

# MERLON

ANO II

#7

NOV. 89



EDIÇÃO  
DE  
ANIVERSÁRIO



Ano II Número 7 Novembro 1989

**EDITORES:** Marcello Simão Branco & Renato Rosatti

**Colaboradores:** Jeremias Moranu, Jorge Luiz Calife e Roberto de Sousa  
Causo

**Colaboram nesta edição:** Adalberto José dos Santos, Carlos André Moraes, César R.T. Silva, José Carlos Neves, Moebius Ring, Mr. Quadrinhos, Omar Albino dos S. Filho, Roberto Schima e Vincente Sedak.

## EDITORIAL

Estamos completando um ano!

Desde a idéia, até a primeira edição se passou um ano. E da primeira edição, que mostrou nossa inexperiência e imaturidade, até este nº, a experiência e maturidade foi aumentando, junto com uma maior responsabilidade.

Desenvolver um fanzine, recolher material, diagramá-lo, datilografá-lo, divulgá-lo, vendê-lo, dentro de nossa caótica economia, e mantê-lo dentro de uma periodicidade regular não é fácil!

MEGALON não é um projeto inacabado, acreditamos que com este nº, delineamos um perfil, uma proposta que será, na medida do possível, ampliada e desenvolvida, tornando-o cada vez mais uma revista de fãs - de fã para fã - de um modo particular, se possível.

Agradecemos e dedicamos esta edição a todos que nos incentivaram e ajudaram, sem o qual não teríamos chegado até aqui. E renovamos o convite a todos para que continuem colaborando, criticando, ajudando de alguma forma para que MEGALON, seja um espaço onde se possa divulgar e desenvolver a Ficção Científica, Horror e Fantasia no Brasil.

Em setembro último foi eleita a nova diretoria do Clube de Leitores de Ficção Científica. A administração que passou nossos pa-

(Continue na página 16)

## ÍNDICE

### ARTIGOS

- Criador & Herói	5
- Kolchak e os demônios da noite	10
- Star Trek Estudo das navas da série III	11
- Star Trek V: The Final...	12
- John Russo	14
- Lifeforce	15

### FICÇÃO

Contos:	
- Estratégias de Combate	17
- O Filho do Homem	21
Quadrinhos:	
- Opinião	23

### ILUSTRAÇÕES

- José Carlos Neves	capa
- Roberto Schima	16
- César R.T. Silva	25
- Adalberto José dos Santos	30

### SEÇÕES

- Diário de Bordo	3
- Poster	13
- Ciência	24
- FC BR	26
- Classics	28

### ENDERECOS

+ Correspondência e envio de trabalhos: Av. Clara Mantelli, nº110  
CEP 04771 São Paulo - SP

+ Assinaturas: Rua Irmão Ivo Bernardo, nº40 04773 São Paulo - SP

Ver condições e instruções para assinatura na pg. 29

§ Esta edição contém ainda um encarte especial de 4 pgs.

## DIARIO DE BORDO INTERNACIONAL

por ROBERTO DE SOUSA CAUSO

### PRÊMIO LOCUS 1989

#### MELHOR ROMANCE DE FC

Cyteen, C. J. Cherryh

#### MELHOR ROMANCE DE FANTASIA

Red Prophet, Orson Scott Card

#### MELHOR ROMANCE DE HORROR

Those Who Hunt the Night, Barbara Hambly

#### MELHOR ROMANCE DE ESTRÉIA

Desolation Road, Ian McDonald

#### MELHOR NÃO-FICÇÃO

First Maitz, Don Maitz (livro de arte)

#### MELHOR REVISTA

Isaac Asimov's SF Magazine

#### MELHOR EDITOR

Gardner Dozois (da Asimov's)

#### MELHOR NOVELA

The Scalehunter's Beautiful Daughter,

Lucius Shepard

#### MELHOR NOVELETA

The Function of Dream Sleep, Harlan Ellison

#### MELHOR CONTO

Eidolons, Harlan Ellison



#### MELHOR ANTOLOGIA

Full Spectrum, Lou Aronica & Shawna McCarthy

#### MELHOR COLEÇÃO

Angry Candy, Harlan Ellison

#### MELHOR ARTISTA

Michael Whelan

#### MELHOR EDITORA

Tor/St. Martin's

Prêmio conferido pelo semi-prozine Locus (13 vezes vencedor do Hugo), com várias categorias únicas e alguns resultados imprevisíveis. Harlan Ellison, por exemplo, com três vitórias neste ano.

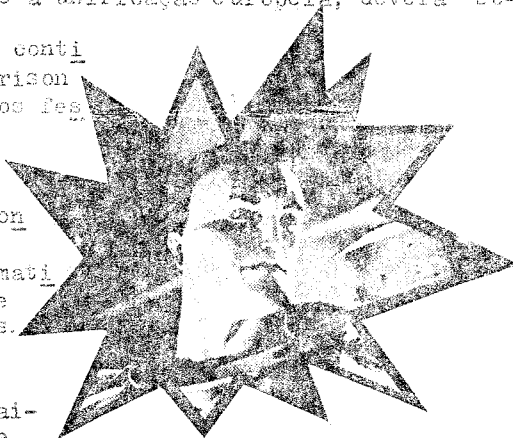
- Editoras inglesas estão investindo pesado em campanhas publicitárias para livros de FC por autores ingleses. Nos EUA conglomerados de editoras discutem como manter sua fatia do mercado europeu para língua inglesa que, após a unificação europeia, deverá sofrer forte concorrência da Grã-Bretanha.

- Harry Harrison lançou uma série de romances dando continuidade ao seu famoso Bill, o Herói Galáctico. Harrison é autor também da série The Stainless Steel Rat e dos famosos romances West of Eden Trilogia.

- Empresas da Florida anunciaram a intenção de formarem a primeira rede de TV à cabo especializada em sci-fi. Isaac Asimov e Dean W. Koontz estão sendo consultados.

- Ray Bradbury Theater é o nome do programa que dramatiza histórias do autor em episódios de meia-hora, que é exibida em 25 países e vencedora de vários prêmios. Os episódios são escritos pelo próprio Bradbury.

- Arthur C. Clarke recebeu o título de "Comandante do Império Britânico", honraria conferida pela Rainha da Inglaterra. Entrementes, Clarke e Gentry Lee trabalham na finalização de The Garden of Rama, sequência de Encontro com Rama, o romance que deu o Hugo a Clarke.



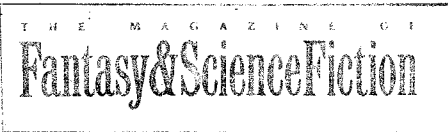
Bill, o Herói Galáctico

#### PRÊMIO CROOK :

O Prêmio Compton Crook é dedicado ao melhor romance de estréia e homenageia o escritor e ecologista Compton Crook que escreveu FC sob o pseudônimo de Stephen Tall. O juri é apontado pela comissão da convenção de Baltimore, onde Crook viveu. Elizabeth Moon venceu em 1988 com seu trabalho Sheepfarmer's Daughter.

- The Magazine of Fantasy and Science Fiction é uma instituição da FC americana, com 9 Hugos em sua história, 5 deles recebidos pelo ainda editor, Edward L. Ferman. É também uma das revistas dos EUA com várias edições em outras nações — incluindo uma brasileira, nos anos 70, que durou 20 números). F&SF completa 40 anos de grande atuação, comemorando com uma edição de aniversário, apresentando Algis Budrys, Brian Aldiss, J.G. Ballard, Orson Scott Card, Thomas Dish, Gregory Benford, Frederick Pohl, Lucius Shepard, Robert Silverberg, Gene Wolfe e Barry N. Malzberg.

(§) Continua na última página desta coluna. (pg.4)



# NACIONAL

- H.V. Flory finalmente terminou o seu romance Evolução e aguarda pro postas das editoras para publicação em 1990.
- Saiu o Nº 3 da Ficção Científica GRD, Ômega - O Planeta dos Condenados, do genial Robert Sheckley, com ilustração de capa por este seu colunista.
- Apertou por aqui o novo fanzine, xará desta coluna, Diário de Bordo, órgão oficial da Frota Estelar Brasileira, um clube de fãs de Star Trek. Sem dúvida este é o melhor fanzine brasileiro surgido até o momento no aspecto visual, com impressão tipográfica e sóbria diagramação. Falta ainda uma maior consistência editorial. Matéria introdutória, notícias, matérias científicas, resenha de Padrões de Contato, de Calife e resumos de episódios. Distribuição gratuita: (Cx Postal 14.592 São Paulo-SP CEP 03698 fone: (011) 941-2181).
- Ao lado você tem uma reprodução reduzida de um brinde distribuído por um outro clube de ST, o Trekkers' Club, aos seus associados (Cx Postal 24505 São Paulo-SP CEP 03397).
- Já está circulando o Nº 5 de Hiperespaço: The Next Generation, fanzine do Grupo-Rio de FC. Um dos melhores números saídos até o momento, destacando-se a entrevista com Bráulio Tavares e artigo de Cesar Silva sobre animação (Alameda dos Instrutores Bl. A apt 401, Fortaleza de São João - URCA Rio de Janeiro-RJ).
- O número de outubro do Jornal de Letras, publicação carioca dedicada à literatura, traz um artigo de meia página assinado por mim, dedicado a um levantamento da FC brasileira partindo do movimento dos anos 60 até nossa atual fase.
- Livros: no fim do ano surgem alguns lançamentos novos de FC: Palção do Inverno, de Craig Thomas (Record) traz de volta Mitchell Gant (aquele que roubou o MiG-31), desta vez numa aventura orbital. Comunhão, de Whitley Strieber (Record) é uma espécie de ficção ufológica. O Plano dos Invasores, de L. Ron Hubbard (Record) é o primeiro da decalogia de Hubbard, Mission Earth, com tradução de Bráulio Tavares e Mário Molina. O Mundo de Um Só Dia, mais um livro de Philip José Farmer pela Francisco Alves, tratando de superpopulação.



(§) Um presente inesperado atingiu os escritórios da F&SF em Cornwall Connecticut: um tornado que passou por lá em 10 de julho, mas não foi capaz de tirar a revista de circulação.

- William Shatner escreveu um romance de FC, Tek War, sem relação com Star Trek e envolvendo situações de romance policial, que foi recebido pela crítica como um livro bem escrito, sem grandes novidades.
- Já está pronto o script para Alien III, de autoria de William Gibson, um dos mais aclamados autores modernos de FC e um dos cabeças do extinto Movimento Cyberpunk.





# ARTIGOS

## CRIADOR & HERÓI

e os elementos de ficção científica nessa relação

por MR. QUADRINHOS

Desde os primórdios dos tempos onde o homem das cavernas cobria as paredes com desenhos de bisontes, renas a galope, aparelhos e tranços que seriam usados como veículos pelos jardineiros da terra, que as histórias em quadrinhos e a ficção científica já tinham uma tênue relação. Assim como os hieroglifos egípcios que formavam uma mistura de letras e desenhos de seus faraós, como também seus deuses.

Foi em 1889 que Cristophe desenhou A La Famille Ferroulord na França, e o Yellow Kid nos EUA em 1896, tiveram a primazia de serem os iniciadores das HQs modernas. A francesa, uma história com desenhos em sequência, a americana introduzindo a fala aos personagens através de balões - usadas até hoje. Em 1912 notando que as HQs poderiam tornar-se um negócio lucrativo, Hearst funda o primeiro sindicato encarregado de comercializá-las, surgindo assim o célebre King Features Syndicate.

### EDGAR RICE BURROUGHS

A FC nasceu nos quadrinhos efetivamente com este autor. Sua primeira história foi em 1911 no All Story Magazine, Uma Princesa em Marte, rendendo-lhe 40 dólares, sendo considerada atualmente um elemento decisivo para a FC do século XX. Um ano depois, ele lança na mesma revista, Tarzan dos Macacos, que lhe rendeu apenas 700 dólares. Em 1914 esta mesma obra é lançada como livro, tornando-se um grande

sucesso. Animado, desatou a escrever relatos sobre Vênus, a Lua e o centro da Terra, na mesma All Story Magazine.

Um especialista no autor, sugere que a última frase de seu derradeiro livro - Tarzan e o Louco - nos mostra sua despedida involuntária: "Graças a Deus por tudo". Ele faleceu a 19 de março de 1950, sendo suas cinzas levadas para a granja "Tarzan", onde morava, e de acordo com seu desejo, depositadas num túmulo sem lápide, nos deixando uma vasta obra de escritos fantásticos.

### ALEX RAYMOND : FLASH GORDON

Em 1929 é criado o primeiro herói da FC, Buck Rogers no Século XXV, criado por Calkins e publicado pela Pulitzer Syndicate, empresa que também publicava Tarzan. Mais ou menos nessa época, a King Features abriu um concurso afim de descobrir personagens e HQs que rivalizassem com Buck Rogers e Tarzan. Alexander Gillespie Raymond se inscreveu e ganhou, passando a desenhar o maior herói da FC, Flash Gordon - criado por ele - saindo na primeira página do New York American, num domingo em 7 de janeiro de 1934. As páginas dominicais de Flash Gordon fizeram sucesso imediato e 2 anos após, a Universal produziu um seriado, mas isso é outra história. Em 1936 a editora Grosset & Dunlop publicou Flash Gordon nas Cavernas de Mongo, atribuindo a Alex Raymond, mas que na realidade não foi dele. Em 40 surge uma tira diária do herói que

foi suspensa em 44 e retomada em 1952. Raymond fez ilustrações para conceituadas revistas, como a Collier's Weekly, Time Book Esquire e Look, e desenhou para revistas de cinema, na maioria de FC.

