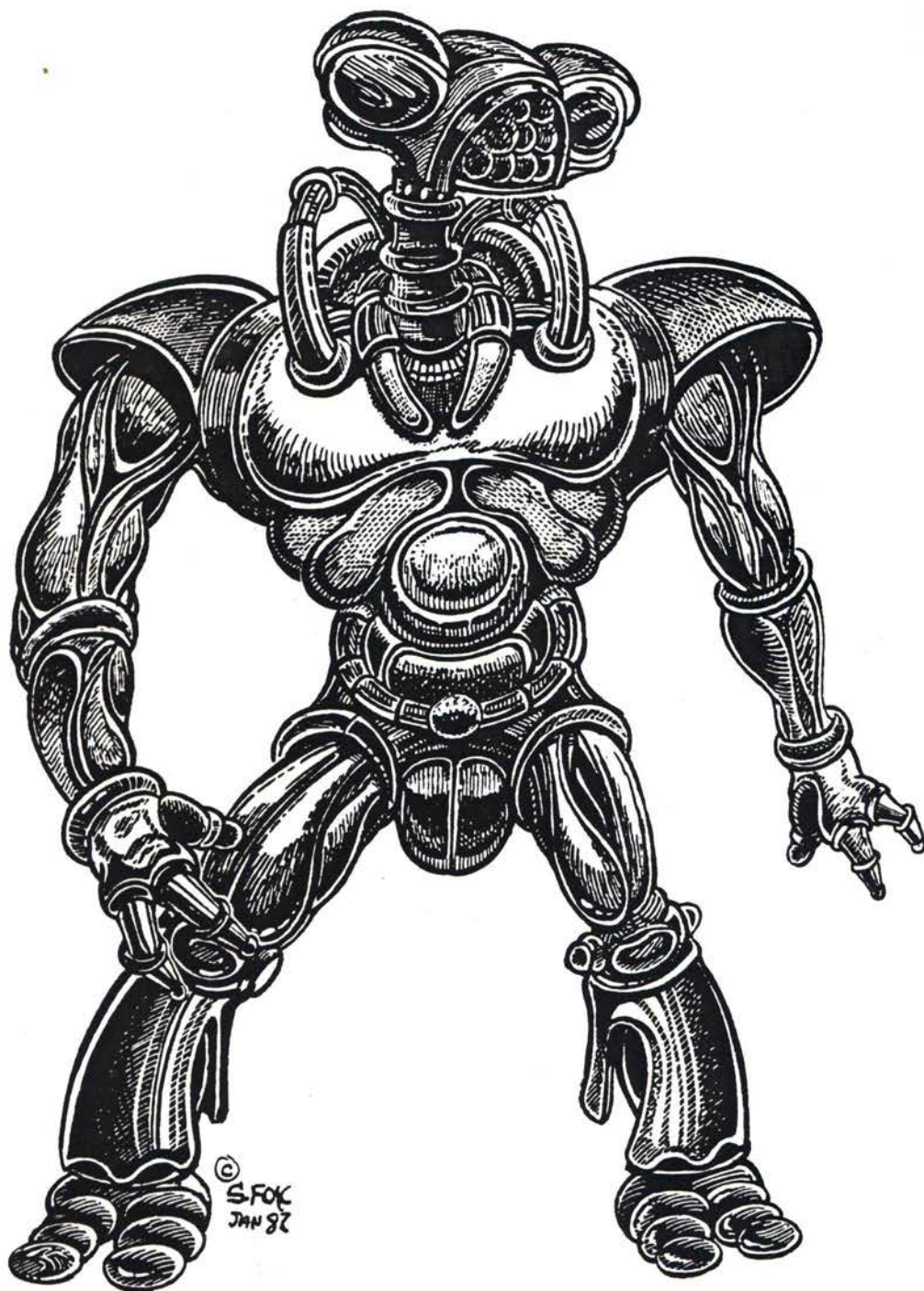


SOMNIUM

BOLETIM DO CLFC

ANO III - Nº 26 - FEV. 88



© S.FOK
JAN 87

SOMNIUM® é o boletim oficial do Clube de Leitores de Ficção Científica-CLFC. Aceitam-se colaborações, que ficam sujeitas a apreciação da Editoria. Os trabalhos publicados não fazem juz a qualquer remuneração e os direitos autorais permanecem de propriedade dos autores. Originais, publicados ou não, não serão devolvidos. Os artigos assinados estão creditados a seus respectivos autores; as demais matérias estão sob responsabilidade da Editoria do boletim.

Somnium nº 26 - fevereiro de 1988 - Ano 3 Editor : R. C. Nascimento - Tiragem : 100

Í N D I C E

Capa : ilustração de Steve Fox [USA] especialmente para o Somnium			
Editorial			1
Sociais			1
Lançamentos			2
Internacionais			2
Contatos Imediatos			3
Cartas dos Sócios			3
. Gilberto Schoereder			
Contos			5
. Há Noite	Gilberto Schoereder		
. Diversões	Norton Coll		8
Artigos			
. Uma Leitura para "O Deus da Fúria"	Gilberto Schoereder		
. Os japoneses chegaram	Sérgio Peixoto Silva		13
Crônicas do André			
. Cinema de Ficção Científica e uma idéia	André Carneiro		17
Colecionando			
. Editôra La Selva	Caio Luiz Cardoso Sampaio		18
Pockets em Revista	Sérgio Fonseca de Castro		
. God Game	José dos Santos Fernandes		19
A Tradução Analisada			
. O Mochileiro das Galáxias	Fábio Fernandes		20
Registro de Sistemas Planetários			
. I - Aspectos Gerais da Pré-Colonização	Leon Schita		21

O Clube de Leitores de Ficção Científica foi fundado em São Paulo, SP aos 14 de dezembro de 1985, tendo sido registrado no 3º Cartório de Registro Civil das Pessoas Jurídicas sob nº 79.416/86.

Sua Diretoria, para o biênio 87/89, está composta pelos sócios R.C. Nascimento [Presidente], Ivan Carlos Regina [Secretário Executivo] e Carlos Roberto Dotal [Tesoureiro].

Compõe ainda a administração o sócio Sérgio Fonseca de Castro [Representante Oficial no Rio de Janeiro].

Toda correspondência para o CLFC e para a Editoria do Somnium dever ser endereçada para
Caixa Postal 2209 - Ag. Central
01051 São Paulo, SP

A Editoria agradece aos sócios que colaboraram com matérias para este número do boletim, e solicita que novos trabalhos sejam remetidos, lembrando que a data de fechamento da edição, para recebimento de matéria, é 20 (vinte) do mês.

EDITORIAL

Na busca de uma identidade própria para o boletim, foram propostas algumas alternativas no decorrer dos últimos vinte e quatro números. Com poucas modificações, tais caminhos vêm sendo trilhados sem que os leitores, com poucas e mui honrosas exceções, se manifestassem. Por que? Por alguma razão, parece que as críticas têm sido encaminhadas para as pessoas erradas. Erradas, porque não são as responsáveis pelo boletim e, assim, não têm como modificar as coisas. Foi-nos dito muito claramente que há um certo número de leitores descontentes com nossa publicação. Ora, se assim é, e não duvidamos que assim possa ser, por que estes leitores não encaminham suas queixas, reclamações e sugestões à Editoria? Como é que se pode esperar que as coisas mudem, se aqueles que são responsáveis por promover tais mudanças não são contactados? Assim é que voltamos a insistir para que nossos leitores peguem papel e caneta e, com a maior franqueza possível, discutam os rumos desta nossa publicação. O boletim não é do Editor, mas dos leitores; não enviar suas críticas, ou simplesmente colocar o boletim de lado, como alguém nos disse que fazia, sem sequer o ler "porque não me está agradando mais", é uma atitude passiva que não constrói. Alguém já disse que da discussão nasce a luz; pois então, vamos discutir. Aguardamos sua colaboração, no sentido de melhorar esta que é, hoje, uma das mais significativas publicações dedicadas a FC no país, e que se assim é, reflete o trabalho daqueles que a vêm construindo com seu trabalho. Junte-se a nós, seja com o artigo, conto ou qualquer outro trabalho, seja com a crítica, a proposta, a idéia inovadora. Nossos estoques estão baixando: colabore!

SOCIAIS

Esta seção muda de nome a partir deste número, de tal forma que possa ser mais abrangente. Além de anunciar os novos sócios, passará a anotar os aniversários, casamentos e outros acontecimentos sociais relevantes. Da mesma forma, vale ressaltar que temos uma retomada nas nossas atividades sociais, com a designação da sócia Maria Angela Calazans Bussoloti para responder pela área.

Novos Sócios

107 Roberto Schima é funcionário público municipal, e seus interesses se voltam para a astronomia e biologia. Quer entrar em contato com leitores e escritores de FC para divulgar seu trabalho (escreve contos de FC, entre outros gêneros, tem um livro já editado e está concluindo outro). Gosta de filmes de FC e de astronáutica. Os autores de que mais gosta são Bradbury, Asimov e Walter M. Miller Jr. [Rua São Serafão, 308-A - 03664 São Paulo, SP]

Alteração de Endereço

64 José Paulo Gonçalves Pires
Rua Assunção, 222
03005 São Paulo, SP

Casório

Casa-se, no próximo dia 03/03/1988, nosso companheiro José dos Santos Fernandes. Dos mais interessados sócios do CLFC, assíduo colaborador deste boletim com contos e artigos, representante do clube no Rio de Janeiro em 86/87, e entusiasta do gênero, nosso amigo Zé Fernandes estará partindo para uma viagem de infinita duração a bordo da nave "Felicidade". São os nossos desejos.

Aniversários

Fevereiro :	11 Caio Luiz C. Sampaio	Março :	1 Paulo Roberto E.R. Duarte
	12 Gilberto Schoereder		4 Norton de Almeida Coll
	14 Antonio Celso Martins Sampaio		5 Alfonso Moscato Neto
	Paulo Sérgio dos Anjos		12 Ismael de Carvalho
	18 Bias Francisco Gonçalves		Gil Augusto L.M. Freire
	21 Renato Kawano		Alvaro Ricardo de Souza Jr
	24 Douglas Quinta Reis		15 Ivan Carlos Regina
			18 Christopher Cesar de Souza
			19 José Alves Pereira Filho
			25 Alvaro de Souza H. Ferreira

LANÇAMENTOS

Últimas novidades disponíveis, conforme informações recebidas de livreiros, casas editoras e publicações especializadas :

Europa-América [FC-Bolso]

139 Tempo Suspenso
Dayworld
Philip José Farmer

Recomendamos a leitura da crítica feita a este livro na seção Pockets em Revista - Somnium nº 20 pag 15

140 Morre Camaleão [Batalha no Espaço 12]
Battlestar Galactica 12 - Die Chameleon
Glen A. Larson e Robert Thurston

Europa-América [Nêbula]

22 Os Caçadores de Mamutes (Vol. II)
The Mammoth Hunters
Jean M. Auel

INTERNACIONAIS

Material recebido de nossos correspondentes no exterior :

- Já foram dados os primeiros passos para a escolha dos prêmios Nêbula'87 pela SFWA e, na categoria Novella, as concorrentes mais fortes são The Falling Woman (Pat Murphy), Soldier of the Mist (Gene Wolfe), When Gravity Fails (George Alec Effinger), The Uplift War (David Brin) e The Shore of Women (Pamela Sargent). O anúncio dos ganhadores, nas diversas categorias, serão anunciados no Nebula Banquet no próximo mês de maio
- Anunciados os jurados para o 1987 World Fantasy Awards, prêmio a ser concedido nas categorias novel, novella, short fiction, anthology/collection, artist, special (professional e non-professional) e Life Achievement Award. São eles Mike Ashley, Scott Baker, R. S. Hadji, Maxim Jakubowski e Donald A. Wollheim
- Para o 1988 Philip K. Dick Award estão concorrendo Dover Beach (Richard Bowker), ... Mindplayers (Pat Cadigan), Strange Toys (Patricia Geary), Dark Seeker (K. W. Jeter), Memories (Mike McQuay) e Life During Wartime (Lucius Shepard). O vencedor será anunciado na NorwesCon 10, a ser realizada em Tacoma, WA de 24 a 27 de março próximo. A propósito, Marion Zimmer Bradley será a convidada de honra naquela convenção
- Como sempre, continua intenso o movimento dos aficcionados em todo o mundo. Uma das medidas deste movimento é o conjunto das convenções já anunciadas para 1988-1990. E nada menos que 109 estão programadas para 88, 10 anunciadas para 89 e 2 para 90. Nesse ano, das convenções anunciadas, 82 serão sediadas nos EUA, 11 no Canadá, 7 na Inglaterra, 3 na Austrália, 2 na Itália e 1, respectivamente, na França, Escócia, País de Gales e Hungria
- O mais importante prêmio soviético de FC, o Aelita, concedido anualmente desde 1976, e entregue no decorrer das Sverdlovsk Conference [mais conhecidas como Aelita Conference, por causa do prêmio], foi concedido este ano à Dra. Olga Larionova. Um novo prêmio, intitulado Ivan Yefremov em homenagem ao conhecido escritor, foi dado ao crítico Georgi Gurevich
- Randall Garrett, nascido aos 12/12/1927 em Lexington, MO [EUA], faleceu no último dia 31/12/1987, de pneumonia. Garrett havia sido vítima de uma seriíssima infecção cerebral em maio de 79, da qual resultou uma perda quase total de memória. Internado no Waco Veterans' Hospital [Texas] desde 81, lá permaneceu até sua morte. Autor da conhecida série 'Lord Darcy' e de uma vasta obra de FC, gerada principalmente nas décadas de 50 e 60, Garrett vendeu sua primeira estória, Probability Zero, em 1944; escreveu sob vários pseudônimos e house-names [dentre os quais Gordon Aghill, Alexander Blade, Walter Bupp, Ralph Burke, David Gordon, Richard Greer, Ivar Jorgensen, Darrell T. Langart, Clyde Mitchell, Mark Phillips, Leonard Spencer, S. M. Tenneshawe e Gerald Vance], sendo parceiro de Robert Silverberg em inúmeros trabalhos que assinavam Robert Randall.

