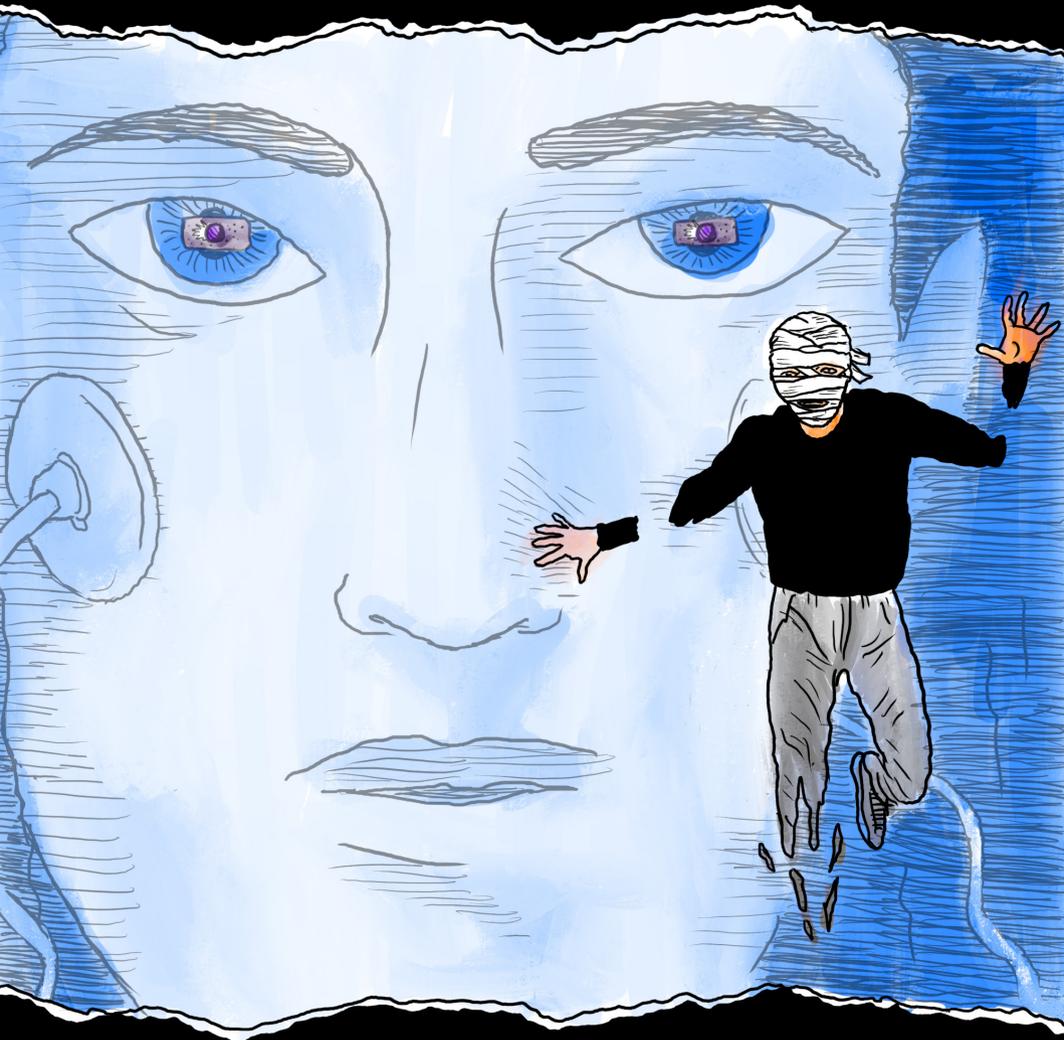




#0      abril  
2024

# 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 mitológico<sup>1</sup> 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/](http://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/m<sup>2</sup>, capa impressa em offset digital no papel offset 240g/m<sup>2</sup>, acabamento artesanal.

Brasília, DF, abril de 2024.

