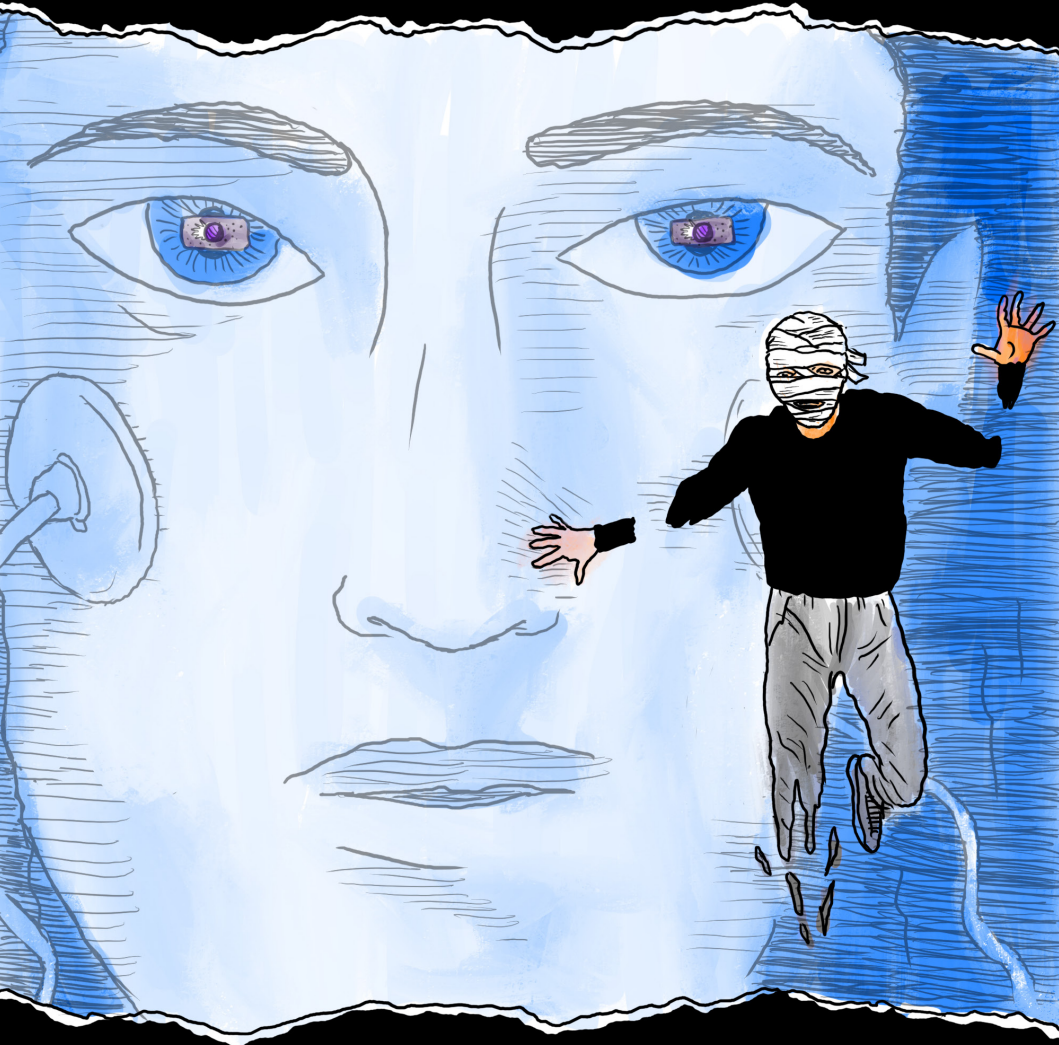




#0 abril
2024

quimera

LUCAS GEHRE e RAFAEL LOBO



Apresentação

Quimera se insere, como projeto de dupla autoria para história em quadrinhos, na categoria de arte sequencial transmídia, ou seja, roteirizada como argumento que permitirá sua transposição adaptada a outras linguagens que demandem também a organização de um roteiro de suporte, assim como a novela, o folhetim, o cinema e os videogames. O trabalho conjunto de seus autores remonta doze anos de parceria em roteiros para cinema e sua longa convivência como criadores está, evidentemente, impregnada pelas formações e experiências individuais, mas especialmente por um gosto em comum pelo extraordinário.

A figura da Quimera refere-se tanto ao terrível monstro mitológico¹ como à convivência de coisas incongruentes em um mesmo corpo, combinando o horror diante do desconhecido com a amplitude de referenciais que podem concorrer na construção da narrativa, somando incongruência e heterogeneidade de elementos ao escopo da trama. Significa dizer que o chamado dos monstros está na raiz de seus interesses pessoais; na escolha de autores e títulos de referência que compõem o imaginário fantástico que atravessa a história contada; no vínculo com a literatura épica e na construção de um mundo imaginário.

A habilidade de contar histórias nos remete à cultura oral dos primeiros agrupamentos humanos e à origem das relações sociais. Muito antes da escrita, o ímpeto poético já se manifestava como expressão em louvor aos afetos e o heroísmo que implica a sobrevivência aos desafios cotidianos. As pinturas rupestres, por exemplo, registram mais que simples hábitos de vida, fazendo-nos imaginar uma conversação que se reportava tanto à vida compartilhada quanto a fatos antecedentes, uma herança de acontecimentos, de ensinamentos práticos e mágicos, os quais podiam retornar como um conto embalando a vida. Alguém contava, alguém cantava e alguém ouvia.