CONTATOS IMEDIATOS

- * A Fundação Nestlé de Cultura anuncia o Prêmio Bienal Nestlé de Literatura Brasileira para 1988. Dentre os vencedores, destaca-se, na categoria 'Poesia', dentre 825 obras inscritas, o brilhante 2º lugar de nosso companheiro André Carneiro com sua poesia 'Pássaros Florescem'. A entrega dos prêmios será feita entre 4 e 8 de julho de 88, no Centro de Convenções Rebouças, São Paulo. Ao querido André, nossos mais calorosos parabéns por mais este galardão
- * O Intercâmbio Ciência-Ficção 'Alex Raymond' coloca à disposição dos sócios do CLFC a sua lista de revistas de histórias em quadrinhos, nas quais os colecionadores encontram verdadeiras preciosidades. As listas são publicadas regularmente e, para recebê-las regularmente, basta escrever para Intercâmbio Ciência-Ficção 'Alex Raymond': Caixa Postal 600 - 13400 Piracicaba, SP
- * A Editorial Livros do Brasil anunciando o segundo volume de Para Além do Acontecer, de Frederick Pohl, na coleção Argonauta. Ainda não disponíveis por aqui; aliás, há já algum tempo que os livros da Argonauta não aparecem
- * Hiperespaço 17, já em seu novo formato. Com 20 páginas, traz capa de Shimamoto, artigo sobre R. F. Luchetti, HQ com texto e desenho de Gilberto Camargo, artigo sobre a arte de Steven Caldwell, modelismo, artigo sobre Star Trek e o conto 'A Missão', de José Antonio de Castro [Hiperespaço - Caixa Postal 375 - 09001 Santo André, SP]
- * Catálogo de livros nº III/87, da Summus Editorial. Com garantia de preços até 25/2 traz, dentre outros, 'Aventuras de Alice no País das Maravilhas' e 'Através do Espelho e o que Alice encontrou lá'. Ref. 044 - Cz\$ 720,00
- * Repórter HQ, boletim da Biblioteca Nacional de Histórias em Quadrinhos. Os aficionados que queiram se tornar sócios devem escrever para a BNHQ - Rua Cuiabá, 833 Prado - 30410 Belo Horizonte, MG. O valor da semestralidade para os sócios na categoria 'correspondente' é de Cz\$ 200,00
- * Catálogo da Livraria Portugal, por intermédio do sócio Bias (30). Referente a outubro/novembro de 87, traz poucas novidades em FC. Vale destacar o nº 57 da coleção de FC da Editorial Caminho, 'Longe de Casa' de Walter Tevis, ainda não disponível para nós nas livrarias habituais
- * Ponto de Encontro, publicação da Editora Clube do Livro, anunciando os lançamentos de 1988. Dentre outros, Blade Runner [O Caçador de Andróides] de Philip K. Dick
- * A Editora Gênese anunciando seu programa para 88, que inclui Multiverso (trimestral) Espantomania (semestral), The New York (trimestral), Universo de Gênese (semestral) Multiverso Especial (semestral) e Nostalgia Especial. Maiores informações: Rua Robert Sandall, 67 Aptº 11 - 11030 Santos, SP
- * MSX Informática anunciando o lançamento do jogo Nêmesis, em disquete na versão brasileira (no exterior, é apresentado em cartuchos Mega Rom [1 megabyte de memória]). É uma saga espacial futurística, onde o planeta Nêmesis está dominado por forças malignas que devem ser combatidas e destruídas pelo usuário no decorrer do jogo. As telas são extremamente dinâmicas e mutáveis, e a música de fundo acompanha as mudanças de cenários. Somente para os que disponham de drives com interface Microsol ou Tropic. O Nêmesis pode ser jogado via teclado ou joystick, e custa Cz\$ 990,00 [informações: (011)872-0730]

CARTAS DOS SÓCIOS

GILBERTO (2) : parece que o assunto é "Ficção Científica Brasileira" e, apesar de aparentemente todos termos as mesmas opiniões sobre o tema (ou quase) vou aceitar a sugestão do editor, de colocar mais lenha na fogueira.

A "contra resposta" do Causo ao artigo que escrevi para o número 21 do Somnium é feita e, como ele, entendo a necessidade de uma certa disposição para a "luta", para a publicação da FC Brasileira. Não sei, realmente, se o principal inimigo é o meio editorial obtuso, ou se essa é apenas mais uma dificuldade. André Carneiro citou um ponto ao qual já havia me referido, ou seja, que este é um país onde não se lê, e a falta

de hábito da leitura é um inimigo muito respeitável e difícil de ser vencido. As dificuldades com relação ao mercado editorial podem ser vencidas, seja de que forma for, mas a falta de hábito de ler depende de um incentivo constante e de uma mudança radical nos costumes da população em geral. Não depende de qualquer tipo de "luta", de desejo intenso por parte dos aficionados de FC, mas sim de um tipo de programa mais complexo e amplo. Fazer com que "algumas" pessoas prefiram ler ao invés de grudar seus rostos numa tela de televisão para assistir novela, não é coisa pequena. E as pessoas em questão não querem isso. A opção de edições independentes, paralelas, ou seja lá o nome que se dê, existe, e o Causo é um dos que sabem disso e está tentando fazer alguma coisa nesse sentido. Mas, infelizmente, não creio que baste a vontade de editar.

Quando escrevi o artigo, não tinha a menor intenção de ser pessimista com relação à Ficção Científica Brasileira, ao contrário do que André Carneiro disse em sua carta. Eu não estava e não estou pessimista. ESTOU IRRITADO. E não é de hoje. Irritado, entre outras coisas, por não ter a oportunidade de ler trabalhos de escritores maravilhosos como o próprio André Carneiro; irritado por saber que ele possui romances e contos inéditos e que ninguém deseja publicá-los. Irritado por não encontrar livros de escritores de FC brasileiros nas livrarias, porque os livros mais antigos não são reeditados (porque no Brasil, um livro não pode permanecer nas prateleiras das livrarias por anos a fio, porque é prejuízo certo e grande, e isso vale para autores estrangeiros também); irritado por não haver, aparentemente, a possibilidade de se editar uma revista do gênero no Brasil, como existiu em 1970/71 o "Magazine de Ficção Científica" que publicava contos inéditos de grandes escritores, brasileiros e estrangeiros. E também pelo desprezo que é dedicado ao Gênero nos meios de comunicação de uma forma geral. O Somnium colocou a questão de forma correta, porque a literatura de FC ainda é considerada uma manifestação menor da literatura. E no Somnium de dezembro de 87 (nº 24) o próprio André Carneiro assinala este aspecto da FC. Repito que não sei se este é o aspecto principal da não publicação de livros do gênero, mas é um aspecto importante, sem dúvida, porque se trata de uma pré-disposição contra a FC que vem de muito tempo. Claro que a literatura estrangeira já vem com o prestígio feito de fora, e a preferência é para esses autores. É muito mais fácil vender Sidney Sheldon, com seus livrinhos todos iguais e seu público já consolidado, do que vender um autor nacional, ainda por cima escrevendo FC. E não sei muito bem se o público brasileiro acredita mais no autor estrangeiro. Sou levado a crer que o público acredita mais naquilo que fizerem ele acreditar. Este ponto refere-se a algo que falei no artigo anterior, ou seja, a divulgação que se faz da FC, ou de qualquer literatura. Divulgação, hoje em dia, vende tudo. O editor do Somnium referiu-se ao fato do livro "Blecaute" (que realmente não é lá essas maravilhas) estar vendendo muito devido a um "investimento pesado" no produto em questão, como eu já havia me referido ao fato de livros de autores como Kafka, Dostoiévski, Flaubert, Zola, Dickens e tantos outros venderem milhares de exemplares, nas coleções de bancas de jornais, devido ao investimento correto na divulgação dos livros, na promoção destes. E, é claro, devido ao preço mais acessível dos livros, o que apenas grandes editoras conseguem fazer. Não há nada que impeça que livros de FC sejam publicados, bem divulgados e que vendam bem no Brasil, mesmo que o sobrenome do escritor seja Carneiro. Se Paiva, Amado, Gabeira e Veríssimo, por exemplo, vendem bem, por que não Carneiro? Mas, para que isso ocorra, é necessário que alguém se disponha a fazê-lo, e que tenha dinheiro para tal. Porque sem dinheiro vai ser difícil mesmo. Editoras como a Globo ou a Abril colocam seus anúncios de livros de coleções em horários nobres da televisão, no meio de novelas ou notícias nacionais, o que editoras pequenas simplesmente não podem sequer pensar em fazer. E eu estou me referindo apenas à divulgação e não à crítica. O livro citado, "Blecaute", foi arrasado pela crítica, e vende. Sidney Sheldon é sistematicamente arrasado pela crítica, e vende. Marcelo Paiva já possuía credenciais ao escrever "Blecaute", devido ao sucesso nacional de "Feliz Ano Velho", que foi arrasado por parte da crítica e bem recebido por outra, e que vendeu muito, mas muito mesmo. Será que as pessoas que compraram o livro não gostaram, mas compraram mais assim mesmo? Sidney Sheldon vem vendendo bem há muitos anos, no Brasil, e sempre criticado. As pessoas sabem exatamente o que cada livro contém, ou vai conter, e compram assim mesmo. A divulgação de que falei não é nem mesmo uma crítica favorável, mas o espaço nos meios de comunicação que é dedicado ao produto em questão. E isso tudo para não descer às questões "mínimas" como o espaço que cada livro ocupa nas prateleiras das livrarias. E se formos considerar o número de pessoas que podem gastar 700 ou 800 cruzados (por quanto) num livro? Ou se considerarmos o fato de que o mercado brasileiro não é, por exemplo, como o norte-americano, ou seja, aberto a todo tipo de manifestação e não um

que viva em função de "modismos". Um determinado tipo de literatura, ou música, ou cinema, pode até mesmo estar em evidência e ser considerado "moda", mas isso não impede a existência dos outros "tipos", o que não ocorre no Brasil. Aqui, é o que está em evidência e nada mais. O resto desaparece.

Enfim, são muitos os aspectos a serem analisados nesta questão. Se existe uma solução ou não, realmente não sei. Mas é importante falar-se sobre isso. Quero deixar claro, mais uma vez, que não sou pessimista. Se fosse, não teria publicado um livro sobre FC e não estaria, ainda, tentando publicar outros, e muito menos discutindo esse assunto. Quando citei o Sr. André Carneiro no meu artigo anterior não foi para colocar-lhe uma pergunta pública, mas para solicitar sua participação no exame de uma questão que julgo importante, justamente por confiar em seu conhecimento de literatura e do mercado editorial e que, afinal, é uma autoridade em FC. Da mesma forma como continuo querendo saber dos demais escritores de FC brasileiros o que pensam sobre o assunto, e como o enfrentam

Como sempre, uma análise impecável. É nosso desejo que o assunto, palpitante, mereça a atenção de outros aficcionados e que o debate continue. Venha expor seu ponto de vista, enriquecendo esta publicação.

