

Introdução

Nunca fui, pessoalmente, um fã de ficção científica, a desdém do que a escolha deste tema possa sugerir. Na verdade, meu interesse pelas questões aqui retratadas surge da curiosidade sobre esse gênero, em específico, e sobre a produção da indústria cinematográfica norte-americana em geral.

Quando Altman define o cinema de gênero como um contrato entre produtor e público (ALTMAN, 2000:35), onde fica pré-estabelecido o tipo de relação que o espectador há de desenvolver com aquela determinada obra, a ficção científica posiciona-se de maneira intrigante. É compreensível que casais enamorados consumam filmes de romance nas tardes de domingo, ou mesmo que pais de família tenham sua preferência por comédias depois de um estressante dia de trabalho. Mas de onde surge o interesse pela ficção científica?

Existe, no senso comum, uma impressão velada de que a ficção científica é um produto para a adolescência, assim como o rock e as pranchas de surf. E, para esta visão, a ficção científica no cinema está fundamentada em estratégias de marketing e na multiplicação de efeitos visuais como os principais atrativos do gênero. É um posicionamento precipitado, contudo. A ficção científica é anterior ao efeito especial cinematográfico, ao marketing da indústria cultural, ao cinema em si e, até mesmo, ao conceito de adolescência, fincando raízes na literatura do século XIX. Então, o que valida esse gênero?

Uma primeira pergunta se antepõe a essa: o que é ficção científica? Qual a real definição do gênero? Procuraremos demonstrar que ficção científica é o gênero que posiciona uma questão tecnológica como vórtice da trama. Uma definição que parece, num primeiro momento, um tanto óbvia, mas que re-classifica filmes para dentro e fora do gênero. Há narrativas cuja trama é de tal forma centrada na questão do advento tecnológico que, mesmo não sendo assim considerados, encaixam-se na definição da ficção científica. Da mesma forma, alguns clássicos não deveriam constar nos acervos dedicados ao gênero.

De acordo com os teóricos da dramaturgia, de Aristóteles a Syd Field, há uma estrutura na narrativa clássica que a sustenta, baseada na trajetória dos personagens e nas suas funções dramáticas. Partindo dessas fundamentações de narrativa e dos conceitos de mito e arquétipo, nos deparamos com a importância das representações de mito no arquétipo do antagonista. Residiria nas representações do antagonista a força do gênero da ficção científica?

Este trabalho procura debruçar-se sobre essa questão, basicamente. Até que ponto a representação do vilão diante de uma inovação tecnológica é um fator relevante do gênero? Procuramos identificar a mitologia presente no antagonista de ficção científica e nos deparamos com dois mitos recorrentes: a criatura e o invasor.

Enquanto o primeiro é o fruto da inovação tecnológica que se revolta contra o criador, nos remetendo ao mito do Prometeu acorrentado, o segundo dá conta do alienígena invasor, dotado de uma notável superioridade tecnológica que se utiliza dela para exterminar os seres humanos e dominar o planeta Terra. O mito da criatura nasce no romance de horror gótico “Frankenstein”, de Mary Shelley; o invasor origina-se em “Guerra dos mundos”, de H.G. Wells.

Partindo do pressuposto de que o primeiro romance de ficção científica tenha sido “Frankenstein” de Mary Shelley, numa crítica ao papel do homem no processo de modernização promovido pela Revolução Industrial do Século XIX, identificamos o nosso primeiro paradigma da Ficção Científica na representação da criatura de Shelley. A representação frankensteniana seria a intriga recorrente no discurso do gênero quando há a necessidade do discurso da tecnologia que é utilizada de forma inescrupulosa e arrogante. O antagonista nasce do mau uso da tecnologia, é sua consequência e vem para purgar a insolência humana.

Outra possibilidade, a respeito do paradigma frankensteniano é a de que o antagonista seja representado pelo manipulador da tecnologia. No caso, falamos do próprio cientista, Dr. Frankenstein. Na sua busca cega pela ciência, ele cede à tentação de comparar-se à Deus e criar vida. Neste caso, o herói é a criatura, vitimada pela própria existência e fruto de um experimento científico desumano, é levado ao erro de renegar a própria humanidade.

Essa hipótese remete a ficção científica ao berço da tragédia aristotélica. O herói da tragédia grega é honrado e correto, mas é vitimado pela intriga

proporcionada pela própria ignorância. Como Édipo, o herói da tragédia erra e sofre por desconhecer todos os fatos. A compreensão da verdade, que chega simultaneamente ao herói e ao espectador, redime e explica, revela e conclui.

De qualquer maneira, o paradigma frankensteniano surge com um índice crítico em relação às mudanças tecnológicas de cada época. Tal representação explora o medo da insubordinação humana quanto ao sagrado e à tradição. Seria este o paradigma utilizado em filmes que tem postura crítica em relação a situação sócio política norte-americana?

O segundo paradigma a ser pesquisado é o do Invasor. Em “Guerra dos mundos”, de H. G. Wells, surge a intriga da sociedade invadida por seres de outro planeta, detentores de tecnologia inequivocamente superior, e com pretensões colonizadoras e destrutivas a respeito do nosso planeta.

Uma hipótese a ser analisada é de que tal modalidade de antagonismo foi largamente disseminada através da ficção científica como um discurso de apoio à corrida armamentista e tecnológica na qual os Estados Unidos se lançaram a partir dos anos 50, embasada numa forte temática ufanista e anglo-cêntrica. Trata-se de uma representação tão forte que sobreviveu à extinção da União Soviética e hoje adaptou-se às novas questões bélicas relacionadas com a política internacional norte-americana.

Elegemos dois *corpi* para ilustrar a utilização destas duas mitologias nos filmes de ficção científica. Tratam-se de dois filmes de um mesmo diretor, o alemão radicado nos EUA, Roland Emmerich. “Independence day”, como exemplo da mitologia do invasor e “O dia depois de amanhã”, representando a mitologia da criatura.

Este trabalho divide-se em cinco capítulos. No primeiro, observamos as questões concernentes à representação e à narrativa, chegando à definição de ficção científica que proporemos para esta dissertação. O segundo capítulo trata da origem da mitologia antagonista e dedica-se ao estudo de “Frankenstein” e “Guerra dos mundos” e os elementos que culminaram na criação dos arquétipos utilizados pela ficção científica. O terceiro capítulo trata dos filmes escolhidos para exemplificar o uso dos arquétipos e como Emmerich faz uso deles para estabelecer um discurso autoral e político, posicionado no coração da indústria cinematográfica norte-americana. O quarto capítulo busca uma análise ideológica

das representações na ficção científica contemporânea e seu diálogo com as questões do pós-modernismo. No quinto capítulo apresentamos nossas conclusões e considerações finais.