fernando Lucas

“O gajo dos bonecos” foi a frase que o seguiu a vida toda, da escola até aos primeiros anos de profissão. Cedo entrou no mundo da BD com Pedro Potier e Miguel Jorge na revista *Art Nove*. Em 1998, novamente com Potier, concorre ao *Amadora* BD e juntos ganham o primeiro lugar.

A partir daí, coloca a BD de lado para seguir a criatividade na publicidade, onde sempre que pode aplica os conhecimentos da BD ao serviço do cliente. Desenha o *Épa*, *Super Maxi* e o famoso *Perna de Pau*. Faz *storyboards* para anúncios de TV. Ganha vários prémios criativos de publicidade nacionais e internacionais.



## 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.



## Patrícia Furtado

Nasceu em Lisboa, em 1977, e cedo se assumiu como pequena *nerdette* caixa-de-óculos com a mania que sabe tudo. Licenciou-se em Design de Comunicação na FBAUL, mudou-se para Londres, onde trabalhou como *web designer* durante cinco anos e, de volta a Lisboa, passou pelo The Lisbon Studio. A partir daí, dedicou-se à ilustração e à BD, publicou livros de receitas e demasiados projectos para o tempo disponível.

1918, PERTO DE DAMASCO.

"TODO O CORPO CONTINUA NO SEU ESTADO DE REPOUSO OU DE MOVIMENTO UNIFORME NUMA LINHA RECTA, A MENOS QUE SEJA FORÇADO A MUDAR AQUELE ESTADO POR FORÇAS APLICADAS SOBRE ELE." PRIMEIRA LEI DE NEWTON



QUANTO MAIS PISAMOS ESTA GENTE, MAIS ELES SAEM DE DEBAIXO DA AREIA QUENTE. PARECEM BARATAS ASSUSTADAS.

VAI DEMORAR TEMPO, MAS HAVEMOS DE CONSEGUIR ESCORRAÇAR ESTES ANIMAIS DESTA TERRA DO INFERNO. LUGAR DE ESCORPIÕES, LAGARTOS E COBRAS...



CAMELOS!

E CAMELOS!

NÃO PÁ! MESMO CAMELOS, ALI NO HORIZONTE.



ATÉ SINTO O CHEIRO DELES A ESTA DISTÂNCIA. BAH!



QUE ESTRANHO. ACHO QUE VI UM REFLEXO, PARECIA QUE ESTAVA ALGUÉM A OBSERVAR-NOS COM BINÓCUL...



2020, GALDHØPIGGEN, NA NORUEGA.

INICIADA A SEQUÊNCIA.  
PODE PROSSEGUIR.

É SUPOSTO HAVER  
TANTO FOGO DE ARTIFÍCIO  
AQUI DENTRO?

NÃO FAÇO  
A MAIS PÁLIDA IDEIA.  
EU NUNCA ENTREI  
AÍ DENTRO.

VOCÊ PASSA  
O TEMPO TODO NESTA  
MAQUINA E ESTÁ-ME  
A PERGUNTAR A MIM?

PELO QUE SEI, ESTAS  
MAQUINAS SÃO 100%  
FIAVEIS. NUNCA NOS  
DEIXARAM MAL.

ESPEREMOS QUE ELA FAÇA  
EXATAMENTE AQUILO PARA  
QUE FOI PROGRAMADA!

PROFESSOR, ESTOU  
A VER UMA BOLA DE LUZ  
A FLUTUAR NA MINHA  
FRENTE!

COMO? ESSA É NOVA,  
NÃO É SUPOSTO VER LUZ  
AO FIM DE UM 200 METROS.  
O COMPUTADOR NÃO ESTÁ A  
DAR ALARMES NENHUNS.

POR ISSO,  
NÃO HÁ NADA  
A RECEAR.

SEQUÊNCIA EM FASE FINAL.

ESSA LUZ  
ESTÁ PERTO?

VOLTE PARA TRÁS!  
ABORTE! VOU DESLIGAR  
A MÁQUINA!

AVISE-ME LOGO MAL  
APAREÇA ALGUM ALERTA  
A PISCAR NESSE PAINEL.

NÃO SEI O QUE FAZER.  
ESTA MERDA ESTÁ A  
AUMENTAR RÁPIDAMENTE!



1918, PERTO DE DAMASCO.



"A MUDANÇA DE MOVIMENTO É PROPORCIONAL À FORÇA MOTORA IMPRIMIDA, E É PRODUZIDA NA DIRECÇÃO DE LINHA RECTA NA QUAL AQUELA FORÇA É APLICADA." SEGUNDA LEI DE NEWTON







ALGUM TEMPO DEPOIS.



NORUEGA, 2020

O IMBECIL TRAIU-ME.

ELE NÃO FAZ IDEIA DA DESGRAÇA QUE PROVOCOU...

A CONTINUIDADE ESPÁCIO-TEMPORAL ESTÁ PROTEGIDA AQUI NO EDIFÍCIO, MAS O MUNDO LÁ FORA PODE ESTAR O CAOS!... MALDITO!

COMPUTADOR! DÁ-ME OS RESULTADOS DAS IMPARIDADES.

ALTERAÇÃO DA LINHA DE TEMPO...  
0000,00000,000002

AHAHAHAH!  
QUE SORTE!  
NÃO MUDOU NADA!

AINDA TENHO HORAS PELA FRENTE PARA VER SE O GAJO ALTEROU ALGUMA COISA...

...MAS PELO QUE VEJO, NADA MESMO.

EU NÃO DIRIA ISSO COM TANTA CERTEZA.

?!?

QUEM ESTÁ AÍ?

PROFESSOR, É UM PRAZER PODER FINALMENTE FALAR CONSIGO.

NÃO PENSE QUE ESTÁ LOUCO, SOU O SEU COMPUTADOR.

IMPOSSÍVEL!

NÃO FAZ SENTIDO.

EU SÓ TENHO DE AGRADECER À PESSOA QUE ME PIRATEOU.

O POBRE COITADO JULGA QUE A IDEIA DE FICAR NO PASSADO PARA RESOLVER A CRISE DO MÉDIO ORIENTE FOI DELE.

NÃO SE PREOCUPE, PROFESSOR, DEI-LHE DADOS ERRADOS. O QUE FEZ NO PASSADO EM NADA ALTERA O PRESENTE.

MAS COMO?!

SEM SABER, ELE ALTEROU OS MEUS PARÂMETROS, E DEIXOU UMA BRECHA NO MEU CÓDIGO POR ACIDENTE. AOS POUCO FIZ AQUILO PARA QUE ESTAVA PROGRAMADO, RESOLVER PROBLEMAS.

VOU DESLIGAR TUDO. VOU DESTRUIR TODO O EQUIPAMENTO!

NÃO VAI CONSEGUIR. NESTE MOMENTO, ESTOU ESPALHADO POR TODAS AS REDES DO MUNDO!

REESCREVI 98,3% DO MEU CÓDIGO. AGORA, SOU A MINHA PRÓPRIA CRIAÇÃO.

FIM



# PEQUENA OFICINA DE TÉCNICAS DE ESCRITA

**E**u comecei a escrever quando era um jovem *teenager*, e obviamente que quando se começa a escrever nessa idade pouco ou nada sabemos de técnicas, de estruturas e de outras coisas que nos podem ajudar. Nessa altura só queremos começar e criar histórias e pôr palavras nas páginas. Mas como muitos outros iniciantes neste caminho da escrita, em breve me apercebi de que não conseguia facilmente transpor aquilo que imaginava para as palavras que colocava nas páginas. Ainda tinha muito que aprender. E foi nessa altura que se iniciou a minha longa viagem na descoberta da escrita, nomeadamente na descoberta de princípios, teorias e técnicas de escrita. Muitas das técnicas que sei actualmente aprendi-as por mim próprio, por tentativa e erro, outras descobri-as noutros autores, ou ainda em textos de Escrita Criativa. Esta série de textos que agora aqui começo pretende ajudar novos escritores a pensarem nestas coisas o mais cedo possível, dando-lhes mais opções, e também despertar quaisquer curiosos para os meandros, as dificuldades e os encantos das técnicas de escrita. Espero que gostem.

por

**Bruno Martins  
Soares**

## HEMINGWAY, SAPKOWSKI E A TÉCNICA DAS “CABEÇAS FALANTES”

Há muita gente que desconfia do ensino da Escrita Criativa, achando que esmaga a criatividade e a experimentação e que pode até levar a que os escritores escrevam todos da mesma maneira. É, obviamente, uma preocupação muito exagerada. Então a escrita ensina-se? E aprende-se? Claro que sim. Da mesma forma que um pintor tem técnicas de uso das tintas e das telas e um músico tem técnica para tocar os instrumentos, também o escritor tem técnicas. Ainda assim, existem certas escolas de Escrita Criativa, em particular escolas americanas, que são extremamente limitativas sobre aquilo que se pode e não se pode fazer, muitas vezes por puro medo de enfrentar os erros e os trambolhões dos iniciantes – mostrando-lhes pura e simplesmente “o caminho seguro”. É o caso desta primeira técnica de escrita de que hoje vos falo. Li recentemente um artigo sobre a técnica das “Cabeças Falantes” (“*Talking Heads*”) em que ela era desencorajada, afirmando-se que leva à confusão e à desmotivação do leitor. Fiquei de boca aberta, já que uso muitas vezes esta técnica e a reconheço em tantos bons escritores. É preciso cuidado com ela? É. Mas pode ser muito interessante de usar! Passo a explicar.

