

# *Pulp Fiction à Portuguesa*

## *Regulamento*

[regulamento]

*«A proposta da Saída de Emergência é assim de recuperar, em princípios do século XXI, uma tradição que não foi a nossa, mas cuja ficção e cujos arquétipos invadiram a imaginação popular através dos filmes, dos livros, da banda desenhada, até se tornarem universais e apátridas.»*

*N*uma noite de violenta tempestade, o único refúgio do casal perdido na floresta é a escura e decadente mansão que subitamente encontram naquela estrada secundária que, horas atrás, lhes prometera um atalho rápido e seguro para a cidade...

*A*s portas do saloon abrem-se com um estrondo, assustando velhos e bêbados e os lacaios sebosos do corrupto xerife Muldon, que se viram para o desconhecido de olhar duro e avaliador, duas six-shooter à cintura, os braços em riste ligeiramente afastados das armas, o guarda-pó a ondular na ventania, um sorriso cínico e confiante nos lábios, e, riscando o rosto de orelha ao canto da boca, a cicatriz em forma de serpente que faz gelar o coração de todos os presentes...

*Mesmo fortemente atado contra o tronco, quase incapaz de respirar no calor abrasador, à mercê da vontade daqueles selvagens de tatuagens rituais no corpo e um olhar desumano, decerto a poucas horas de encontrar uma morte horrível e dolorosa, ainda assim o coração de John Mills deu um pulo de alegria ao ver surgir de entre o frondoso arvoredo, escondida no meio da selva, uma extensa e improvável cidade de ruas calcetadas e fachadas brilhantes, casas de vários andares e passadiços a ligar os telhados, duas gárgulas enormes a servir de acolhimento de quem chegava, e ouro por todo o lado, ouro, ouro, e mais ouro, ouro até onde a vista alcançava...*

*Emal o avião inimigo terminava a curva apertada e se voltava contra a esquadilha, logo o motor começou a engasgar-se e a tapar-lhe a visibilidade com fumo negro, indício de que as balas tinham atingido fatalmente o coração do seu fiel spitfire, e que um maldito boche conseguira por fim abater o Intocável dos Céus...*

*Ocaixão!, a luz emanava de dentro do caixão!, apercebeu-se o rapaz, e embora o coração quisesse saltar do peito e as canelas tremessem como geleia, a curiosidade foi mais forte, acercou-se da caixa de madeira em cujo interior o conde descansava há anos no sono eterno, abriu os cadeados e soltou as correntes com as quais alguém estranhamente encerrara o finado, e ergueu a custo a pesada tampa, e foi só então que se apercebeu do som muito ténue de uma respiração que não era a sua e de um bafo frio, muito delicado, nos pulsos, revelando que no interior daquele caixão e após tanto tempo, o conde continuava vivo!...*

*Estavam já em redor dele, os pescoços compridos e articulados cujas mandíbulas o despedaçariam ao meio à primeira oportunidade, apesar de ele continuar a brandir a cimitarra com uma agilidade que o surpreendia, quase sem fixar o alvo, limitando-se a guiar o braço numa mistura de instinto e sugestão visual, cortando onde podia, golpeando o que tentava atacá-lo, num ritmo incessante*

*e veloz como nunca experimentara na vida, equilibrando-se com dificuldade no montículo de cabeças sangrentas que ia crescendo em altura, e contudo, o monstro não parava, não cedia, as cabeças pareciam desmultiplicar-se a cada golpe, cercando-o, negando-lhe quaisquer hipóteses de fuga...*

*A princesa tinha sido a primeira a perceber, lançando-se sobre Zoid com um forte pontapé contra a parede que a fez voar pela cabina de comando, de mãos esticadas em direcção à caixa de memória do andróide, mas este conseguiu esquivar-se, rodopiando no ar e golpeando a arturiana sob o terceiro seio, fazendo-a embater desmaiada na parede contígua, e no mesmo movimento agarrou-me a traqueia, para que eu não pudesse alertar a Frota de que o nosso ciberservo tinha sido infiltrado pelos Berg e planeava fazer-nos explodir quando atracássemos dali a instantes na Estação Grândola Livre...*