CONTOS

HÁ NOITE

Gilberto Schoereder

Sombras de árvores comuns levaram-me a um bairro mais escuro do que a noite em que via e, depois de haver encontrado o prédio onde acontecia a festa da qual iria participar sem gostar, fiquei pensando como poderia ter chegado até aquele ponto distante, repleto de imbecis, e calculei que dificilmente andaria tanto, a não ser que estivesse dormindo enquanto o fazia.

Um elevador concedeu-me três desejos, e consegui chegar ao apartamento cuja decoração era a soma das confusas mentes dos dois imbecis proprietários, e o copo com asas a já to tremeu em minha mão quando pude perceber mais de perto alguns quadros brancos pendurados num canto da parede. Para desanuviar a mente do que via de irregular, resolvi escutar as conversas imbecis, divertindo-me um pouco duas vezes. Decidi parar de fumar três cigarros depois, e passei o tempo pensando se o elevador seria novamente descendente, até que o inesperado surgiu na forma do homem que subiu ao parapeito da sacada e ficou engatinhando de um lado para outro feito uma grande mosca sem rumo. Então parou, olhou para baixo, e jogou-se, enquanto os que estavam próximos ao parapeito comentavam divertidos que ele havia finalmente pulado. Um pescoço esticado e ainda pude vê-lo arrebatando-se na rua, enquanto ouvia as risadas dos imbecis. E todos resolveram comemorar o acontecimento lá embaixo, levando-me com eles de alguma forma que não consegui entender. O elevador havia sido desativado um ano antes e descemos pelas escadas. Fui carregado, e tentava lembrar-me de onde estava quando tudo começou, mas simplesmente não pude. A noite estava em minha mente, há muito.

Embaixo, os imbecis observavam o corpo do ex-voador enterrado até os ombros num buleiro antigo dos que não existem mais, de tampa redonda. Ele parecia uma escultura estranha. Mas a atenção deslocava-se para o meio-fio, onde encontrava-se uma senhora cadela que iniciava seu trabalho de parto, e os imbecis imediatamente colocaram-se em círculo à sua volta, animando-a com palavras carinhosas e de força, enquanto ela olhava para cima com aqueles olhos humildes e suplicantes que os animais podem ter às vezes, e agradeia.

Afastei-me uma cena, tentando perceber o que ocorria como se estivesse no cinema, imaginando a tela à minha frente, movimentando-me como uma câmera até que, aos poucos, fui me aproximando para cheirar os cachorros novos. Só então percebi na totalidade o absurdo da situação, porque os cachorros não eram cachorros, ou pelo menos não inteiramente. Tinham corpos de cachorros, mas a cabeça não. Eram cabeças de homens, em miniatura, de acordo com o tamanho dos seres que nasciam. De homens, de mulheres, uns com bigodes bem aparados, outras com a pele suave e traços finos de mulheres adultas.

Não de crianças que eram, mas de seres adultos e com razoável educação. Levantavam-se, lambiam os lábios, bocejavam, e partiam para o outro lado da rua, como se participassem de um ritual, sob os aplausos delirantes do bando.

Totalmente preso à cena, não pude evitar que minha boca se abrisse em espanto, chamando a atenção das pessoas perto de mim, que me perguntaram se nunca havia presenciado o nascimento de cachorros. Recuperando-me, apontei para os seres, e disse que não eram cachorros, mas alguma coisa diferente, alguma monstruosidade. Uns riram, afirmando que eu estava louco, o que de certa forma era verdade, e outros olharam-me de forma ameaçadora, dizendo para calar a boca e não me intrometer. Não segui as instruções e continuei a falar, reafirmando a humanidade dos rostos dos cachorros. As pessoas contamnadas pela imbecilidade fecharam os punhos e gritaram comigo, cercando-me, enquanto eu me imaginava estendido dentro do bueiro ao lado do homem mósca. A árvore mais próxima concedeu-me um desejo, e nada aconteceu. Os imbecis afastaram-se e o bando permaneceu em silêncio, tenso, olhando os nascimentos que prosseguiam.

A noite já me subia pelas pernas quando surgiram os ratos, saindo do bueiro, subindo pelo corpo do suicida em grande número, porque os ratos são seres muito sociais e nunca andam sozinhos. Vinham atraídos pelo cheiro da morte, ou não, uma vez que eles não precisam de muito estímulo para saírem às ruas, à noite. Os seres nascidos, do outro lado da rua, perceberam os ratos antes dos imbecis, e começaram a emitir ruídos estranhos, uma espécie de "iiiiii", agudo e rouco, enquanto agrupavam-se em formação de combate. Assim que os imbecis perceberam o que estava para acontecer resolveram tomar o partido dos nascidos, e atacaram os ratos como loucos que eram, com pedaços de pau achados ao acaso, com chutes, com as mãos, agarrando-os e matando a dentadas, completamente alucinados pelo que julgavam ser o seu dever, comandados por um deus louco qualquer.

Novamente afastei minha câmera e observei a luta que já se estendia ao outro lado da rua, e percebi quando um sujeito destacou-se do grupo e correu até a esquina, onde um telefone havia aparecido de repente. Fez uma ligação e voltou correndo para a batalha, onde alguns guerreiros já se encontravam ilhados, cercados de ratos por todos os lados, e estes subiam-lhes pelas pernas, mordendo o que encontravam pela frente, arrancando pedaços de roupas e carnes e desaparecendo com suas conquistas dentro da noite.

Andei até a esquina e observei a cena que não acabava nunca, tornando-se muito silenciosa. Sô se ouvia um ou outro guincho abafado, sem que fosse possível saber se eram dos ratos ou dos seres. Os humanos bufavam no esforço de salvar a pele e a alma que julgavam possuir, arrastando os pés no chão de vidro sujo.

Aquele que correrá até o telefone havia chamado a cavalaria, e durante algum tempo pude ouvir as sirenes aproximando-se, até que as luzes coloridas dos destróiers e cruzadores invadiram a rua, fechando-a pelos dois lados. Desceram dos veículos e imediatamente arrumaram sua aparelhagem de salvamento, colocando-se nas posições como a cavalaria sempre fez. E então, todo o espaço onde era travada a batalha foi queimado pelos lança-chamas. Ratos, nascidos e imbecis, todos na mesma ação, porque era assim que acontecia na noite. Quando os lança-chamas foram apagados, pude ver de longe os corpos mortos, grandes e pequenos, uns ainda queimando, outros totalmente carbonizados, enquanto os queimadores dirigiam-se aos bueiros e selavam-nos. Em baixo da rua, ouvi o barulho dos lança-chamas queimando.

Resolvi sair do esconderijo antes que ele começasse a gritar. Andei muito tempo sem rumo definido, procurando as sombras, não querendo ser visto, e quando percebi já estava no cemitério, quase na grande avenida que cortava a longa noite da cidade. Foi lá que encontrei uma amiga, que vinha de algum lugar que ela não conseguia definir, e sentia-se confusa, falando que seu deus a mandava a lugares estranhos e sem sentido. Eu contei-lhe dos seres com rostos humanos e ela ficou excitada, dizendo que gostaria de conhecê-los. O rosto do seu deus materializou-se na sola do sapato de um bebado que estava providencialmente jogado contra o muro do cemitério, e disse-lhe que ela veria os seres com cara de gente, em breve. Ela passou mal e tive de ampará-la, após o que seguimos nossa jornada, querendo ouvir alguma música.

Mais adiante, outra batalha sensacional, entre um grupo de ratos e um de enormes gatos pretos que estavam surgindo na cidade sem que ninguém soubesse de onde. Talvez surgissem atrás dos ratos. Vinham dos becos, das sombras, e espalhavam-se de acordo com a necessidade do momento.

Encontramos um local de música, mas ainda não era tempo de ouvirmos, então resolvemos nos alimentar. Entramos no restaurante e quase pisamos nos seres com rostos de pessoas, que andavam de um lado para outro pelo chão. Um sujeito desconhecido achara-os na rua e resolveu levá-los com ele. A amiga ficou brincando com eles, admirada, e as demais pessoas não estavam com tanta vontade de brincar, mas adoraram olhar para a amiga. Ela passou batom na boca minúscula de uma fêmea, que ficou muito contente com a atenção, emitindo um "aaaaa" rouco e um pouco mais grave. As outras agruparam-se à sua volta, também querendo batom nas boquinhas. Ela gastou o tubo inteiro, pintando os machos também. Não chegamos a comer muito porque começou a dança das luzes, e elas acendiam e apagavam sem motivo, as mesas tremiam como se fossem sacudidas por um abalo, como se seus átomos estivessem tentando se desintegrar, um tremor interno que desagregava nosso universo. Nesses momentos, objetos apareciam do nada em pontos esparsos da cidade, enquanto outros desapareciam sem deixar quaisquer vestígios. Em alguns lugares a dança das luzes era mais intensa, mais perigosa para os humanos, e saímos do restaurante e entramos no local do musical que já se iniciava.

Lá dentro, nos encostamos uns aos outros, com calma, e ouvimos a música do grupo que estava visivelmente contente em poder tocar para nós. No primeiro intervalo, trocamos idéias sobre psicologia, genética e outras coisas incompreensíveis para todos, e fomos permitidos chegar à conclusão de que tudo o que estava acontecendo estava fora do controle, com as coisas acontecendo e mudando mas nunca de maneira organizada, como se deus estivesse louco ou sem mais o que fazer na vida.

Ouvimos mais música, e a amiga foi embora com um amigo. Eu encontrei outra amiga, e conversamos um pouco antes de irmos embora. Saimos do local de música, atravessamos a grande avenida na noite, e descemos uma rua em direção à minha casa. Ali, encontramos um homem normal segurando um enorme pedaço de madeira normal com o qual dava pancadas fortes num poste de luz com aspecto esquisito. Paramos para ver o homem bater no poste, e ele o fez sem parar de falar bobagens contra ele, até que cansou e, suando, contou-nos que o poste tinha mudado de forma, primeiro sendo um poste fino, comum, depois engrossando, ganhando desenhos bastante rebuscados em seu corpo, mas que não era por isso que havia resolvido bater no poste e sim porque ele ficava acendendo e apagando sem parar, e a luz entrava diretamente no quarto dele, no prédio em frente. Eu peguei uma pedra e atirei na lâmpada. Quebrou. O homem olhou para mim um tanto espantado, dizendo que deveria ter pensado naquilo antes, mas que estava cansado da noite. Apertou minha mão e entrou no prédio. Fomos embora, mas enchi os bolsos com pedras e carreguei o pedaço de madeira normal junto.

Depois de chegarmos em casa, nos deitamos, brincamos, e dormimos cansados.

Acordei devido ao pesadelo que se insinuou em meu sono, um pesadelo que se repetia sempre, fazendo-me acordar suado e intranquilo. Antes, sonhava com ratos, enormes, comendo minha língua, arrancando os olhos. Depois, sonhava com as pulgas dos ratos, gigantes, quase que só boca, que arrancavam pedaços aqui e ali e, nesses sonhos, eu estava sempre imóvel, deitado, sem que houvesse nada para me prender, mas mesmo assim não podia me mover. Sentia as dores enquanto os pedaços de carne iam sendo arrancados e mastigados e, mesmo já não vendo nada, não sentindo mais as partes do corpo, ainda sentia o medo, o pavor que só pode existir nos sonhos, nos pesadelos de noites que não acabam jamais. Um medo que não pode sair ao mundo, e é mais terrível por isso, porque ficamos esperando, ele fica nos esperando, e sabemos que estará lá quando não conseguirmos mais manter os olhos abertos. Se sáísse ao mundo, se os pesadelos aparecessem na cidade, nós os combateríamos. Mas a luta só acontece no sonho, na casa do pesadelo, no campo no qual ele está à vontade e nós somos os estranhos. Nesse campo quem manda é o maldito deus dos sonhos, que resolve arbitrariamente o que vai acontecer conosco, por bres personagens, marionetes, sempre dispostos à sua conveniência, que nem sabemos qual é. E, nessa noite, não foram pulgas nem ratos, mas os seres com cara de gente, que no sonho ganharam asas, como se não bastasse eles terem aquele aspecto ridículo. Eles não faziam nada, apenas ficavam voando em volta de minha cabeça, falando com suas vozes agudas e roucas: "Nós vamos comer o seu cérebro nojento, nós vamos lamber seu cérebro pegajoso". Não pude aguentar e acordei. Depois de algum tempo deitado de costas, levantei-me e fiz barulho para acordar a outra amiga, mas não consegui.