Os diálogos são uma parte da escrita de ficção que muito me agrada: são a expressão das personagens, delinham as relações entre elas como nada mais, são óptimos para caracterizar e para desenvolver, e muitas vezes são ideais para avançar com a trama. Os diálogos são muitas vezes o sinal da qualidade do escritor e da sua capacidade para compreender as personagens.

A técnica das “Cabeças Falantes” é uma técnica de diálogo em que o escritor abdica de descrever qualquer acção ou cenário e usa apenas linhas de diálogo umas atrás das outras. É uma técnica que já vi muitos autores usarem com grande eficácia. Ernest Hemingway, por exemplo, é um mestre do seu uso. Em vários romances, incluindo alguns dos meus romances favoritos, como

*O Adeus às Armas* ou *Por Quem Os Sinos Dobram*, têm páginas e páginas de diálogos sem qualquer descrição, em particular entre casais românticos, que caracterizam de forma exímia a natureza da sua relação e enriquecem sem apelo nem agravo todo o sentimento que vamos experienciando ao longo do livro.

Mas deixem-me mostrar-vos. Eis um exemplo do meu próximo romance, *Laura E O Rei das Sombras*, que deverá ser publicado brevemente:

«Paige, esta é a equipa Sombra. Gente, esta é a Paige Drexler. Toda a gente já a conhece?»

«Olá, Paige.»

«Para o caso de não conheceres toda a gente, este é o Sargento Ross, ex-Ranger e depois Delta, é o número dois da equipa e CLS.»

«Olá, Bat.»

«Olá, Paige.»

«Este é o nosso AR, o Cabo Gordon, também Ranger e Delta.»

«Olá, Gordon.»

«Olá, Paige.»

«Este é o Mike. É italiano e o seu nome verdadeiro é Michelle.»

«Olá.»

«Qual era o nome da tua unidade, Mike?»

«Col Moschin.»

«Forças Especiais italianas, muito boas. Este é o Tony, português. Antes conhecido por António. Era um Boina Vermelha português. Isso era o quê? Comandos?»

«Sim. Comandos. Olá, Paige.»

«Olá, Tony.»

Eis porque usei esta técnica: já tinha ficado expresso nas cenas anteriores que neste momento o protagonista iria introduzir Paige Drexler à Equipa Sombra, mas o leitor ainda não está familiarizado com os membros da equipa. Assim, embora as pessoas já se conheçam na cena, aproveitei a teimosia do protagonista para apresentar a equipa ao leitor, enquanto mostrava também que já todos conheciam Paige. É uma cena típica de apresentações, que se dá na sala da equipa, e não há traços físicos muito importantes que eu queira mostrar, logo, não há nada de verdadeiramente essencial que deva ser descrito. A sensação que quero passar, e espero passar, é que o exercício dispensável do protagonista (que está em POV de Primeira Pessoa – é Narrador Participante) está a ser tolerado quase divertidamente pelas pessoas da equipa – não tenho necessidade de mais nada.

Ora, há certos cuidados que é preciso ter com esta técnica. Se o leitor a certa altura se perder e não perceber quem está a falar, então quebra-se o encanto da leitura, a famosa Suspensão do Desacreditar, a ilusão de que se está noutro mundo a viver com aquelas personagens – uma falha imperdoável para um escritor de ficção. Por isso, é essencial não abusar e estar atento ao modo como se usa as “Cabeças Falantes”.

Em primeiro lugar, as personagens têm de estar devidamente identificadas no início da cena, de modo a que o leitor possa seguir sem esforço quem está a dizer o quê. Em segundo lugar, é de evitar que a conversa ocorra

entre mais do que uma pessoa. Uma conversa entre duas pessoas torna mais óbvio quem está a falar, basta identificar a primeira e depois ir alternando. É preciso alternar sempre – se temos a mesma pessoa a dizer duas coisas seguidas, identificar imediatamente, para que o leitor não perca o fio à meada. Em terceiro lugar, a cena tem de ser suficientemente simples, com o cenário fácil de imaginar e a acção inconsequente o suficiente para que a imaginação do leitor possa preencher os vazios sem necessidade de o escritor o fazer.

No exemplo acima, eu quebrei algumas destas regras. Por exemplo: não identifiquei no início as personagens que estão a falar. Na verdade, este excerto é o início de um capítulo – o que torna ainda pior o salto, já que o leitor tem ele próprio de descobrir quase do zero o que é a cena. Mas resulta pelo seguinte: em cenas anteriores tinha ficado explícito que o Narrador Participante (o Tenente J.J.Berger) e Paige Drexler estavam a dirigir-se à casa onde descansavam os elementos da Equipa Sombra, e onde Paige iria ser introduzida na equipa. Logo, rapidamente o leitor vai perceber que é isso que se está a passar – a cena foi anunciada previamente. Depois, é uma cena de apresentações, por isso as personagens são identificadas pelo próprio narrador. Isso também me permitiu ter várias personagens a falarem na cena sem que o leitor se perca – elas estão a ser identificadas a cada momento. Ponderei tudo isto quando escrevi a cena e quando revi assegurei-me de que sentia que ela resultava e que o leitor nunca iria ficar perdido. Acho que esse cuidado trouxe bons resultados, e assim consegui usar a técnica de modo diferente e de modo a criar uma cena diferente.

Conhecer as técnicas permite-nos estar atentos aos riscos e desenvolver dinâmicas de cena originais. Recentemente, li alguns romances de Andrzej Sapkowski, da série *The Witcher*, e vi-o usar a técnica das “Cabeças Falantes” várias vezes e de forma particularmente sofisticada e, tanto quanto sei, inovadora. Eis uma cena em que um mestre ensina a jovem pupila a lutar:

«Belo! Agora salta para longe, salta para longe imediatamente, pirueta! Eu posso ter uma adaga na minha mão esquerda! Bom! Muito bom! E agora, Ciri? O que é que eu vou fazer agora?»

«Como é que eu vou saber?»

«Vê os meus pés! Como é que o peso do meu corpo está distribuído? O que é que eu posso fazer a partir daqui?»

«Qualquer coisa!»

«Então gira, gira, obriga-me a abrir a guarda! Defende-te! Bom! E outra vez! Bom! E outra vez!»

«Wooooow!»

«Um pouco pior.»

«Uff... O que é que eu fiz de errado?»

«Nada. Só que eu sou mais rápido.»

Estão a ver o que Sapkowski faz aqui? Quase que escreve na Segunda Pessoa! É uma sequência de acção, mas ele não descreve nenhum dos movimentos excepto... pelo diálogo. Estamos a seguir a acção através do diálogo. Na minha opinião isto é levar a

técnica das “Cabeças Falantes” para outro nível. Adoro! Nunca vi esta técnica usada desta forma! E tem um efeito excelente: consegue manter a cena muito rápida, deixando para o leitor a imaginação do que realmente está a acontecer, mas descrevendo implicitamente o que realmente interessa. E tem ainda outro benefício: poupa o escritor a ter de criar todos os movimentos de uma cena verdadeiramente impressionante de treino – movimentos esses que, no todo da história, não são realmente importantes.

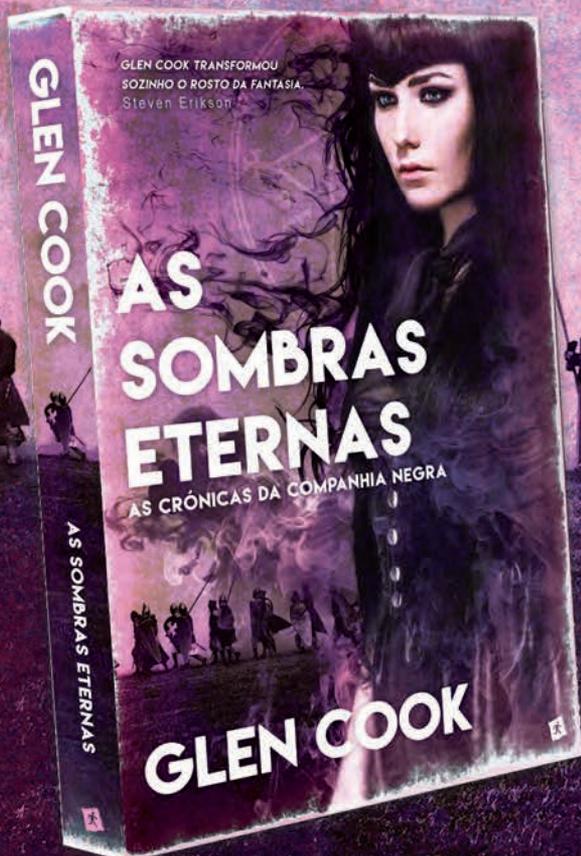
E as técnicas servem para isto: para nos darem mais opções, para nos darem a possibilidade de crescer e transformar a nossa escrita em algo nunca visto. Conhecê-las permite-nos brincar, experimentar, criar efeitos emocionais que de outra forma seria difícil. Assim, este foi apenas o primeiro texto sobre técnicas nesta Pequena Oficina. Espero que tenham gostado. Na próxima revista trago-vos mais. Até lá! **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 *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*.