A admiração que temos pelas histórias contadas nos irmana de forma universal, ultrapassando o tempo e a geografia, aproximando crianças e adultos, sábios e incultos. Todos nós queremos ouvir porque também temos o que contar, mas a artimanha de inventar uma peripécia bem urdida demanda habilidade de construção encadeada que, independente de estilo ou gênero literário, está assentada na capacidade de inventar a própria construção narrativa. O êxito de determinada

história, aquilo que a faz perdurar, parece ser o amálgama entre forma de sentir e forma de relatar algo que, tendo sucedido – ou meramente imaginado –, poderá voltar a suceder, confirmando a possibilidade de uma lição aprendida conviver com a persistência do engano, componentes indelévels do humano.

Creio que o valor intrínseco da série que aqui se inicia está na combinação entre imagem abundante e texto curto, implicando atenção aos detalhes, como em um jogo de enigmas onde cada fragmento pode esconder a solução. Imagens e referências sobrepõem planos de leitura, antecipando o perigo de uma trama bem arquitetada e o cuidado com a lógica arquitetônica do cenário imaginado, somados à limpeza do desenho, permitem ao leitor resgatar seu fôlego. Tudo pede calma na condução de um cotidiano cujo equilíbrio será quebrado a qualquer momento. O crime terrível e fútil se enreda nos gestos mais banais

Ralph Gehre, Brasília, 2023.

1- Animal mitológico com corpo completo de leão e mais uma cabeça de cabra, outra de dragão e cauda de serpente.

leia *quimera* online
itgpress.com.br/quimera/



ISBN 978-85-67696-10-2

©Lucas Gehre e Rafael Lobo, 2024. Edição e design por Lucas Gehre.

Miolo impresso a laser no papel offset 120g/m², capa impressa em offset digital no papel offset 240g/m², acabamento artesanal.

Brasília, DF, abril de 2024.