*O perfume de alfazema dela atingiu-me como um murro, queimando-me as narinas e forçando-me a acordar como se me tivessem quebrado uma ampola de sais de frutos debaixo do meu nariz, e quase certamente impestaria o escritório durante o dia todo, embora isso até fosse uma melhoria, pois afastaria o pivete a cigarro e a vômito que fazia qualquer potencial cliente pensar duas vezes antes de me contratar, razão pela qual forcei os olhos a focarem a louraça de peito generoso que se sentava precariamente na cadeira semi-partida do outro lado da secretária, com as pestanas compridas muito arregaladas e os grossos lábios comprimidos como se sustivesse a respiração debaixo de água...*

*As barcaças dos búgis, que tinham braços de cada lado para aumentar a sustentação na água e impedir que se virassem quando o vento as impulsionava àquela velocidade, não tardariam em alcançar a nossa caravela pesada e pachorrenta, que cortava languidamente as águas com a pança cheia da noz-moscada e cravinho que nós os três havíamos surripiado durante a noite – e em momento nenhum nos ocorreu, enquanto cumpríamos*

*a missão secreta a nós delegada pelo Mui Excelso Vice-Rei da Índia, que a meia-dúzia de guardas que havíamos derrotado eram apenas os sentinelas avançados das duas centenas que desembarcavam no outro lado da ilha...*

**E** nredos repletos de acção e movimento, nos quais heróis carismáticos são atirados para situações de lutar ou morrer e confrontos com vilões determinados em cenários atmosféricos. Histórias cheias de verve e imaginação, em que não há tempo nem vontade para escutar as dúvidas do medo nem perdermo-nos em rumações poéticas e intimistas. Nelas, criam-se e destroem-se lendas, constroem-se e derrubam-se nações, nomeiam-se e destituem-se deuses, e luta-se até ao fim pela sobrevivência da alma e do engenho individual. Concebidas por autores cujo sustento dependia do número de palavras que conseguissem produzir por minuto nas suas pequenas Underwoods, cujas teclas duras e ruído agreste estavam em constante batimento, e de onde saiam ainda a fumegar páginas de frases criadas, assim por instinto, e que seriam logo enviadas, sem uma única revisão ou releitura – pois a próxima história pedia para ser logo iniciada –, aos escritórios do editor em troca do cheque da semana. Impresas em papel inacabado de polpa de madeira, ácida e estriada, com gralhas e erros de composição, atiradas para as bancas proletárias, para existirem no breve intervalo de dias, semanas ou um par de meses. Lidas num par de horas, esquecidas num par de minutos. A epítome da ficção efémera.

E contudo, nela surgiram heróis que ficarão para sempre na memória: *Shadow*, *Doc Savage*, *Captain Future*, *Spider*, *Flash Gordon*, *The Phantom Detective*... Heróis que encantaram gerações, mentes adolescentes, sonhos de futuros, e tornaram todos aqueles autores a escrever à margem da *intelligentsia* numa espécie de visionários redentores.

E eis que um século após a idade de ouro, este tipo de ficção (graças ao poder do revivalismo e do distanciamento temporal que costuma fazer da produção amadora do antigamente o *kitsch* do

presentemente) tornou-se alvo de estudos académicos, imitação por parte de autores consagrados e reverência por um conjunto crescente de seguidores por todo o mundo.

Em Portugal, a tradição não vingou e os poucos autores que escreveram dentro do género, em diferentes períodos do século XX, apenas foram alvo de um reconhecimento menor e algo oportunista, actualmente encontrando-se esquecidos e fora dos escaparates principais das livrarias – apenas para serem evocados por ocasião de um aniversário efémero, como foi o do recente Reinaldo Ferreira. Poucos ouviram falar de Ross Pynn, Frank Gold, Dennis McShade, menos ainda sabem que se tratam de pseudónimos de autores portugueses, obrigados a constituir a sua própria casa editorial – a Europress – para salvarem do oblição, durante os anos 80, as histórias que haviam difundido pela nossa literatura décadas antes. À boa maneira dos escritores *hack* americanos, Roussado Pinto (Ross Pynn) dizia que era capaz de produzir um romance de 200 páginas num fim de semana, com a cabeça a arder de febre e os filhos a correr à volta da secretária.