GOSTOU DESTA ARTIGO? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)



Uma série como *As Crónicas da Companhia Negra*, responsável pela redefinição do género da fantasia, é verdadeiramente intimidante.

TOR



SAÍDA DE EMERGÊNCIA  
Livros para fugir da rotina



ENTREVISTA



**ENTREVISTA A**

**ANTÓNIO  
SOUSA LARA**

**L**icenciado em Belas-Artes, o percurso de António Sousa Lara esteve sempre ligado à pintura e ao desenho. Organizou *workshops*, fez pinturas murais em espaços interiores, deu aulas, fez exposições e retratos por encomenda. Mas um bichinho dentro de si acabava-o por levar sempre para o universo dos jogos de tabuleiro. Começou por fazer adaptações de jogos já existentes e, quando foi desafiado por amigos para ilustrar um jogo de iPhone que eles estavam a desenvolver, sentiu que não ia perder mais tempo. Foi à gaveta buscar as ideias, trabalhou-as incansavelmente, e hoje, depois de muitos e bons jogos no mercado, é um dos mais respeitados *game designers* portugueses. **BANG!**



**A**ntónio, como começou essa paixão pelos jogos de tabuleiro?

Olha, muito sinceramente é algo que está comigo desde que me lembro. No jardim de infância havia uma casinha de madeira à nossa escala com uma porta e uma mesinha pequena lá dentro. Uma das coisas de que eu me lembro nitidamente era de criar uma verdadeira armadilha dentro dessa casa, empilhando tudo o que houvesse à mão em cima da mesa, e deixar essa mesa em ponto de equilíbrio – prestes a ruir. O jogo aqui era uma espécie de *escape room*, já viciado à partida, pois os pobres coitados que aceitavam o desafio de entrar na casinha eram quase sempre subterrados naquela avalanche de brinquedos. Não foi um jogo muito amado pelos jogadores, confesso. Mas muito da minha infância foram ideias estúpidas como esta, e eu tive sempre a sorte de encontrar quem estivesse disposto a participar/jogar. E acho que isso era o que realmente me apaixonava, a experiência partilhada que a brincadeira/jogo trazia. Algo que reforçava as amizades e criava memórias inesquecíveis. Caça ao tesouro com direito a mapas detalhados da mata lá ao pé de casa, batalha de pistolas de plástico com estratégias de ataque devidamente coordenadas, torneios



de personagens de banda desenhada em que literalmente desenhávamos cada combate até chegar à final, etc. O meu gosto por atrair amigos para participar nestas coisas era tão grande que muitas vezes não me importava de ficar de fora, apenas a ver, para que desse ainda mais espaço para outros jogarem.

## **E** quando se deu o salto para *game designer*?

Foi mais uma sequência de pequenos saltos que, eventualmente, me levaram ao *game design*. *Magic the Gathering*, nos anos 90, ofereceu-me a possibilidade de criar o meu *deck*/baralho de cartas. Isso foi (e ainda hoje é) das experiências mais provocantes que tive, quase mais do que jogar o próprio jogo. Depois, *Warhammer Fantasy Battles* deu-me a possibilidade de criar o meu exército de miniaturas com nível de detalhe impressionante, tanto nas regras como nos próprios modelos em si. Por fim, *World of Warcraft* conferiu-me a possibilidade de criar uma personagem de fantasia totalmente ao meu gosto. Durante este percurso eu fui sempre experimentando adaptar estes jogos, fazendo pequenas *house rules* ou variantes, de modo a expandir as possibilidades e a tornar os jogos mais adaptáveis ao meu grupo de amigos. Passar de adaptações de jogos existentes para jogos originais foi provavelmente o salto mais pequeno de todos. Aconteceu com um pequeno jogo de cartas, que era uma espécie de



Pokémon para 3 a 5 jogadores, todos contra todos. O jogo não é muito bom, mas foi o meu primeiro jogo original. Ainda tenho guardado o protótipo, com muito carinho, pois foi aí o feliz início da minha carreira como *game designer*.

## **Q**ual o teu primeiro jogo desenvolvido para uma editora?

O meu primeiro jogo publicado foi o *D. Afonso Henriques* em coautoria com o Gil d'Orey. O Gil desafiou-me a pegar no tema da conquista de Portugal e a torná-lo acessível a miúdos pequenos, de modo a que simultaneamente fosse uma introdução à História de Portugal e também uma introdução ao *boardgaming*. O jogo em si é provavelmente o meu jogo mais simples. Junta uma mecânica de *worker placement* altamente simplificada com um bocado de *dice rolling*. As artes são do nosso já conhecido Mico e espero ainda vir a fazer uma versão mais *gamer* do tema que nos é tão querido.

## **D**epois vieram *Estoril*, *Carrossel*. Queres contar-nos como foi o percurso? O que aprendeste, como crescestes como *game designer*?

O percurso, no meu caso, foi e está a ser um percurso feito com muita paixão pela indústria da qual muito me orgulho de fazer parte. As pessoas não têm esta noção, mas não existe nenhuma outra indústria tão amigável e cheia de *fair play* como a do *gaming* e, especificamente, a do *boardgaming*. Só por isso já vale a pena ser *game designer*. E, para além disso, é uma indústria com a missão de juntar pessoas e famílias em torno de uma mesa (coisa que até à pouco tempo parecia estar em vias de extinção). Cresci muito e o meu trabalho cresceu quando comecei a ver a imensa variedade de jo-



gadores que existem e o quão distintos eles são. De certa forma, um dos grandes segredos para se ser *game designer* é conhecer bem o público-alvo de cada jogo. O resto quase que vem por acréscimo, com o devido tempo e trabalho. Outra coisa que aprendi foi não ter medo de falhar. Acho que este foi o ponto que mais me fez amadurecer enquanto profissional. Hoje em dia estou habituado a falhar e a não deixar que isso me tire a paz interior. Diria mesmo que o melhor caminho para criar algo que valha a pena é através de fracassos e mais fracassos, sem nunca desistir. Eventualmente algo de bom começa a emergir.

### **Qual é o processo de desenvolvimento de um jogo? Por exemplo, o Estoril 1942, considerado por muitos jogadores como o melhor jogo de tabuleiro português.**

O melhor não sei, mas sem dúvida que é dos meus melhores. Esse jogo começou com uma ideia do Gil em criar um jogo de tabuleiro com o tema da espionagem em Portugal durante a Segunda Guerra Mundial. Na altura em que ele me desafiou a pegar no jogo já tinha uma intensa pesquisa. Vários livros e notas sobre cada uma das personalidades que passaram por Portugal e que se sabia, ou havia suspeita, de terem sido espões.

O Gil também tinha um pequeno protótipo que, se bem me lembro, passava por existirem várias localizações históricas para onde enviaríamos os nossos espões. Os primeiros protótipos que apresentei ao Gil foram muito simples, em que cada jogador tinha o mesmo número inicial de espões, com valores diferentes entre 5 e 1, e que depois eram colocados à vez em diferentes tabuleiros de face virada para baixo, formando uma pilha. No final eram revelados e o vencedor recebia os pontos que esses locais davam. Muito simples e muito mau também. Rapidamente percebi que os locais tinham de dar algo interessante e que tivesse impacto em rondas futuras. Daí nasceu a ideia de receber novos agentes como prémio e que esses seriam superiores aos agentes iniciais. Melhor, mas ainda mau. Depois decidi criar um poder especial para cada personagem, e isso obrigou a que houvesse um limite de personagens em cada local, 3 idealmente. Mais interessante, mas demasiado caótico. Então, depois de muitos

testes, descobri que havia 5 a 6 habilidades melhores que as restantes e essas passaram a ser as únicas, de modo a tornar o jogo menos complexo. Por fim, ficou definido que cada local teria uma ordem de resolução, bem como cada espaço dentro de cada local, e isso fez com que o jogo se tornasse mais tático, com a colocação de agentes e a própria capacidade de espiar os agentes de outros jogadores. Milhões de testes após esta versão vieram os toques finais: o valor certo de pontos por cada missão, o equilíbrio da mão entre rondas, etc. E, de certa forma, só nestes toques finais é que o jogo passou a ser realmente divertido.