*itgpress.com.br* ▪ *@quimera\_horror*

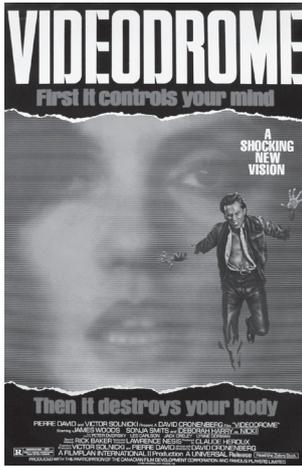
# *quimera*

LUCAS GEHRE e RAFAEL LOBO

prólogo

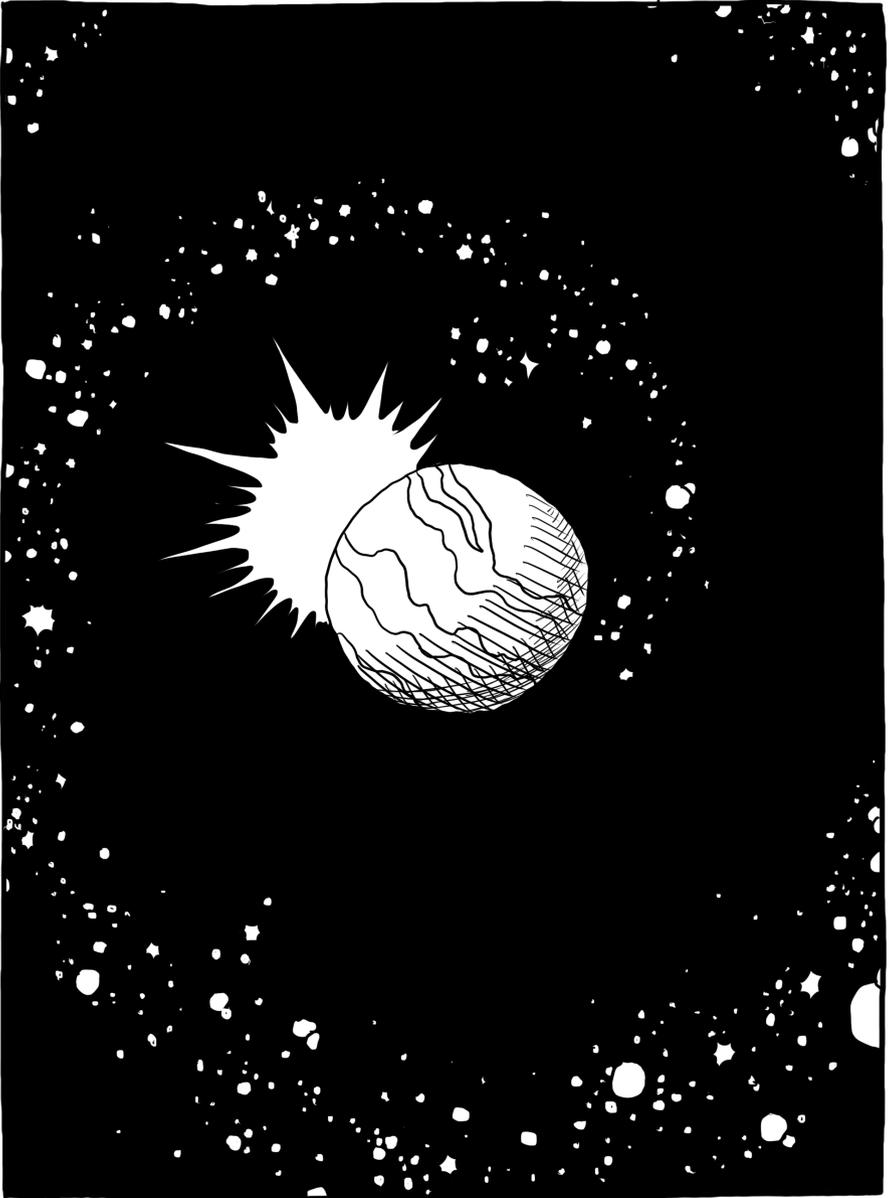
VIDEODROME

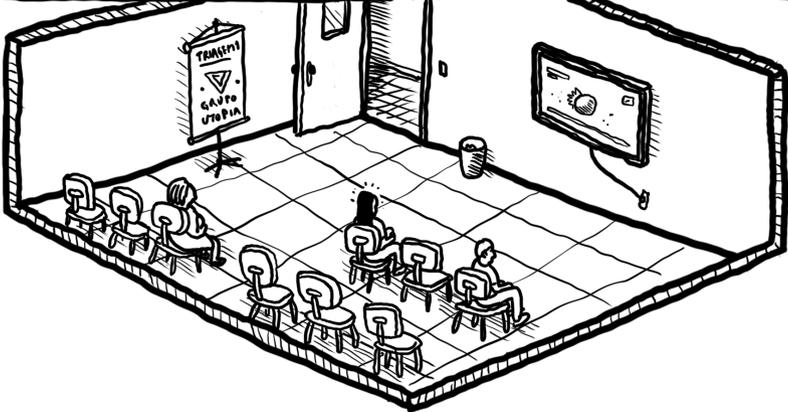
