

## 2

# Narrativa, Representação e Ficção Científica

### 2.1

#### As Estruturas da Narrativa

Anterior ao entendimento do advento de filmes de ficção científica, apresenta-se o entendimento do conceito de narrativa que trabalharemos e sua função social. Para uma maior compreensão das razões pelo fascínio do público – e, portanto, dos grandes produtores cinematográficos – pelas obras de ficção científica, é necessário versar sobre quais são os aspectos desse gênero que fascinam de forma tão peculiar o espectador. Uma visão crítica – e pouco consciente – deste fenômeno atribui aos efeitos visuais que a tecnologia cinematográfica pode proporcionar todo o crédito pelo sucesso da ficção científica. Outra teoria igualmente precipitada dá conta dos grandes investimentos de marketing que os estúdios fazem na divulgação dessas obras, gerando curiosidade e alimentando o impulso de consumo do público.

Tais análises se esquecem de que grandes investimentos em efeitos visuais já criaram grandes fracassos de bilheteria. Gigantescas campanhas de marketing já acumularam prejuízos do mesmo vulto. E estes dois pretensos trunfos estão presentes na indústria cinematográfica de uma forma geral, sem qualquer exclusividade em relação à ficção científica. Pelo contrário, grandes clássicos do gênero foram produzidos e divulgados com orçamentos modestos e recursos visuais discretos<sup>1</sup>. Além do fato de que os clássicos do gênero sobrevivem ao próprio obsolescimento e continuam a causar interesse em fascínio décadas além de seu tempo. Porque então a ficção científica se estabeleceu como um gênero de relevância no cinema?

Discutir a ficção científica é, antes de tudo, discutir dramaturgia. Há algo no imagético proposto pelo gênero que atende as expectativas do público, sem

---

<sup>1</sup>“A Guerra dos Mundos” (1952) foi realizado pela insistência de George Pal, produtor que comprou os direitos do livro e a desdém da falta de interesse da Paramount que nem sequer chegou a promover uma premiére. Contudo, tornou-se um dos clássicos do gênero, bateu recordes de bilheteria, ganhou um Oscar de melhores efeitos especiais e é considerado pela Associação de Críticos de Cinema dos EUA o 33º filme da lista dos 100 melhores da história.

dúvida. Daí surge a necessidade de observar mais atentamente a construção da narrativa no cinema e seus desdobramentos.

Ao analisar a narrativa, Ricoeur retomou a discussão de Santo Agostinho sobre a natureza do tempo. Para Santo Agostinho, o tempo tem uma natureza psicológica, já que ele só pode ser definido e medido a partir da interioridade (da alma) do homem. Se o passado já não existe, se o futuro ainda não existe e se o presente "voa tão rapidamente do futuro ao passado, que não tem nenhuma duração. Se a tivesse dividir-se-ia em passado e futuro. Logo o tempo presente não tem nenhum espaço" (AGOSTINHO, 1987:219). Como, portanto, podemos definir o tempo, e como lhe medir a duração? Agostinho continua sua investigação indagando: "se existem coisas futuras e passadas, quero saber onde elas estão. Se ainda o não posso compreender, sei, todavia que em qualquer parte onde estiverem, aí não são futuras nem pretéritas, mas presentes" (AGOSTINHO, 1987:219). O tempo deve, portanto, ser definido não em termos de passado, presente e futuro, mas como *presente das coisas passadas, presente das coisas presentes e presentes das coisas futuras*. "Existem, pois estes três tempos na minha mente que não vejo em outra parte: lembrança presente das coisas passadas, visão presente das coisas presentes e esperança presente das coisas futuras" (AGOSTINHO, 1987:222).

Ricoeur, ao retomar Agostinho, mostra que o tempo é aqui definido como experiência do tempo. Deste modo, o tempo encontra na narrativa a sua representação mais clara e exata, a narrativa revela-se aqui como o caráter temporal da experiência humana.

*“O mundo exibido por qualquer obra narrativa é sempre um mundo temporal. (...) o tempo torna-se tempo humano na medida em que está articulado de modo narrativo; em compensação a narrativa é significativa na medida em que esboça os traços da experiência temporal” (RICOEUR, 1994:15).*

Ao afirmar que a narrativa transforma o tempo em tempo humano, Ricoeur nos mostra que o homem entende o tempo através da narrativa. É ela que organiza a temporalidade emprestando-lhe uma ordem classificatória dividida em presente, passado e futuro. A narrativa é uma estrutura que empresta sentido à existência. Quando nos é sugerido – por um psicólogo, por exemplo – que contemos nossas

experiências de infância, nada mais fazemos do que um exercício de narrativização de nossa vida. E o fazemos porque, ao organizar nossa vida em uma narrativa com início, meio e fim, imprimimos um sentido à sucessão de acontecimentos que, ainda que não sejam diretamente relacionados, acabam indicando a trajetória de nossa existência terrestre.