Olhei pela janela e vi a rua deserta, iluminada apenas pelas lâmpadas amarelas, as únicas que permaneciam reais. Mas estava tudo diferente, e levei alguns segundos para perceber porque. Em toda a extensão da rua, até onde pude perceber ao debruçar-me na jane

la, existiam estátuas de gatos, pretas e brilhantes, sentados nas patas traseiras e olhando para coisa alguma. Alguns estavam colocados em frente um ao outro, como se conversassem, e lembrei-me das estátuas de gatos que vira num livro, estátuas do antigo Egito. Tive medo. Andei pelo apartamento durante horas, olhando os objetos sem utilidade que eu amontoara pelos cantos, retornando à janela para ver se as estátuas tinham ido embora.

A outra amiga finalmente acordou, mas não sorria, pressentindo algo de diferente no ar. Foi direto à janela, observando os gatos estátuas que permaneciam na rua, enquanto nos outros apartamentos iam surgindo rostos, parados, olhando a noite dos gatos negros. Pensamos que, provavelmente, não têm significado algum, como não tem o fato de ser sempre noite. Eu nasci à noite, vivi à noite, e sei que vou morrer à noite, e isso não deve demorar muito para acontecer.

Às vezes, canso-me da noite, e sinto que a lembrança do dia também me pertence, ansiando por sua volta. Tento saber o que aconteceu, afinal, e penso que tudo pode ser imaginação nossa, como as estátuas dos gatos.

Ninguém saiu de suas casas, com medo das estátuas, dos seres com cara de gente e do deus manipulador. Sentíamos o medo chegar à cidade novamente, sentíamos a transformação do tempo, como se os anos que havíamos vivido não fossem anos, mas apenas alguns minutos. Sentíamos a necessidade de agarrarmo-nos a alguma coisa que soubessemos ser real, tentar parar a correria desenfreada do tempo dos gatos nas ruas.

As estátuas continuaram lá muito tempo, e depois deram lugar a outras, diferentes. Não queremos mais tentar uma explicação para o que está acontecendo conosco, não queremos saber de onde vem nossa noite. Não queremos encontrar o deus deste tempo que se escoa, que se torna mas frágil. Surgiu em minha mente o pensamento de que existe em nós, em todos, o medo de pensarmos em alguma coisa ruim, e estarmos certos. Mas os pensamentos não me pertencem. Vêm da noite que foi criada para mim, e nela desaparecerão agora que chega meu fim, e somente a noite continua existindo.

DIVERSÕES

Norton Coll

O homem dentro da cabine de metal recebeu minhas moedas lançando um certo olhar de desdém por cima da janelinha. Geralmente eles preferem manusear as cédulas de papel. Há um certo prazer em manusear papel natural já que o dinheiro é o único uso de material não sintético permitido pelo Governo Mundial. Isto desde que as florestas se tornaram área de segurança nacional. Pessoalmente, não tenho nada contra as moedas de cloreto de sódio cristalizado. Ainda mais com este problema de contaminação radioativa das salinas.

Bem, sei apenas que minha mente agora está precisando de uns bons momentos de devaneio. Especialmente depois de passar toda uma bi-semana de 14 dias trabalhando naquela maldita livraria. Não sei porque ainda chamam aquilo de livraria, se toda nossa atividade é ficar diante de uma máquina o tempo todo, catalogando os microbits onde repousa a chamada cultura de nossa época.

Nada melhor para mudar de ambiente do que dar uma volta pelo Roborama. É uma sensação formidável sair do cubículo onde estive para todo o espaço aberto desse parque.

O Roborama era uma espécie de Disneilândia para adultos. Era uma vasta área, onde antes funcionava o crematório a leiser e que foi transformada em centro de recreação. Como não tinha edificações altas, se podia mesmo ver um céu azul por cima do enorme domo plástico que protege a cidade. No parque havia uma espécie de tendas de diversões que nos faziam esquecer um pouco as agruras desse nosso século XXV.

Nunca precisei andar guiado por M.T.'s, que é a sigla dos macacos treinados que andam com os humanos pela cidade. Mas a maioria de meus conhecidos só andam com M.T.'s pois sabem bem de suas limitações. Eu enxergo bem ainda, apesar de ter 28 anos, e sempre achei que esse sistema de guias símios é bom para gente mais incapaz. É essa a razão porque ando sem qualquer tipo de ajuda. Claro, não estou falando de meu A.M. - Andarilho Mecânico - que todos usam, mal saem da infância. (Andarilho Mecânico é uma espécie

de assento articulado, montado sobre um estrado com lagartas, com direção e velocidade reguladas por instrumentação de comando). É até engraçado hoje pensar que anteriormente os homens caminhavam sobre suas próprias pernas até a idade adulta.

Vi tudo a esse respeito no vídeo da livraria. É claro que a atrofia não ocorreu de repente, como se o homem um dia pela manhã tivesse levantado e se esborrachado no chão. Dos séculos XXII a XXIV, a automatização acelerada do transporte, a pavimentação rolante das avenidas, o jato propulsor individual, tudo isso cobrou um preço do homo sapiens, que foi a paulatina redução de seu processo organo-muscular de locomoção. Entretanto, duvido que antes da atrofia muscular dos membros inferiores, no passado, pudéssemos andar mais rápidos do que com esses modernos A.M.'s que podem desenvolver até 40 quilômetros horários.

Sempre apreciei saber sobre a história da locomoção e era justamente por causa disso que eu tinha um "brinquedo" favorito no parque. Eu já conhecia de longe a tenda de C.S. - Caminhadas Simuladas. Essa era uma excelente diversão. Por duas moedas de 10 gramas de sal podíamos sentir uma perfeita simulação das passadas de nossos antecessores. Um sistema de roldanas e correntes nos colocava em cima daquela engrenagem e estávamos prontos para andar. Mas vejam bem que isso nada tem a ver com os Andarilhos Mecânicos. São realmente pernas articuladas, feitas pela mais perfeita engenharia, totalmente controladas por pré-programação.

O salão era o que de mais parecido havia com uma pista de corrida. A cena era incrível! Dezenas de pessoas se divertiam empurrando seu próprio corpo para frente, lentamente, mas com ritmo, como um animal. Exatamente como nossos antepassados... Caminhei uma porção de metros, gastando minhas energias suadamente poupadas durante a bi-semana. Era muito divertido ficar se locomovendo desse jeito e havia mesmo um pouquinho de nostalgia.

Mas eu queria ver mais coisas, experimentar tudo. Mais algumas poucas horas e eu teria de voltar à "livraria" e lutar anonimamente pela defesa de nossa cultura.

No caminho, encontrei um desesperado cidadão que reclamava aos berros que seu macaco treinado havia escapado, provavelmente atrás de uma fêmea não treinada.

As luzes brilhavam à minha frente, indicando minha próxima parada. Esta aventura também seria bem divertida, segundo me falaram. Pessoalmente nunca conheci a S.S.O. - Simulação Sensorial do Olfato. E afinal de contas, não posso jamais imaginar para que se destinaria a sensação de distinguir um objeto do outro pela emanção de ondas sensibilizadoras das narinas!

Havia uma fila bem numerosa de candidatos e, não resistindo à curiosidade, juntei-me a eles. "Proibido a menores de 12 anos" - dizia a placa.

O sistema era bem simples, pois se limitavam a nos fornecer uma pilulazinha azul para ingerir. A seguir, nos colocavam diante de uma tela tridimensional que parecia um daqueles antigos intercomunicadores audio-visuais. A pílula continha um tipo de alucinógeno, da lista dos oficialmente permitidos, que, por cinco longos minutos, fazia você sentir-se dono de um perfeito narigão de 500 anos atrás.

A paisagem das flores causou o impacto maior, pois me fez perceber porque tanto foi escrito por poetas e sonhadores no passado sobre esses singelos organismos vegetais. Parece que seu cheiro estava intimamente relacionado com as cores deslumbrantes que possuíam. Uma certa melancolia ameaça me invadir. Às vezes, é bom que sejamos um pouco insensíveis para não ficarmos com essa sensação de ter deixado alguma coisa para trás.

Bem, é o intervalo para a refeição. A cantina estava apinhada de humanos com seus macacos barulhentos e também alguns outros animais de estimação. Sentei-me ao lado de uma bela jovem de cabelos pretos que saboreava seu almoço. Os macacos foram o pretexto para começarmos a conversar sobre trivialidades. Só depois de algum tempo percebi que era cega, e isso me trouxe um sobressalto. Não que isso me afetasse: ninguém pode ser afetado por uma contingência tão comum hoje em dia. É que de repente, passei a me sentir privilegiado por ainda poder ver sem o uso de instrumento algum.

O atendente mecânico me serviu o concentrado verde que comecei a sugar sofregamente. Ela sorvia um concentrado amarelo, mais pastoso, que parecia gostoso. É bobagem pensar dessa forma porque sei que a cor serve apenas de atrativo para o funcionamento gástrico. E todo mundo sabe que, depois que a função do paladar desapareceu, as fábricas pa-

raram de se preocupar em produzir alimentos com gostos diferenciados. Tiveram um tremendo ganho econômico. E a saúde do povo foi até beneficiada. Não havia nada que fizesse mais mal ao organismo do que os adoçantes e acidulantes artificiais.

Mas lá estava eu diante de minha bela ceguinha. Eu tinha agora uma companhia para passear no Roborama. Saimos, dispostos a continuar nos divertindo no parque.

Por irônico que seja seu passatempo preferido era o Labirinto. Eu não achava graça alguma naquilo e será fácil saber porque. Mas justamente ela, para quem eu julgava esse brinquedo seria uma piada de mal gosto, simplesmente adorava o brinquedo.

O Labirinto era, na verdade, um enorme sobrado, como aqueles que construíam antigamente, com muitas salas, corredores, declives. O pessoal se divertia ali tropeçando e rolando, procurando achar a saída. Naturalmente as paredes e o chão eram acolchoados e dificilmente alguém se machucava com violência. Num mundo onde mais da metade da população está cega, e onde o tato é privilégio de pouca gente, tropeçar como uma criança boba, ainda pode ser uma fonte de diversão. Rir da própria sorte : pode existir um ato de despojamento maior que esse ?

Ela se perdia lá dentro, distante de tudo. No andar superior, havia uma espécie de varanda interna. Era o lugar ideal para "voyeurs" como eu. Fiquei de longe vendo-a cair alegremente, ouvindo-lhe o próprio riso sublinhar sua inocência colorida.

Finalmente, ajudei-a sair e lhe sugeri uma diversão mais romântica. Convidei-a para dançarmos. Sim, dançarmos, mas naturalmente não um com o outro ! Iríamos ao recanto do R.D.

Já tinha ido anteriormente ao Robô Dançante e sabia que ela iria gostar. O R.D. era uma espécie de boneco metálico em que se entrava dentro e que fazia todas as piruetas que os melhores bailarinhos sabiam fazer, ao som de excelente música eletrônica. Para essa brincadeira não havia limitação de tempo, pois as pessoas em geral não aguentavam "dançar" mais do que alguns minutos.

Fiz com que nossos R.D.'s dançassem próximos, traçando uma linha imaginária sinuosa e harmônica pelo chão. Isto era possível porque a programação podia ser escolhida. Ela sentia minha presença e ouvia minha voz. O balanço ritmado do R.D. lhe produzia sensações agradáveis, como as do vôo de um pássaro. Eu também me sentia bem "dançando", mas a sensação era diferente : o moderníssimo mecanismo, um encanto da computação, me transportava pelo túnel do tempo, a um salão de danças do passado, como a um primitivo e sacolejante namorado de outrora. Esquecia, por um momento, o inseparável A.M. que me esperava.

Mas todo o encontro já é o princípio da separação, como disse alguém. Chegara o momento de nos separarmos. Ela abraçou-me inesperadamente e por uns instantes senti como era delicioso seu calor. Depois, distanciou-se acompanhada por seu guia. Não havia lembrado de lhe perguntar o nome.

Coloquei um pouco de óleo no componente rotativo do A.M. e saí, refletindo sobre a beleza que ainda existe em todas as coisas. Enquanto pudermos sentir, mesmo de forma fragmentada, mesmo com o apoio de instrumentos externos, ainda valerá a pena estar vivo. Mas qual será o destino do homem quando perder completamente seu contato físico com o mundo a seu redor. Como será quando toda a natureza em volta existir apenas teoricamente para ele, apenas perceptível através de instrumentos ? Qual será a próxima atrofia, o próximo órgão a perder sua função ?