Seus desenhos, particularmente de Flash Gordon, alcançaram fase culminante entre 34 e 42 e exerceram influência fundamental nos processos industriais do pós-guerra. Ele é conhecido por muitos como o "Julio Verne do Século XX", por conceber e desenhar máquinas e engenhos que se tornaram reais, revolucionando o mundo moderno. Quando o jato a propulsão existia apenas na cabeça de uns poucos cientistas, seu herói já tripulava seus foguetes com este tipo de tecnologia de senhada por ele, numa forma idêntica aos que conhecemos hoje; alguns sistemas técnicos, como o lançamento vertical dos foguetes, que os cientistas aceitariam tranquilamente 30 anos depois, foram por ele previstos logo no primeiro capítulo de Flash Gordon. Até os misteriosos discos voadores, que só apareceram no noticiário dos jornais na década de 50, surgiram nos seus quadrinhos, no capítulo 5, do dia 4 de fevereiro do mesmo ano. O mundo fantástico deste jovem cientista não tinha fim; o raio laser que os cientistas procuravam aperfeiçoar, a televisão no formato quadrangular que conhecemos, a célula fotoelétrica que hoje encontramos até nos elevadores, fizeram dele o desenhista mais plageado do mundo. Em 6 de setembro de 56, viajava no carro de seu amigo, Stan Drake, na estrada Clappwood Hill, perto de Westport, estado de Connecticut, quando chocou-se com outro carro e infelizmente veio a falecer. Perdia-se um mestre, um profeta do amanhã e como não dizer, um artista perfeito.

#### A CRIAÇÃO DO "HOMEM DE AÇO"

No ano da grande depressão, as

ruas da América permaneciam repletas de desempregados, famintos e desabrigados. Na Europa, Hitler tomava a Austria e mesmo com a garantia de Chamberlain de que haveria "paz no nosso tempo", a visão dos pelotões do fuhrer não encorajava a ninguém a pensar assim. Foi tempo dos musicais de Hollywood ajudando o povo a desviar seu pensamento das duras realidades da vida. Um tempo que heróis eram procurados, e encontrados no rádio, cinema, quadrinhos, pasquin e livros.

Mas a história começa vários anos antes, com dois jovens parceiros crescendo juntos em Cleveland, Ohio, lendo as histórias de FC e tentando criar suas próprias. Jerry Siegel queria ser escritor, enquanto Joseph Schuster tinha aspirações artísticas. Criaram, então, seu próprio fanzine chamado o de Science Fiction e na edição de janeiro de 33 apareceu uma pequena história chamada O Reino do Superman. Jerry fez o roteiro e Joe a arte. O personagem era um homem que havia ganhado fantásticos poderes mentais e fizera mal uso deles. Tinha apenas um dos poderes que seu sucessor Superman iria possuir: visão telescópica. Ele podia ver da Terra o que ocorria em Marte. A história foi escrita em 32, e no ano seguinte Jerry pensou em transformá-la em um tira. No início a idéia foi rejeitada, precisava ser mais trabalhada. Numa noite quente de julho de 34, Jerry deitou-se na cama sem a menor vontade de dormir e começou a pensar num Superman diferente - com um traje colorido e justinho como aqueles usados por Frank R. Paul e alguns outros ilustradores de ficção científica. Alguém com uma identidade secreta, algo como um repórter bem comportado; surgiram idéias e mais idéias. Quando amanheceu, Jerry nem esperou pelo

café para ir correndo à casa de Joe, contar sobre o novo projeto. Juntos desenharam o novo traje e Joe desenhou algumas tiras para as histórias de Jerry. Agora era só vender. Mas editor após editor frustraram suas intenções, alguns até gostaram mas queriam modificar ou limitar as histórias.

Naquela época, os livros em quadrinhos não passavam de coletâneas de tiras. Foi então que em 35 que Melcolm Wheeler-Nicholson começou uma nova concepção em HQs, iniciando com New Fun Comics --- mais tarde More Fun - e New Comics - depois New Adventure Comics e finalmente Adventure Comics --- ele se interessou em usar Superman. Mas no entanto seus criadores desconfiaram da empresa e não fecharam o acordo. No entanto concordaram em produzir outras histórias - Federal Men, Doutor Cuckult, Radio Squad e Henry Duval - era um começo, mas mesmo assim mantinham suas esperanças com o ainda inédito Superman.

Algo interessante aconteceu na edição de janeiro de 37 do New Adventure Comics, a tira Federal Men entrava na luta contra o crime na era espacial. Jerry deu ao agente espacial um nome derivado do seu próprio: Jor-L; mais tarde ele daria o mesmo nome - com uma pequena alteração para Jor-el - ao pai do Superman. Enquanto isso Wheeler-Nicholson vendeu sua firma para Harry Donenfeld, que decidiu publicar a primeira revista em quadrinhos com um único tema: Detective Comics.

Siegel e Shuster criaram duas novas histórias, Slam Bradley e Spy, e o sucesso fez com que Donenfeld continuasse com outra publicação no ano seguinte, o Action Comics e assim só precisava de um carro-chefe. Ele chamou M.C. Gaines, pai da revista em quadrinhos que na época trabalhava para o Mc

Clure Syndicate. Uma história foi encomendada a Gaines por Sheldon Mayer e então Gaines a encomendou a Donenfeld. E foi assim que a editora, cuja oferta fora recusada, acabou por publicar o Homem de Aço e o nome da empresa passou a ser uma homenagem ao Detective Comics, a DC Comics.

A Action Comics começou a ter um grande sucesso, depois do lançamento do herói, mas isso só foi notado depois de uma pesquisa com os leitores, que mostrava que Superman estava tendo um grande sucesso. Tanto que um ano depois, o herói ganhava sua própria revista. Nascia mais um gigante da FC. Do gênero havia o seu passado alienígena, e seus incríveis poderes. Logo depois, surgia seu primeiro almanaque e um jornal começara a publicar tiras, contando as aventuras do Homem de Aço.

Seus criadores estão vivos, embora vivendo precariamente por terem vendido os direitos autorais por uma pechincha. A importância do herói é tão grande que dele originaram-se milhares de personagens cujos poderes tem relação com a FC ou o Misticismo.

### STAN LEE E A MARVEL

Em 61 a National Comics fazia muito sucesso com a Liga da Justiça da América, composta por um grupo de super-heróis. Se a Liga da Justiça está vendendo, dizia Martin Goodman a Stanley Lieber - Stan Lee -, porque a gente não lança uma revista com um grupo de superheróis? Surgia assim o Quarteto Fantástico, sendo em seguida criados outros heróis como o Hulk, Homem-Aranha, Thor, Capitão América, Homem de Ferro, Nicky Fury, Surfista Prateado e todos os super seres que o mundo inteiro conhece, todos com elementos de FC.

Há nomes que ficaram eternamente gravados na mente dos leitores

- John Buscena, Jack Kirby, Don Heck, Jim Steranko, Gil Kane, Barry Smith, Gene Coan, Jim Mooney, George Tuska, Mike Ploog, Neal Adams, John Romita, etc...E quem não vibrou com as histórias de Len Wein, Roy Thomas, Gerry Conway, Gary Friedrich, Steve Englehart e Dou Moench.

Stan Lee foi o grande criador e inovador das hqs: roteirista, desenhista e criador, neste último aspecto, sem dúvida um dos maiores, se não o maior tendo sido dele a criação de uma infinidade de personagens.

### JIM STARLIN, UM MESTRE

Ele foi o responsável pela total reformulação do Capitão Marvel e transformou Warlock, um personagem desconhecido, fazendo com ele uma das mais memoráveis séries de FC que se tem notícia. Após a série Warlock, cansado de limitações impostas pelas editoras, Jim decidiu criar seu próprio universo de personagens, diferente de tudo que havia feito até então. Na verdade Starlin foi um dos pioneiros da Marvel a deter os direitos autorais de sua própria obra. Mais uma vez ele estava na vanguarda de seu tempo. A série Metamorphosis Odysey, publicada na Epic Magazine, estendeu-se da primavera de 80 até dezembro de 1981. Nela foi introduzida o personagem Vanth Dreadstar - por sinal semelhante a seu criador - que com o desenrolar da trama tornou-se o único personagem da Via-Láctea. Contudo, o fim da Metamorphosis Odysey não encerrou o interesse de Starlin pelo personagem. Seu próximo passo foi a publicação da Graphic Novel The Price, desta vez pela Eclipse Enterprises. A edição continha aparentemente uma história não relacionada aos acontecimentos da Metamorphosis, esta impressão mantinha-se até as últi-

mas páginas, quando o protagonista Syzy Darklock encontra nada mais nada menos do que Vanth Dreadstar. Não pensem que Starlin parou por aí: Dreadstar ganhou revista própria e mensal e inaugurou a famosa linha Epic Comics, divisão da Marvel especializada em quadrinhos de autor. Depois de quase 30 edições o desenhista transferiu o título para First Comics, onde continua até hoje.

Jim Starlin é mais um daqueles que ousaram sonhar, que ultrapassaram a medíocre realidade e construiu seus sonhos, e o mais importante; nos fizeram sonhar junto com eles.

### WATCHMEN

Atualmente um grupo se sobressai: Watchmen, criado pelo inglês Alan Moore. A antropofagia corre solta na obra, onde os super-heróis são muito mais super, não apenas em virtudes, mas principalmente nos defeitos.

Watchmen quer dizer Homens-hora, mas também significa vigilantes, com um duplo sentido. Nos anos 40 surgem os Minutemen prontos para combater em um minuto, mas nos 80, depois de serem impedidos pelo governo a agirem, passam a ser chamados de Watchmen. Esta obra nasceu devido a uma encomenda de Dick Giordano - atual editor da DC Comics - ao roteirista Moore. Ele deveria fazer uma adaptação dos super-heróis da editora Charlton, cujos direitos haviam sido recém adquiridos pela DC, para o universo da casa. A idéia de Moore foi tão revolucionária que não pôde ser utilizada com os atuais heróis da Charlton como o Besouro Azul e o Pacificador. Novos personagens tiveram que ser criados, dentro de um novo universo. Moore foi muito premiado por suas histórias de O Monstro do Pântano, onde abusava



da narrativa flash-back, como tam-  
bém em Batman, a Fiada Mortal.

Enfim, as HQs e a Ficção Científica - cu pelo menos elementos dela - estão unidas para sempre e a toda hora aparecem novos personagens, como The Zero Patrol, Toyboy, Eternity e Soldarman.

Uma união que se mostrou vitoriosa através dos tempos.

## ATENÇÃO LEITOR :

Aguarde para breve um sensacional artigo analisando a série Watchmen - que revolucionou o mundo dos quadrinhos.

## CONTATOS

### CARTA

Do editor do semi-prozine americano Locus, Charles N. Brown. Ele nos informa que visitará, juntamente com os escritores Frederik Pohl e Elizabeth Anne Hull, a América do Sul em dezembro. Estará no Brasil, nas seguintes datas:

- Rio de Janeiro: 18 a 21, hospedados no Sheraton Hotel;
- Foz do Iguaçu : 21 e 22; depois estarão em Buenos Aires (22 a 26) e Lima, no Peru, entre 27 e 28.

Ele demonstra interesse em conhecer o fandom brasileiro. Não podemos perder essa oportunidade de contatá-los - especialmente Fred Pohl - e nos congratular com eles. Fica desde já aberto o convite a todos para participarem deste evento bem-vindo e inesperado.

### LIVRO

Saiu a segunda edição da coletânea Verde...Verde, produção independente do Grupo-Rio de FC. Vale a pena prestigiar esta iniciativa. Para breve deve ser lançada a segunda coletânea da série, com histórias baseadas nas músicas dos Beatles, organizada por Rubenildo P. de Barros. Para reservar suas edições, escreva para Rua Senador Vergueiro, 35 apt. 1204 22230 Rio de Janeiro, RJ.

### FANEINES

MULTIVERSO nº 9. Publicado pela editora Gênesis. Cinema e literatura de FC e Fantasia com matérias traduzidas de revistas americanas. Prestígio! Escreva para: Rua Roberto Sandall, 67 conj. 11 11030 Santos

OPINIÃO nº 8. Aborda HQ, sob edição de Paulo Montenegro. Um excelente veículo para os fãs de HQ. Contém artigos, críticas, ilustrações, notícias e, claro, HQs. Escreva para a Caixa Postal 2717 90001 Porto Alegre, RS

HIBRIDESAÇO - THE NEXT GENERATION nºs 5 e 6. Editado pelo pessoal do Grupo-Rio, com contos, notícias, artigos, resenhas, hqs, tudo com muito bom humor. Endereço de assinaturas: a/c Rubenildo P. de Barros. Alameda dos Instrutores Bloco A apt. 401 Fortaleza de São João - Urca 22291 Rio de Janeiro, RJ.

# KOLCHAK E OS DEMÔNIOS DA NOITE

Por Roberto de Sousa Causo

Todas as noites de sábado, meia-noite em ponto, eu e meu irmão nos eninhávamos no sofá, com as luzes apagadas, à espera de que o horror invadisse nossa casa, logo após o razoável seriado faroeste Cimarron.

Naquela saudosa época, a Rede Bandeirantes exibia nesse dia e horário uma das poucas séries de horror com personagem fixo que se tem notícia, Kolchak e os Demônios da Noite (Kolchak: The Night Stalker). A apresentação consistia de uma montagem com detalhes de uma redação de jornal, emperada por uma melodia assobiada. Esse assobio era importante, significava que o velho Kolchak estava tentando espantar o medo.