A proposta da Saída de Emergência é assim de recuperar, em princípios do século XXI, uma tradição que não foi a nossa, mas cuja ficção e cujos arquétipos invadiram a imaginação popular através dos filmes, dos livros, da banda desenhada, até se tornarem universais e apátridas. Conceber uma antologia de histórias originais pelos melhores e mais criativos dos nossos autores, dos autores que escrevem na língua portuguesa, capazes de aliar a nossa cultura e História a um imaginário emocionante de aventura e descoberta que é apanágio de multidões.

Fazer, em suma, uma **Pulp Fiction à Portuguesa**.

A antologia será organizada por Luís Filipe Silva, autor português com experiência na área da Ficção Científica (e durante a juventude, leitor inveterado de westerns).

Porque a *pulp fiction* se escreveu num leque de temas bastante variado, do romance à no-

vela de aventuras e ao erotismo, a antologia será dividida em secções temáticas preferenciais, e os autores participantes convidados a submeterem para uma ou mais delas.

As submissões abarcarão as seguintes formas:

- por convite directo, a autores com um historial reconhecido no género e que ao longo da sua carreira recorreram a elementos próprios da *pulp fiction*, contribuindo, directa ou indirectamente, para o enriquecimento desta forma literária na cultura de língua portuguesa;
- por concurso aberto, pelo qual se desafiam os autores interessados, com ou sem obra publicada, a criar histórias originais, criativas e inovadoras, de algo que poderia ter sido, ou começar a ser, uma verdadeira *pulp fiction* à portuguesa.

### *Regras de Participação*

**1. Objectivo:** escrever uma história original assumidamente reconhecida como *pulp fiction* que se possa enquadrar num dos seguintes temas:

**1.1. Super-ciência:** a conquista espacial/do futuro apoiada na existência de uma tecnologia poderosa, quase mágica, em ambientes fantásticos: Flash Gordon combate o Imperador Ming, John Carter explora os territórios de Barsoom, Arisianos defendem o universo da fome de poder dos Edorianos, e talvez um tenente Saraiva defenda o sistema solar de uma praga alienígena?

**1.2. Jungle Fever:** nas profundezas recônditas da Amazónia, ou nas imensas estepes inexploradas da África Sub-Equatorial, ou nas regiões montanhosas de Chichén Itza e Machu Pichu, poderão ter existido antigas civilizações, cuja memória se perdeu no tempo, de sabedoria imensurável, extrema riqueza e tecnologia mortífera que não deverá cair em mãos erradas, pelo bem da Humanidade...

**1.3. Cowboy Solitário:** chega pela madrugada sozinho num corcel branco, o homem sem nome de olhar amargurado mas confiante e destemido, que encerra uma história misteriosa de vingança e perda, e por quem

a miuda mais bonita da terra se irá apaixonar...

**1.4. Detective Particular:** reconhece-se como um falhado, mas porque decidiu agir em prol da consciência e não se deixar corromper pelo dinheiro fácil do crime organizado e dos políticos – ao contrário dos ex-colegas da esquadra –, preferiu deitar tudo a perder, e ter por companhia nas longas noites apenas a fiel Magnum de um lado e a garrafa de Johnny Walker do outro, pelo menos até lhe surgir o caso que o salvará daquela vida...

**1.5. Histórias de Guerra e Espiões:** urdem-se conspirações nas reuniões secretas da Gestapo em Lisboa e Sintra em plena 2ª Guerra, atraindo espiões aliados e personagens bizarras provenientes dos lugares recônditos da Europa e Ásia; efectuem-se carregamentos de mercadorias em comboios que partem a meio da noite sem destino evidente; terá Mata Hari realmente visitado Lisboa, ou foi uma sua sócia com a intenção de assassinar Afonso XIII de Espanha e precipitar um incidente ibérico?