itgpress.com.br ▪ *@quimera_horror*

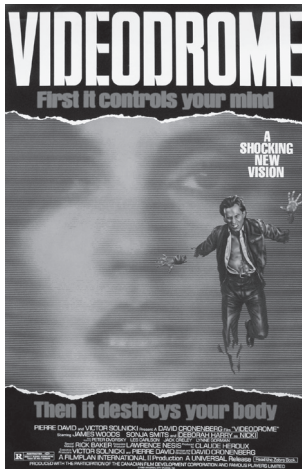
quimera

LUCAS GEHRE e RAFAEL LOBO

prólogo

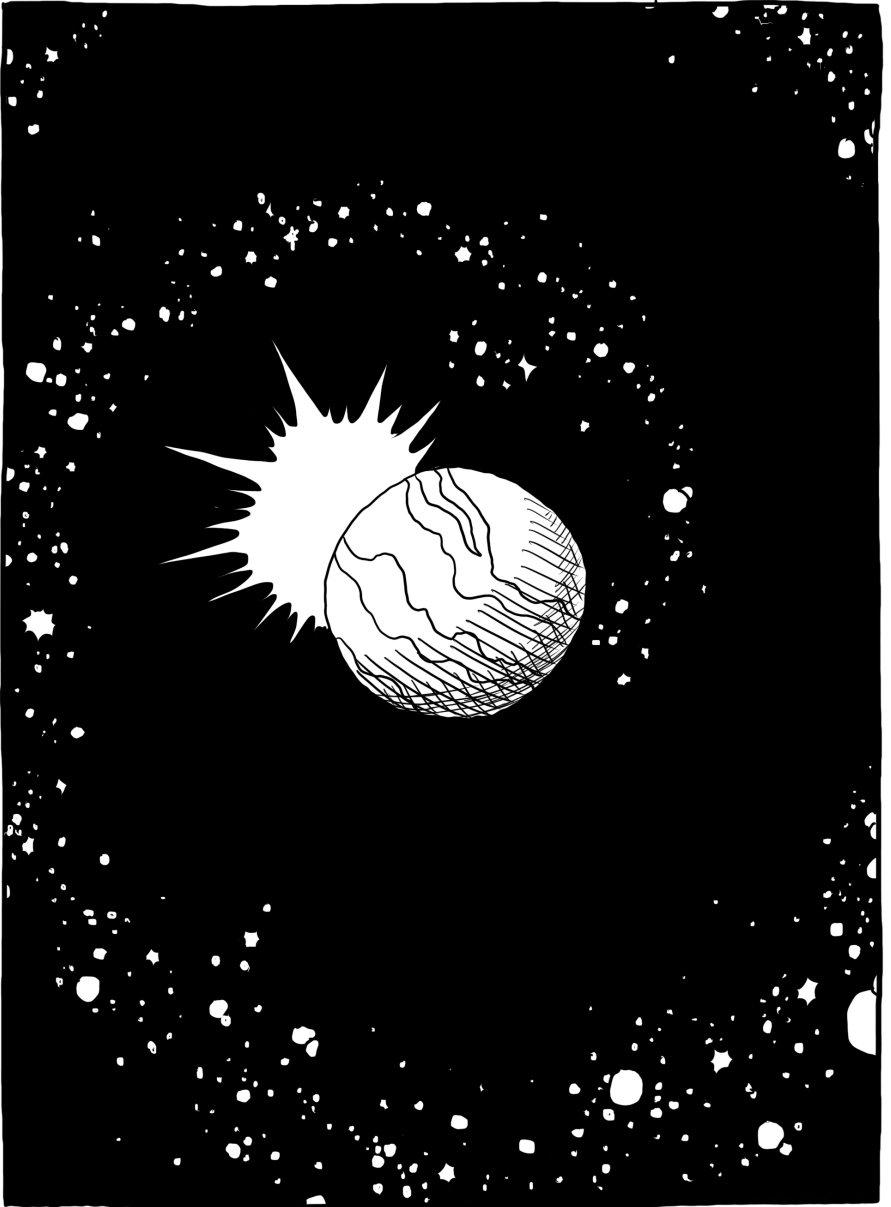
VIDEODROME

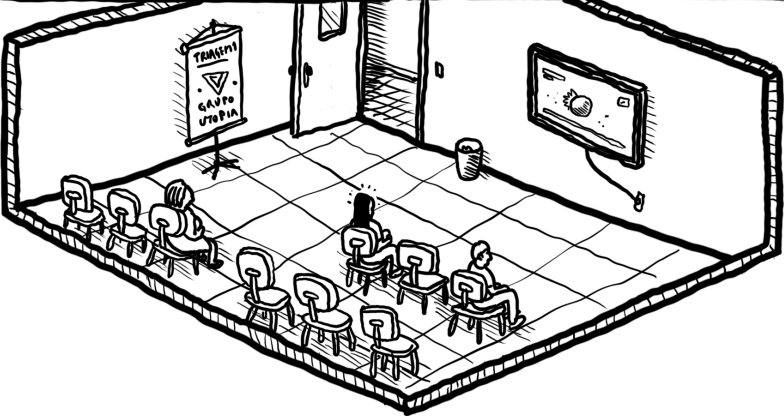
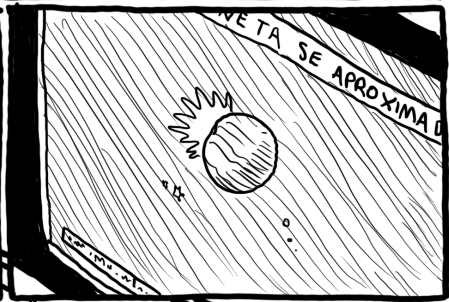
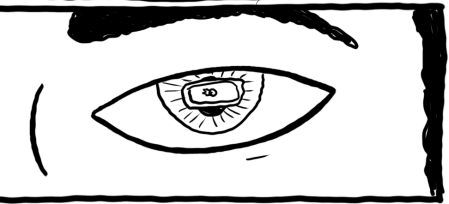
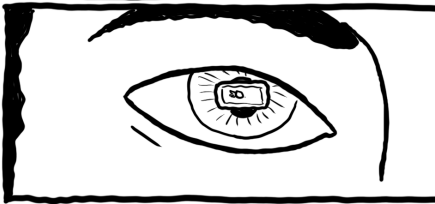
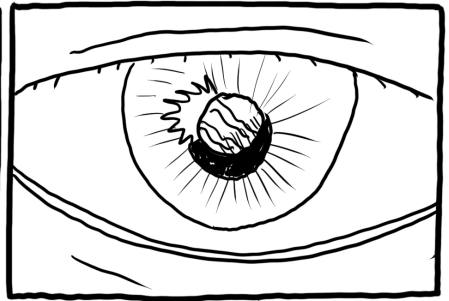
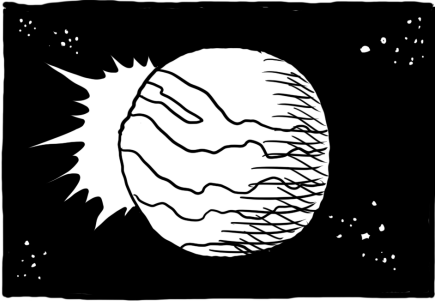
“long live the new flesh”