Terror e Morte nas Ruas, o piloto da série, explica que Carl Kolchak foi expulso de New York pela polícia e pela prefeitura, por ousar em publicar a verdade sobre um vampiro que ele próprio ajudou a esteaquear. O screenplay desse filme é de autoria de Richard Matheson, que escreveu a maioria dos episódios.

Carl Kolchak fugiu para Chicago e lá encontrou vastíssimo território para ocorrências sobrenaturais. Trabalhando num jornalão de bairro, ele teima em levantar a verdade sobre casos que jornal algum ousaria publicar. Enfrentou vampiros, múmias, seitas satenistas, zumbis, alienígenas do espaço, o próprio Jack, o Es-tripador e monstros saídos de esgotos; tudo o que pouca o imaginário do horror e poderia ser lançado num cenário urbano, ocupando o vácuo de ocorrências pavorosas que lemos nos jornais ou ouvimos falar, duramente acreditando serem obras de seres humanos.

O principal mérito da série talvez seja esse, superando os roteiros sempre eficientes na criação de suspense e a fotografia sombria. Trazer esses elementos do horror, clássicos ou não, para um contexto urbano moderno, convivendo com política e ordem pública, jornalismo e supressão, foi uma grande tarefa, renovando o próprio horror na TV. O horror saía da brumosa Transilvânia ou das chameças inglesas para visitar a cidade, sem toda o glamour draculino, nu e cru como os crimes de psicopatas e marfiscos em geral, com o qual se confundia.

É claro que o jornalista quarentão de pernas tortas, terno branco e pelheta, andando num conversível sempre visitando secretários e consultando especialistas quase extintos de ciências ocultas, tinha uma sorte (ou azar) inacreditável, ou um tipo único, para encontrar o sobrenatural em meio do cotidiano de ocorrências policiais.

A credibilidade fica um pouco comprometida, embora cada episódio em si guardasse uma coerência própria. Havia um quê de Além da Imaginação, quando Kolchak encerrava os episódios, após ter sobrevivido ao que quer que tivesse enfrentado, lendo o fecho de mais uma reportagem que nunca seria publicada.



Carl Kolchak (Darren McGavin)

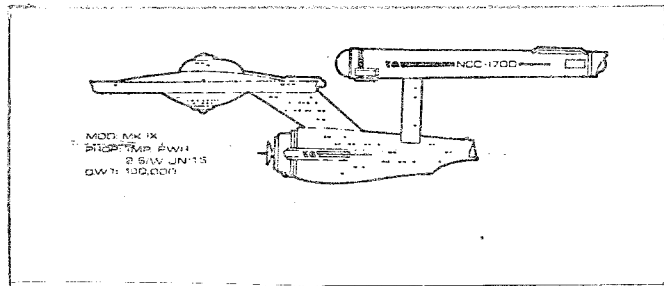
# STAR TREK

## ESTUDO DAS NAVES DA SÉRIE III

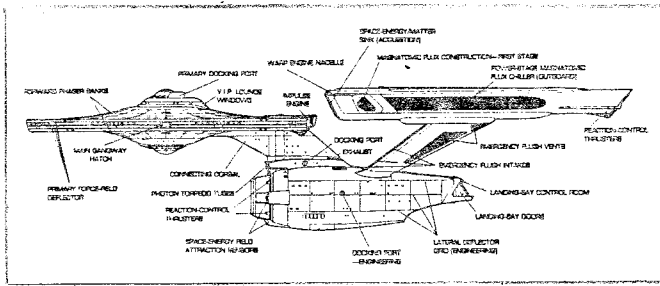
Por OMAR ALBIO DOS SANTOS FILHO

Desta vez apresento a vocês, a esperada comparação entre os modelos das classes CONSTITUTION (seriado da TV) e ENTERPRISE (cinema) de cruzadores pesados da U.F.P. - Federação Unida de Planetas.

Abaixo temos as diferenças complementares de ambas as classes vistas de perfil. Notemos os impulsores e o design geral.

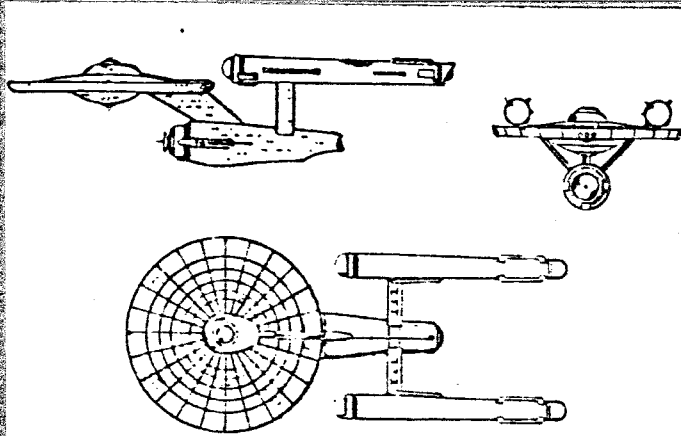


CLASSE CONSTITUTION

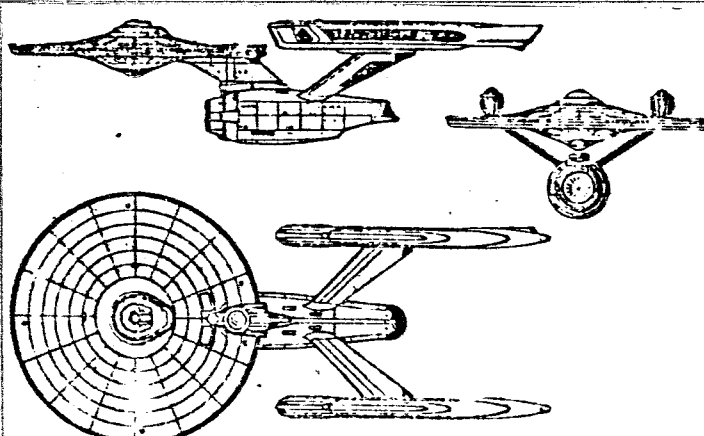


CLASSE ENTERPRISE

Agora temos a comparação das classes com as naves sendo vistas de vários ângulos - de perfil, de cima e lateralmente.



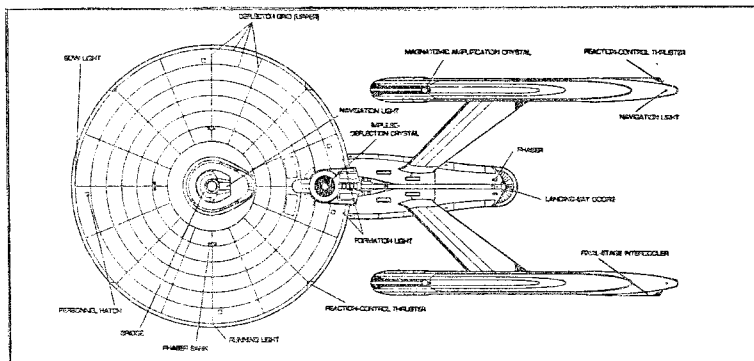
CLASSE CONSTITUTION



CLASSE ENTERPRISE

Deste plano podemos notar as diferenças da classe ENTERPRISE para a sua antecessora (CONSTITUTION). O design dos geradores (impulsores) é diferente. O impulsor warp possui um defletor de impulso por cristal. Seus computadores de bordo possuem todos os registros das naves da frota estelar. Pode-se com o computador interferir no segredo de outra astronave, desligando suas defesas como escudo e fasers. Não são todas que possuem esse detalhe.

CLASSE  
ENTERPRISE



# STAR TREK V: THE FINAL FRONTIER

por MARCELLO SIMÃO BRANCO

Comparecendo às pressas ao Rio de Janeiro, assisti no começo de setembro à pré-estréia-surpresa do mais novo filme da série no cinema. Fora a festa incrível, que os trekkers cariocas fizeram ao evento. Uma verdadeira convenção: dezenas de fãs uniformizados, centenas numa fila de vibrar o quarteirão, um entusiasmo que contagiaria até Spock!

Falando do filme: após Star Trek IV - The Voyage Home, que foi o que fez maior sucesso, questiono-se a validade de mais uma parte.

Star Trek V - The Final Frontier, é o típico filme feito para arrecadar mais dinheiro para a Paramount - que não teve dúvidas em levar a idéia adiante. É desnecessário e não acrescentou nada de novo à legendária saga, que teve na tv seu ponto máximo.

A história é pretenciosa e inverossímil: Sibock - meio-irmão de Spock - chega à 'terceira zona', a Nimbus III, o ressecado e desértico 'Planeta da Paz Galáctica', em plena Zona Neutra. Traz consigo a missão divina de "ajudar os homens a libertarem a dor secreta que carregam, aliviar-se". Para isso consegue voluntários que se prontificam a ajudá-lo. Como meio de chegar a Deus - que acredita estar no centro da Via-Láctea(!) - rapta embaixadores da Federação, Klingons e uma bela romulana - atraindo a atenção da Enterprise.

Kirk, Spock e McCoy, de férias, são chamados às pressas para a missão, e mesmo encontrando a Enterprise em reformas vão a Nimbus III resolver a questão. Lá chegando, são feitos prisioneiros e acabam por perderem a Enterprise para o renegado vulcano, que os leva à busca

de Deus. Com inexplicados poderes, a tofo seduz, à excessão de Kirk (como em alguns episódios do seriado, lembram-se de This Side of Paradise?) que afirma: "As dores e a culpa que carregamos são parte de nós. Não é natural livrar-se delas. Assim perdemos nossa individualidade".

Mesmo assim eles chegam à Última Barreira da Galáxia, tendo o esperado e místico encontro, no lugar denominado como Shakari. Depois ainda, tem uma batalha com os klingons, que todo o tempo estavam em seu encalço.

A conclusão final de Kirk, é a óbvia indicação de que os produtores da Paramount pensam numa sexta parte: "Deus não está lá fora. Está aqui no nosso coração".

Além da história, emocionante, mas pretenciosa, o roteiro escorrega em piadinhas desnecessárias, mas revela seu valor quando centra-se em Kirk, Spock e McCoy, ressalta-se em momentos muito bonitos a grande e sincera amizade entre o trio.

Na parte técnica, fora a criativa e talentosa direção de Shatner, a decepção é visível: trouxeram a alto custo o consagrado Jerry Goldsmith, para fazer a trilha e adivinhe o que aconteceu? Ele repetiu sua trilha que fez para o primeiro filme da série. Os efeitos especiais são de segunda categoria, não esteve sob os cuidados da premiada ILM, de George Lucas, como das outras vezes.

Tanto nos EUA, como os que já viram o filme por aqui, abriu-se numa polémica só vista antes em torno de Star Trek - The Motion Picture: uns adoraram, outros deploraram. Veja e confira!





BORIS KARLOFF COMO "A MÚMIA"

# \* John Russo \*

Por RENATO ROSATTI

- A CAÇA AOS DEMÔNIOS (Midnight) 1980, John Russo, Publicações Europa-America, Coleção Pêndulo nº 1, 156 páginas.

Uma excelente história de terror envolvendo missas negras e rituais satânicos. Isso resume muito bem o que ocorre neste livro do grande John Russo, que além de escrever obras literárias, já trabalhou como roteirista de cinema também. Ficou conhecido por seu trabalho em conjunto com George Romero no clássico "A Noite dos Mortos-Vivos" de 1968 dirigido pelo mesmo Romero. Uma família composta por uma mãe envolvida com magia negra e quatro filhos são os protagonistas da história. A única filha, Cynthia, e os três irmãos, Luke, Abraham e o gigantesco e retardado mental Cyrus, organizam grandiosas missas sangrentas com sacrifício humano, reunindo satenistas de todo o mundo. Três jovens garotas são capturadas e utilizadas para o ritual. Uma característica das obras de John Russo, e que se pode notar neste livro também, é o enredo geralmente trágico, onde o mal celebra sua vitória sobre o bem.

- A NOITE DOS MORTOS-VIVOS (The Night of the Living Dead), John Russo, Publicações Europa-America, Coleção Pêndulo nº 27, 134 páginas.

Baseada no argumento para o filme de mesmo nome escrito por John Russo e George Romero, essa é uma ótima história sobre mortos-vivos que voltam das tumbas à procura de carne humana fresca. O filme fotografado em preto e branco e rodado em 1968 tornou-se um clássico e gerou duas outras boas sequências: "o despertar dos mortos-vivos (79)" e "o dia dos mortos (85)", sendo toda a trilogia dirigida pelo especialista em horror George Romero. Uma sonda espacial enviada à Vênus retorna à Terra trazendo consigo altíssimo grau de radiatividade, a qual em contato com pessoas mortas, as fazem reviver como mutantes que se alimentam de carne humana. A única maneira de deter esses monstros é através do desmembramento da cabeça ao resto do corpo. A praga se espalha rapidamente e um grupo isolado de sete pessoas presas numa casa de campo tentam desesperadamente sobreviver a um ataque maciço de zumbis famintos. É uma excelente história de terror sobre mortos-vivos, original na época em que foi escrita, e muito utilizada atualmente no cinema, propiciando obras nem sempre com qualidade.

Pretendemos a partir dessa edição, reservar um espaço dedicado à literatura de horror. Mas para que possamos publicar regularmente esse espaço, necessitamos da colaboração dos leitores no sentido de nos enviar resenhas/comentários de livros que já leram.



Da esquerda para a direita: o escritor John Russo e uma cena do clássico "A NOITE DOS MORTOS-VIVOS" de 1968, dirigido por George Romero e escrito pelo mesmo em parceria com John Russo.