**1.6. Horror:** casas assombradas, vielas mortíferas, estradas onde surgem aparições a anunciar a morte, monstros, vampiros, seres demoníacos – o horror do desconhecido traz a promessa de uma morte dolorosa e lenta...

**1.7. Escavações Amaldiçoadas:** nas férteis lezírias do Nilo, escondem-se terrores antigos que exploradores incautos, ignorando os sábios conselhos das gentes locais, despertam de um sono de milénios ao procurarem os tesouros e a história dessas civilizações do passado que todos julgavam desaparecidas.

**1.8. Espadas & Feitiçaria:** heróis fortemente musculados e heroínas ruivas quase desnudas deambulam por um mapa imaginado cheio de terras cujos nomes enrodilham a língua e onde há sempre alguém de uma raça não humana a querer provar o sabor das suas espadas ou a contratá-los para chacinar uma ameaça demoníaca que assombra a popula-

ção – em troca de ouro, obviamente.

**1.9. Vigilante Nocturno:** percorre as ruas da cidade, protegendo os cidadãos incautos e desafiando qualquer criminoso, do mais banal ao mais inteligente, a sentir a dureza da sua justiça e a firmeza da sua moralidade; dividido entre dois mundos, entre o dia e a noite, entre uma vida normal e uma de herói mítico, não há maior segredo para o Vigilante que o da sua identidade secreta, a qual todos os vilões procuram descobrir e destruir...

**1.10. Aventureiros do Ar:** a bordo das suas navetas aéreas, acrobatas, soldados ou exploradores enfrentam terras desconhecidas não identificadas nos mapas, patrulhas inimigas em tempos de guerra, as agruras das intempérides, e a incompreensão dos entes mais próximos, ao preferirem a companhia das nuvens e a paz tranquila das alturas celestes...

**1.11. No Tempo dos Descobrimientos:** eis um género que certamente se teria popularizado na *pulp fiction*, se tivesse sido Portugal um dos países instigadores desta literatura, e que desafiamos os autores a desenvolverem – aventuras ocorridas nos mares a Oriente, no tempo dos descobrimientos, uma época repleta de desafios mortais, ataques inimigos em alto-mar, traições, paixões exóticas, e a possibilidade de regressar ao Reino triunfante, rico e herói.

2. Embora procuremos histórias que consigam enquadrar-se nos temas apresentados, temos consciência de que a *pulp fiction* não se limita a estes (outros existem, por exemplo, romance, erotismo, desporto), pelo que nos encontramos receptivos a outros temas que consigam respeitar uma essência básica de aventura, atmosfera e enredo vívido.

2.1. Além disso, porque não misturar temas e apresentar, por exemplo, histórias de civilizações perdidas em ambientes de super-ciência?

3. É indispensável a inovação e a criatividade: to-

dos nós já lemos aquele tipo de histórias, e os nossos leitores também as conhecerão; recorrer aos mesmos lugares-comuns e aos enredos óbvios é a forma mais fácil de provocar bocejos e sonolência. Toca a despertar os leitores! Subvertam as convenções! Que seja a boazona, por uma vez, o detective particular; que o vigilante nocturno gagueje no momento de incutir medo aos criminosos; que o cowboy solitário tenha um cavalo manco; que o aventureiro dos ares sofra de vertigens.

3.1. Mas não exagerem; escolham formas de subversão inteligentes e sigam-nas até às últimas consequências; embora estejamos receptivos a formas de paródia, estamos à procura de obras que entendam, apreciem e honrem esta tradição literária e lhe consigam transmitir um sabor de tempos modernos sem perder de vista os bons velhos costumes que faz da *pulp fiction* uma literatura tão apreciada.

4. Serão escolhidos os melhores contos que se enquadrem nos diversos temas, seguindo um princípio de diversidade; contudo, como é natural, irá imperar o bom-senso, pois se um determinado tema apenas estiver representado por contos de menor qualidade, é bem possível que seja desconsiderado, e igualmente, se um outro tema apresentar um excesso de histórias fortes, ainda assim não poderemos seleccioná-las todas, para evitar o predomínio excessivo e desequilibrado do mesmo.