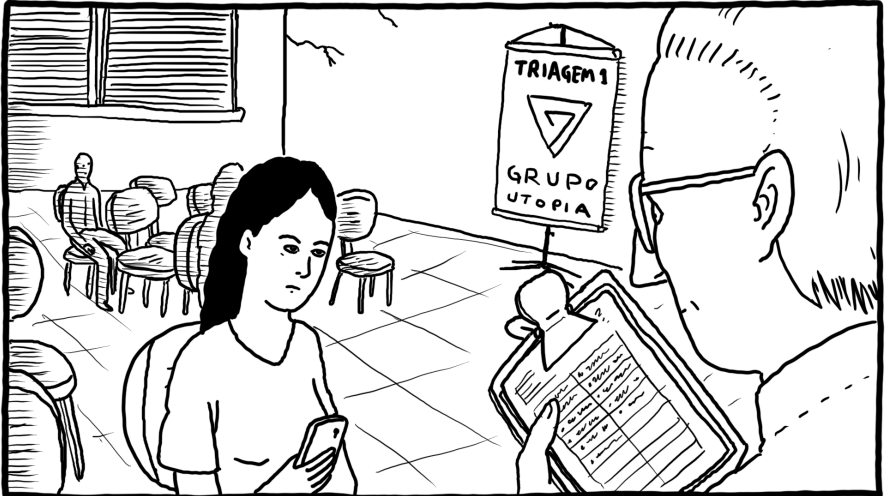


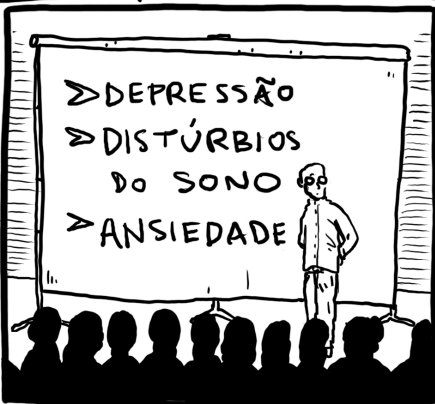
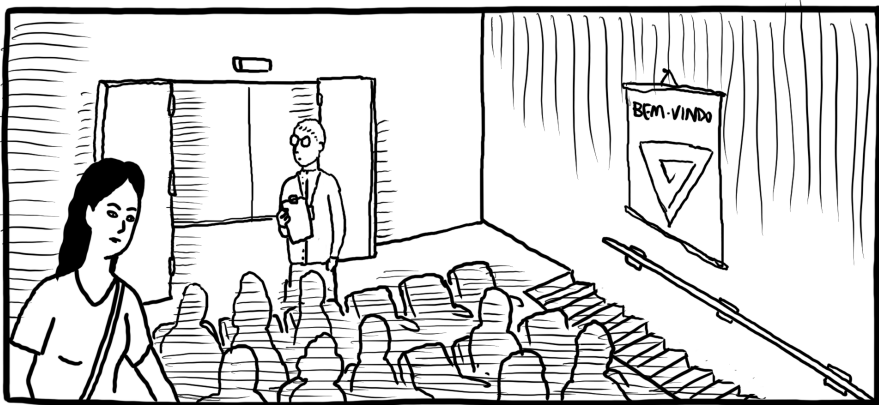
Videodrome (1982 - Canadá), dirigido por David Cronenberg, é um marco do subgênero *body horror* (horror corpóreo), explorando temas como distorção da realidade, tecnologia e transformações corporais. O filme mergulha nas profundezas da psique humana, questionando a influência dos meios de comunicação e da tecnologia na percepção da realidade e na integridade física. Sua abordagem única e perturbadora sobre a fusão entre o corpo e a tecnologia estabelece uma base sólida para o desenvolvimento do gênero. Além disso, *Videodrome* aborda de maneira contundente a questão do poder das grandes corporações na manipulação das pessoas, explorando os perigos do capitalismo no controle da informação. Em *Quimera*, o filme serve como primeira inspiração, fornecendo *insights* sobre como explorar os limites do horror corporal e da experiência humana em um contexto de ficção científica. Assim como *Videodrome*, *Quimera* busca desafiar as noções convencionais de realidade e identidade, levando os leitores a uma jornada intensa através das complexidades da mente humana, da tecnologia e das maquinções das grandes corporações.

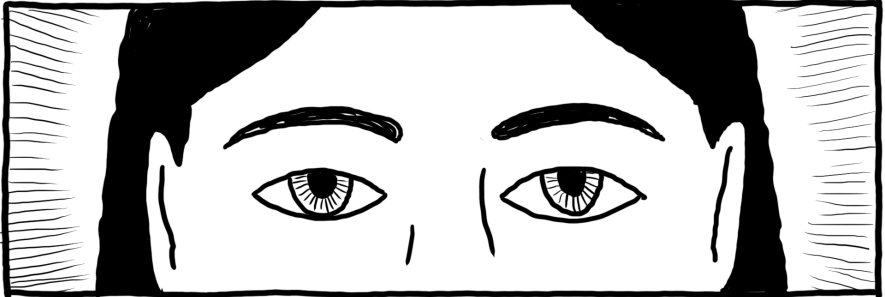
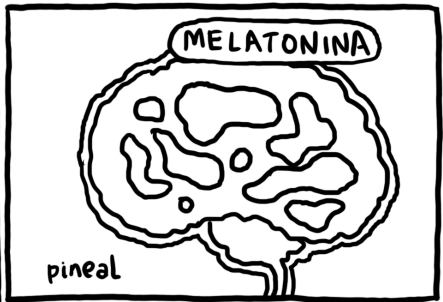
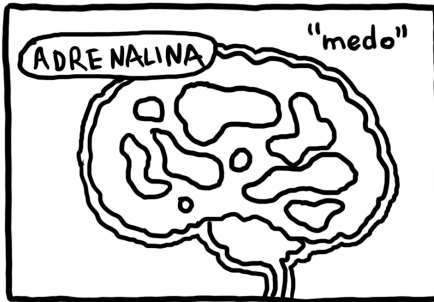
“vida longa à nova carne”