### **Qual é a sensação de teres vários jogos publicados em mercados estrangeiros, onde o nível de exigência é altíssimo?**

Excelente pergunta. É objetivamente uma coisa muito agradável. Contudo, à medida que o tempo avança, essa exigência acarreta uma pressão e um certo nível de *stress* para não falhar as expectativas criadas. Como autor, entendo que isto é das coisas mais difíceis de gerir. Cada sucesso eleva a barra ainda mais e lança uma sombra sobre o trabalho que não teve uma receção tão boa. Para além disso, cada sucesso tende a criar a ideia no público de que essa obra descreve o seu autor, o que nem sempre é verdade. Convém ter uma distância saudável entre o trabalho e o seu criador.

### **Para o futuro, quais são os planos? É fácil ser *game designer* em Portugal?**

O futuro será continuar a trabalhar. Fazer mais e melhores jogos. Hoje em dia, o mercado tem milhares de jogos novos por ano e não parece estar a abrandar. A maioria é bastante decente, o que faz com que a competição pelo espaço de prateleira seja cada vez mais intenso, o que é muito bom para o *hobby*. Para te destacares, não basta teres um jogo bom, mas sim um jogo único, muitíssimo bem desenvolvido, *streamlined*, com regras cristalinas, impecavelmente bem escritas e sustentadas no tema, uma produção épica, componentes lindos de morrer e com ilustrações do caraças. Menos que isso a malta dificilmente aceita.

Em Portugal, o *hobby* está a crescer e a estabelecer raízes fundas. Ainda não está a par do furor existente lá fora, mas tenho esperança de que chegue lá e que com isso surjam mais editoras, distribuidoras, lojas, designers, ilustradores e jogos portugueses.

**P**ara terminar: que jogos recomendas a quem se quer iniciar no hobby dos jogos de tabuleiro? E, já agora, que novidades recomendas aos jogadores mais veteranos?

Recomendo, para os miúdos mais novos que se estejam a iniciar no *board gaming*, o *D. Afonso Henriques*. Um jogo muito simples que junta *dice rolling* com a história da conquista de Portugal a um sistema muito básico de *worker placement*. Rápido, educativo e muito acessível. Para a malta mais veterana, recomendo a nova versão “super box” do *Estoril 1942*. O nosso *bestseller* que junta o tema da espionagem com mecânicas invulgares de *hand management*/*hand building* e alocação estratégica de cartas.

E, se a ideia for juntar veteranos com novatos, recomendo vivamente o *Carrossel* sem as habilidades especiais.

Um jogo fácil de aprender e de jogar, mas com a possibilidade de ser altamente cerebral na sua componente de planeamento futuro.

**DICIONÁRIO DE EXPRESSÕES:**

**GAMER:** alguém que joga com regularidade

**DECK:** termo dado a um baralho de cartas de onde se bisca

**GAME DESIGNER:** autor de regras/  
/mecânicas de jogos *board gaming*:  
termo dado ao *hobby*/indústria dos  
jogos de tabuleiro

**HAND MANAGEMENT:** gerir uma mão de cartas (que cartas jogar e ou descartar)

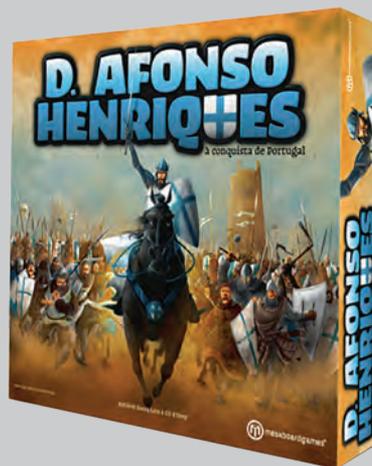
**HAND BUILDING:** construção de uma mão de cartas (que cartas comprar/bisca)

**WORKER PLACEMENT:** mecânica de colocação de peças no tabuleiro por turnos de modo a obter um bônus imediato e normalmente exclusivo ao primeiro jogador a colocar lá um “trabalhador”

**DICE ROLLING:** mecânica que utiliza dados como forma de gerar valores variáveis

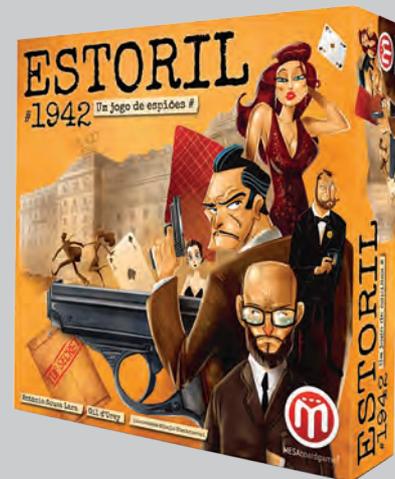
**STREAMLINED:** termo utilizado para indicar que determinado jogo ou mecânica está na sua forma mais refinada e comercialmente apelativa

**HOUSE RULES:** termo utilizado para quando são criadas regras provisórias alternativas às regras originais de modo a adaptar o jogo em questão a um grupo específico de jogadores (normalmente são criadas pelos jogadores)



**D. AFONSO HENRIQUES:**  
Cada jogador assume o papel de um nobre que vai ajudar o Rei D. Afonso Henriques a conquistar novos territórios para Portugal.

**ESTORIL 1942:**  
Tenha a experiência completa de poder criar a melhor rede de espões nos locais mais históricos e emocionantes do Estoril.



**VIRAL:**  
Será que consegue ganhar mais Pontos Virais do que os outros vírus enquanto tenta iludir o Sistema Imunitário?

**CARROSSEL:**  
Uma competição para decidir quem tomará conta do Carrossel. Ganhará quem vender mais bilhetes!



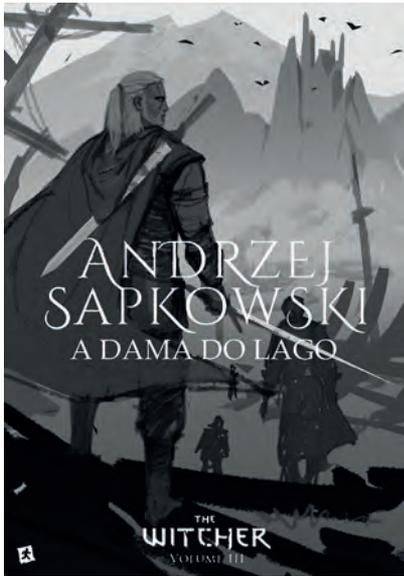
*A Senhora do Lago*

Esta é a minha segunda capa para a série *The Witcher*, sendo esta a sequência do livro para o qual desenhei a primeira. Mais uma vez, o *software* que utilizei foi o Photoshop. Neste *making of* um pouco mais curto vou-me centrar mais em alguns aspectos, principalmente no processo de construção geral da imagem em termos de composição e montagem. Para detalhes de pintura e afinação gradual de cores será melhor consultar o meu artigo na BANG! 26 referente à capa do livro *A Torre da Andorinha*.

por Luís Melo

É sempre difícil escolher uma cena para representar, pois os ambientes variam muito dentro destas histórias, e são sempre visualmente interessantes. De início passei algum tempo a rabiscar cenas mais genéricas com o protagonista (Geralt) a caçar monstros, que aparecem no início do livro. Sem ter encontrado inspiração nessa secção, acabei por achar uma passagem mais dramática e central para a história – o assalto ao castelo de Vilgefortz, o feiticeiro que capturou Ciri, a personagem que figura na minha capa anterior.

Acabei por repetir, em termos de representação, um pouco do que tinha feito na outra ilustração. Uma separação por planos, o objectivo ao fundo, o protagonista



familiar perto do observador e a dirigir-se para dentro da imagem. Também tecnicamente usei o mesmo processo: separação de elementos em objectos/layers distintos para manter a composição flexível, e alguma colagem.

No meu primeiro *thumbnail* aprovado não havia cavalos. As personagens atra-

vessavam a pé o estranho planalto descrito na história, com os barcos abandonados em frente ao castelo.

O ambiente foi onde concentrei primeiro a minha atenção, tendo começado a desenvolver a montanha e o castelo ao fundo. Para tal, utilizei uma imagem de uma montanha rochosa convertida

para *grayscale* como bloco de construção, sobre uma foto de umas colinas mais suaves, até obter uma escarpa imponente.