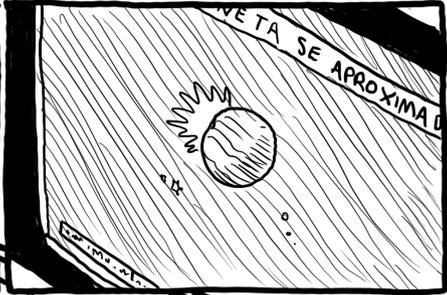
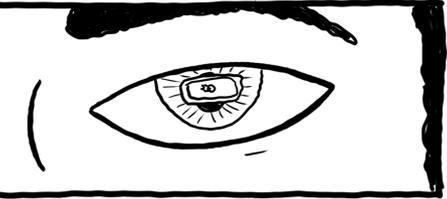
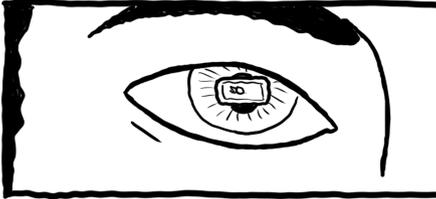
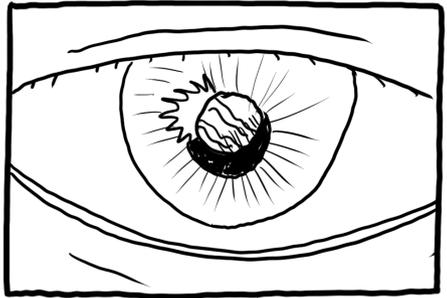
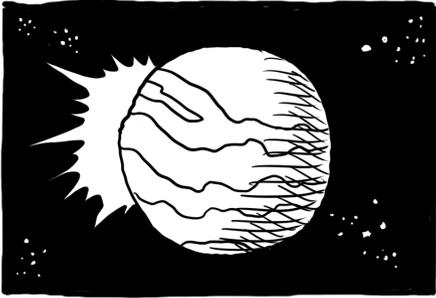
*“long live the new flesh”*