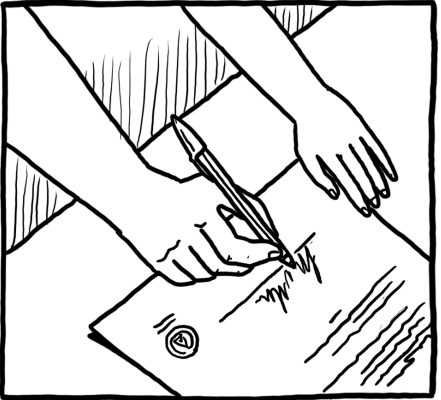


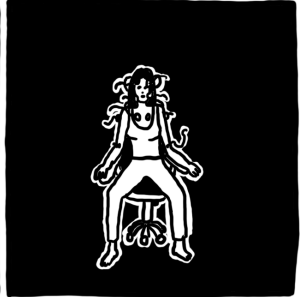
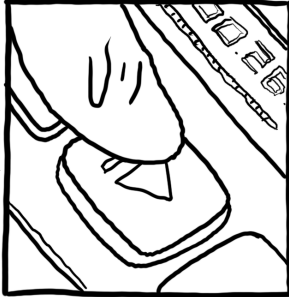
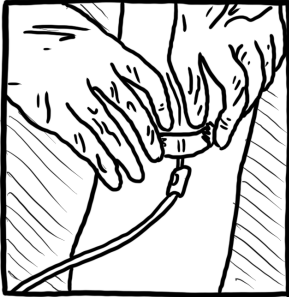
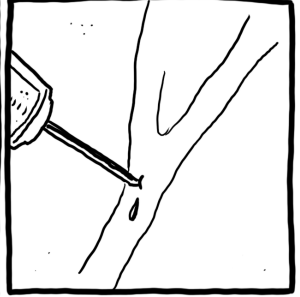


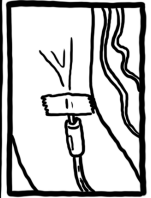
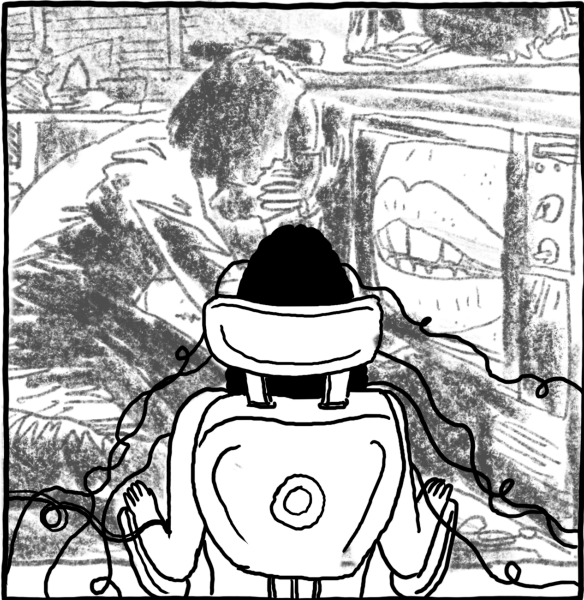
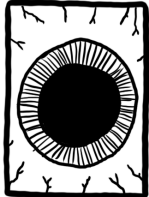
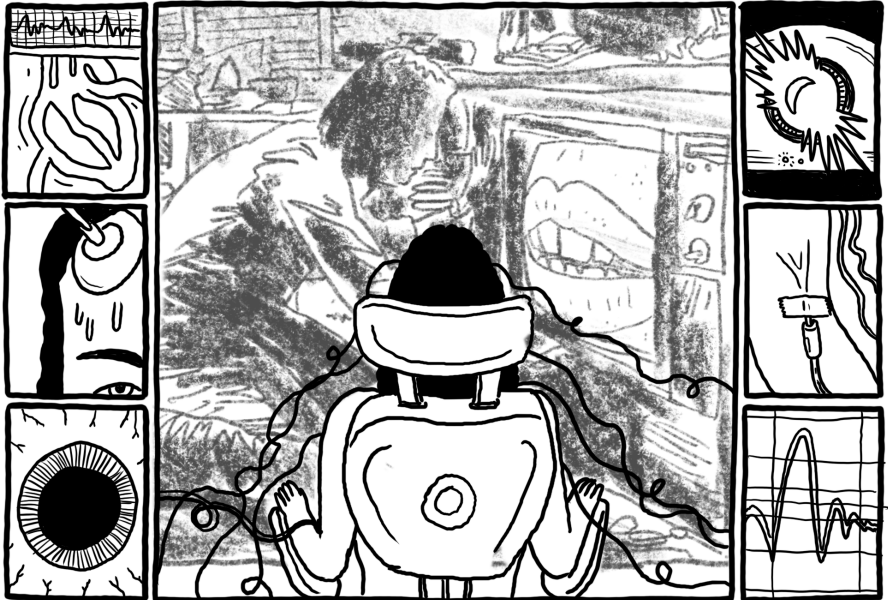
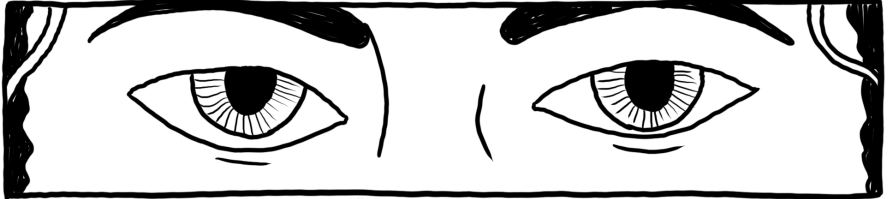