# LIFEFORCE

Por VINCENTE SODAK

Um diretor de cinema é como um cozinheiro preparando um prato. Se ele não souber dosar os vários ingredientes, se exagerar na pimenta ou no sal o resultado pode ficar intragável. Ou produzir uma reação oposta ao esperado.

Tobe Hooper é um caso clássico de mau cozinheiro. Seu Poltergeist, o Fenômeno, começa bem, criando um clima formidável de terror e suspense nos 30 minutos iniciais. Então o diretor exagera nas aparições dos fantasmas e o filme se torna totalmente inverossímil, provocando o riso na platéia. Embora curtível como exercício em efeitos especiais, Poltergeist jamais alcança a dimensão de um clássico do filme de fantasma, como Desafio ao Além (The Haunted) de Robert Wise.

Com Força Sinistra (Lifeforce), Hooper pretendia fazer o "Ben Hur" dos filmes de terror. Tinha tudo para isso: um orçamento generoso, ótimos atores, como Patrick Stewart, e uma trama baseada num excelente livro, Vampiros do Espaço de Colin Wilson.

O início do filme, como de hábito, é excelente e o espectador tem a impressão de que vai assistir a um épico. As cenas da nave alienígena estão impecáveis: a música, cenografia, vestuário e a movimentação de câmara sugerindo ausência de gravidade.

Logo nessa primeira parte o filme nos oferece uma imagem antológica: a mulher nua petrificada dentro do casulo de cristal, cercada pelos astronautas, que flutuam em volta como mariposas ao redor de uma lâmpada.

O recém-falecido ator Lawrence Olivier dizia que o teste final

para um ator seria representar completamente nu, sem disfarces. Mathilda May, uma jovem bailarina francesa passa sem problema pelo teste de Olivier. Em outra sequência memorável, quando a vampira espacial foge no laboratório na Terra, Mathilda tem um desempenho esplêndido. Com um mínimo de maquiagem ela passa ao espectador a idéia de que é um monstro terrível escondido num corpo de mulher.

Tobe Hooper poderia ter mantido esse clima, e criado um filme erótico de ficção científica à altura da melhor fase da revista Metal Hurlant. Mas quando o espectador menos espera ele resolve transformar Lifeforce em A Volta dos Mortos Vivos.

Mesmo em 1986, quando Lifeforce foi filmado, o filme de morto-vivo já era um gênero desgastado, que precisava de um diretor muito criativo para não cair no ridículo. Mas Hooper não tem senso de medida e coloca um exército de mortos-vivos que parecem ter fugido de um vídeo clipe do Michael Jackson, tomando de assalto as ruas de Londres. A atmosfera de mistério e o clima erótico do filme naufragam, como se tragados pelas águas escuras do Tâmis. E Lifeforce só engrena novamente na bela sequência final, quando Mathilda May morre abraçada ao seu amante em outra imagem inescusável.

Lifeforce foi o primeiro filme a fazer uso de manequins articulados totalmente realistas em cenas que exigiam um realismo impossível de se conseguir com um simples ator maquiado. Um desses manequins representa a múmia de uma mulher, totalmente ressequida, perfeita até no detalhe dos pelos púbicos.



E o diretor desperdiça essa maravilha mecânica numa sequência rápida e sem graça.

Imagine o impacto sobre a platéia se Hooper tivesse usado essa boneca na cena do beijo da morte. A múmia abraçando e beijando um dos médicos e gradualmente se convertendo numa mulher escultural enquanto o médico vira pó sob seu abraço. Imaginem uma atriz como Vera Fischer fazendo essa cena. Dá para entender o efeito que Tobe Hooper jogou fora?

O resultado final é um filme pobre e irregular, mas cheio de imagens fortes, marcantes, dignas de qualquer antologia do cinema fantástico. Cenas como a da descolberta e exploração da nave dos vampiros e é claro, a cena final da morte e transcendência da garota vampira.

Reverendo Barbarela, recentemente na TV, notei como esse marco do rotismo na FC envelheceu depressa. O que parecia cusado em 1968, hoje soa ingênuo. Com sua presença em Lifeforce, Mathilda May reduz a pó Jane Fonda. Ela só não resiste à incompetência de Tobe Hooper.

Nota 10 para a moça e zero para o diretor.

---

#### EDITORIAL - Continuação da página 2

rabéns. Criaram, desenvolveram e solidificaram o CLFC e conseqüentemente a FC brasileira. Muito sucesso à nova diretoria, e que ela conduza com a mesma seriedade e dedicação os destinos do grande pólp a gutlinador da FC nacional.

— — MARCELLO SIMÃO BRANCO

Publicação bimestral. Aceita-se colaborações que ficam sob apreciação da editoria. Os trabalhos publicados ou não, não serão devolvidos e nem fazem jus a qualquer remuneração. As opiniões emitidas são de



responsabilidade dos autores, e não refletem necessariamente a dos editores.

Agradecemos a quem, direta ou indiretamente, colaborou nesta edição. Novos trabalhos são aceitos até dia 10 de dezembro.



# ficção

## ESTRATÉGIAS DE COMBATE

Por CARLOS ANDRÉ MORAES

O comandante Vhor olhava detidamente a enorme imagem tridimensional a mostrar o sistema solar à sua frente. Um dedo escorregava vagarosamente entre seus lábios; atitude típica ante situações como aquela, onde toda sua capacidade de concentração era exigida.

O destino de sua raça repousava sobre suas decisões, e tal fato incomodava-o bastante. Sabia ser numericamente inferior ao inimigo, mas talvez fosse qualitativamente superior. Se na verdade não o fosse, sua estratégia necessariamente teria de sê-lo.

— Comandante. — o oficial de comunicações levantou-se com um pulo de sua cadeira. — Recebendo mensagem do nosso espião... em código...

— Decifre imediatamente. Esta rei com meu Estado Maior na sala de conferências — disse as últimas palavras já saindo da ponte de comando. Não esperou pelo "Sim senhor"; o tempo tornava-se mercadoria muito preciosa para ser gasto com futilidades.

A porta abriu-se silenciosamente e todos puseram-se em pé. A um gesto do recém-chegado, sentaram-se. O mesmo holograma da ponte tomava lugar num canto, momentaneamente esquecido.

— Senhores, recebemos algo — disse o comandante, sentando-se também. Apertou um botão no braço de sua poltrona e estabeleceu contato: — Última mensagem em código...

Uma voz metálica encheu o ambiente, enquanto outra imagem formava-se, agora bem sobre a mesa; era a vista lateral de uma belonave.

"Caça inimigo XU - 32. Autonomia de voo: quatro semanas-luz. Potência de ataque: quatro ca-

nhões laser de ataque frontal; de lá à ré. Armado também com bombas de anti-matéria com potência e número podendo variar de cem megatons a um gigaton, segundo unidades galáticas. Campos deflatores aguentam feixes laser de até um kilowatt por meio segundo, pelas unidades galáticas. Número de cargas disponível pelo inimigo: doze mil."

Uma nova espaçonave foi mostrada. O caça, em escala reduzida, estava na proporção de uma mosca sobre um abacate. O computador prosseguiu:

"Cruzador inimigo classe Apocalipse. Autonomia de voo: trinta mil anos-luz. Potência de ataque: cinquenta peças de artilharia espalhadas pela carcaça. Bombas de anti-matéria de dez a cem gigatons. Campos deflatores suportam meio megawatt por um segundo. Capacidade de do hangar: quinze caças. Número de cruzadores disponíveis pelo inimigo: trezentos."

Um terceiro barco de guerra apareceu. O caça fazia o papel de uma semente de melancia comparada à própria fruta.

"Couraçado inimigo classe Hecatombe. Autonomia de voo: praticamente ilimitada. Potência de ataque: cento e vinte peças de artilharia espalhadas pela carcaça. Não realiza bombardeios a planetas. Campos deflatores suportam três megawatts por um segundo. Capacidade do hangar: cento e cinquenta caças. Número de couraçados disponíveis pelo inimigo: cinquenta."

Houve uma pequena pausa, e logo a seguir veio a última informação

"Todos os dados técnicos são aproximados, incluindo a força de ataque empregada na campanha."

O comandante pensou por alguns momentos nos nomes de batismo de-

dos pelo espião àquelas espaçonaves. Imaginou de onde viriam. Depois pensou naquela pessoa desconhecida, querendo saber qual seu paradeiro. Deu-se conta de talvez jamais vir a conhecê-la.

"Pois bem, tenho um trabalho duro a cumprir..." - pensou.

— Computador tático - chamou com decisão.

"Declare a estratégia" - respondeu a voz impessoal, enchendo toda a sala sem contudo ter um volume elevado.

— Fechar o cerco.

Não era preciso dizer mais nada. O computador já conhecia a expressão "Fechar o Cerco", residente em seu banco de memória. "Fechar o Cerco" consistia numa estratégia brilhante, criada pelo próprio Vhor, há muito, muito tempo atrás, durante as guerras de Perseus, fato o que o tornara legendário entre os estrategistas galácticos. Consistia em mandar a maior parte da frota para o combate enquanto uma fração chegaria no meio do campo de batalha, vinda do hiperespaço, dividindo as tropas inimigas ao meio. Então as duas forças tentariam juntar-se, fechando metade da frota adversária - tomada de surpresa - entre dois fogos.

Havia, claro, dois inconvenientes: o primeiro residia em parte da própria frota também colocar-se no meio de dois fogos. Ou a ação é efetuada rapidamente, ante uma fração de indecisão do inimigo, ou corre-se o risco de sofrer igual perda material. O segundo está no fato de saída do hiperespaço deve ter precisão suficiente para colocar a frota de ataque em posição correta no palco de batalha. Caso isso não viesse a acontecer, a força principal seria esmagada. Apesar desses perigos, era a estratégia preferida de Vhor.

Enquanto esperavam, os oficiais trocavam olhares nervosos entre si. O tempo esvaía-se sem piedade, e a frota adversária ganhava terreno a cada instante.

Ao cabo de poucos minutos o computador simulou centenas de possíveis batalhas e só então apresentou o resultado estatístico:

"Chances de vitória estimadas

em 17%. Tática não recomendada devido à superioridade numérica do inimigo."

Vhor respirou fundo, como que absorvendo a má notícia, embora no fundo esperasse tal conclusão. O máximo de desvantagem contra a qual já lutara fora de 1.8 contra 1. Nesses casos o "Fechar o Cerco" poderia até mesmo equilibrar a desvantagem, com alguma sorte. Mas agora, lutando contra 3 por 1...

O comandante olhou para seus subordinados um de cada vez, detidamente. Alguns não conseguiram sequer tentar-lhe o olhar. Por fim, com a voz pausada, pediu:

— Sugestões.

Suspiros pesados foram ouvidos, mas ninguém ousou se pronunciar de imediato. Um silêncio tumular tomou conta da sala de conferências por alguns instantes. Nem mesmo Vhor esperava de seus comandados uma simples palavra antes da reflexão. Deu-lhes um pouco de tempo, e sua tática surtiu efeito:

— Senhor...

A atenção geral caiu sobre o comandante Trisk, da Primeira Armada. Ele não se abalou. Sentia-se, aliás, bem à vontade; seu rosto descontraído destoava da situação de perigo.

— Sim, Trisk.

— Bem, diria ser lamentável estarmos lutando agora contra quem num passado recente lutou ao nosso lado, mas, justamente por esse fato, travei conhecimento com nosso atual inimigo. Tenho amigos entre eles, e atrevo-me a dizer, ou melhor, a afirmar, que nem mesmo a guerra mudou essa condição entre eu e essas pessoas. Dizer que são extremamente astutos seria fornecer informação já conhecida por todos. Certamente estudaram nossas táticas preferidas, incluindo, se me permite, o "Fechar o Cerco". Sem querer ser insolente, senhor, creio que precisamos introduzir uma nova variável em nossa estratégia. Algo novo, posto que o elemento surpresa é uma condição básica mesmo nas mais simples estratégias de combate. Comandante... estou falando de algo que aprendi com nossos próprios inimigos, algo peculiar deles, e completamente desconhecido para

nós - parou de falar por algum momento, como se esperando algum comentário.

Vhor correu o olhar entre os demais. Ninguém se atreveu a falar. Por fim, virou-se:

— Continue, Trisk.

O tempo realmente fora o problema limitante na estratégia do comandante Trisk. Mas mesmo que tivessem algumas semanas a mais, ainda assim não teriam chances de sobrevivência asseguradas. Todos tinham a mais profunda certeza: não venceriam. No máximo, conseguiriam o empate.

— Condição! - bredou Vhor, fazendo sua tripulação estremecer.

— Defesas prontas, senhor - avisou o artilheiro da ponte de comando, examinando os dados chegados a seu painel de controles.

— Propulsores prontos e a toda potência, senhor - falou o navegador.

— Esquadilha de caças pronta, senhor - confirmou o encarregado de comunicação, contactando o hangar.

— Nave em alerta vermelho, comandante - informou o imediato à seu lado.

A nau-capitânea, à frente da esquadra, esperava. O inimigo estava dentro do sistema solar, navegando à velocidade sub-luz. Sua chegada estava prevista para dali quinze minutos.

— Da janela panorâmica, Vhor avistou seu planeta. Bilhões de vidas refugiadas em abrigos subterrâneos, prontas para morrer do mesmo modo, caso a esquadra fosse destruída; resistiriam a eventuais bombardeios de anti-matéria, embora o poderio do opositor fosse suficiente para desintegrar todo o sistema solar. Mas ainda assim...

— Entre em contato com a estação espacial.

— Comandante Linset no audiovisual, senhor.