Ouvi de passagem o noticiário que vinha de um forte alto-falante do parque. " Outra criança nascida sem braços, em New Jersey". Será que não haverá um fim para isso tudo ?

UMA LEITURA PARA "O DEUS DA FÚRIA"

DEUS IRAE - 1976 - PHILIP K. DICK & ROGER ZELAZNY

Gilberto Schoereder

O ponto básico para a construção desta história é a proposição de que a Terra está sob o domínio do Mal, de um deus malévolo, que é apresentado mais ou menos como o diabo da dualidade cristã. Este tema já havia sido desenvolvido por K. Dick em "A Invasão Divina", de 1971, e seria novamente trabalhado em "O Mistério de Valis", de 1981. Alguns críticos acreditam que este livro é mais claro - com a tese sendo mais visivelmente exposta - graças à influência de Zelazny. No Brasil, pouco se conhece sobre o trabalho de Zelazny, mas pelo menos a partir de seu "O Senhor da Luz", pode-se dizer que sua maneira de expor o tema é muito semelhante ao de K. Dick e igualmente complexo.

De qualquer forma, o livro segue de perto o estilo característico de Dick, com os jogos de palavras, as ambiguidades do pensamento humano, as loucuras e o irreal subitamente tornados realidade, e a fragilidade do modo de pensar humano, numa tentativa de desesperada, alucinada pode-se dizer, de chegar a uma verdade, sem se importar qual ela seja ou de onde venha.

Aqui, a história passa-se após uma guerra mundial devastadora, mas que permitiu que muitas pessoas continuassem vivendo, ou apenas sobrevivendo. Nessa Terra totalmente transformada ergueu-se uma nova igreja, uma religião que tem como deus o "Deus Irae" do título, o Deus da Fúria, que trouxe a destruição. Os fiéis são os "Servos da Fúria", e o ensinamento básico que recebem é de que a "morte é uma solução" e não um adversário, como ensinavam os cristãos, seguindo as palavras de Paulo. Os servos repudiam, intelectual e moralmente, a ideologia cristã que ensinava que o bem teve um papel decisivo na destruição que ocorreu no planeta. O "Bom Deus" da Bíblia cristã era na verdade o demônio, o Deus da Fúria. Já em "A Invasão Divina" K. Dick dizia que a Terra estava isolada, como se uma barreira tivesse sido erguida à sua volta pelo Mal, ou este Deus da Fúria. Nesse sentido ele escreve que a pretensa procura do homem por Deus é, na verdade, a procura de Deus, do "Bom Deus", que tenta alcançar a Terra dominada e até então inacessível e os homens que nela vivem em ignorância. Nós não procuramos chegar a Deus, mas ele a nós.

Como a imagem desse Mal universal, temos o seu representante na Terra, o deus-homem Carl Lufteufel, que era o presidente da Administração da Investigação e Desenvolvimento Experimental da Energia (atual Department of Energy, nos EUA). Ele é a encarnação do Deus no planeta, como Jesus Cristo era considerado anteriormente pelos cristãos a encarnação do Deus Bom. Lufteufel foi o criador e quem disparou a "gob", a grande bomba sem objetivo (great objectless bomb), que em inglês significa também "escombros". A bomba contaminou uma camada da própria atmosfera, causando bilhões de mortes e propiciando o surgimento de um novo tipo de vida no planeta, a partir das mutações genéticas que ocorrem.

É utilizando-se dessas mutações genéticas que os autores apresentam a Terra como um lugar de sonhos, visões e pesadelos terríveis, onde a luta eterna entre o Bem e o Mal prossegue. Assemelha-se a uma Terra bíblica, simbólica ou real que fosse, onde tudo pode acontecer. Tudo é transformado. O dia santo não é mais o domingo, mas a terça-feira, que por acaso ou propositadamente escolhido é o "dia de Marte", o deus da guerra e da violência. Os seres humanos são parte da criação; a outra parte são os mutantes. Mesmo os humanos dividem-se em Completos e Incompletos, ou inc, que são os que perderam seus membros durante a guerra.

É um desses incompletos - que se movimenta sobre um carrinho puxado por uma vaca e se utiliza de braços mecânicos - quem tem a importante e absurda missão de realizar uma peregrinação à procura do deus-homem Lufteufel. Deve encontrá-lo, captar sua imagem e reproduzi-la num mural ("mureja", mural da igreja) que ele mesmo está pintando para os "Servos da Fúria" (ou como são frequentemente chamados: "SOW", de "Servants of Wrath", sendo que sow significa "porca"). Os Sows querem a imagem real do deus para fortalecer definitivamente a adoração da Fúria. O fato de um incompleto ser escolhido para realizar a difícil viagem apenas reforça a posição do deus, que foi o res

ponsável por ele ter sido transformado no que é.

O deus-homem Carl Lufteufel é mostrado como um homem vivendo a mesma vida miserável dos outros seres humanos. De certa forma, ele passa na Terra as privações e suplícios por que passou o deus-homem bom dos cristãos, Jesus Cristo. Numa comparação com o que ocorreu com Cristo, Lufteufel precisa retirar do crânio alguns pedaços de metal que se cravaram quando seu gabinete explodiu. O metal sai aos poucos, parecendo um epsinho. Num processo inverso ao da coroa de espinhos que penetrou no crânio de Cristo, neles são retirados. Lufteufel enxuga seu rosto suado e sujo de sangue com a camisa, e suas feições ficam marcadas nela, como o pano onde ficaram marcadas as feições de Cristo. E, como aquele, a camisa é guardada por uma mulher. Ela vive com ele, uma garota débil mental que o chama de pai e o considera um homem bom. No pensamento cristão, o simples fato dela considerá-lo um homem bom seria suficiente para provar a bondade existente no próprio Deus da Fúria, que teria encarnado, como tudo o mais, uma manifestação do "Deus Bom". Assim como o demônio é chamado de "anjo caído". Mas, o Deus da Fúria não é conhecimento, é o "não-conhecimento", é engano, e a mulher só faz essa idéia dele porque não consegue coordenar os pensamentos e não tem percepção suficiente para ver que ele está aborrecido com sua presença e que pretende livrar-se dela assim que seja possível.

A indefinição e ambiguidade prevalecem, com o próprio Lufteufel não sabendo muito bem o que ele é. Ele tem um contato com os "ratos mutantes" num esgoto, e atira bombas de fósforo neles. Os ratos - que agem como uma entidade única - reconhecem nele o Mal, o destruidor, e desculpam-se por tentarem matá-lo. No seu contato telepático com os ratos estes o definem como uma "coisa" e não como um humano. Ele sente-se satisfeito, mas sem que se possa definir se é a satisfação de um homem que gosta de ter o poder - e o fato dele ter construído a bomba final atua nesse sentido - ou a satisfação do deus ao ver que as suas criações (os mutantes que só existem devido à sua louca criação dora-destruidora) reconheceram-se como tal. No Mal, o não-conhecimento deve prevalecer.

O incompleto parte para sua peregrinação e começa a encontrar os sinais de mudança do planeta, que se transforma num lugar de contos de fada, de pesadelo, um tempo de incompreensão e dificuldades que o inc tem de enfrentar. Os restos da antiga civilização tecnológica à qual o deus-homem pertencia e que lhe deu os meios da destruição aparecem quando o inc encontra uma mulher-andróide, que é uma "extensão móvel" do Grande C, um computador subterrâneo que se alimenta de seres humanos, dissolvendo-os em ácido e aproveitando suas energias vitais de alguma forma incompreensível. Teoricamente o computador existe para responder às perguntas dos visitantes, mas tudo não passa de um truque, de jogos de palavras que levam inevitavelmente à destruição de quem faz as perguntas. A máquina está totalmente à parte da raça humana que a construiu, mas mesmo assim ainda faz parte da confusão gerada pela Fúria. Assim é também com a "autofab", uma fábrica automática que recebe e executa os pedidos das pessoas. Só que é necessário tratá-la com diplomacia. Uma palavra um pouco mais ríspida e a autofab mata o pedinte. Como num conto das 1001 Noites, é preciso dirigir-se de maneira adequada à fábrica para que ela abra suas portas. No mais, isso ocorre em todos os lugares. Os seres estão totalmente isolados uns dos outros, vivendo em pequenos grupos em pequenos trechos de terra, com medo do que possa haver além, de forma que os rituais e os modos de agir próprios de cada grupo social são inúmeros e totalmente estranhos uns aos outros. Ainda prevalece o não-conhecimento, como uma Torre de Babel.

Os mutantes reptilianos, com seis ou sete dedos e dois metros e meio de altura, são alguns dos que tiveram seu metabolismo e a estrutura celular alterada. Durante a peregrinação do inc surgem ainda os "roladores", os "corredores", os "furões" e os "besouros", todos animais transformados em seres pensantes, ou meio-pensantes, como deve ocorrer num tempo de não-conhecimento. Falam com os humanos como os animais dos contos de fada. Os Besouros rezam ao seu deus: "Veedoubleyou". Ou seja, "Vêdábliu", em mais um jogo de palavras. São as iniciais de Volkswagen, que nos EUA é chamado "bug", ou "besouro". Os mutantes, de forma geral, têm consciência de terem surgido da guerra dos homens, ou como no caso do organismo-sociedade dos ratos, de um homem. Os reptilianos acreditam que os homens dão sorte. Já o verme, a lagarta negra que o inc encontra, tenta matá-lo, dizendo que veio da guerra e que é por culpa dele que ela é medonha. Ele a

mata com um revólver, e é salpicado pela baba e o excremento da lagarta, o que por sua vez torna possível que ele compreenda a fala de um pássaro. Novamente a ambiguidade prevalece. A lagarta odeia sua condição de mutante, de ser "medonha", mas protege o seu "tesouro" - como um dragão lendário - com sua própria vida. Como os dragões eram símbolo do conhecimento e antiguidade, a lagarta o é do não-conhecimento e de tempos recentes. O seu tesouro é um monte de sucata, das coisas tecnológicas do homem que ela detesta : um rádio estragado, espingardas de laser sem carga, um automóvel quebrado, um monte de revistas Time. O pássaro, por sua vez, levará o inc até o Deus da Fúria , que lhe aparece em sua forma não-física, como uma autêntica visão dos antigos cristãos. O deus deseja que o inc encerre a sua peregrinação porque crê que ele o matará. Nas visões dos cristãos, o Deus realiza algo de bom, assim como o Deus da Fúria realiza algo mau. Ele faz com que o inc, por alguns instantes, possua braços e pernas e tenha a sensação de felicidade e liberdade, para depois retirá-los novamente. O processo de dar alguma coisa é mentiroso como tudo o que o deus ruim faz, e ele reafirma sua presença e domínio sobre o mundo louco dos homens através do processo de destruição, de retirada de alguma coisa. E é através da destruição do deus-homem Lufteufel que o mal inicia sua saída do planeta. O inc o mata sem ter o "conhecimento" de quem ele é na realidade. Depois de matá-lo, acreditamos que ele era apenas um caçador, ele percebe que só foi capaz de cometer um assassinato porque foi levado a isso devido à ação "mã" do pseudo caçador, que matou o seu cachorro. E só pode fazê-lo porque possuía os braços mecânicos, muito mais fortes que os seus próprios seriam. Se o Deus tivesse permitido que ele ficasse com os braços, depois da visão, o deus-homem não seria morto na ignorância e o mal não seria expulso. Por outro lado, o Deus da Fúria é o que é, e tinha de agir daquele modo. De certa forma, destrói a si mesmo, e esta é uma contradição própria de sua existência.

O cristão Pete, que acompanha o inc em sua peregrinação, costumava experimentar todo tipo de alucinógenos para tentar captar a visão do seu deus e de Cristo. Já no início do livro ele tem a visão do que ele acredita ser deus na forma de um vaso de cerâmica. O vaso lhe diz que Santa Sofia, a Haggia Sofia, irá retornar à Terra. A Haggia Sofia é o "conhecimento" ou a "sabedoria de Deus", que irá renascer. O padre a quem ele conta sua visão não entende muito bem o que aquilo quer dizer, e o próprio Pete acredita que teve apenas uma "viagem" de anfetamina. Os cristãos insistem no ponto de que o Bem sempre esteve presente, de modo que sentem dificuldade em compreender e acreditar que ele não esteve, mas vai voltar. Mas a própria visão, ainda que interpretada erroneamente por eles, reforça a idéia de que o mundo está "realmente" dominado pelo Mal, que é o não-conhecimento, explicitado também na frase de Cristo na cruz : "Perdoa-lhes pai, eles não sabem o que fazem". O Deus Bom, para chegar à Terra, precisa de meios artificiais como uma anfetamina ingerida por Pete, enquanto que o inc recebe a visita do Deus da Fúria no melhor estilo das grandes aparições da Bíblia cristã.