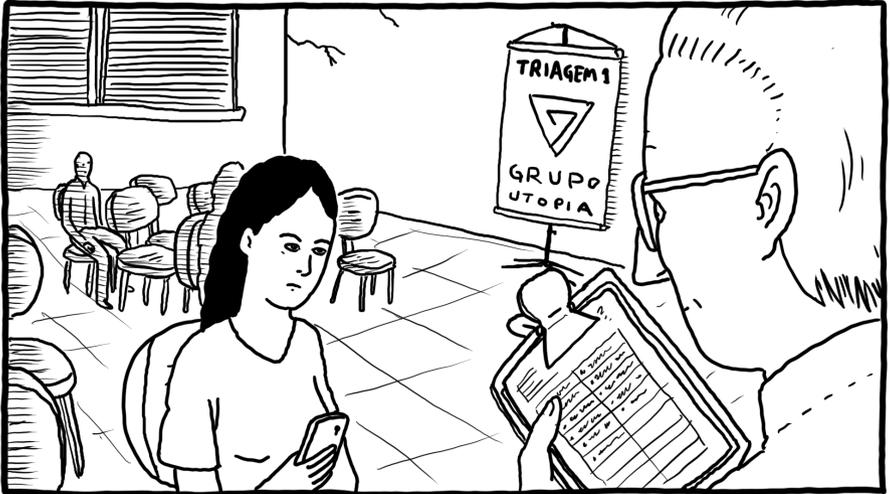


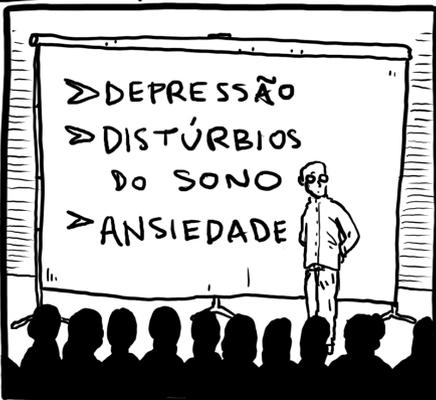
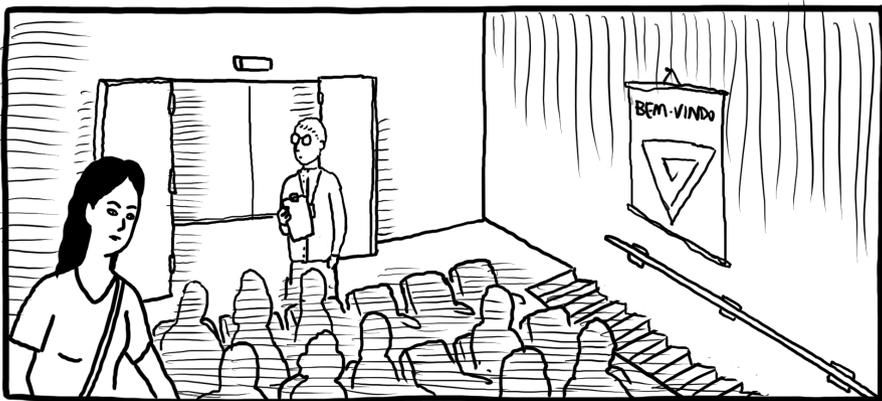
*Videodrome* (1982 - Canadá), dirigido por David Cronenberg, é um marco do subgênero *body horror* (horror corpóreo), explorando temas como distorção da realidade, tecnologia e transformações corporais. O filme mergulha nas profundezas da psique humana, questionando a influência dos meios de comunicação 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.

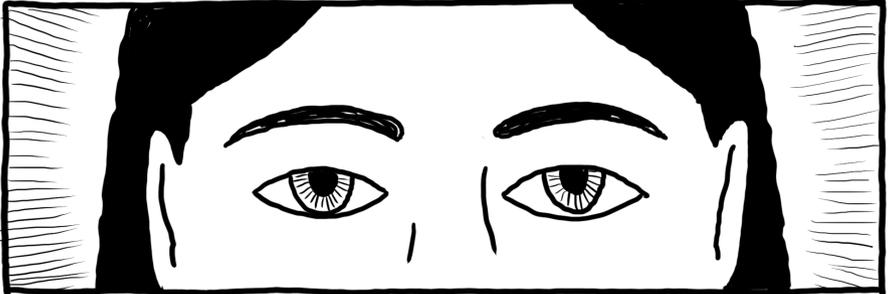
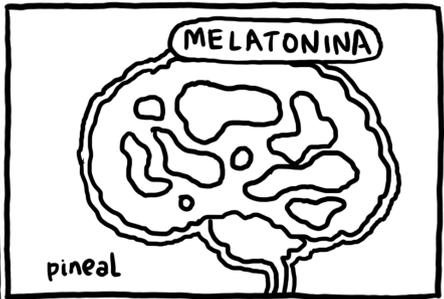
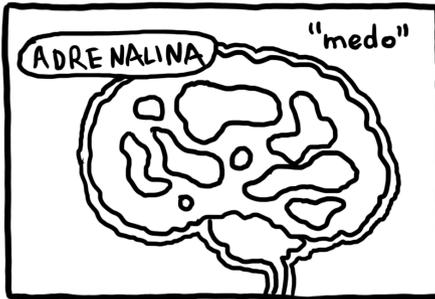
*“vida longa à nova carne”*