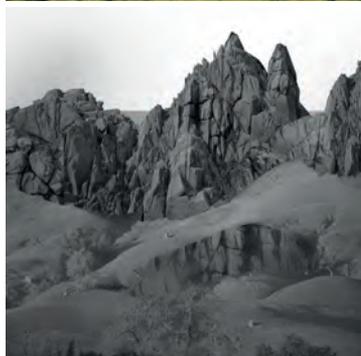
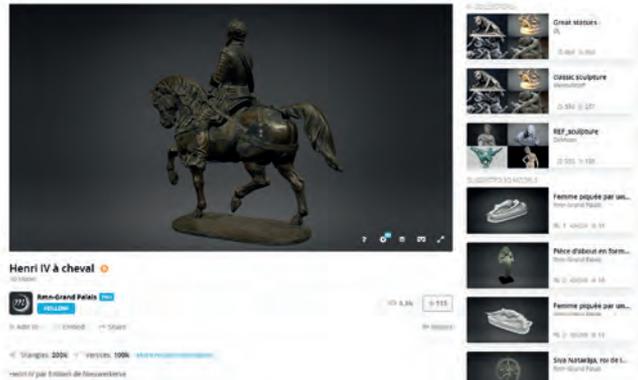
Sobre esta montagem instalei um castelo, uma versão modificada, a partir de uma foto, do Castelo de Butrón, em Espanha. Como se pode ver na versão final, estiquei-o em altura para lhe dar um ar mais fantástico, mas retirei-lhe os telhados, para que ficasse mais austero, adicionando janelas à parede frontal.

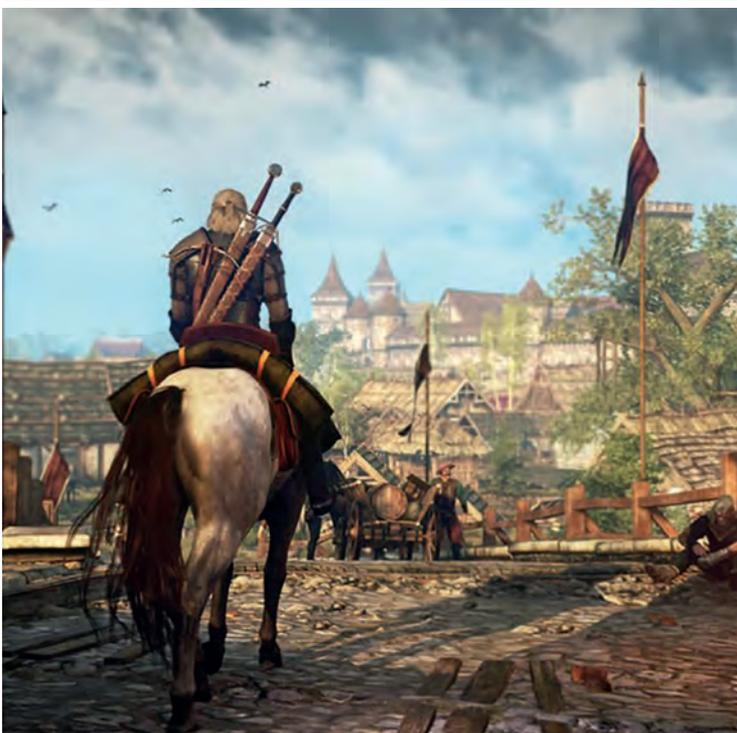
Quando fui detalhar as personagens, pensei que as silhuetas a cavalo ficariam mais interessantes e que dariam mais ênfase à viagem necessária para chegar a este castelo longínquo, então fiz essa alteração.

Para este passo foram bastante úteis as referências, tanto fotográficas como 3D (uso bastante o *site sketchfab* e outros em que se pode



visualizar e alterar o ângulo de modelos 3D, alguns animados), pois o ângulo que escolhi não é o mais intuitivo para desenhar cavalos em movimento.





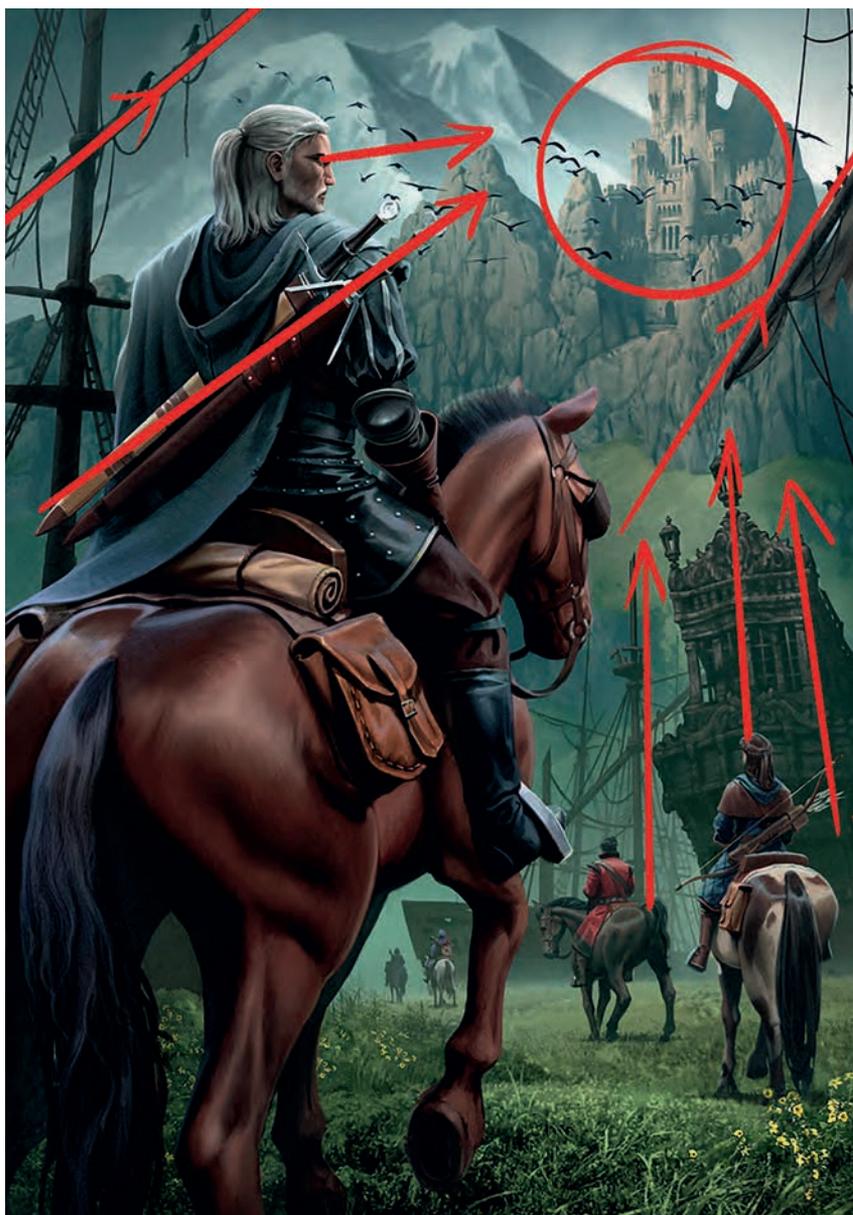
A certa altura, fui conferir e apercebi-me de que faltava uma personagem ao grupo. Tinha inicialmente pensado adicioná-la à distância, mas não fiquei contente com a adição de mais uma figura minúscula ao fundo. Então Regis (de casaco vermelho), em segundo plano, passou para um terceiro, e desenhei Milva (com o arco) no espaço que este ocupava.

A parte mais morosa do processo é sempre a dos detalhes. Dar volume a todos os pormenores e harmonizar

O Geralt foi inspirado pela personagem do videojogo. Foi fácil assim fazer alguns *screenshots* para usar como referência. Porém, quis representá-lo com uma vestimenta que não fosse a armadura de cota de malha com que aparece nos jogos, para quebrar um pouco com esse visual que é muito recorrente e remete para o jogo. Usei uma outra vestimenta do jogo, com as mangas mais em balão, e uma capa com capuz.

Para toda a imagem parti dos elementos em escala de cinzentos e utilizei funções como *Color Balance*, *Hue/Saturation* e pincéis em modo “color”, para tingir e introduzir diferenciações e tonalidades. Com uma base estabelecida pude começar a pintar mais convencionalmente com o pincel em “normal”, e dar maior riqueza à paleta.

Os mastros e velas dos navios naufragados servem para criar um plano intermédio e também para criar linhas oblíquas que reforçam a direcção das personagens no espaço, assim como o olhar do observador para o castelo, no canto superior direito.





cores. Foi difícil escolher entre uma luz mais branca e clara de um meio-dia nublado ou uma tonalidade mais quente a puxar pelo castanho das rochas, ou por um ambiente mais frio e escuro. Optei pelo último, por assentar melhor na descrição assustadora do castelo e também para evitar zonas claras no centro da imagem que interferissem com a leitura do título.