— Complete.

A face tridimensional apresentou-se quase desfigurada pelo excesso de nervosismo. Linset olhou-o como quem procura a última chance de sobrevivência. Não tentou falar, deixando o outro

tomar a iniciativa:

— Sua parte em ordem? - a voz saiu grave.

— Pelo menos isso eu garanto, Vhor. Ao seu sinal nenhum sistema de rastreamento num raio de seis horas luz vai receber sequer estática. As comunicações não serão afetadas.

— Ótimo. Pode deixar o resto por nossa conta. Sente-se e relaxe. Não poderá fazer mais nada, de qualquer forma.

— Confiamos em você, Vhor... nós todos...

— Obrigado, Linset. Passando o código para o sinal... - fez um gesto para o operador de rádio e viu-o apertar um botão.

— Recebido - acusou o outro. - Senha aceita pelo computador central. O sistema está sob seu controle.

— Fim de contato - anunciou Vhor.

Virou-se antes mesmo da imagem desfazer-se. Ninguém percebeu seu suspiro profundo. Na certeza de estar diante de minutos intermináveis, voltou-se para o navegador:

— Tempo para contato?

— Oito minutos, senhor.

— Avise-me a cinco.

— Sim senhor.

Voltou-se para o rastreador:

— Formação de ataque?

— Em arco, senhor. Bem aberto. Espaçonaves uniformemente distribuídas.

— Talvez usem o "Abraço Mortal" - falou Vhor consigo mesmo. - É até óbvio, com a superioridade da qual dispõe.

Sentou-se em sua poltrona e fez tudo o que podia fazer naquele momento: esperou.

— Cinco minutos para contato! - avisou o oficial.

Chegara a hora. Sem precisar sequer mover o braço, Vhor apertou um botão à sua esquerda. Dentro de segundos, quando a onda de perturbação tivesse se propagado o suficiente, o adversário teria uma surpresa desagradável: estaria às cegas.

No mesmo instante um segundo sinal foi emitido via hiperespaço. Nenhuma mensagem em código, apenas um simples bit, todavia um minúsculo

culo pulso que poderia alterar to-  
da a sorte da batalha.

Mais uma vez só restou esperar.

— Inimigo no visual, comandante. Contato estimado em um minuto e meio.

— Transmita ordem para a frota se espalhar - ordenou Vhor. - Aceleração máxima. Vamos!

Mal os motores se acenderam e aconteceu. De início os adversários os nada perceberam, pois seus instrumentos de detecção estavam inoperantes. Quando deram-se conta o cerco se fechara e só pelo visual puderam ver o ocorrido.

De um segundo para outro os instrumentos de rastreamento voltaram a funcionar, para calar-se no instante seguinte. Houve apenas tempo suficiente para uma rápida análise da situação: o "Abraço Mortal" desfavorecia o "Fechar o Cerco", mas mesmo assim a tática fora tentada, com sucesso parcial. As naves saídas do hiperespaço cercaram grande parte da frota agressora com a pequena frota aparecida do nada. Apesar dessa numericamente pequena frota também estar sob dois fogos, todo o exército não seria péreo para ela.

— Ligue-me com o general Todt, rápido - ordenou Vhor.

O operador tentou por alguns instantes e anunciou:

— Comunicação conseguida, senhor.

— Passe para o visual.

O rosto do general Todt apareceu. Não assumia qualquer expressão, como muito convinha à sua posição.

Vhor falou calma, mas ameaçadoramente:

— General, ordene às suas tropas que não se movam. Vocês estão cercados por trinta super-gigantes da Frota de Missath. Não tenha dúvida do poder de fogo dessas espaçonaves; podemos destruir um couraçado com um único disparo.

A agitação reinante na sala de comando de Todt foi abafada, numa clara evidência do corte do sinal de áudio. Provavelmente chegavam ao comandante estimativas sobre o tamanho e poder de fogo dos super-gigantes. O volume, oito vezes superior a um couraçado, poderia facilmente ser calculado, em vista

da forma altamente esférica daquelas astronaves. Quanto ao poder de fogo... os canhões polares com cinquenta metros de diâmetro, diziam tudo por si.

Ao cabo de um minuto Todt voltou a pronunciar-se:

— Quais suas condições, Vhor?

Agindo teatralmente, Vhor desviou o olhar por um brevíssimo instante, para então encarar-lo de frente:

— Rendição total fora de questão, suponho.

— Você se renderia?

Continuando a representar, esboçou um breve sorriso e balançou a cabeça em forma de negativa, muito sutilmente. Olhou-o por mais alguns instantes, pensativo. Ensaíou abrir a boca mas engoliu as primeiras palavras, esperando um pouco mais. Então falou:

— Fim imediato das hostilidades e assinatura de um tratado de paz permanente entre nossos povos. Indenização pelos cargueiros destruídos. Finalmente, reconhecimento das novas colônias em Carangueijo e Dione - parou um segundo, encarando mais fortemente o outro: - Se não pudermos viver lado a lado paciência. A galáxia é grande o bastante para ambos.

— Não posso tomar essa decisão sem uma consulta ao Conselho Geral.

— Cinco minutos. Não use mensagem cifrada. Sobretudo, não tente nada. Qualquer ato estranho dou ordem de ataque. Desligo.

O encontro entre as espaçonaves de Vhor e Todt deu-se em espaço aberto, fora do campo de batalha. A assinatura do tratado foi transmitida para uma única nave: a nau-capitânea da Primeira Armada, onde estava o Comandante Trisk.

A partir daquele momento ele também fazia parte da legenda dos grandes estrategistas cósmicos. Sua estratégia fora superior.

O imediato colocou-se a seu lado:

— Apenas cascas metálicas com propulsores...

— Exatamente, Lang.

— De onde tirou a idéia, comandante?

— Talvez você não acredite-fez

(continua na página 22)





co, amo a brisa solar. Eu amo vo  
cês, meus criadores. Assinado :  
"Viking I."

Uma rajada de vento mais forte  
arrancou a antena parabólica. Foi  
rolando, rolando, até perder-se  
atrás da colina. Estava tomada  
de corrosão. Aos poucos nada ma-  
is restaria, que indicasse haver  
um dia pensado de um outro mundo  
um filho do Homem.

Estava cego, mudo e surdo há  
vários dias. Ventos fortes sopra-  
vem incansáveis na planície cha-  
mada Chryse, penetrando em mila-  
res de metros de rios secos, em  
despenhadeiros quilométricos e  
bloqueados em crateras meteóri-  
cas.

Aquela pedra...

Seria uma ilusão óptica provo-  
cada pela tempestade de areia? Ou  
seria mesmo verdade que aquela  
pedra porosa havia se movido? Os  
ventos estavam fortes mesmo, e,  
sendo a gravidade do planeta de  
0,375 da gravidade da Terra não  
era de se admirar.

Novamente. Moveu-se de novo.

Novamente. Moveu-se mais uma  
vez.

E de novo, e de novo, e de no-  
vo. Contra o vento...

Aproximou-se de outra pedra  
com mais ou menos as mesmas di-  
mensões. O vento levantava nuvens  
espessas das dunas de areia. O ui-  
vo contante estava em toda par-  
te, falando de sonhos perdidos. A  
aurora de um mundo florescente,  
de densa atmosfera e rios cristal-  
inos perdida para sempre na ar-  
idez dos desertos gelados como  
perdidos ficaram as ilusões dos  
canales e dos engenhosos mercá-  
ntes.

A pedra primeira estava bem  
próxima da outra agora.

Misturada aos ventos viventes,  
sua voz separa e dispersou re-  
pentinamente:

— Engenharia não é ditetinho,  
heio?

— Nem me fale, amigo, nem me  
fale - respondeu a outra.

E todas as pedras se aproxima-  
vem do cadáver metálico. E dança-  
vem em volta, como crianças ao  
redor de fogueiras. Seus risos  
perdendo-se nos colinas ondulan-  
tes.

Na Terra, nos laboratórios, os  
estudos das muitas informações  
continuavam a confirmar a notícia.

"Não há vida. Não há vida. Não  
há vida..."

FICÇÃO - ESTRATÉGIAS DE COMBATE -  
CARLOS ANDRÉ MORAES - Continuação  
da página

uma pequena pausa antes de conti-  
nuar - mas foi de um jogo que se  
premi com os próprios terrestres  
... poquer... sim, é esse o nome  
... poquer. É um conhecido jogo  
de cartas na Terra.

— Já joguei cartas, mas conhe-  
ço poucos jogos. Poquer não é um  
deles.

— Poquer - friseu Triak - tem  
uma particularidade: não se pren-  
de apenas a casualidades estatís-  
ticas; introduz um elemento dife-  
rente, que lhe dá outro dimensio-  
namento, algo do que fiz uso: o  
blefe.

— Blefe... - repetiu o imedia-  
to. - E blefou muito bem, senhor.  
Os terrestres propriamente não  
pensariam numa saída mais elegan-  
te. Parabéns, comandante.

Triak não ouviu as últimas pa-  
lavras. Estava completamente ab-  
sorvido pela imagem na tela: na  
aquele exato momento o comandante  
Thor assinava o termo de salvação  
de toda uma raça. Sua raça.

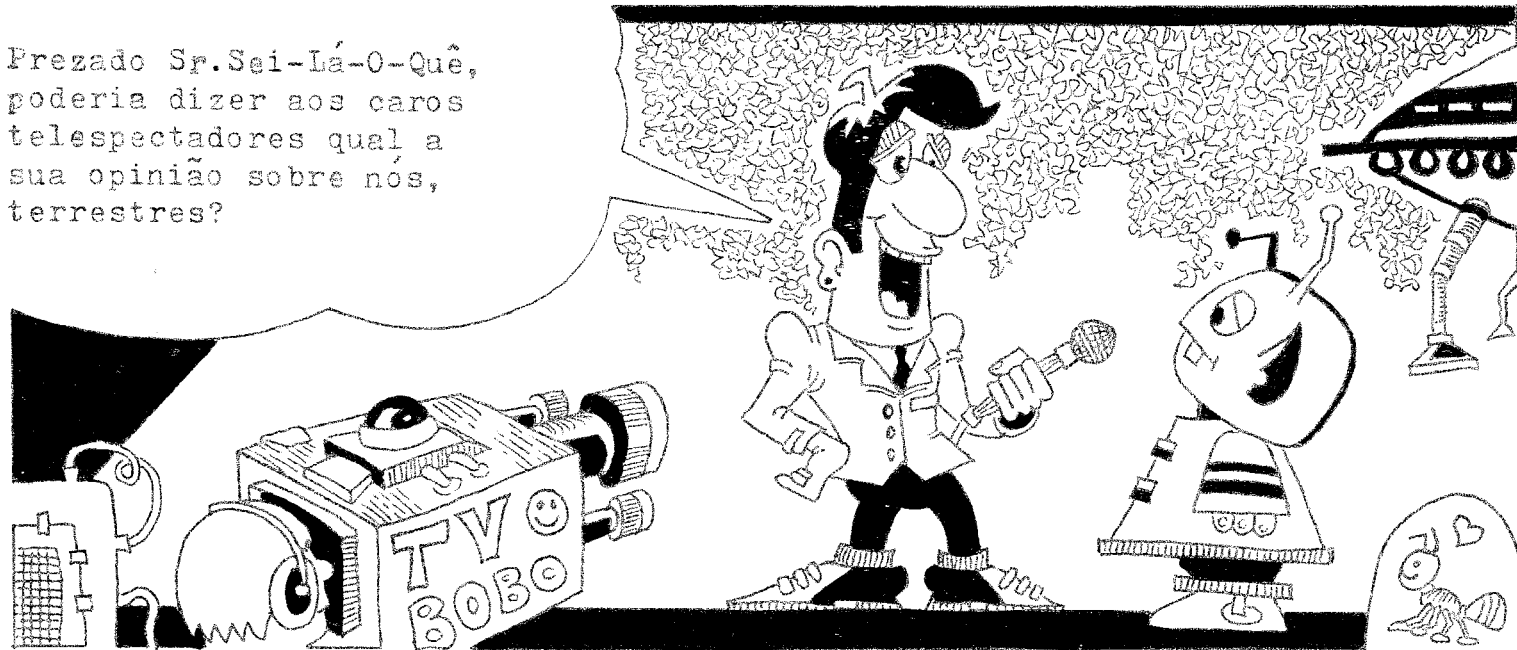


Robert Englund no papel do assassino psicopata Freddy Krueger da  
série "A Noiva do Pesadelo".