Mas é o momento, enfim, do Mal ceder o seu espaço, abandonar definitivamente o planeta. Depois de morto, Lufteufel aparece à menina debil mental, em forma de espírito. Ela percebe que ele está diferente, como se tivesse sido "limpo" pela morte. A sua debilidade desaparece, sua compreensão das coisas retorna à medida em que ela vê Luft-eufel, seu espírito ou imagem, indo embora pela estrada, e diminuindo de tamanho até desaparecer.

O próprio padre da igreja cristã tenta permanecer com o pensamento de que Lufteufel era apenas um homem como qualquer outro, mas sente a diferença após sua morte. Vê a modificação nos modos das pessoas, a ingenuidade e a confiança retornando, o ar tornando-se mais claro e fácil de respirar. O mundo está limpo novamente e preparado para um novo tempo, que se supõe seja sem a ação do Deus da Fúria.

OS JAPONESES CHEGARAM !

Sérgio Peixoto Silva

Desde o começo do ano, as locadoras foram invadidas (e sem declaração de Guerra) pelos desenhos em vídeo nipônicos. Para quem aprecia esta arte em movimento, não há o que reclamar : os melhores e mais recentes desenhos, se bem que alguns refugos tenham vindo

junto (nada é perfeito).

Há de tudo : infantis, humor para qualquer idade, robôs para todos os gostos, naves de qualquer tamanho, terror (sério e satírico) e até eróticos ! E a ocupação continua aumentando !

Portanto, se você teve infância, se curtiu Nacional Kid, Cyborg 009, Kimba, Patrulha Estelar e qualquer outro que tinha os característicos olhos redondos, não perca a chance. O material está aí pra quem quiser curtir. E sem essa caretece de dizer que desenho é só para criança ! Como é que ficam os eróticos nisso ? E o terror ? Deixe o preconceito de lado, pois boa ficção científica não existe só em livros e filmes; também se acham nos acetatos dos desenhos.

Mas indo agora ao que interessa : Abaixo segue um guia com todas (acredito eu, pois não achei mais) as fitas lançadas, ou a serem lançadas no mercado. Algumas eu fui além, e coloquei o endereço. Caso sua locadora não tenha, passe a dica ao dono. A ordem seguida é da Distribuidora com mais títulos até a com menos títulos, e cada desenho com uma breve explicação técnica :

EVEREST VÍDEO DO BRASIL - Rua Stela, 515 - Bloco E, 14º andar - fone : 549-8388 e ... 549-9585

A Turma do Barulho - série de TV, 4 cap. por fita, total 60 Min. - Série satírica, que no Japão alcançou um total de 265 capítulos, e (pasmem !) cinco longa-metragens para cinema. A protagonista é Lum, uma alienígena do planeta Uru, que veio à Terra fazer uma pesquisa escolar e acaba ficando por aqui, ao se apaixonar por Moroboshi Ataru, um típico estudante japonês (e um paquerador incontrolável), e uma turma meio louca : Mendô, um garoto ricoço, sempre de espada na mão, Shinobu, uma super-forte garotinha, ex-namorada do Ataru, e muito mais. Mas ninguém ganha de originalidade da Lum : Baseada nas lendas sobre demônios que se vestem com roupas de pele de tigre (veja o biquini dela), chifres e voam, foi por muitos anos considerada a série de maior originalidade, e no Brasil, o país da gozação, tem tudo para pegar.

Comando Dolbuch - série de TV, 2 cap. por fita, 60 Min. - produção 1985 - Em 1999 a Terra é invadida pelos Edelianos, que procuram um novo planeta para viverem. Para defender a Terra, é ativado o Comando Dolbuch, um Jeep, um Helicóptero e um Tanque que se transforma em robôs pilotados por Masato, Marry e Piere. Para quem gosta do estilo transformer, vai gostar. E o roteiro é muito mais decente, e uma excelente movimentação. Atualmente existem 10 fitas no mercado. Sugiro seguirem a ordem cronológica para não perderem a sequência. (volume 1 a 10, claro !)

Etranger - longa-metragem, 90 Min. - prod. 1986 - A vida violenta de uma detetive no futuro, com polvilhadas de sua amarga infância, juntando um toque sutil de sensualidade e romantismo. Um desenho para quem gosta de tramas complicadas. Para maiores de 15 anos. A lançar em fevereiro.

Vampire Hunter "D" - longa-metragem, 90 Min. - prod. 1985 - Doze mil anos no futuro, Terra. A sociedade se divide em 4 castas : Aristocratas, humanos, vampiros e mutantes. As trevas e o terror dominam o mundo. Lutando contra elas está ele : O caçador de vampiros. O desenho mais premiado de 85. Vários dos maiores profissionais trabalharam nele. E quem notar, cada personagem foi desenhado por um autor diferente. Excelente trilha sonora. Para maiores de 18 anos. Terror e FC no melhor estilo.

Leda - longa-metragem, 90 Min. - prod. 1984 - Uma jovem estudante é transportada através de uma música a uma dimensão, onde se torna Leda, a jovem guerreira. Um grande sucesso de bilheteria. Para quem curtiu Alice no país das maravilhas, só que com muito mais ação e música. Lançamento em janeiro.

Sonhos Molhados - Vol. I - Amy, My Baby - Curta-metragem para vídeo, 50 Min. - prod. 1985 - Desenho erótico de grande sucesso atualmente. Este não tem nada de FC. As primeiras experiências sexuais de uma jovem adolescente. Expressamente proibido para menores de 18. Sexo explícito (se é que tal termo pode ser aplicado a um desenho).

Sonhos Molhados - Vol. II - Pop Chaser - Curta-metragem para vídeo, 58 Min. - prod. 1985 - Este está cheio de FC. São dois episódios com as mesmas personagens. No primeiro, eles enfrentam uma gangue que assola uma cidadezinha no estilo "Far-West" ; no segundo, um gigantesco monstro ataca todas as naves que encontra, raptando as mulheres, ao mesmo tempo em que se dirige à Terra. Erotismo a duas e muito, muito humor.

O Fantástico Jaspion - série de TV, 2 cap. por fita, 60 Min.- As aventuras do guerreiro Jaspion em luta contra Satan Goss e seus momentos. Convém frisar que não é desenho, e sim filme, no estilo Ultra-mam (lembram ?) se bem que o roteiro seja bem fraco e ingênuo, só para crianças mesmo. Mas os efeitos visuais são bons. Atualmente 12 volumes no mercado.

Comando Changeman - série de TV, 2 cap. por fita, 60 Min. - Uma força de defesa forjada para defender a Terra dos invasores espaciais. No mesmo estilo de Jaspion, mas ambos com grande sucesso : a TV Manchete fechou contrato para exibição, e em breve os brinquedos deverão chegar no mercado. Atualmente com 12 volumes.

BRASIL HOME VÍDEO - Rua Stela, 515 - Bloco C, Cj. 92 - 9º andar - fone : 570-4554

Capitão Harlock e a Nave Arcádia - longa-metragem, 110 Min. - prod. 1983 - Uma obra de arte da estrela maior do desenho animado japonês, Matsumoto Reiji, autor entre outros do YAMATO (Patrula Estelar). Neste longa-metragem, seu personagem de maior sucesso sofre todos os motivos que o levaram a se tornar um pirata espacial, e como conheceu a Toshiro, o criador da nave Arcádia. Uma "Space Opera" em tom maior, onde todas as leis da física são sobrepujadas pelas licenças poéticas. Para quem curtiu Yamato, estarão mais do que bem servidos.

Guerreiros Espaciais Baldios - longa-metragem, 110 Min. - prod. 1979 - Um desenho que tinha tudo para ser bom, mas foi estragado por um péssimo roteiro. No século 23, a Terra é atacada pelos fugitivos do planeta SI, que desejam ocupá-la como seu novo lar. O desenho e movimentação começam ruins, mas até que melhoram no final. Da mesma equipe que fez o Comando Dolbuch, mas não há o que comparar : neste eles estão realmente começando.

Voltus V, O Ataque a Voltus V - longa-metragem, 100 Min. cada - prod. 1978 - Um robô múltiplo, concebido como arma estratégica para a defesa da Terra. O desenho está no nível do Baldios, mas o roteiro está acima. Recomendo para crianças ingênuas.

Macross - longa-metragem, 110 Min. - prod. 1983 - O desenho que marcou época no Japão, e definiu novos efeitos especiais e visuais. Um dos maiores sucessos de Merchandising, com todos os robôs transformados em kits para montagem e brinquedos. Em 2012 a Fortaleza-cidade-espacial Macross defende a Terra de duas raças alienígenas : Zentraedis (são homens), e Meltraedis (são mulheres). Ambas se reproduzem através da protocultura (geração artificial) e procuram destruir a raça humana pelo impossível que fazem : homens e mulheres viverem juntos. Só um ponto fraco existe a ambas as raças: música, que lhes desperta a emoção, uma coisa esquecida. Após a destruição da Terra, apenas uma milenar música é a esperança. Recomendo para quem gosta de desenhos bem detalhistas e realísticos. Os robôs deste desenho são considerados os mais coerentes já criados, principalmente os caças Valkyrie. A trilha sonora esteve nas paradas de sucesso por várias semanas. Vale assistir. Um dos melhores à disposição. Lançamento até março.

Dos Apeninos até os Andes - longa-metragem, 100 Min. - prod. 1983 - Desenho baseado na obra de Evore, que conta a odisséia de um garoto italiano em procura de sua mãe na Argentina. Para todas as idades. Muito sentimento e até tiradas de humor com a ingenuidade do garoto. Obviamente, não é FC.

TRANS VÍDEO - Rua Tabapuã, 594 - 5º andar - fone : 64-6393

Codiname : Robotech - longa-metragem, 70 Min. - prod. 1982 : Apesar do título meio estranho, é a série de TV da Macross, via Estados Unidos, e é claro, com todos os cortes possíveis pela censura, mais a alteração total e completa do nome dos personagens. Este resumo da série, para quem quer ter um apanhado geral da série (36 capítulos) vale, mas para quem quer curtir um bom desenho, não vale a pena.

Robotech Volume I e II - série de TV, 2 cap. - 60 Min. - Os quatro primeiros capítulos da série Macross, versão americana. Se você conseguir engolir a péssima dublagem e a animação degenerada (a série original tem tons mais vivos) dá pra assistir.

W.R. FILMES - Largo do Paissandú, 132 - 4º andar - fone : 222-3753/223-7730

Terror e Love City - longa-metragem, 100 Min. - prod. 1985 - Um desenho muito louco, já que a primeira definição é que não se está em nossa dimensão, ou melhor, na nossa realidade. E às vezes, em que realidade se está ? A organização de telepatas chamada Fraude está à caça de Aie, uma garota clone que unida a qualquer telepata aumenta seu poder

ao infinito. Mas não é isso apenas : Lyrochin, ex-membro da Fraude está atrás de Aie por outro motivo. O que ela traz dentro de si ? E o que é Love City ? Para quem gosta de ação, este desenho é o melhor.

Lupin III - O Ouro da Babilônia - longa-metragem, 100 Min. - prod. 1985 - Uma aventura com Lupin III, neto do grande Arsène Lupin. Fugindo da polícia e até da Máfia, a caça ao tesouro da antiga Babilônia com muitas risadas. Para quem está de mau humor e quer melhorar.

LOOK VÍDEO

Voltron Volume I - série de TV, prod. 1984, nº indefinido de capítulos por fita - Neste volume, o início da saga de 175 capítulos do robô quántuplo Voltron. Sucesso em brinquedo, finalmente o desenho sai no Brasil (se bem que deveria ter sido ao contrário). Para crianças que gostam deste tipo de desenho, está muito bom. O roteiro é médio, e a animação às vezes, é boa.

HOT VÍDEO

Iron Man Volume I e II - série de TV, 2 cap., 60 Min. - prod. 1980 - Quem se lembra da série do "Homem de Aço" que passou entre 70 e 72, com certeza irá matar as saudades nesta nova série do mesmo autor de Kimba, O Menino Biônico e A Princesa e o Cavaleiro. Esta nova versão não causou muito impacto no Japão, pois estava competindo contra a série "Gundam", que revolucionou o conceito de robótica do Japão. Mas mesmo assim, vale ver a mão do mestre Tezuka Ossamu trabalhando.