Diante dessa organização dos fatos, a compreensão dos eventos se torna mais clara, uma vez que emprestamos causalidade aos mesmos. É provável que exista pouca relação entre suas quedas de bicicleta na infância e o fato de você possuir um carro e não uma moto. Mas esse exercício de causalidade da narrativa é a forma humana de compreender o universo ao nosso redor.

A ficção, desde os tempos da tradição oral, tem sido uma importante ferramenta de compreensão do mundo. Quando ficcionalizamos, o fazemos através de uma narrativa, onde o início se desenrola até uma conclusão conciliadora. Quando narramos, explicamos o mundo que vemos. Quando ficcionalizamos, explicamos o mundo como vemos. E a partir dele, explicamos a nós mesmos. De acordo com Rowlands “O mundo que ela [a pessoa que descreve] vê é um reflexo dela, e a pessoa que ela realmente é estará lá, encarando de volta naquele reflexo. Nos grandes contos de ficção científica, nós encaramos o monstro e sempre nos descobrimos encarando de volta”. (ROWLANDS, 2005:12)

Martha Nussbaum afirma que “algumas verdades sobre a vida humana só podem ser apropriadas e precisamente afirmadas na linguagem e nas formas características do artista narrativo” (NUSSBAUM, 1990:3). Nussbaum eleva a linguagem e as formas do artista narrativo porque ela acredita que “a surpreendente variedade do mundo, sua complexidade e seu mistério, sua beleza imperfeita...[só podem] ser total e adequadamente afirmados... em uma linguagem e em formas em si mesmas mais complexas, mais alusivas, mais atentas a particularidades” (NUSSBAUM,1990:3). Quanto ao argumento de que a ficção desperta emoções que impedem nossa habilidade para pensar claramente<sup>2</sup>, Nussbaum afirma que as emoções são essenciais ao bom julgamento. Ela declara:

---

<sup>2</sup>Brecht chamava de Catarse a alienação ideológica do espectador proveniente da ênfase nos valores a-históricos dos personagens. Hoje, os teóricos e os psicólogos tem uma visão mais dialética da catarse. A conscientização (distância) não sucede à emoção (identificação), uma vez que o compreendido está em relação dialética com o experimentado. São, por vezes, tão próximas que quase se pode falar de dois processos simultâneos, cuja própria unidade é catárquica” (BARRUNCAND, 1970).

“as emoções não são simplesmente ondas cegas de afeto...elas são respostas discriminativas [que estão] intimamente ligadas a crenças sobre como as coisas são e o que é importante” (NUSSBAUM,1990:41).

A definição mais geral de narrativa nos é fornecida por Hamon como “um sistema monossemiológico (um romance) ou polissemiológico (uma história em quadrinhos, um filme), antropomorfo ou não, regulamentando a conservação e a transformação do sentido dentro de um enunciado orientado” (HAMON, 1974:150).

Em outras palavras, narrativa é o trajeto de um agente (ou actante) de um estado a outro. Dentro desse conceito, Pavis encontra dois níveis estruturais de construção narrativa. “A estrutura narrativa profunda examina as relações possíveis entre os actantes num nível lógico, não-antropomórfico (modelo actancial<sup>3</sup>); a estrutura discursiva superficial define as realizações concretas das personagens e sua manifestação no nível do discurso”. (PAVIS, 1996:13). Deste diálogo entre as macroestruturas actanciais e a superfície do texto, ou seja, entre os acontecimentos contados e o discurso constante é que reside a função narrativa<sup>4</sup>.

De acordo com o modelo actancial de Pavis, a narrativa clássica é composta em duas camadas sobrepostas. A primeira, chamada estrutura actancial profunda, dá conta da trajetória lógica da narrativa. Uma imagem que pode facilitar o entendimento da relação entre as duas camadas é o jogo de Xadrez. Consideremos que a estrutura narrativa profunda seja o tabuleiro de um jogo de xadrez. Em seu formato, o tabuleiro compreende todas as possibilidades de movimentação e todas as regras em si. Não importa verdadeiramente se jogaremos xadrez ou damas. A forma do tabuleiro já compreende, sem si, uma certa quantidade de regras que serão incorporadas ao jogo. O jogo, este sim, e suas peças, suas regras específicas, seus vencedores e vencidos, são o que podemos

---

<sup>3</sup>A noção de modelo actancial impôs-se, nas pesquisas semiológicas, para visualizar as principais forças do drama e seu papel na ação. Ela apresenta uma nova visão do personagem, não mais um ser psicológico ou metafísico, mas uma entidade que pertence ao sistema global das ações, variando da forma amorfa do actante (estrutura profunda) à forma precisa do personagem (estrutura superficial discursiva) (PAVIS, 1996:7)

<sup>4</sup>Segundo a teoria narrativa funcionalista de W.PROPP, o qual define a função narrativa como “a ação do personagem definida do ponto de vista de sua significação no desenvolvimento da intriga” (1965:31)

chamar de estrutura discursiva superficial. A interdependências dos dois níveis de estrutura é que viabiliza o jogo.