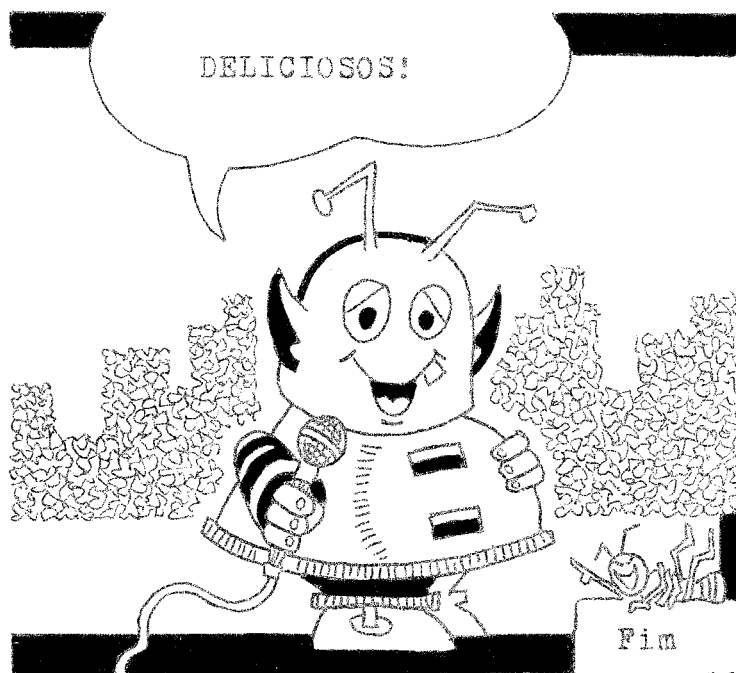
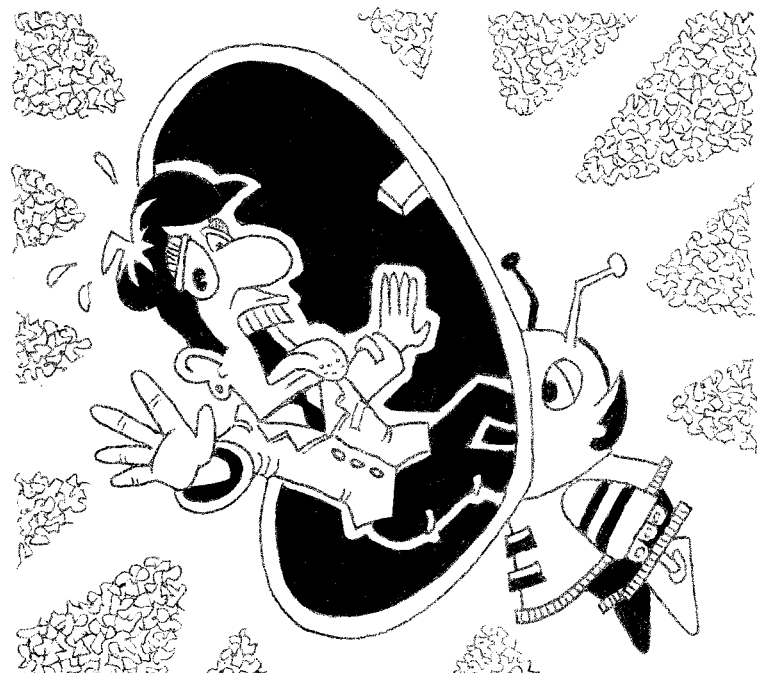


Aqui é Cid Bobeira, seu enviado especial da Rede Bobo, direto e ao vivo da Vila Ré para a primeira entrevista exclusiva com um ocupante de disco voador.

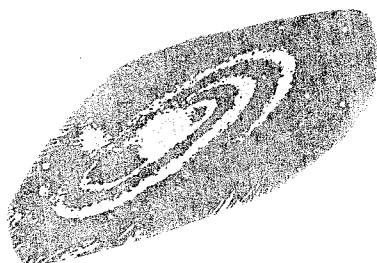
Prezado Sr. Sei-Lá-O-Quê, poderia dizer aos caros telespectadores qual a sua opinião sobre nós, terrestres?



DELICIOSOS!



Fim



## OS FILHOS DO DR. MOREAU

A engenharia genética há muito deixou de ser tema de filmes de horror e romances de ficção científica para se tornar uma rendosa indústria. Bactérias e ratos, com estrutura genética alterada em laboratório são comercializados por firmas particulares, como a Genentec. São novas espécies de seres vivos, programados em laboratório para terem um comportamento ou características desejadas. Um exemplo disso são as bactérias, cujo código genético é modificado para se transformarem em fábricas vivas de insulina.

Até agora porém, havia um tabu contra experiência desse tipo com seres humanos. Alguns países, como a Alemanha, chegaram mesmo a baixar leis proibindo qualquer tipo de experimentação genética em seres humanos. Em maio deste ano, porém, o tabu foi quebrado e uma jovem mulher, na faixa dos vinte anos, sofrendo de uma forma de câncer de pele, incurável, tornou-se a primeira pessoa a receber células geneticamente alteradas em laboratório.

A experiência, feita no Instituto Nacional do Câncer dos Estados Unidos foi bastante discutida. O objetivo não era a temida tentativa de criar seres humanos com novas características genéticas e sim encontrar meios eficazes de combater o câncer.

Os cientistas retiraram células sanguíneas, chamadas linfócitos, do sangue da paciente. São essas células que devoram as bactérias e outros organismos estranhos que penetram no sangue. Tratadas com uma proteína sintética, chamada interleucina 2, os linfócitos da paciente tornaram-se células caçadoras e destruidoras de células cancerosas. Antes de serem injetados na paciente, porém, esses mísseis vivos precisavam ser marcados, de modo que sua atividade no corpo pudesse ser rastreada.

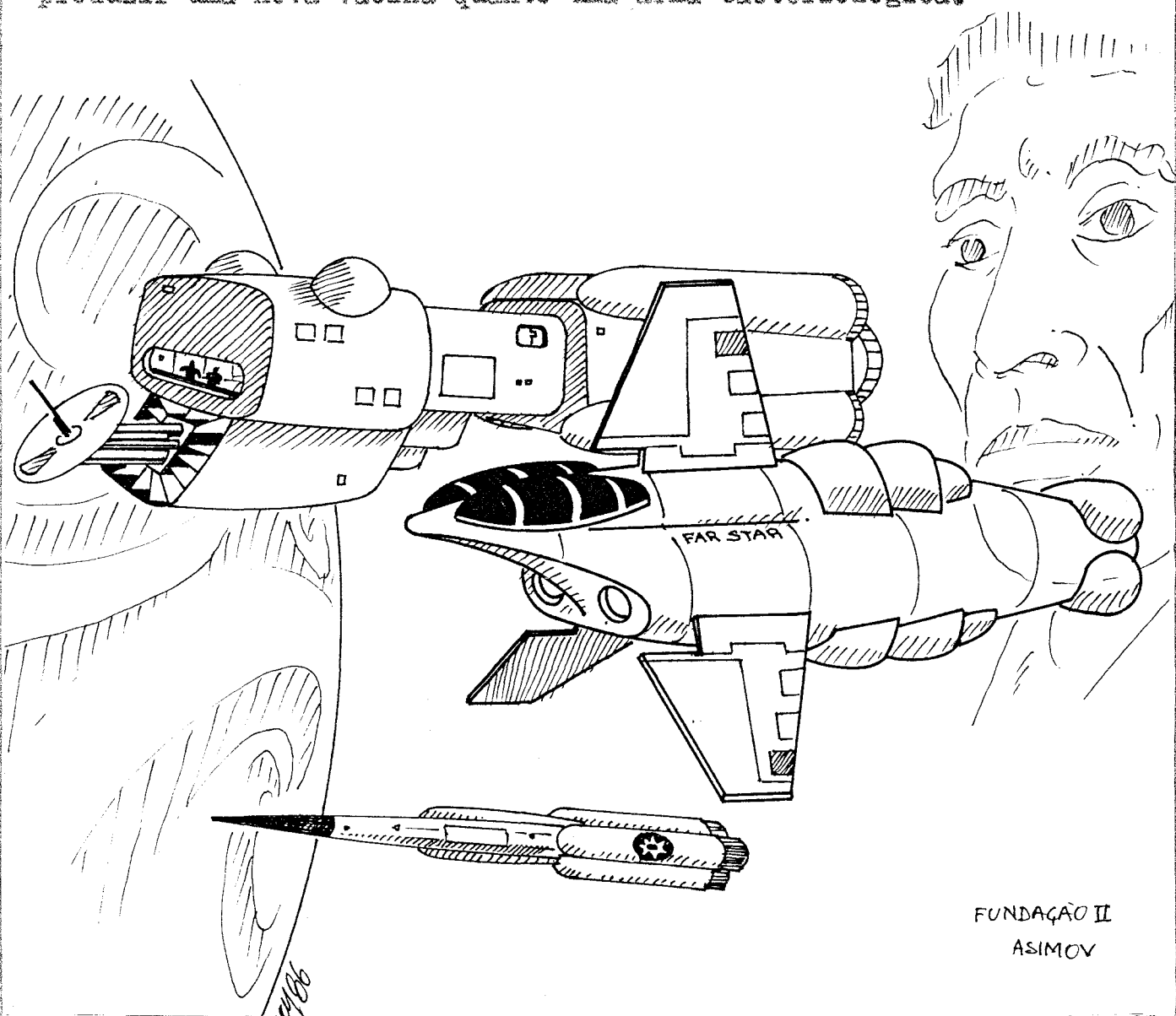
Para isso os cientistas precisavam injetar genes de bactérias nas células da paciente. Mas como fazer isso? Um linfócito é muito menor do que qualquer agulha de injeção. Os vírus porém, são formas de parasitas, menores do que células, que vivem injetando seus próprios programas genéticos em células indefesas e transformando-as em fábricas de vírus.

Habilmente os cientistas modificaram um vírus em laboratório, substituindo sua molécula ADN - onde estão gravados os códigos moleculares - pelo ADN da bactéria desejada. Esse vírus se acoplou com os linfócitos tratados com interleucina e injetou neles a programação de bactéria, transformando-as em células mistas, humano-bactérias.



Injetadas na paciente, essas células mistas começaram a destruir as células de câncer e a moça teve uma melhora fantástica. Mais cinco pessoas já foram tratadas com a mesma técnica, sem efeitos colaterais aparentes. Os críticos da engenharia genética temiam que o vírus usado para injetar o gene de bactéria nas células humanas pudesse se libertar ameaçando a saúde do paciente e se espalhando pelo meio ambiente, com efeitos imprevisíveis na população. Mas nada disso aconteceu. "Nenhum dos cenários de filme de horror se concretizou" comenta o médico responsável, Steven Rosenberg, o Dr. Moreau moderno.

No futuro essa técnica poderá ser usada para combater não só doenças como o câncer, mas males hereditários como a hemofilia e o mongolismo. Mas é claro que a partir do momento em que o tabú é quebrado e as experiências de alteração de células humanas começaram, o mundo dos andróides e dos seres mistos de homens e plantas ou homens e animais fica mais perto da realidade. A engenharia genética, como a energia nuclear, tem o potencial para o bem ou o mal, tudo depende da consciência dos cientistas. Ela tanto pode ser usada para produzir uma nova vacina quanto uma arma bacteriológica.



FUNDAÇÃO II  
ASIMOV

# FC BR

A FICÇÃO CIENTÍFICA BRASILEIRA REVISTA POR JEREMIAS MORANU

Kalum, Menotti del Picchia. Edijovem, Tecnoprint/Ediouro, Rio de Janeiro, sem data, 106 páginas. Capa e ilustrações de Teixeira Mendes e comentário biográfico de Afrânio Coutinho.

Sequência de A República 3.000, porém sem os mesmos cenários e personagens, consideravelmente inferior e manifestadamente mais "juvenil". Uma expedição alemã vai ao Brasil Central para filmar uma tribo antropófaga, os kurongangs (fictícia), acabando vitimados pelos selvagens. Auxiliados por um frei que, para sobreviver aos caçadores de cabeça, obrigara-se a agir como pajé, eles conseguem escapar, dividindo-se na fuga.

Sem opções, Karl Sopor, o chefe da expedição, foge com o frei Rui Colaço para um caminho secreto, conhecido de Colaço por meio de um diário escrito em língua de raiz grega, à duras penas traduzido. Assim, Karl põe-se em segurança cruzando um portal de rocha que dá para o interior da Terra. Na fuga Rui Colaço é abatido.

Karl depara-se com uma civilização subterrânea, descendente daquele grupo cretense que originara também a República 3.000. São pessoas minúsculas, os corpos condicionados ao pequeno espaço, e pressionadas pelo tédio advindo de uma cultura que alcançou sua culminância. De novo, disfarçada em romance de aventura, está a análise de uma utopia, desta vez numa alternativa para o pragmatismo perfeito da República 3.000. Um trecho ilustrativo:

Saturamos nossa capacidade material de progresso dentro do limitado ambiente que o destino nos reservou. Giramos em torno do próprio nada. Aí está a razão do nosso desespero.

Assim é o reino de Elinor, uma formosa mulher de estatura acima do normal, que acaba retribuindo o intenso amor de Karl. Graça no reino a decadência decorrente da perfeição da vida material. Sem armas ou combatividade, a população será vítima dos kurongangs que acabam por penetrar no reino subterrâneo.

Mas Karl e Elinor salvam-se e o final reafirma a disposição de del Picchia por um modo de vida mais simples, inocente e apaixonado, em contraposição à Utopia.

Com ênfase na aventura, Kalum fere-se na pouca consistência dos costumes da tribo e da região fictícia onde se passa a ação. Na tentativa de ganhar expressão poética, alguns trechos caem na inverossimilhança, mostrando que a erudição do autor não foi capaz de compensar a falta de pesquisa.

Mesmo para a data em que foi escrito, Kalum não traz novidades que o diferenciem sobremaneira de aventuras semelhantes por Edgar Rice Burroughs, H. Rider Haggard ou Arthur Conan Doyle. O que conta é a narrativa tipicamente brasileira e a tentativa de valorizar um estilo de vida "caboclo", que já na década de 30 se encontrava ameaçado por um ideal de "desenvolvimento", e do qual pouco resta após o chamado "Milagre Econômico".