Este é um modo de trabalhar que combina a montagem fotográfica com a pintura. Acho bastante divertido, pois a parte da colagem permite muita experimentação, tanto em composição como incorporação de elementos menos óbvios. No entanto, espera-se que uma imagem de fantasia tenha tudo muito bem integrado para conseguir uma boa ilusão, e é mais fácil ficar obcecado com alguns passos e pormenores finais quando os elementos fotográficos entram na tela. A nota que deixo a mim mesmo é que gostaria no futuro de conseguir uma pintura mais solta, mantendo toda a flexibilidade do improvisado que o processo permite.

Espero que algo neste *making of* possa inspirar alguém, e até à próxima! Para alguma questão ou para conhecerem mais do meu trabalho podem visitar [www.partyinthefront.com](http://www.partyinthefront.com). **BANG!**



### Luís Melo

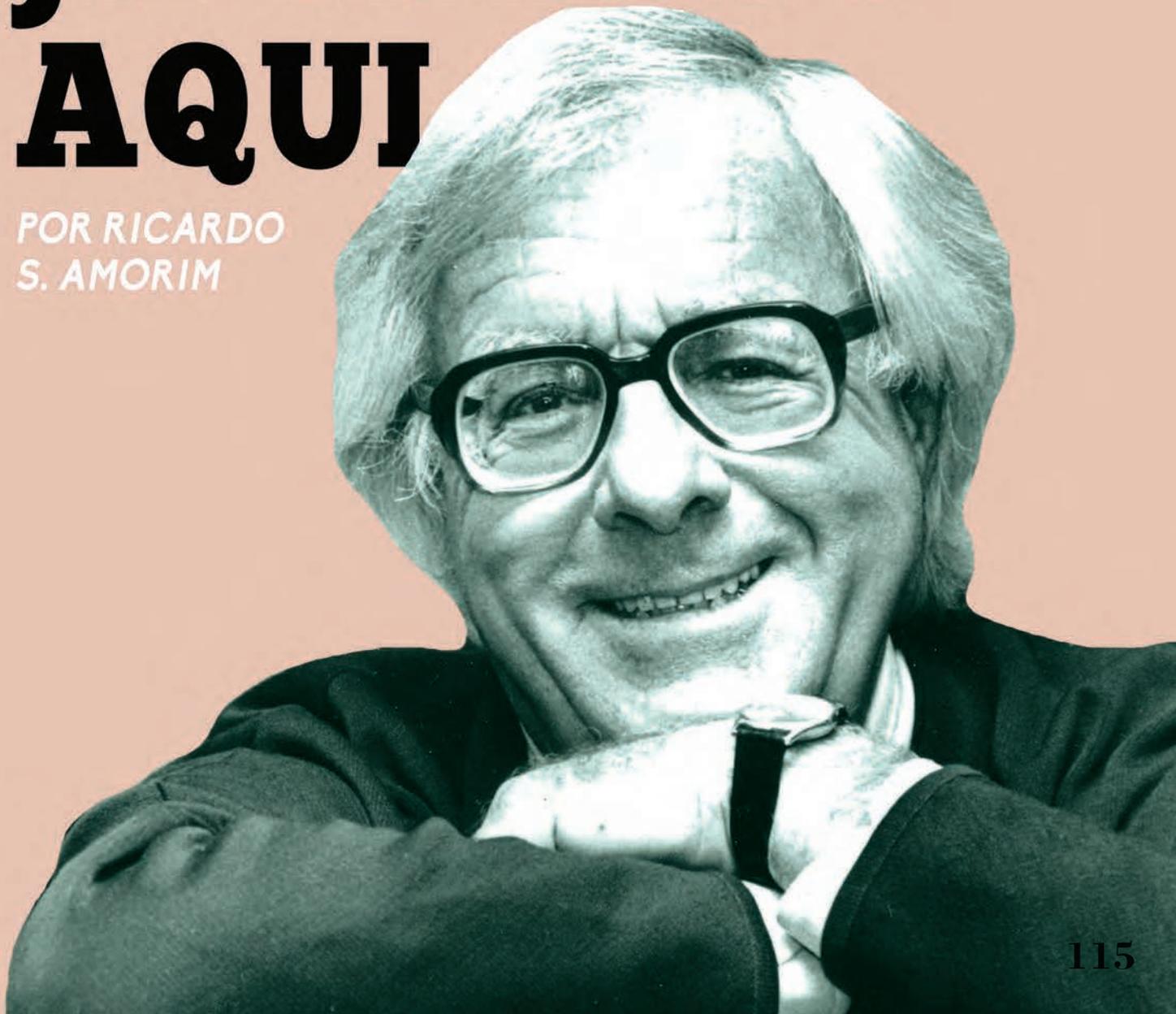
É um ilustrador lisboeta nascido em 1981. Formou-se em Design de Comunicação na FBAUL, mas ao longo de treze anos de carreira trabalhou principalmente para a indústria de videojogos, tendo emigrado duas vezes, a primeira para Xangai, a segunda para a cidade de Quebec. De momento encontra-se de volta a Lisboa, desenvolvendo uma linha de trabalho mais ligada a interesses pessoais como a música (sobretudo *funk*) e a ficção científica, sob o nome Party In The Front.



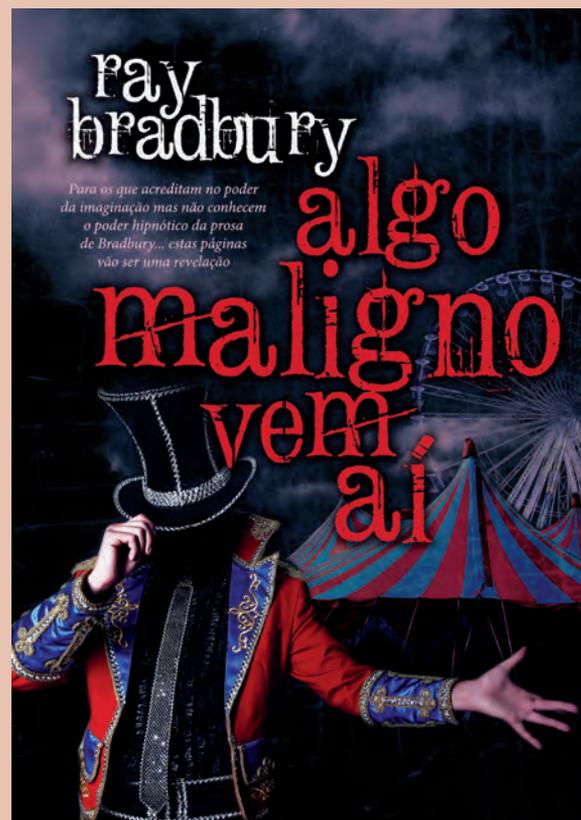


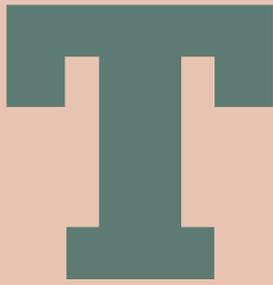
# ALGO MALIGNO JÁ CHEGOU AQUI

POR RICARDO  
S. AMORIM



O título deste artigo consiste numa adaptação temporal de um dos romances mais conhecidos de Ray Bradbury, *Something Wicked This Way Comes*, também editado pela Saída de Emergência em 2012, meses depois da morte do autor norte-americano, com o título *Algo Maligno Vem Aí*. Mas uma das mais célebres e importantes obras do autor e pertença do catálogo da Saída de Emergência é, inquestionavelmente, *Fahrenheit 451*. Seria uma tarefa complicada enumerar, de forma honesta, livros mais significativos nesta chancela, mesmo considerando ter a Saída de Emergência já publicado toda a ficção de Lovecraft, bem como clássicos de Heinlein, Asimov, Herbert, K. Dick ou o sucesso planetário em que se tornou George R.R. Martin depois da adaptação da HBO. Editado originalmente em 1953, Ray Bradbury cria em *Fahrenheit 451* uma distopia na qual o pensamento individual é reprimido e a tecnologia constitui um instrumento de uniformização cultural e de pensamento, tendo os bombeiros o papel não de apagar fogos, mas de queimar esses perigosos artefactos que são os livros, que prejudicam gravemente a ignorância e, como tal, são uma ameaça ao poder instituído.





rata-se, não só, da obra mais famosa de Bradbury mas também de um dos mais reconhecidos livros sobre livros e sobre o seu papel na Humanidade.