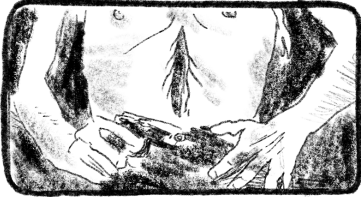
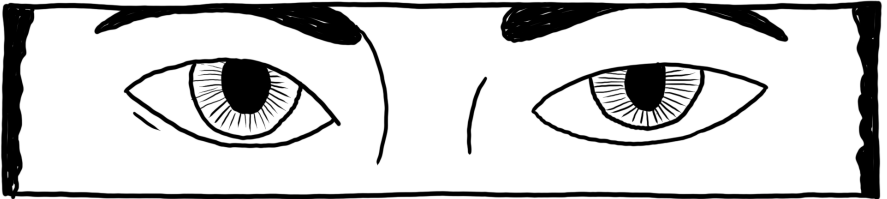
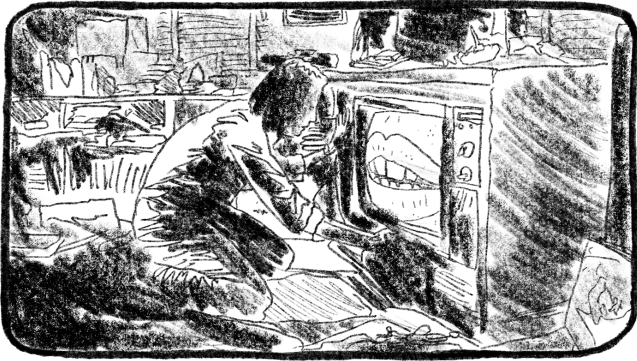


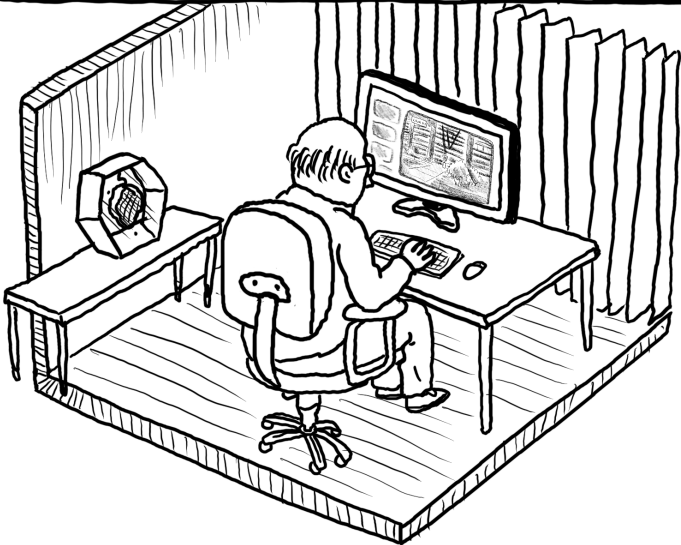
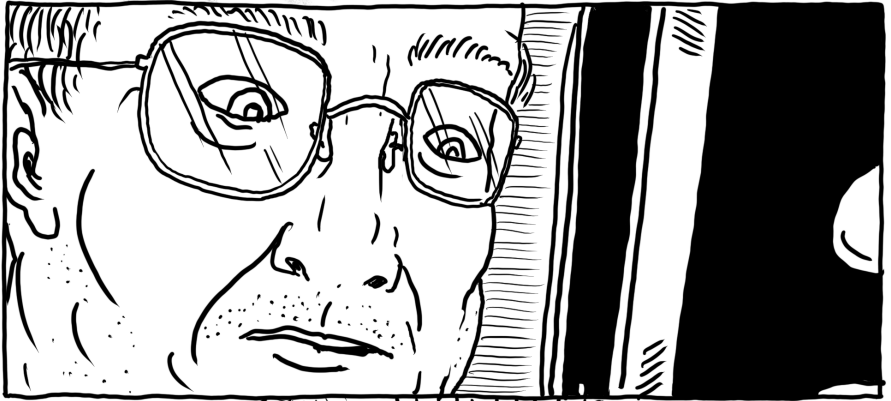
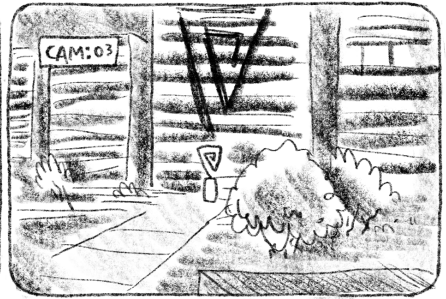
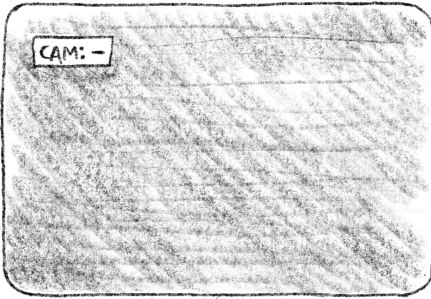