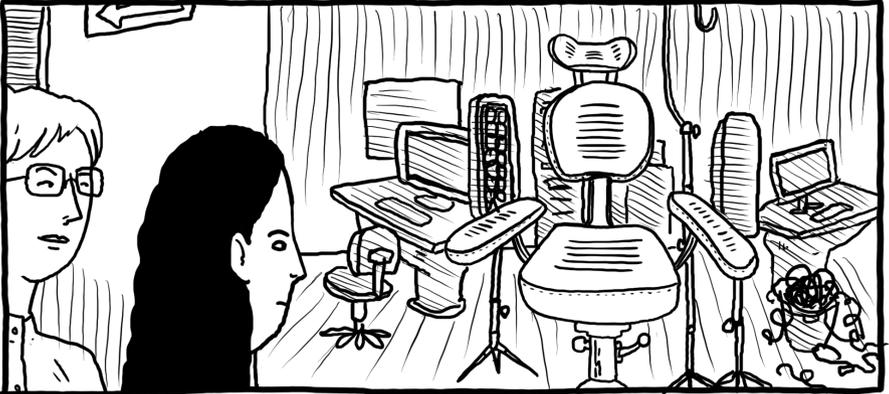
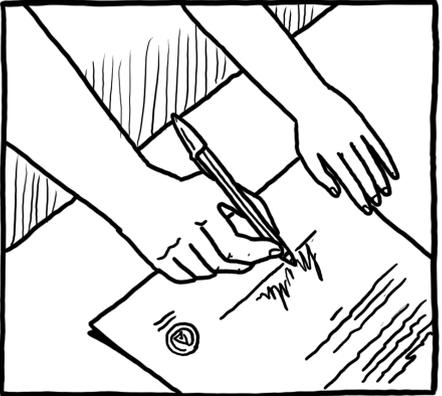