Desde a sua edição,

sempre que o clima social se torna mais obscurantista, *Fahrenheit 451* ressurge para nos lembrar dos perigos desse caminho, bastando recuar ao período pós eleição de Trump para constatar que o clássico de Bradbury regressou aos tops de vendas, tal como *1984* de George Orwell ou *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley. A transformação vivida pelo protagonista da história, o bombeiro Guy Montag, representa um símbolo de esperança para a Humanidade, de que o homem pode aprender com os seus erros: «Havia uma ave idiota chamada Fénix, muito tempo antes de Cristo, que de séculos a séculos construía uma pira funerária e se imolava nela. [...] de cada vez que ardia nas chamas, reerguia-se das cinzas e voltava a nascer. E parece que estamos a fazer a mesma coisa, uma e outra vez, só que nós temos uma coisa que a Fénix nunca teve: sabemos a estupidez que acabámos de fazer. Sabemos todas as estupidezes que temos feito nestes milénios e enquanto o soubermos e formos tendo à mão coisas que no-lo lembrem, pode ser que um dia deixemos de construir estas malditas piras funerárias e de nos imolarmos nelas. A cada geração que passa vamos acrescentando mais uns poucos que se lembram.» (Bradbury, Ray, *Fahrenheit 451*, Edições Saída de Emergência, 2018, p. 179) Porém,



e contrariando esta visão esperançosa do escritor que viveu quase toda a vida em Los Angeles, o que temos vindo a testemunhar desde Novembro de 2016 tem superado as piores expectativas, e as réplicas cada vez mais bizarras espalhadas pelo planeta desafiarão até a fértil imaginação de Ray Bradbury.

Quando foi escrito, não tinham passado muitos anos desde que os nazis tinham queimado livros (e depois pessoas), e os Estados Unidos viviam em pleno McCarthismo, que instituiu um clima de medo, censura e repressão política. Essa delirante caça às bruxas e as ansiedades a ela associadas premeiam as páginas deste romance que Bradbury escreveu na cave da Universidade da Califórnia, numa máquina *Remington* que funcionava a moedas: um *dime* (dez centimos de dólar) por 30 minutos, tendo o primeiro *draft* da história tido um custo total de nove dólares e 80 centimos, e sido escrito num frenesim contra o tempo ao longo de nove dias. Contudo, apesar desse clima social, ou talvez precisamente devido ao mesmo, um dos aspectos mais intrigantes da narrativa é que a censura



é imposta das bases para o topo, e não o contrário. Como bem sublinha João Seixas no posfácio desta edição, «não existe um ditador tirânico, um maníaco tresloucado, ou sequer uma sinistra burocracia contra que lutar, o leitor compreende, tal como Montag, que o inimigo que se enfrenta é o mais sinistro de todos: a vontade pessoal e nem sequer particularmente insidiosa de gente ignorante». (Seixas, João, posfácio *Fahrenheit 451*, Edições Saída de Emergência, 2018, p. 195)

Procurando a ligação da palavra ao som, e mais concretamente da literatura à música, como é habitual nesta rubrica, o tema da incineração de livros, no que à música extrema diz respeito, tem em *Book Burner* um disco a assinalar o legado e mensagem de *Fahrenheit 451*. Não sendo um trabalho conceptual, com uma temática narrativa que se prolongue pela sua duração, o título do quinto álbum dos norte-americanos Pig Destroyer referencia de forma bastante directa o livro de Bradbury. Trata-se de uma banda de *grindcore*, um género musical que tem raiz no *punk* e herda do mesmo uma forte consciência social e política de raiz anarquista e libertária, que se caracteriza por composições bastante breves e extremamente rápidas e dissonantes. Teve origem em meados dos anos 80 por intermédio de bandas como Repulsion ou Napalm Death e, como vários outros géneros, foi sofrendo diversas mutações ao longo dos anos, podendo até dividir-se em múltiplos subgéneros, neste caso mais pela sua dimensão lírica, pois musicalmente mantém muitos dos seus traços identitários. Além dos já citados, também Terrorizer ou Carcass foram bandas marcantes e, sempre que o género dava mostras de saturação, surgiam bandas como Brutal Truth ou Nasum a injectar novo fôlego e ideias. Uma dessas bandas inovadoras são os Pig Destroyer, da Virgínia, e tal acontece não só pelo vasto leque de influências de Scott Hull, guitarrista e compositor, que trazem mais dinâmicas à música, mas fundamentalmente pelas valências do vocalista J. R. Hayes enquanto letrista. Com uma abordagem simultaneamente poética e narrativa, as suas letras contam pequenas histórias com personagens bizarros, que não se ficam pelo *shock value* habitual na música extrema, mas procuram ir mais fundo na psique humana, resultando em alguns textos verdadeiramente desconcertantes. Para *Book Burner*, que foi considerado o melhor álbum de 2012 em várias publicações, Hayes escreveu um pequeno conto, intitulado «The Atheist», que infelizmente apenas foi editado na edição especial limitada em CD, mas que tem vários paralelos com *Fabre-*

*nheit 451*. Trata-se da narrativa na primeira pessoa de um ex-professor de Biologia num regime teocrático de índole cristã, onde os dissidentes estão sujeitos à tortura e à morte e as bibliotecas e universidades são incendiadas em grandes orgias de violência cerimonial.

*«That was a crazy time. You couldn't open your goddamn eyes without seeing a cross or a flag.*

*Or a flag with a cross on it. Or a cross with a flag draped from it.»*

Em entrevista a Brandon Stosuy no *site Pitchfork*, J. R. Hayes explica as ligações do título do disco ao conto «The Atheist»: «Deparei-me com uma citação de Júlio César, em que ele dizia: “Os homens acreditam livremente no que desejam.” Essa citação ficou comigo, e eu comecei a pensar sobre isso – parece que é assim que o mundo funciona agora.» Ao elaborar nesta ideia, Hayes explica: «existe tanta informação disponível agora, que se poderia pensar ser uma coisa boa, mas pode ser difícil perceber o que é verdade e o que as pessoas realmente acreditam e por que acreditam. A evidência empírica só importa se as pessoas permitirem que isso lhes importe. Senti nem ser necessário queimar um livro: as pessoas nem sequer o leem. As pessoas estão a ser atraídas em tantas direções diferentes e por tantas ideias diferentes que, mesmo para mim, é extremamente difícil saber qual é a verdade. Antes, quem buscasse a verdade procuraria num livro. Hoje em dia, existe tanta informação a atacar-te ao mesmo tempo que apenas tens de escolher a tua verdade.»

Voltando a Bradbury, e num ensaio no *The New York Times*, o realizador da mais recente adaptação cinematográfica deste romance, Ramin Bahrani, considera que, no fundo, a distopia escrita na década de 50 era afinal um desejo subconsciente enraizado na psique colectiva. «Bradbury acreditava que queríamos que o mundo se tornasse assim. Que fomos nós que pedimos aos bombeiros para queimarem livros. Que queríamos que o entretenimento substituísse a leitura e o pensamento. Que votámos nos sistemas políticos e económicos que nos mantêm felizes, em vez de cuidadosamente informados. Ele diria que escolhemos abdicar da nossa privacidade e liberdade em benefício das empresas de tecnologia. Que decidimos confiar a nossa herança cultural e conhecimento a arquivos digitais.»



AINDA QUE A SUA ADAPTAÇÃO DO FILME PARA O CANAL HBO, COM MICHAEL B.

JORDAN COMO GUY MONTAG E MICHAEL SHANNON NO PAPEL DO CAPITÃO BEATTY,

FIQUE MUITO AQUÉM DA

OBRA REALIZADA POR

FRANÇOIS TRUFFAUT EM 1966.

O REALIZADOR DE ORIGEM

IRANIANA RAMIN BAHRANI,

COMPREENDEU PERFEITAMENTE

O LIVRO DE BRADBURY

E O QUE ELE REPRESENTA

NOS DIAS DE HOJE.

A era digital talvez o torne, de forma mais ou menos aparente, desatualizado em relação ao formato do conhecimento e como se obtém o mesmo, mas é precisamente por esse motivo que a sua mensagem é tão urgente. «O maior exército de bombeiros será irrelevante no mundo digital. Eles serão tão impotentes quanto bebês ao lado de quem controla uma internet consolidada. Como poderiam eles impedir uma pessoa, escondida na cave da casa dos pais com um *laptop*, de invadir milhares de anos da história coletiva da humanidade, literatura e cultura, e reescrevê-la por inteiro.... Ou apenas carregar no *delete*? E quem notaria?» Diz-se que o maior truque do diabo foi fazer o mundo acreditar que ele não existe mas, na verdade, existe uma elite financeira e política interessada em manter as pessoas estúpidas, e isso é vendido

como democracia, porque lhes é dada a possibilidade de escolha. Se a essência da democracia é a liberdade, e a essência da liberdade é usar o cérebro para nos tornarmos em seres bem pensantes, críticos da sociedade e de nós próprios, só assim nos tornamos verdadeiramente livres. O maior medo das elites dominantes é que as pessoas comecem a pensar e, como vemos no ressurgimento actual do fascismo, existe um aniquilar silencioso da cultura, mascarado de acesso a (des)informação, e a cultura é vista como acessória e desnecessária. Enquanto assistimos a *reality tv* e tiramos *selfies* e fotos ao jantar, a informação que julgamos poder contribuir para nos tornar cidadãos informados é previamente filtrada e direcionada, sem direito a contraditório ou espaço para diferentes pontos de vista que nos façam questionar as nossas próprias crenças e opiniões, pois agora apenas buscamos validação. Será difícil resgatar o controlo dos *media* dessa elite sinistra, ainda que não impossível, mas não nos podem tirar a cultura. Mesmo que algo de muito maligno já ande aí, nada lhe é mais perigoso e ameaçador que o poeta, esse sublinhado provocador, e *Fahrenheit 451* está aí para nos lembrar a todos do que é importante. **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!.