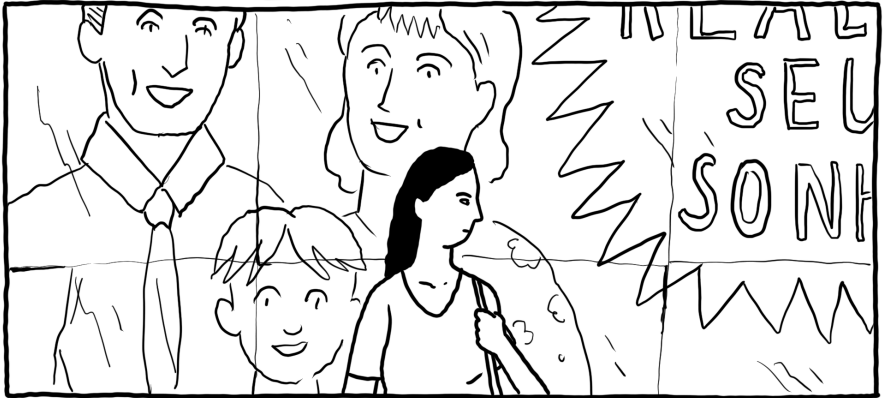
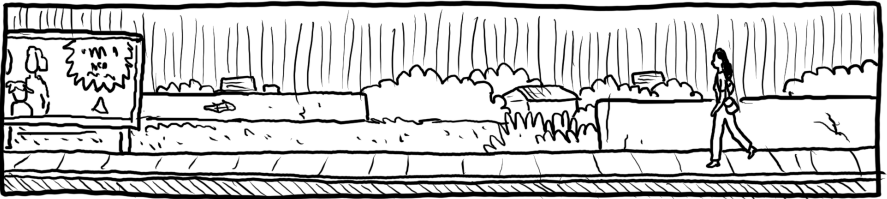


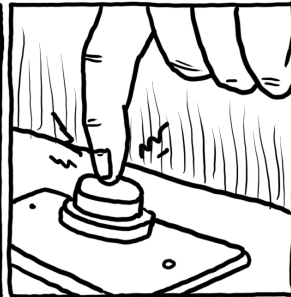
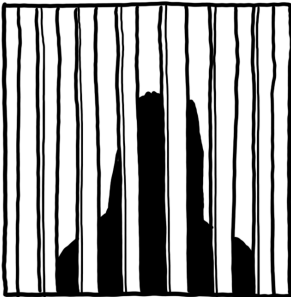
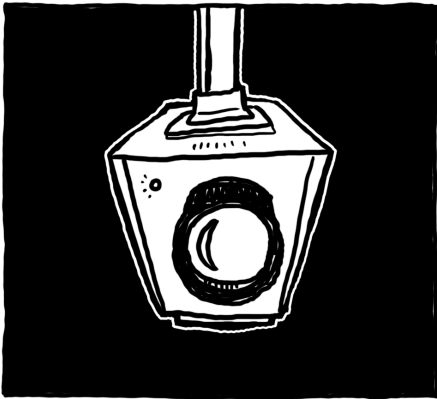


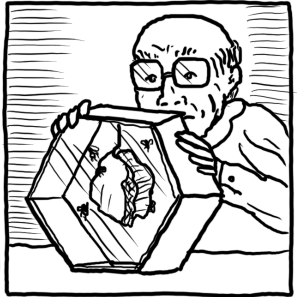
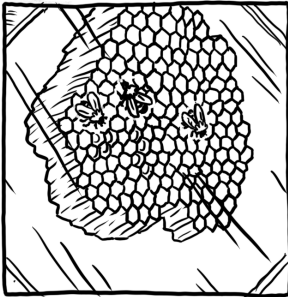
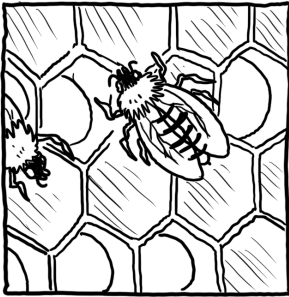
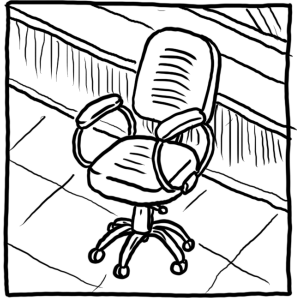
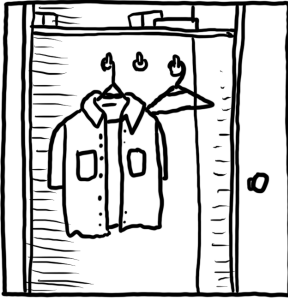
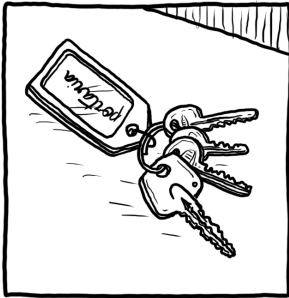
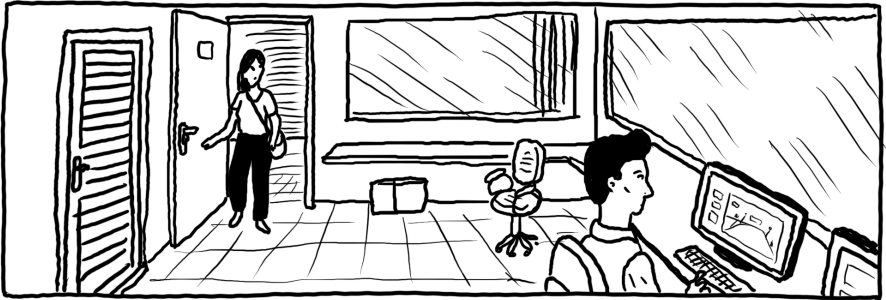