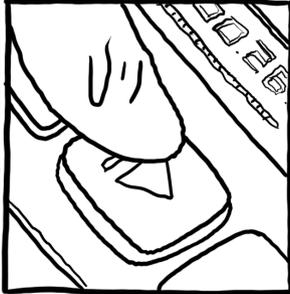


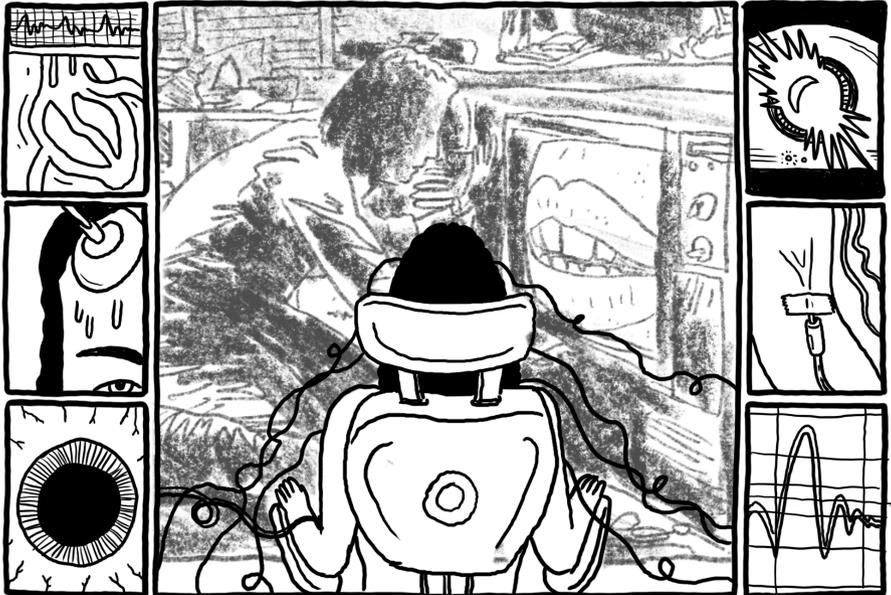


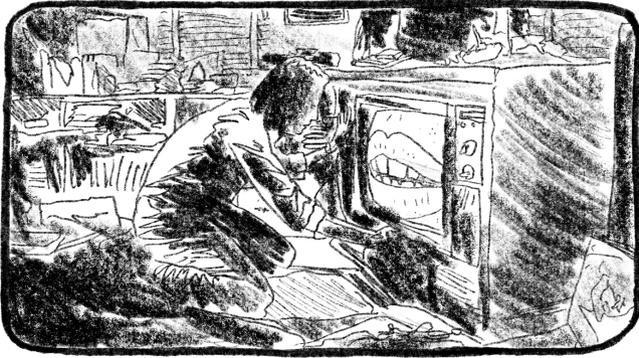


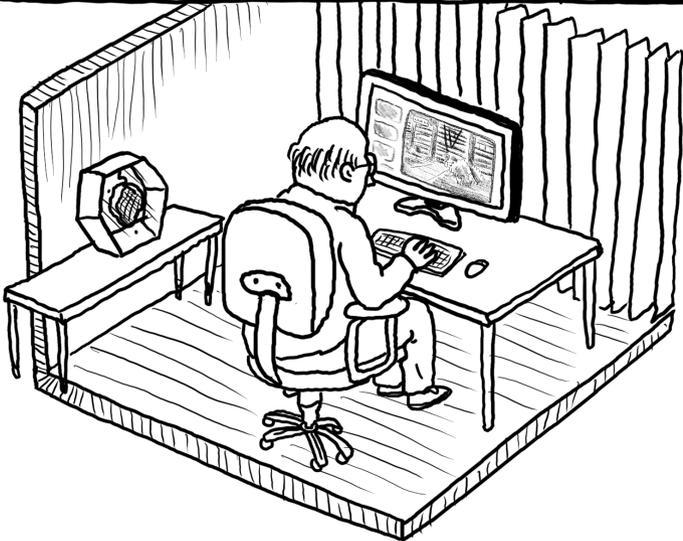
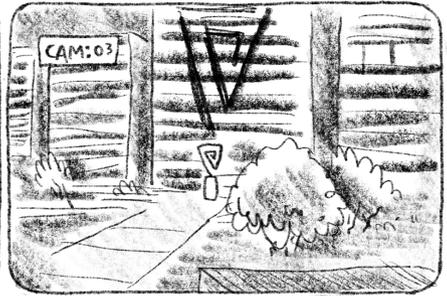
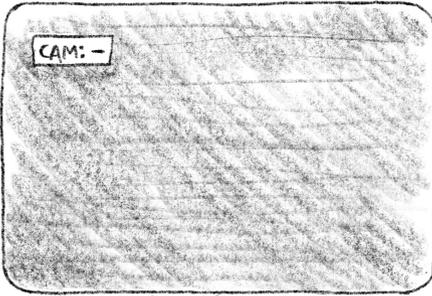




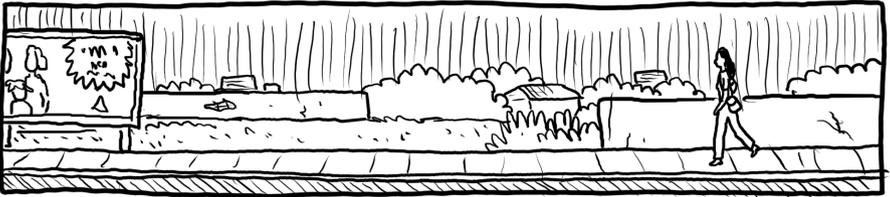


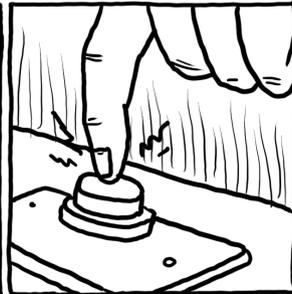
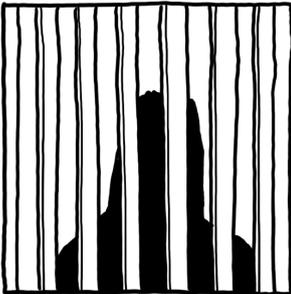
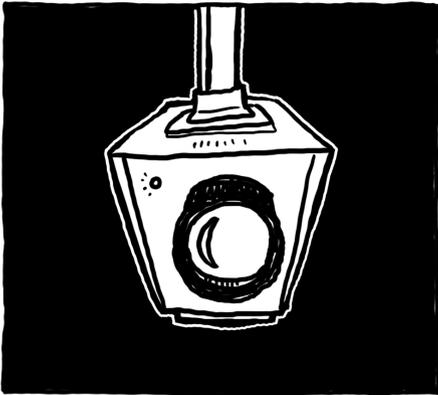