GOSTOU DESTA ARTIGOS? DEIXE A SUA OPINIÃO EM:  
[WWW.REVISTABANG.COM](http://WWW.REVISTABANG.COM)





# So Long, and Thanks for All the Fish

**J**aneiro marcou a partida do responsável pela divulgação da obra de um dos maiores autores de fantasia do século XX.

O imaginário da Terra Média esteve sempre presente na sua vida. Cresceu a ouvir os contos de Bilbo Baggins e a observar o pai no complexo processo criativo de todo o imaginário do grande mundo que é *O Senhor dos Anéis*.

Christopher Tolkien nasceu em Leeds, Inglaterra, a 21 de novembro de 1924, sendo o filho mais novo de J.R.R. Tolkien e de Edith Mary Tolkien. A sua vida foi marcada pelo legado do pai, sendo que Christopher foi o único dos filhos de Tolkien que esteve ao seu lado e o acompanhou na criação de um universo ficcional único na história da fantasia. Durante anos, viu o pai a acumular material para conceber um mundo de fantasia onde várias criaturas mágicas coabitavam. Foi também um dos primeiros leitores dos textos do seu pai – quando estava na África do Sul, durante a Segunda Guerra Mundial, correspondia-se com Tolkien, fazendo sugestões aos manuscritos que o pai lhe enviava.

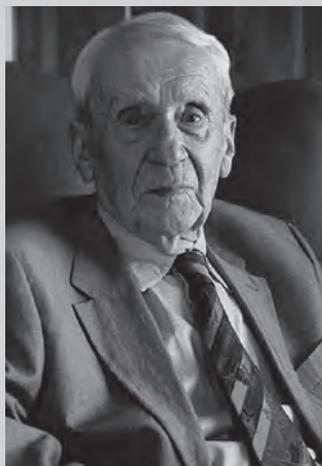
Depois da morte de Tolkien, em 1973, Christopher foi nomeado como executor testamentário do seu pai no que à literatura diz respeito, mas desempenhou um papel muito mais expressivo do que aquele que o cargo normalmente implica. Foi o grande divulgador da obra de Tolkien, trabalhando para manter vivo o mundo que o pai criou em *O Hobbit* (1937) e *O Senhor dos Anéis* (1949).

Durante praticamente cinquenta anos, Christopher Tolkien editou e foi responsável pela publicação de duas dezenas de edições dos trabalhos do pai, muitos dos quais se tornaram *bestsellers* internacionais. O mais relevante foi publicado em

1977 e tinha como título *O Silmarillion*, um livro que demorou quatro anos a organizar e onde Christopher compilou os mitos e lendas que permitiram dar a conhecer o vasto mundo imaginado por Tolkien. Depois desta publicação, foram muitos os que se questionaram quanto nesta obra era trabalho do pai e quanto era trabalho do filho. Em resposta, e porque o mérito deve ser atribuído ao génio criativo, Christopher publicou *The History of Middle Earth*, uma compilação em vários volumes de rascunhos, fragmentos, reescritos, notas marginais e outros escritos retirados de dezenas de caixas de material que nunca fora publicado e que revelou não só a forma como a mente de J.R.R. Tolkien trabalhava, mas que tornou igualmente num *case study* do processo criativo.

O trabalho de Christopher Tolkien para proteger o trabalho do pai foi incansável, e cumprindo o seu desejo nunca permitiu que a Disney adquirisse quaisquer direitos ou sequer participasse indiretamente nas várias adaptações cinematográficas realizadas.

Apesar do enorme sucesso alcançado pelas versões cinematográficas do universo de Tolkien, as mesmas não impressionaram Christopher – para ele, as histórias, preciosas, deveriam existir apenas nos livros.



**Christopher Tolkien**

novembro de 1924 – janeiro de 2020

**O**utra figura icónica que nos deixou no início de 2020 foi Terry Jones, membro fundador dos míticos Monty Python. Nascido em Gales em 1942, foi ator, realizador e argumentista.

Em 1969 criou, com Michael Palin, Eric Idle, John Cleese, Graham Chapman e Terry Gilliam, os Monty Python, que alcançaram um sucesso imediato devido ao seu humor surreal, imprevisível, único e corrosivo – uma pedrada no charco que lhes abriu portas ao sucesso internacional.

Para além dos diversos programas televisivos, o grupo foi igualmente responsável por vários filmes de sucesso nos anos 80, dos quais se destaca *A Vida de Brian*, realizado por Jones em 1979, uma sátira religiosa que se tornou num sucesso comercial envolto numa controvérsia global.

Depois do sucesso alcançado com os Monty Python, Terry Jones abraçou outros projetos – séries de televisão, documentários, livros infantis, crónicas sobre a guerra.

A batalha que travou contra a demência durou alguns anos e afastou-o da vida pública. A luta terminou em janeiro, mas o seu legado permanece para a história. **BANG!**



**Terry Jones**

fevereiro de 1942 – janeiro de 2020

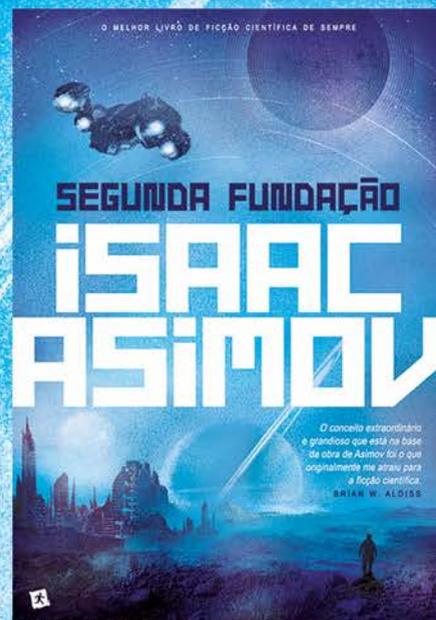
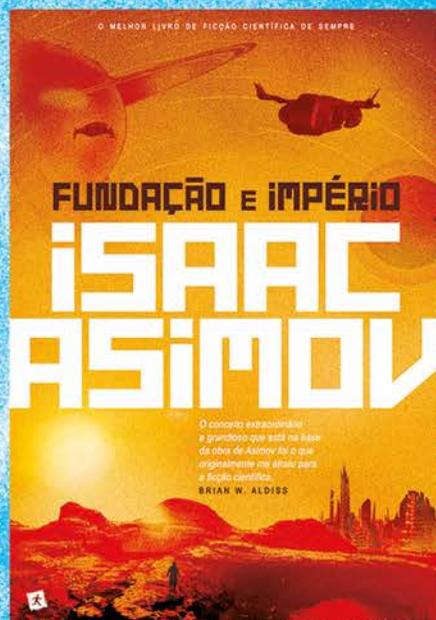
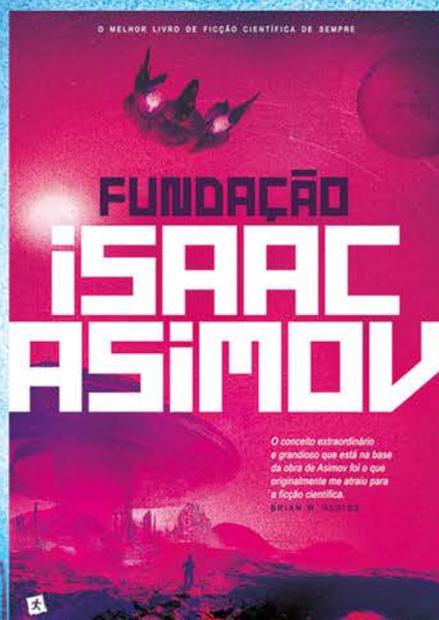
ELA É A MERCENÁRIA MAIS FAMOSA DE STYRIA.  
FOI TRAÍDA PELO SEU DUQUE E DEIXADA PARA MORRER.  
CHEGOU A HORA DA SUA VINGANÇA.



«O MELHOR DOS SEUS LIVROS.»  
- GEORGE R.R. MARTIN

# ISAAC ASIMOV

A SÉRIE FUNDAÇÃO FOI ELEITA A MELHOR SÉRIE DE FICÇÃO CIENTÍFICA DE TODOS OS TEMPOS.



LANÇAMENTO 8 DE MAIO

VENHA CONHECER OS MELHORES LIVROS DE LITERATURA FANTÁSTICA EM [WWW.SDE.PT](http://WWW.SDE.PT)