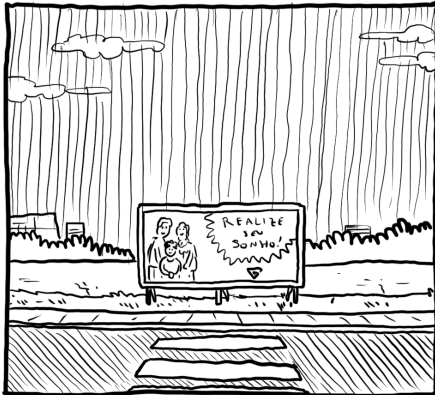
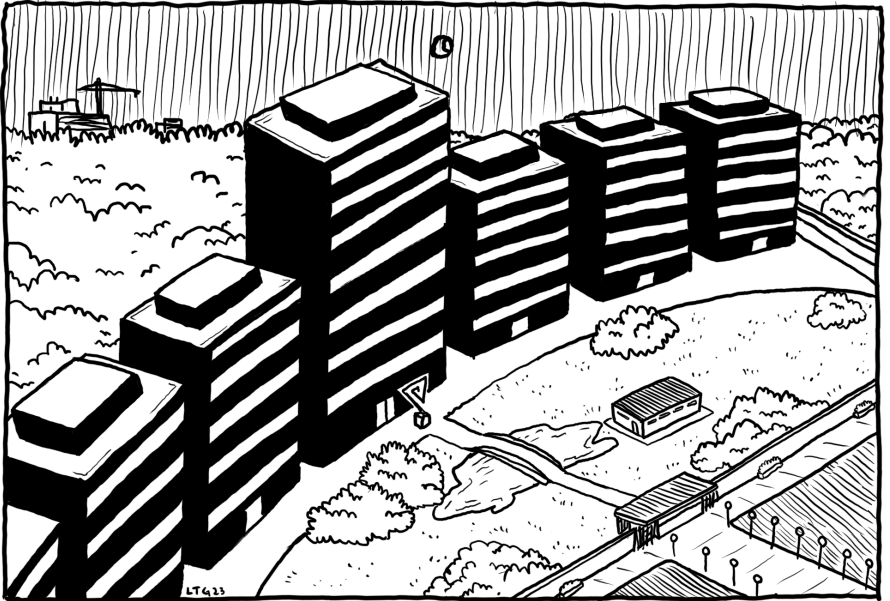


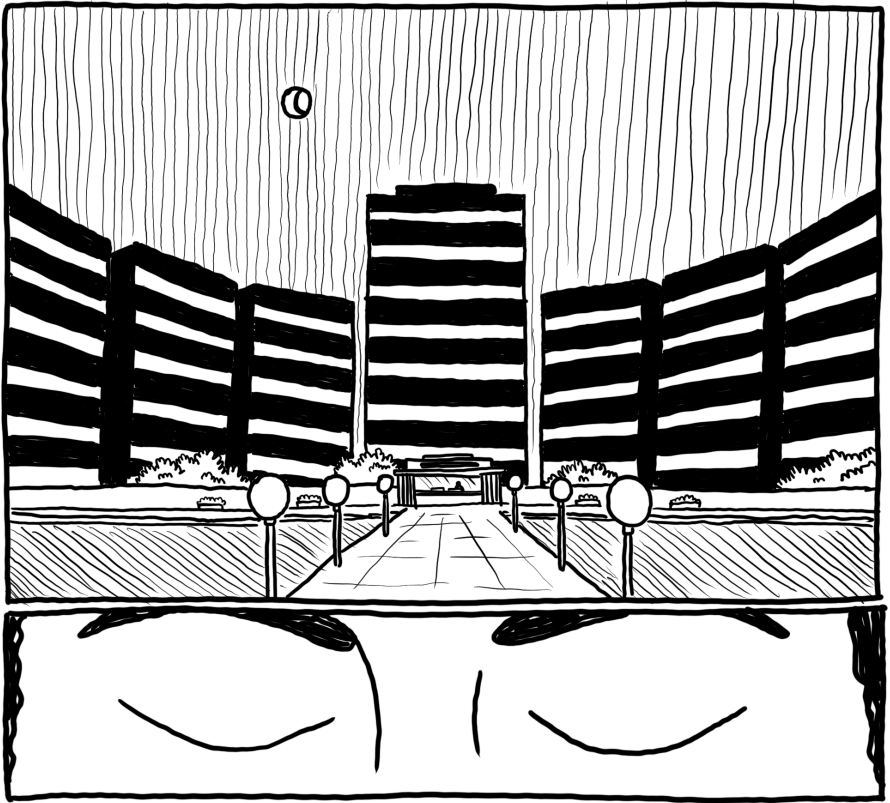


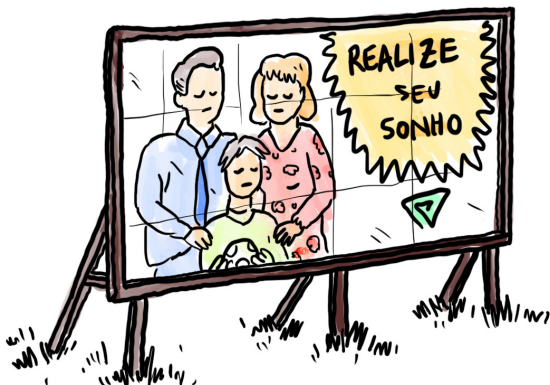












LTG Press

Brasília,
2024.

ISBN: 978-85-67696-08-9



9 788567 696089

Quimera #0 - prólogo
"Videodrome"

© Lucas Gehre e Rafael Lobo