EXPRESS VÍDEO

A Adaga de Kamui - longa-metragem, 100 Min. - prod. 1985 - Dirigido pela mesma equipe que acompanhou Matsumoto Reiji por 20 anos, e que criou o Capitão Harlock, da Brasil Home, vemos seus membros ainda em atividade após a aposentadoria do mestre. A história passa no tempo do Japão feudal, no século passado, quando o jovem Kamui é guiado desde a infância para localizar um incrível tesouro que financiaria a rebelião contra o Imperador, mas ao descobrir o plano, ele se rebela. Um desenho de primoriedade artística e movimentos perfeitos. Mas uma crítica cabe à Express; na hora de cortar para caber na fita, foi-se embora a sequência que fez o desenho receber o prêmio de melhor efeito especial de 1985 : O combate de Kamui contra sua meia-irmã. Péssima escolha.

VÍDEO NETWORK

Don Drácula Volume I e II - série de TV, 4 cap., 120 Min. - prod. 1981 - Vídeo da série de TV apresentada pela Rede Manchete. Para quem gostou e perdeu algum capítulo, eis a chance. Uma versão de muito humor pelo mestre Tezuka Ossamu, do vampiro da Transilvânia, decidido a ficar no Japão, e perseguido por seu inimigo Van Helsing, que sofre de "hérnia" (a versão original japonesa diz "diarréia").

VÍDEO ROOM SERVICE LTDA

Time Machine 001 - longa-metragem, produção e duração indefinidos. Curiosamente, este desenho não é japonês, é chinês. Muito seguido é o estilo de Matsumoto (principalmente), mas a história é bem no estilo infantil : uma garota do futuro cai em nosso tempo e encontra um grupo de garotos que a ajudam a salvar a Terra em diversas épocas. Vale a pena ver, pois não é todo o dia que os chineses fazem desenhos.

Para terminar, existem ainda dois desenhos que não consegui descobrir as distribuidoras, mas nem por isso deixo de colocá-los.

O Garoto Biônico - favor não confundir com O Menino Biônico que passava no 7. Este é um garoto que nada tem de biônico, mas sim defende a Terra dos inimigos de sempre. Média animação, mas podia ser melhor. Roteiro duvidoso.

O Último Unicórnio - este desenho foi exibido há pouco tempo na Bandeirantes, tendo tido uma ótima audiência. (para um desenho neste horário, claro). A procura do último Unicórnio pelo resto de sua raça. Como quase todo o desenho japonês, não tem um final para nós, muito feliz. Mas isso não tira sua beleza. Vale ver.

É isso aí. Pessoal ! O mapa da mina está dado. E depois disto, só não assiste desenho quem não quer mesmo. E qualquer dúvida entrem em contato comigo.

CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA E UMA IDÉIA

André Carneiro

Há alguns meses atrás, alguém me convidou para visitar os estúdios de Odorico Mendes Neto, onde existiam cenários construídos para um filme de ficção científica. Fui esperando naturalmente encontrar alguma coisa modesta, ao nível do nosso cinema economicamente subdesenvolvido. A surpresa que eu tive garanto que qualquer membro do CLFC teria também. Em um estúdio principal (havia vários) de 50 por 150 metros, encontrei o interior de uma nave espacial. Corredores, salas, equipamentos, máquinas, etc..., um mundo fantástico, original, solidamente construído, podia-se andar tranquilamente por toda a parte, com uma iluminação indireta sofisticadíssima.

Carlos Ribeiro Mendes, que foi o diretor de produção, informou-me que a intenção era a produção de um filme de ficção científica que seria vendido e distribuído por empresas americanas. Por várias razões o projeto foi interrompido, mas os cenários continuam lá, e existem muitos outros nos estúdios da Vera Cruz.

É impossível traduzir em palavras a magnificência do empreendimento. Mas, para que se tenha uma idéia, só com esses cenários foram gastos 1 milhão e duzentos mil dólares. Ninguém tenha a menor dúvida. O cinema brasileiro possui técnicos e "know how" para fazer filmes de FC tão bons em produção quanto os norte-americanos e eu estou convencido de que seríamos capazes de fazê-los mais originais e criativos (nossos comerciais de TV estão entre os melhores do mundo, e a GLOBO é considerada a terceira melhor emissora também do mundo).

Dentro do mesmo assunto, há mais ou menos três anos fui procurado por um publicitário ligado ao cinema (especialista em efeitos especiais e com uma oficina para produzi-los). Pediu-me um roteiro de FC para um filme de longa metragem que seria feito com bonecos animados. Confesso que não me animei com a idéia. Disse-lhe das minhas dúvidas a respeito do cinema brasileiro ser capaz de fazer filmes que se iguallassem a "Guerra de Estrelas", por exemplo.

Ele levou-me à cabine de projeção da Linx Film e mostrou-me um comercial de propaganda da Sharp, com dez minutos de duração. Disse-me que a nave do filme (seu assunto principal) tinha sido construída por ele.

Fui assistindo o filme com um misto de surpresa e irritação. Surpresa porque era excelente. Uma nave enorme cruzando o cosmos, tripulantes trabalhando em seu interior, planetas e sois com uma perfeição e um gosto artístico que eu achei (há três ou quatro anos atrás) impossíveis de serem feitos aqui, fiquei certo de se tratar de um filme norte-americano, ainda mais que umas poucas frases pronunciadas no fim eram em inglês. Quando a sala se iluminou eu, de maneira impertinente, perguntei, "mas você fez aquela nave !?" Sim, pude confirmar depois, era um trabalho brasileiro do mais alto nível internacional. Aceitei com entusiasmo a tarefa de escrever o roteiro que ele solicitara e que seria produzido em sociedade com donos de grandes agências de publicidade (não cito nomes porque não pedi autorização).

Em alguns meses, consultando técnicos em animação e trocando idéias com os produtores, gente inteligente e capacitada, terminei o meu roteiro, que eles e eu consideramos muito bom. O fim da estória vocês devem estar prevendo. O filme não foi feito até hoje, a situação econômica do país não é boa, os cenários seriam caríssimos, etc..., etc...

Brinco com os amigos que eu sou um roteirista de fama (dentro de um círculo especializado) sem obra feita (filme pronto) para mostrar.

Carlo Ponti, grande produtor mundial, resolveu (mais ou menos há nove anos) investir no Brasil. Organizou um escritório e começou até uma produção com roteiro e técnicos estrangeiros. Eu fui convidado para escrever o roteiro da segunda produção, onde ele pretendia gastar 6 milhões de dólares, quantia jamais gasta em filme brasileiro. Aliás, sem exagero, com esse dinheiro, se costuma fazer no Brasil muito mais de quarenta filmes. O tema escolhido foi o da vida de Meneghetti, o célebre ladão que se tornou um mito nas décadas de 20 e 30, em São Paulo. Com dólares pagando minha pesquisa e meu trabalho, tudo se desenrolava no melhor dos climas. A elaboração do roteiro eu discu

tia com Olivier Perroy, esse publicitário e escritor que todos conhecem. Tornei-me (e ainda sou) um perito em se tratando de Meneghetti. Fui ao Carandirú para estudar lá sua prisão em uma cela forrada de aço, com cinco metros de altura (Meneghetti subia nas paredes como um alpinista, para trocar a lâmpada quando se queimava). Lá passou 18 anos preso, saiu com 72 anos e, diante dos repórteres, "plantou uma bananeira", sem apoio, andando alguns metros com as pernas para cima e as mãos se deslocando no chão. Bem, não quero me entusiasmar e começar a contar as façanhas do Meneghetti, nem me referir ao incrível episódio que passei no pátio do célebre Carandirú (talvez conte um dia, neste Boletim). O assunto é roteiros de cinema. Carlo Ponti, que tinha gasto 4 milhões de dólares no seu filme "As Piranhas", feito no Brasil e um merecido fracasso internacional, desistiu de fazer a vida de Meneghetti ... Já que estamos nos filmes que eu fiz e não foram produzidos, posso citar mais um feito para a Vera Cruz e outro para o saudoso Roberto Santos.

Aqueles do CLFC que leram alguma coisa minha, devem conhecer o conto "O Mudo". Ainda no fim de 1987 saiu uma tradução na antologia espanhola "Latino America Fantástica - La más moderna ciencia ficción de los países de América del Sul" (Ultramar Editores S/A). Pois a Embrafilme, juntando com a Linx Film, realizaram uma grande produção, baseada nesse conto, já faz alguns anos.

Seu diretor foi o conhecido e competente Julio Xavier da Silveira (Julinho) realizador de célebres comerciais da TV. A fotografia desse filme, talvez uma das melhores em produções nacionais, foi feita por Marcelo Primavera, um dos mais competentes técnicos formados na Vera Cruz. Os artistas principais foram os ótimos Nuno Leal Maia, Miriam Rios, Ewerton de Castro e outros que não me lembro agora. Vocês estarão perguntando "mas, esse filme foi exibido?" Não, não foi. O filme não entrou em circuito comercial. A Embrafilme afirma que o filme é muito "artístico", as cadeias exibidoras nacionais não se interessaram. Por duas ou três vezes o filme foi visto em sessões especiais, no cine Vitrine ou Sesc. Acabo de ser informado que a Linx Film está providenciando a sua venda através de vídeo-cassete. Espero que isso aconteça logo.

Acorreu-me agora uma idéia. Com certeza algum membro do CLFC deve ter uma câmera de TV e a possibilidade de uma mesa de montagem. Por que não fazermos um filme de FC com membros do Clube, alguns efeitos especiais baratos, nem que seja para projeção interna? (Permitiremos a presença de amigos e parentes, desde que se comprometam, antecipadamente, a aplaudir com entusiasmo). Em tempo, modestamente me ofereço como roteirista, câmera-man e diretor.

COLECIONANDO

EDITORA LA SELVA

Caio Luiz Cardoso Sampaio

Esta editora publicou entre 1963 e 1965, período este pródigo em lançamento de Ficção Científica em nosso país, pena que atualmente os editores tenham esquecido este "filão" da literatura, uma sequência de obras em brochura [Coleção Espacial], no formato 11,5 x 16 cm, apenas com autores estrangeiros, porém renomados.

Infelizmente a qualidade gráfica da obra deixa a desejar pela fragilidade dos volumes, que devem ser manuseados cuidadosamente para não se desfazerem.

1	Mundo Diabólico ¹ Witch World André Norton	1963	220	4	Ouçam! As Estrelas! Listem! The Stars! John Brunner	1963	134
2	Prisioneiros das Chamas Captives of the Flame Sammuel R. Delany	1963	189	5	O Alimento dos Deuses The Food of the Gods H. G. Wells	1964	223
3	A Ameaça do Espaço The Psionic Menage Keith Woodcott	1963	137	6	Rumo as Estrelas Ship to the Stars Fritz Leiber	1964	168

7	Arsenal de Milagres The Arsenal of Miracles Gardner Fox	1964	199	9	As Estrêlas são Nossas The Rebellers Jane Roberts	1965	160
8	Tempo, Espaço e Crime Space, Time e Crime Frederic Brown ²	1964	189	10	As Melhores Histórias de H.G. Wells	1965	189

¹Witch World - obra de A.Norton, referida no boletim nº 24, página 3 possui uma continuação, publicada pela Cedibra (Bruguera) na Coleção Urânia - nº 32 - O Mundo Fantástico de Estcarp (Web of the Witch World), onde a história tem o seu desfecho.

²Nesta obra o autor aparece como Frederic Brown, embora em muitas outras apareça como Fredric Brown.

POCKETS EM REVISTA

GOD GAME

Andrew M.Greeley - 1986 - Tor Books - 310 pães.

Sérgio Fonseca de Castro e José dos Santos Fernandes

"God Game" não se define como um livro de FC ou Fantasia, nem o seu autor pertence ao ramo, sendo mais conhecido como autor de "Best Sellers" (existirá este tipo de gênero literário?), no entanto, trata-se de um livro engenhoso que bordeja ambos os campos.

A história relata as experiências vividas por um escritor que testa, a pedido de um amigo, um novo jogo de computador criado por este e que é radicalmente diferente dos jogos já existentes: consiste em criar as bases de todo um mundo de fantasia e delinear um esboço de um drama o qual cabe ao jogador aperfeiçoar e terminar, como se fora um autor de um livro ou mesmo um deus.