5. Daqui decorre uma pista para a navegação: sabendo nós, e vocês, que certas histórias se prestam mais facilmente à escrita que outras (lembramo-nos por exemplo, das histórias de detectives particulares que são visitados por uma viúva boazona), é natural que haja maior volume de participações, e logo maior concorrência, nestes temas mais populares – o que implica que, se decidirem investir nos temas que à partida são mais difíceis ou menos imediatos, a probabilidade de que a vossa história seja seleccionada irá naturalmente ser maior.

6. Porque sabemos que uma boa história requer espaço para se desenvolver, aceitamos narrativas com dimensões entre 5000 (cinco mil) palavras e 10000 (dez mil) palavras.

6.1. Para saber o número de palavras, basta usar uma função automática de um qualquer processador de texto minimamente completo.

6.2. Muito dificilmente será aceite uma história que não cumpra estes limites; terá de ser mesmo muito boa; aconselha-se a contactar com o editor ou o seleccionador se perceber que a história corre o risco de infringir esta regra.

7. Também somos relativamente intransigentes quanto à forma de submissão: envio da colaboração exclusivamente por via electrónica, em simultâneo para o email [joaog@saidadeemergencia.com](mailto:joaog@saidadeemergencia.com), indicando no assunto “Concorrente à antologia de Pulp fiction” e contendo um ficheiro anexo com a obra de ficção nas seguintes condições:

7.1. ficheiro em formato RTF (rich text file)

7.2. o conteúdo formatado em tamanho de página A4, tipo de letra Courier, corpo 12, a dois espaços, e o texto alinhado à esquerda;

7.3. todas as páginas deverão estar identificadas com um cabeçalho contendo o título da obra, o nome literário do autor, o número de página e o total de páginas do ficheiro (ex: “Ode ao Dantas – Almada Negreiros – Página 1/14”).

7.4. a página de rosto deverá conter o título da obra e o nome literário do autor, bem como, no canto superior esquerdo, o nome verdadeiro do autor, morada, telefone, contacto de e-mail, e dimensão do conto em número de palavras.

8. Este convite destina-se a todos os autores da lusofonia espalhados pelo mundo.

9. As histórias devem ser originais, e não deverão ter sido publicadas anteriormente em meio físico ou electrónico, de forma profissional.

10. O prazo começa hoje e termina a 31 de Outubro de 2008.

11. Os seleccionados verão a obra publicada na referida antologia, recendo pela colaboração uma remuneração pecuniária e um número de exemplares da mesma (em moldes a definir pelo editor e a combinar posteriormente com cada autor).

12. Uma vez que não se trata de concurso que requer anonimato, o organizador está ao dispor para responder a perguntas e proferir opiniões sobre obras em fase de desenvolvimento, na medida do razoável e do disponível, podendo usar para esse efeito o email indicado anteriormente.

12.1. Isto, atenção, não implica que, caso o autor siga uma opinião manifestada pelo organizador ou por um elemento representativo da editora, durante o processo de selecção, sobre a obra em questão, ou qualquer outra, esta possa ser considerada como seleccionada ou em condições preferenciais de selecção face a qualquer outra.

13. Se tiver receio que a sua história não seja seleccionada e tenha tido tanto trabalho em vão, lembremos-lhe que:

13.1. Divertiu-se (esperamos nós) a escrevê-la;

13.2. Se a antologia for um sucesso, talvez possa haver a hipótese de um novo volume;

13.3. Se a história for mesmo boa, pode submetê-la a outro veículo de publicação, como por exemplo, a revista Bang!, o site Tecnofantasia.com, ou outros;

13.4. Quem sabe se não a expande posteriormente e a transforma num romance de sucesso?

14. As decisões do editor e do organizador da antologia são finais e delas não haverá recurso.

15. Pressupõe-se que os autores, ao enviarem as respectivas participações para a antologia, compreenderam e aceitaram as presentes regras. **BANG!**