A Vida Secreta de Jonas, Luiz Galdino, Série Vaga-Lume, Ed. Ática, 1989, 94 páginas. Capa e ilustrações de Darlon. Inicialmente não se esperava que esta coluna resenhasse FC Juvenil,

mas, considerando que o mercado infanto-juvenil publica pelo menos 3 vezes mais FC brasileira que a área "adulta", e que trata-se de uma literatura muito pouco resenhada, decidimos ampliar a atuação desta coluna — de qualquer modo precisamos de material para preenche-la. Luiz Galdino (Prêmio Literário Nacional, romance; Prêmio Nacional do Clube do Livro; Prêmio João de Barro, lit. infantil) inspirou-se para escrever este livro em uma notícia real sobre um menino esquisito de procedência desconhecida.

O livro pode ser a epígrafe da "ficção ufológica" apregoada pelo nosso companheiro Causo: discos-voadores, jornalismo sensacionalista, pesquisadores e o fenômeno OVNI assimilado pela cultura popular.

No dia seguinte a um avistamento, surge um menino, Jonas, que alguns julgam estar com amnésia, outros que é um E.T. A cidade divide-se em torno da celeuma.

Galdino fala de segregação, preconceito e credice, com boa adequação à cultura brasileira, prevenindo os jovens contra esses vícios e sem ser moralista, ao contrário do que se tem visto em literatura juvenil nacional. Nossa literatura juvenil tende a ser paternalista, ditando ao jovem, textualmente, o que o personagem está sentindo, como se o leitor não fosse hábil para deduzir. Mas neste A Vida Secreta de Jonas esse paternalismo não é tão evidente e nem mesmo ao final nota-se a voz do autor lançando alguma declaração conclusiva.

Os elementos de FC são discretos e bem dispostos, correndo paralelos ao desenrolar do dia-a-dia do garoto e seus companheiros, em meio à polêmica, e sem tornar a conclusão óbvia.

Pena que a prosa seja despojada demais, podendo ser mais rica sem distanciar-se do leitor jovem. As situações que surgem para complicar a vida de Jonas são um tanto artificiais, pois sempre fazem recair as suspeitas sobre ele, e em vários momentos permanecem sem explicação. O livro, embora eficiente em conduzir o suspense, apresenta um enredo sem complexidade ou grandes impactos.

Não tenho dúvidas em recomendar o livro como um bom exemplo de FC juvenil brasileira, porém faço a ressalva de que nossa literatura juvenil pode ganhar em complexidade e intensidade se confiar um pouco mais na capacidade dos leitores — crianças tendem a surpreender.

Afinal, lembramos que muito do que Asimov ou Heinlein fizeram de melhor foi vendido como literatura juvenil.

---

Esta coluna tem por objetivo registrar e recomendar a leitura de FC, fantasia e horror por brasileiros, bem como não-ficção relacionada, abordando os mais recentes e os ainda localizáveis.

---

Alguns dos próximos livros a serem resenhados: Blecaute, Marcelo Rubens Paiva, 20<sup>a</sup> Edição, Brasiliense. Os Passageiros do Futuro, Wilson Rocha, Coleção Vaga-Lume, Ed. Ática, 1988. O Filho das Estrelas, Wilson Rocha, Coleção Veredas, 1989, Ed. Moderna. A Espinha Dorsal da Memória, Bráulio Tavares, Editorial Caminho.

---

## TRON: UMA ODISSÉIA ELETRÔNICA

Por MOEBIUS RING

No livro História Ilustrada dos Filmes de Ficção Científica o crítico Richard Meyers comenta que os estúdios Walt Disney podem se sentir orgulhosos por terem realizado um filme adiante de seu tempo. Mas Tron é mais do que isso, é o Big Bang que vai dar origem a um novo universo, o passo inicial ainda tímido e incerto, de uma nova forma de arte baseada na digitalização da imagem. Dentro de 20 anos, dizem os especialistas, será possível criar personagens, figuras humanas indistinguíveis de pessoas reais, que não existirão fora da tela do cinema. A namorada do Brasil, a Malu Mader do século 21, pode não passar de um conjunto de pixels que ao comando de um computador assumem a forma de uma bela mulher nas telas de uma cadeia de televisão.

Como filme, Tron funciona em vários níveis. Além de ser o passo inicial para uma nova forma de arte, ele é um videogame com figuras humanas, uma space opera magnicueísta sobre a luta do bem contra o mal num universo imaginário estilo Star Wars, uma reflexão sobre o domínio da sociedade sobre as pessoas, aprisionando a todos nós numa rede de programas inflexível e inescapável.

As primeiras e últimas imagens do filme são carregadas de simbolismo. No início mergulhamos em um universo paralelo imaginário, criado por programas de computador. Um mundo aprisionado numa teia de circuitos luminosos por onde sinais eletrônicos correm como pontos de luz. Nas cenas finais uma série

de imagens em lapso de tempo mostram o anoitecer em Los Angeles enquanto a cidade se transforma numa teia de linhas luminosas percorridas por pontos de luz. Nós, os usuários do computador, os criadores de programas, estamos presos num mundo tão geométrico quanto os microcircuitos da máquina programados pela sociedade a executar papéis definidos ao longo de nossas vidas.

Aprisionada entre essas duas imagens a trama do filme é uma versão moderna da história Alice no País das Maravilhas com um tempero de ficção científica. Kevin Flynn, gênio da programação, teve seus programas de jogos eletrônicos roubados pelo executivo chefe da megacorporação Encom. Com a ajuda do amigo Alan, e da ex-namorada Lora Baines ele invade os laboratórios da empresa em busca de um terminal vazio onde possa penetrar no Programa Mestre e obter as provas de que precisa para incriminar o vilão Dillinger. Mas ele não sabe que o Programa Mestre adquiriu personalidade própria, já dominou o mundo dos programas e ameaça se infiltrar no nosso mundo, qual Grande Irmão eletrônico.

Lora Baines, a mais linda cientista que o cinema já mostrou, está desenvolvendo um transmissor de matéria. O Programa Mestre usa esse transmissor de matéria para capturar Flynn e lançá-lo num universo paralelo onde o Programa Mestre é o ditador de um mundo eletrônico e os programas são andróides, feitos a ima-

gem e semelhança de seus programadores. Lá ele encontra Tron e Yori, os alter-egos de Alan e Lora, enfrenta os gladiadores da arena eletrônica, atravessa um oceano surrealista a bordo de uma fantástica nave em forma de borboleta, e derrota o sádico programa mestre. Tudo num microsegundo de nosso tempo, já que no mundo eletrônico um microsegundo corresponde a dias.

No elenco o correto Jeff Bridges faz o papel de Flynn, David Warner como Dillinger repete os papéis de vilão que o consagraram. Com sua perfeição física, Bruce Boxleitner e Cindy Morgan encarnam o Adão e Eva eletrônicos Tron e Yori, que no mundo real viram Alan e Lora. Boxleitner tem a estrutura atlética de um Flash Gordon e Cindy Morgan é um sonho de mulher, unindo um rosto gracioso, que lembra as figuras dos contos de fadas, a um corpo esteticamente perfeito.

A estrela do filme é entretanto o mundo de acrílico e gás neon criado pelos computadores onde formas geométricas se perseguem sobre linhas de raio laser. O mago do design futurista, Sidney Mead criou as formas do mundo eletrônico, o desenhista Moebius saiu do mundo das histórias em quadrinhos para visualizar os personagens e as roupas. Quatro empresas especializadas em computação gráfica e efeitos visuais, a Robert Abel, Triple I Digital Effects e Mathematical Applications Group uniram seus esforços para sintetizar os cenários e veículos do mundo eletrônico.

O filme só tem dois defeitos: é curto demais e a sequência mais bonita, o vôo na nave borboleta, acaba muito depressa. A trama, em boa medida numa leitura superficial se já suficientemente simples para

ser compreendida pela juventude imbecilizada de nossa época, contém piadas que só podem ser entendidas por quem conhece computador. Um exemplo é quando Yori, no comando da nave borboleta, diz que é preciso ter cuidado com os "defeitos da grade" e as falhas no circuito se materializam como aranhas eletrônicas a devorar programas incautos.

Lançado nos cinemas no início de 1983 Tron agradou aos críticos e especialistas em eletrônica, mas foi considerado de difícil compreensão pelo público e fracassou nas bilheteria. Hoje, já considerado um clássico, o filme está sendo reeditado em vídeo cassete. É uma boa oportunidade para se rever esta pequena obra-prima que fez história. Tron é para as artes visuais do futuro o que os filmes de George Méliès foram para o cinema atual.

---

TRON: UMA ODISSÉIA ELETRÔNICA - Tron, EUA, 1982, Walt Disney - Direção e concepção: Steven Lisberger; Desenho de Produção: Sidney Mead e Jean Giraud (Moebius) Efeitos de Computador: Richard Taylor; Efeitos Técnicos: John Scheele; Elenco: Jeff Bridges, David Warner, Cindy Morgan e Bruce Boxleitner. 96 min. COR

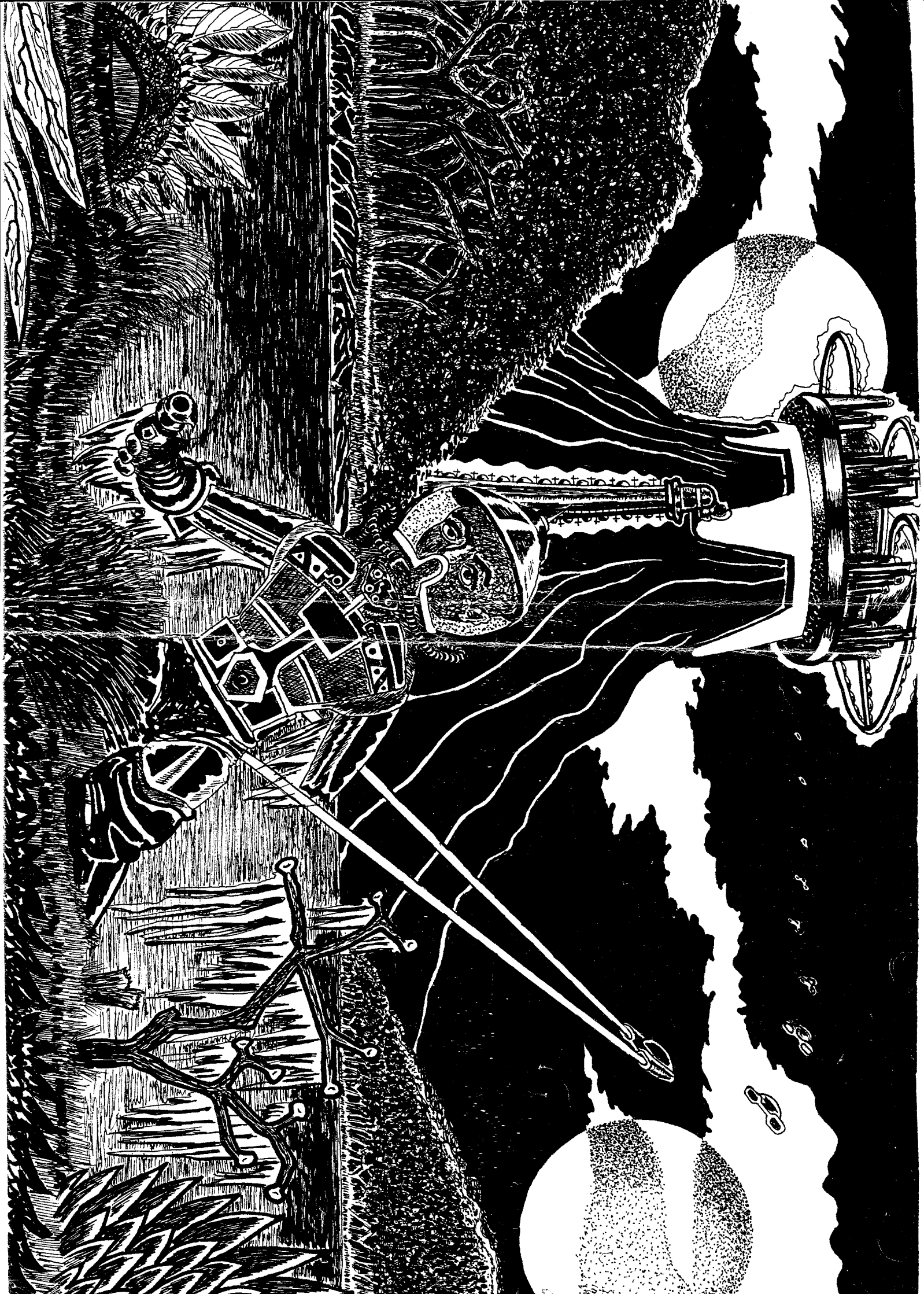
---

#### ASSINATURA

É semestral - 3 edições - no valor de 6 BTN's. Remeter cheque nominal cruzado em nome de Renato Rosatti, - ver endereço na página 2.