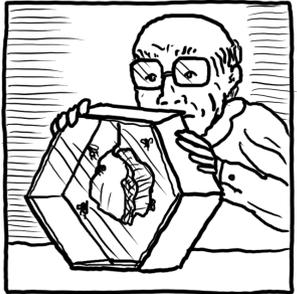
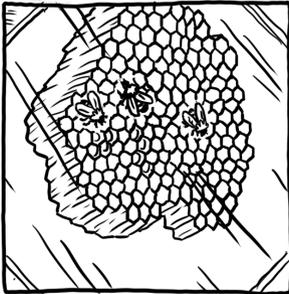
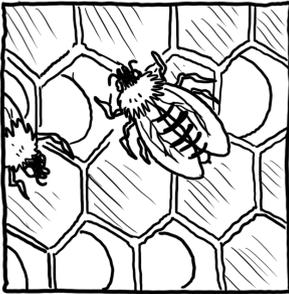
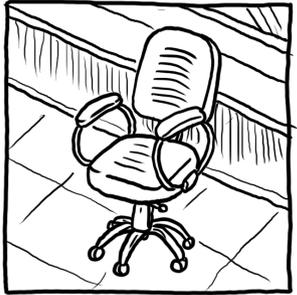
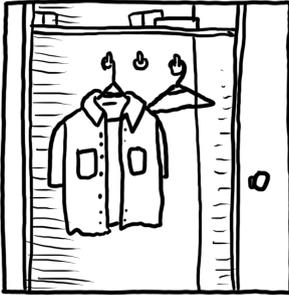
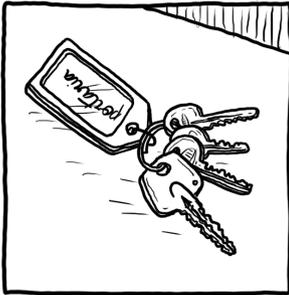
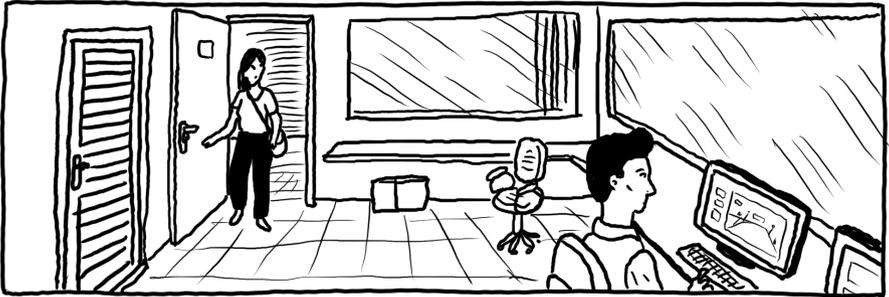


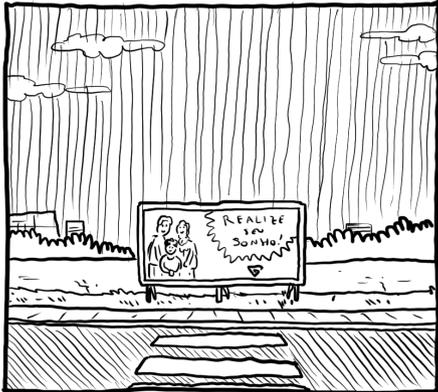
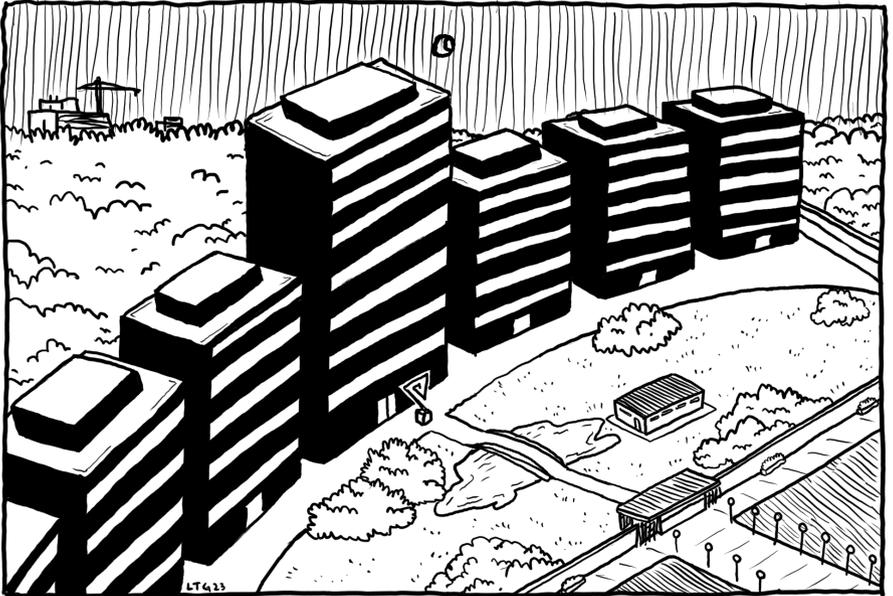