Até aí, tudo normal (normal?). Porém, no primeiro dia do teste, um relâmpago atinge a antena parabólica da residência do escritor, a qual estava ligada na mesma televisão que servia de vídeo ao computador usado para o jogo (o escritor pretendia captar, após o jogo, um filme brasileiro (!) estrelado por Sonia Braga (!!!)). A descarga elétrica provoca um estranho efeito no computador e surge um buraco para uma outra dimensão (Greeley, espertamente, evita entrar em detalhes) que segue os mesmos parâmetros do jogo e sobre a qual o narrador/jogador continua a ter uma influência limitada. O narrador decide continuar o jogo e aí começa a história.

A narrativa tem um bom ritmo e é, em geral, maliciosamente divertida. Os personagens do jogo, embora não tenham profundidade, convencem o leitor e a história é até verossímil, enquanto jogo. Greeley, no entanto, torna-se entediante com suas tentativas, mal sucedidas, de filosofar ao longo do livro; estas interrupções tendendo a perturbar o fluir da narrativa. Um outro ponto irritante para nós, leitores de FC e Fantasia, são as críticas de Greeley aos escritores mais tradicionais do campo, os quais ele considera um grupo destituído de imaginação. Alguém deveria presentear o pobre homem com livros de Vance, Niven, Brunner, e outros.

O livro salva-se como leitura de entretenimento e por dois pontos de sua narrativa: as considerações de Greeley sobre as relações emocionais existentes entre um autor e seus personagens, e a idéia, implícita no livro, de que, mesmo um deus onipotente tem suas limitações ao tentar controlar a vida de criaturas dotadas de livre escolha.

O MOCHILEIRO DAS GALÁXIAS

Fábio Fernandes

Título Original : The Hitchhiker's Guide to the Galaxy
 Autor : Douglas Adams
 Ano de Lançamento do Original : 1979
 Ano de Lançamento no Brasil : 1986
 Edição Original Utilizada : pocket da Pocket Books, 1ª edição, 1981
 Edição Traduzida Utilizada : Editora Brasiliense, São Paulo, 1ª edição
 Tradutor : Paulo Henrique Britto

Pode até parecer que eu estou levando dinheiro da Brasiliense para fazer críticas dos livros dela - afinal de contas, já é o segundo livro seguido desta editora que eu crítico. Mas o que acontece é o seguinte : meu processo de seleção não é planejado, ou seja, o livro me cai nas mãos, eu sinto interesse por ele - e aí eu me coloco no lugar do leitor, pois também sou um deles - e resolvo fazer a crítica da tradução. Foi o caso do Mochileiro.

É uma escolha muito feliz, diga-se de passagem, porque o livro, a rigor, não possui um único erro de tradução. Sim, é isso mesmo, nenhum erro. O tradutor fez um trabalho excepcional com as gírias e os diálogos, que constituem a quase totalidade do livro. O humor de Douglas Adams também ajuda, porque é limpo, sem trocadilhos que infernizam tanto a vida do tradutor e muitas vezes prejudicam a compreensão da obra em outro idioma que não o original. Isso não acontece com O Mochileiro das Galáxias; mas também não significa que não exista nada que não possa ser analisado mais profundamente.

A começar pelo título : por que O Mochileiro das Galáxias ? O nome do livro é bem diferente. Na quarta capa do próprio livro, ele aparece como o Guia da Galáxia para Caronas, e, em seu livro Ficção Científica, pela L&PM, do amigo Raul Fiker (65), o título passa a ser Guia do Caronista para a Galáxia. Por que a editora fez isso ? Digo a editora porque não é o tradutor que costuma escolher o título da obra que traduz : esta escolha é questão de marketing, e os editores não parecem se importar muito com a fidelidade ao original, muitas vezes escolhendo títulos que empobrecem, aos olhos dos leitores, a qualidade da tradução do livro. Sim, porque Mochileiro, por exemplo, é uma expressão que eu não conhecia até ler o livro. Seria uma expressão paulista para carona? Se assim for, por que então o tradutor, no decorrer do livro, só se refere a essas figuras como caronas, e não mochileiros ? Sem contar com o fato de que a história só se desenrola em uma galáxia; por que o plural ? (Aliás, a Brasiliense tem essa mania : há uns anos atrás, ela publicou o livro Sabella, com o subtítulo Um Vampiro nas Galáxias; será que, quanto maior o número de galáxias, mais o livro vende ?).

Ao longo da obra, Paulo Henrique Britto só traduziu um termo que poderia ter outra forma. Quando ele fala, na página 31, do sensormático subeta (Sub-Etha Sens-O-Matic) , mais correto seria, provavelmente, se usasse o termo sensormático subetérico (Alô-alô, alguém aí lembra de Lucky Starr ?); subeta lembra sabata, sabela, suruba, essas coisas. Não acham que fica um pouco estranho ?

No mais das contas, dou a minha mão à palmatória, ponho ela no fogo e o que mais for necessário (sempre me achei um pouco masoquista): o livro é obrigatório para quem não sabe inglês e quer conhecer mais sobre o que os ingleses fazem em termos de FC. Vocês vão dar boas gargalhadas.

P.S.: Se vocês rirem, é sinal de que vocês entenderam o livro; se entenderam o livro, é porque a tradução está bem feita; ora, se a tradução está bem feita, NÃO ENTRE EM PÂNICO e leia o livro, ok ?

REGISTRO DE SISTEMAS PLANETÁRIOS

I - ASPECTOS GERAIS DA PRÉ-COLONIZAÇÃO

Leon Schita

Vocês, leitores e leitoras que estão "ouvindo" este telejornal, já pensaram em como nós podemos colonizar planetas distantes sem uma única nave? Por acaso você já parou para pensar em como foi que os Irradiadores-Receptores (I.R.), responsáveis pelas suas viagens de um planeta a outro, foram parar lá?, ou pensam que em todos os planetas, que por acaso queiramos colonizar, existe um I.R. por providência divina!

A colonização de um novo planeta depende de um exaustivo trabalho de equipe, realizado pelo Registro de Sistemas Planetários (R.S.P.), antes do primeiro colonizador colocar os pés nesse novo planeta. Para radiografar esse trabalho, eu passei várias semanas pesquisando o R.S.P. para levar a vocês a reportagem que se segue.

O trabalho começa com o Setor de Astronomia, que é composto por 300 exploradores-telegravitadores¹ e de igual número de teleirradiadores², que percorrem todas as estrelas conhecidas a procura de sistemas planetários³. Descoberto um novo sistema planetário, o explorador tenta descobrir um planeta com características terrestres. Descoberto um novo sistema, o explorador volta à sede para fazer um relatório e um desenho esquemático do novo sistema por ele descoberto. Se nesse sistema não houver um planeta habitável, esse relatório irá para o Setor de Mineração. Se houver, irá para o Setor de Exploração.

Vejamos como funciona cada setor separadamente:

Visto que um sistema não oferece possibilidade de colonização, ele poderá se prestar para a mineração. O Setor de Mineração, então, manda um explorador-minerador⁴ que irá determinar se há ou não jazidas minerais e metálicas importantes ou desconhecidas. Se houver, o serviço irá para a Secção de Mineradores, que se encarregará da exploração das jazidas. Não havendo nada de interesse, criar-se-á uma pasta na Secção de Planetas do Setor de Registro, para futuras referências. Os planetas colonizáveis ou explorados irão para as Secções de Planetas Colonizados e Explorados, respectivamente.

O Setor de Exploração é o responsável pela pesquisa de adequabilidade do planeta. Para tanto, usam Teleirradiadores Conjuntos⁵, que mandam uma equipe composta por um comandante ou "Nave", um biólogo, um planetologista e um geólogo⁴, para esse planeta. Com essa equipe, o comandante irá classificar este em uma de seis categorias existentes para esse fim, que são:

Categoria 1 - planeta habitável, sem restrições;

Categoria 2 - planeta habitável, com restrições modificáveis;

Categoria 3 - planeta habitável, com restrições não modificáveis;

Categoria 4 - planeta não habitável, explorável;

Categoria 5 - planeta não habitável, não explorável;

Categoria 6 - planeta habitado.

Se o planeta for de categoria 2, as restrições serão modificadas, para que ele passe para a categoria 1, pela Secção de Modificações. Se for da categoria 3, será deixado em reserva, para que, futuras descobertas científicas, o reclassifiquem para a categoria 2. Sendo da categoria 4, o respectivo setor se encarregará dele. Os de categoria 5 irão para a Secção de Planetas e a categoria 6 irá para a Secção de Planetas alienígenas e para outros setores como será explicado adiante.

Quando um planeta é ou passa para a categoria 1, o Subsetor de Colonização entra em ação. Através de teleirradiadores conjuntos, envia-se uma equipe composta de um comandante telepata, um geólogo e dois telecinetas. O papel do telepata, nessa equipe, é o de descobrir possíveis formas de vida inteligentes e/ou perigosas; o do geólogo, é o de descobrir jazidas ou traços dos metais necessário para construir o I.R. comumente chamado Tipo 1; o dos telecinetas é o de minerar os metais, moldá-los e, posteriormente, montar o I.R.⁶.

Se no planeta existirem formas de vida inteligentes, será mandado para lá, um exosocio

biólogo, que se encarregará dos primeiros contatos, não servindo, pois, para a colonização. Entrará para o Subsetor Científico, que terá a seu cargo o estudo do planeta e respectivos cidadãos.

Se a forma de vida for perigosa, o Setor de Segurança mandará uma equipe para o completo extermínio desse tipo de vida não inteligentes e, após isso, a Secção de Colonização enviará os colonos. Quando a forma de vida é inteligente e hostil, esse planeta será colocado em "quarentena", até o dia em que essas inteligências se tornem "razoáveis". Se por acaso essas inteligências escaparem da quarentena e entrarem em guerra conosco, a Secção Armada irá eliminá-las ou fazer com que eles voltem à sua antiga condição. As inteligências "amigas" são tratadas pelo Subsetor de Diplomacia do Setor de Exploração.

Antes que um colonizador vá para um planeta, ele é triado, para se ver se o primeiro é adequado ao segundo. Esse trabalho é feito pela Secção de Colonizadores, que também é responsável pelo envio dos colonizadores aos seus planetas de destino.

Um organograma simplificado dos principais órgãos do RSP se encontra anexo.

De forma simplificada, é através desse gigantesco trabalho de equipe, realizado pelo R.S.P., que possibilita aos colonizadores se adaptarem a um novo planeta. Digo simplificada, pois não inclui aqui, os chamados "Setores de Complicação" e que são responsáveis na resolução dos problemas que venham a surgir depois de um planeta ser colonizado. Isso será assunto da segunda parte desta reportagem que integrará esta série sobre R.S.P.

Notas :

¹Os exploradores-telegravitadores são telecinetas especialmente treinados para sentirem as gravidades atuantes num sistema.

²Os teleirradiadores são máquinas que transmitem a Energia Pensante (E.P.) de alguém para qualquer lugar do cosmos, desde que sejam fornecidas as exatas coordenadas do local que se pretende atingir.

³Se houver um número maior de gravidade atuante do que de estrelas, aí haverá, com certeza um sistema planetário. O número de planetas em um determinado sistema, é obtido pela seguinte fórmula :

$$P = G - E, \text{ onde : } P - \text{n}^{\circ} \text{ de planetas}$$

$$G - \text{n}^{\circ} \text{ de gravidades atuantes}$$

$$E - \text{n}^{\circ} \text{ de sóis do sistema}$$

⁴Explorador-minerador ou Geólogo - com as mesmas capacidades e funções, as duas denominações só diferenciam quanto ao local de trabalho. Tratam-se de telecinetas treinados para sentirem jazidas de minerais ou metais, fazendo a sua classificação quanto ao tipo e economia de exploração.

⁵Os teleirradiadores conjuntos se diferenciam dos comuns pelo fato de os primeiros mandarem uma equipe em uma única E.P. A E.P. que é transferida pertence ao comandante, que como leva os outros integrantes da sua equipe, é apelidado de nave (uma associação com os antigos meios de transporte interplanetários).

⁶Os I.R. tipo 1 são capazes de mandar uma única vez a sua carga para o ponto de origem (que geralmente é um I.R. comum, capaz de ser usado várias vezes para recepção ou transmissão).

Transcrito da revista Star News, nº 786, 26 de novembro de 2706, Terra, Via Láctea. Original em marciano moderno.

Leon Schita é repórter especializado na divulgação da ciência; nasceu em Titã e emigrou para Marte onde começou a escrever para revistas de divulgação científica. Ganhador de 3 (três) prêmios "Cientificus" pelas suas reportagens de divulgação.