---

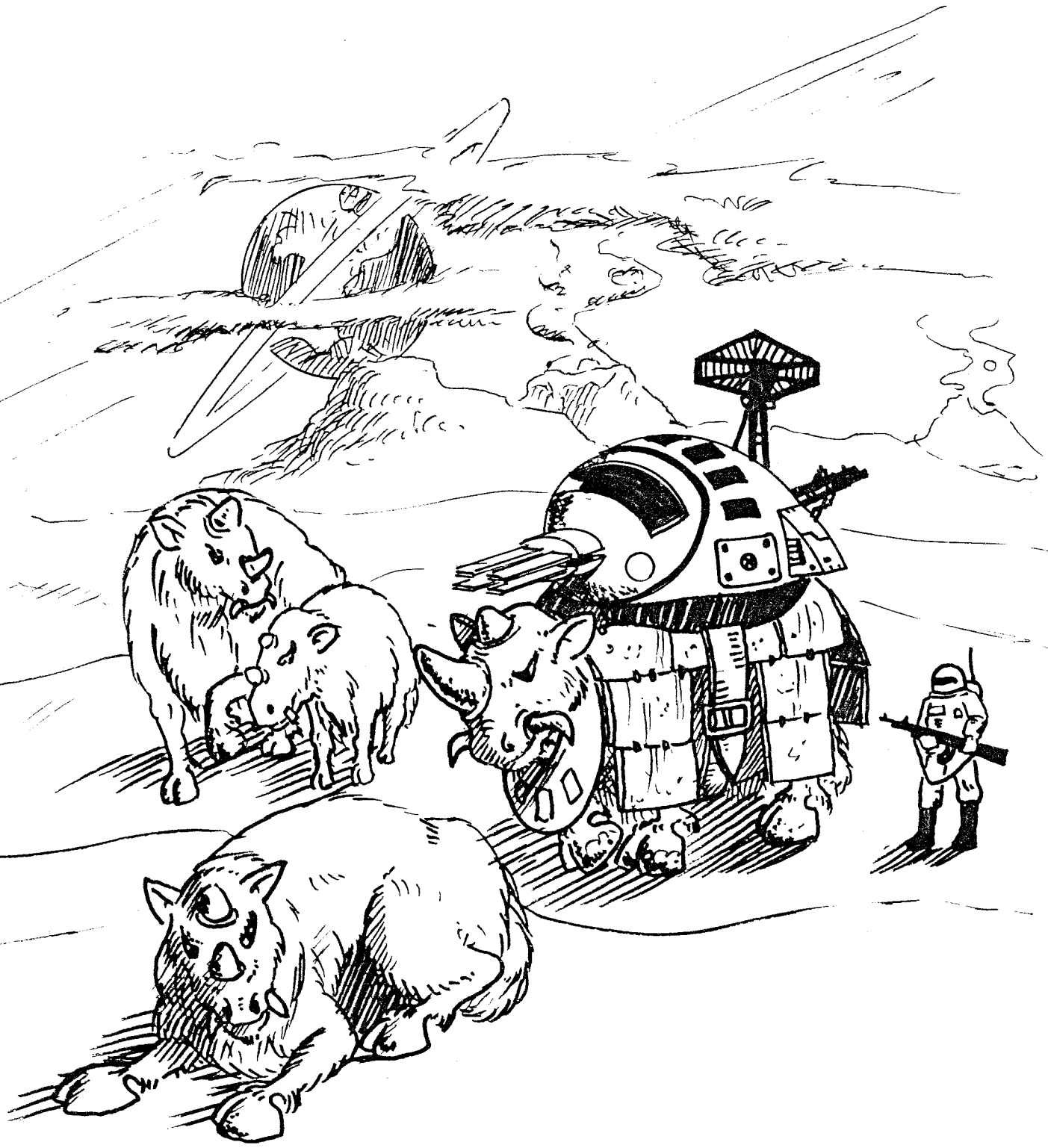




# MEERLON

ANO I

NOV. 88 - SET. 89



# megalon

## ÍNDICE GERAL DO PRIMEIRO ANO

### SF REPORT

- Alfred Bester: As Estrelas e Outros Destinos - Tradução: Maria Angela C. Bussoloti; Adaptação: Marcello Simão Branco - Nº 1 - 6 a 8.
- 2061: Um Fiasco no Espaço - Jorge Luiz Calife - Nº 2 - 6 e 7.
- Isaac Asimov: Do Fim da Eternidade à Fundação - Fritz P. Bendinelli - Nº 3 - 5 a 8.
- Lua na Ficção Científica, A - Gilberto Schoereder - Nº 5 - 9 e 10.
- 1001 Vidas da Coisa, As - Jorge Luiz Calife - Nº 6 - 7, 8 e 11.
- Obra de Heinlein, A - R.C. Nascimento - Nº 4 - 10 e 11.
- Robert A. Heinlein(1907-1988) - Roberto de Sousa Causo - Nº 4 - 5 a 9.
- Science Fiction in Brazil - Roberto de Sousa Causo - Nº 5 - 11 e 12.
- Star Trek : Estudo das Naves da Série I - Omar A.S. Filho - Nº 5 - 14 a 16.
- Star Trek : Estudo das Naves da Série II - Omar A.S. Filho - Nº 6 - 9 a 11.
- Willow: Ápice da Fantasia - Marcello Simão Branco - Nº 2 - 7.

### HR REPORT

- Anthony Hinds: O Príncipe da Hammer - Tradução: Maria Angela C. Bussoloti; Adaptação: Renato Rosatti - Nº 6 - 15 a 19.
- Evil Dead, The - Renato Rosatti - Nº 5 - 21 a 24-
- HQ: Terror no Brasil - Roberto Schima - Nº 2 - 11, 12, 14 e 15.
- HQ: Terror no Brasil Parte II - César R.T. Silva - Nº 4 - 16 a 19.
- Sexta Feira 13 Parte VII: A Matança Continua - Tradução e Adaptação: Renato Rosatti; - Nº 1 - 11 a 14.
- Volta da Bolha, A - Renato Rosatti - Nº 3 - 14 e 15.

### SHORT STORY

- Coração para o Almoço - Roberto Schima - Nº 3 - 10 a 12.
- Desastre em Chamas - Éder Scarrot - Nº 5 - 18 e 19.
- Dia da Caça, O - Miguel Carqueija - Nº 5 - 20.
- Nêmesis - Jorge Luiz Calife - Nº 4 - 14 e 15.
- Massacre Macabro - Victor Poe Lovecraft - Nº 1 - 10 e 11.
- Mentalizadores - Maurício Cagliardi - Nº 2 - 9 e 10.
- Quedê meu Suff? - Laerte Francisco Lemmi - Nº 6 - 12 e 13.
- Sacrifício - Éder Scarrot - Nº 6 - 14.

### QUADRINHOS

- Destino: Lua - César R.T. Silva - Nº 5 - 34.
- Vítimas - Antonio Sena e Sena Filho - Nº 6 - 29 e 30.

§ Parte integrante de MEGALON número 7.

Não pode ser vendido separadamente.

## ILUSTRAÇÕES

### CAPA

- Nº 3 e 6 por César R.T. Silva.
- Nº 2 por Néelson S. Passos Filho.
- Nº 1 e 5 por Roberto de Sousa Causo.
- Nº 4 por Roberto Schima.

### INTERNA

- Nº 2 - Roberto de Sousa Causo - 17.
- Nº 4 - Roberto de Sousa Causo - 8 e 11.

### POSTER

#### SCIENCE FICTION

- Amazing Stories - Nº 1 - 9.
- Analog - Nº 2 - 8.
- Authentic - Nº 4 - 12.
- Fantastic Universe Science Fiction - Nº 6 - 20.
- Fantasy & Science Fiction - Nº 3 - 9.
- Galaxy - Nº 5 - 17.

#### HORROR

- Bela Lugosi como "Drácula" - Nº 5 - 13.
- Boris Karloff como "O Monstro de Frankenstein" - Nº 2 - 13.
- Jason, o psicopata da série "Sexta Feira 13" - Nº 1 - 13.
- Lon Chaney como "O Fantasma da Ópera" - Nº 4 - 13.
- Vincent Price como "O Abominável Dr. Phibes" - Nº 3 - 13.

### EDITORIAL

por Marcello Sinão Branco

- Do número 1 a 6 na página 2.

### DIÁRIO DE BORDO

por Roberto de Sousa Causo

- Internacional: Nº 1, 2, 3 e 4 - 3; Nº 5 - 5, 6 e 8; Nº 6 - 3 e 4.
- Nacional: Nº 1, 3 e 4 - 4; Nº 2 - 4 e 5; Nº 5 - 7 e 8; Nº 6 - 5 e 6.

### CIÊNCIA

por Jorge Luiz Calife

- Reflexão de Julho de 1969 - Nº 5 - 25 e 26.
- Odisséia da Voyager, A - Nº 6 - 21 e 23.

### LEITURA

por Ivo Luiz Heinz

- Agente de Bizâncio - Harry Turtledove - Nº 5 - 28.
- Cidade Submarina - Kenneth Bulmer - Nº 5 - 28.
- Dia da Guerra, O - Whitley Strieber e James Kunetka - Nº 4 - 20.
- Guerra da Elevação, A - David Brin - Nº 6 - 22 e 23.
- Herdeiros da Babilônia, Os - Glen Cook - Nº 3 - 17.
- Intemporais, Os - Robert Silverberg - Nº 5 - 27.
- Naves Espaciais 2000 a 2100 - Stewart Cowley - Nº 3 - 16 e 17.
- Só a Terra Permanece - George R. Stewart - Nº 6 - 22.
- Sonho de Ferro - Norman Spinrad - Nº 3 - 16.
- Senhor da Luz, O - Roger Zelazny - Nº 4 - 20.
- Vendedores de Felicidade, Os - James Gunn - Nº 5 - 27.

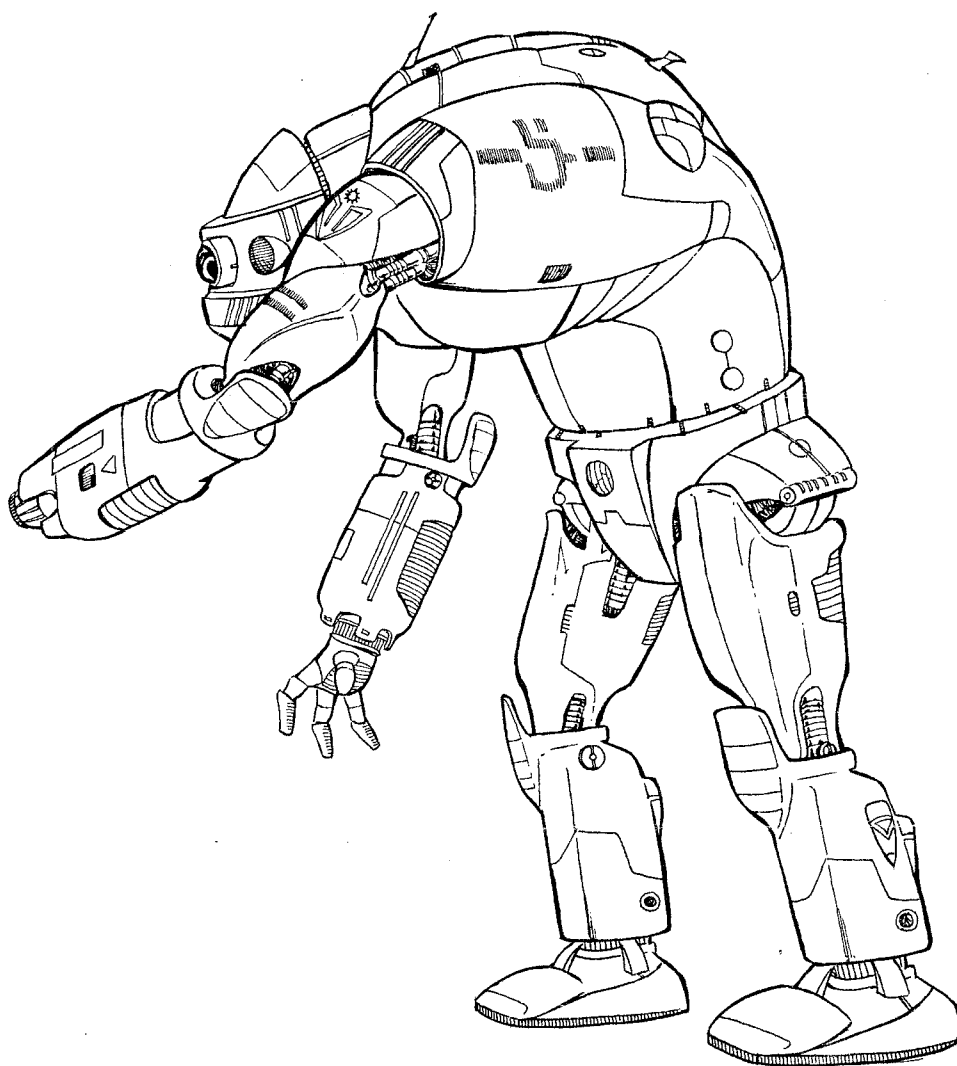


FC BR por Jeremias Moranu

- Ciganos da Estrela, Os - Gresham/Budrys/Sturgeon - Nº 5 - 29 e 30.
- Dono do Futuro, O - Tadeu Pereira - Nº 6 - 26.
- Horas Nuas - Lygia Fagundes Telles - Nº 6 - 25 e 26.
- Leica Modelo - Rubens Teixeira Scavone - Nº 5 - 31.
- Que é Vampiro, O - José Luiz Aidar e Márcia Maciel - Nº 6 - 26.
- República 3000, A - Menotti del Picchia - Nº 6 - 24 e 25.
- Só sei que não vou por aí! - H.V. Flory - Nº 5 - 30 e 31.

## CLASSICS

- Destino: Lua - Marcello Simão Branco - Nº 5 - 32 e 33.
- '2001': Vinte Anos de Um Mito - Jorge Luiz Calife - Nº 3 - 18 a 20.
- Monstro da Lagoa Negra, O - Renato Rosatti - Nº 4 - 21 e 22.
- Na Solidão da Noite - Renato Rosatti - Nº 2 - 16 e 17.
- Psicose - Marcello Simão Branco - Nº 6 - 27 e 28.
- Vampiros de Almas - Marcello Simão Branco - Nº 1 - 15 e 16.



CAPA por CÉSAR R. T. SILVA

ILUSTRAÇÃO por ROBERTO S. CAUSO