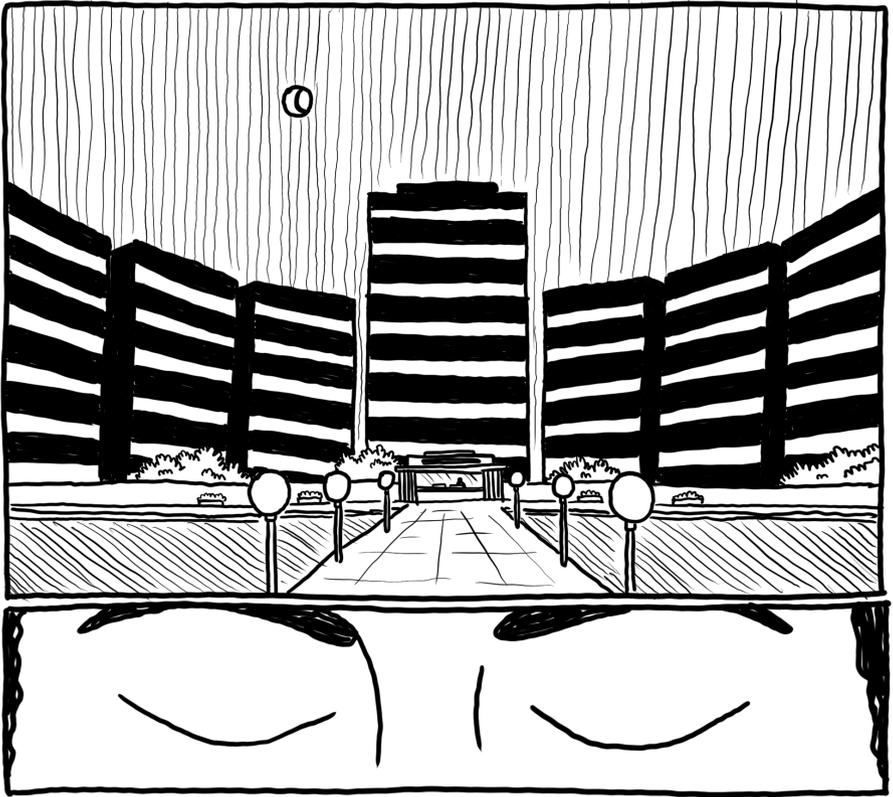




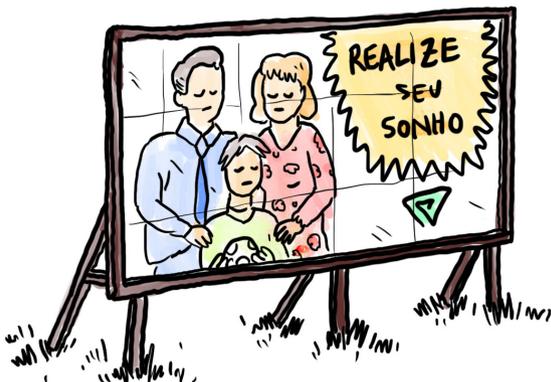












LTG Press

Brasília,  
2024.

ISBN: 978-85-67696-08-9



9 788567 696089

*Quimera #0 - prólogo*  
*"Videodrome"*

© Lucas Gehre e Rafael Lobo