É hora de deixar o tabuleiro de lado e observar as estruturas agindo sob uma narrativa clássica. Temos um personagem, apresentamos uma situação de conflito o levará a iniciar uma busca ou jornada, que por sua vez resultará no confronto de obstáculos de forma que o personagem apresente um crescimento ou um aprendizado ao fim da narrativa. Sobre esse desenrolar lógico, construímos a superfície textual da narrativa. Damos um nome ao personagem, determinamos suas características, qualidades, defeitos e ambições. Vamos citar, por exemplo, “De volta para o Futuro” (1985) de Robert Zemeckis. Um jovem (Michael J. Fox) aciona acidentalmente uma máquina do tempo construída por um cientista (Christopher Lloyd) em um Delorean, retornando aos anos 50. Lá conhece sua mãe (Lea Thompson), antes ainda do casamento com seu pai, que fica apaixonada por ele. Tal paixão põe em risco sua própria existência, pois alteraria todo o futuro, forçando-o a servir de cupido entre seus pais ao mesmo tempo que luta para encontrar uma forma de voltar para o futuro. Este enredo constitui a estrutura superficial da narrativa.

De uma forma geral, a articulação de um modelo actancial de uma narrativa (como a trajetória lógica de uma história e o enredo elaborado a partir dela) é descrita em torno da noção de um obstáculo imposto ao herói que aceita ou recusa o desafio de um conflito para sair dele vencedor ou vencido. No caso de “De volta para o futuro”, o rapaz se vê preso no passado em uma situação que põe em cheque a sua própria existência, pois sua mãe apaixonou-se por ele ao invés de seu pai. Ele aceita o desafio de fazer com que os dois se aproximem e se apaixonem. Quando aceita esse desafio, o herói é investido pelo destinador (isto é, o distribuidor dos valores morais, religiosos, humanos, etc.) e se constitui em sujeito real da ação (HAMOM, 1974:39). O cientista louco vivido por Lloyd assume este papel de mentor e guia o rapaz pela história.

A mediação é o momento-chave da narrativa. Ele permite o desbloqueio da situação conflitual no momento preciso em que o esquema actancial (isto é, a estrutura profunda paradigmática das relações de força) emerge e aflora no nível sintagmático da história contada. A mediação, (a resposta à provocação ou a solução do conflito) é, portanto, o local de articulação das estruturas narrativas

(actanciais) profundas e da superfície do discurso onde se situa a cadeia dos acontecimentos (a intriga<sup>5</sup>).

Em outras palavras, a narrativa tem sempre um ponto nevrálgico de um conflito (de valores ou pessoas) disposto em seu centro, no qual o sujeito é levado a transgredir os valores de seu universo. Graças a uma mediação (intervenção externa ou livre escolha do herói), este universo, por um instante perturbado, achar-se-á finalmente restabelecido. Esse ponto, que Syd Field chama de “plot point” ou ponto de virada (FIELD, 2002:51), é ponto em que a estrutura profunda transforma a estrutura superficial. O momento em que desenrolar lógico da narrativa impele a estória a transformar-se. O herói coloca-se em ação, aceita o desafio, enfrenta o conflito.

Desta forma, segundo Pavel, o sintagma narrativo seria formado de duas fases: na primeira, a situação inicial sofre uma transgressão, que resulta no Universo Perturbado. Na segunda, a mediação que leva ao desenlace e o próprio constituem o Universo Restabelecido (PAVEL, 1976:18).

Vogler faz leitura semelhante da estrutura profunda da narrativa, utilizando a metáfora da Jornada do Herói. Um herói sai de seu ambiente seguro e comum para se aventurar em um mundo hostil e estranho. Pode ser uma jornada mesmo, uma viagem a um lugar real: um labirinto, floresta ou caverna, uma cidade estranha ou um país estrangeiro, um local novo que passa a ser uma arena de seu conflito com o antagonista, com forças que o desafiam. (VOGLER, 1992:28)

*“Mas existem outras tantas histórias que levam o herói para uma jornada interior, uma jornada da mente, do coração ou do espírito. Em qualquer boa história, o herói cresce e se transforma, fazendo uma jornada de um modo de ser para outro. Essas jornadas emocionais é que agarram a platéia e fazem com que valha a pena acompanhar uma história”.* (VOGLER, 1992:28)

Para Ricoeur, os diferentes modelos de representação desta jornada são o que Aristóteles chama de “Mythos” (RICOEUR, 1983:62). Na origem, o mito é a

---

<sup>5</sup>Intriga é o conjunto de ações que formam o nó (conflito entre o o desejo do actante sujeito e o obstáculo do actante objeto) do filme. Modelo actancial, ação e intriga constituem três níveis diferentes de abstração que mostram a transição entre sistema de personagens e de ação e realização concreta da narrativa (PAVIS, 1006:214).

fonte literária ou artística, a história mítica na qual o poeta se inspira para construir sua história. Os mitos são incessantemente variados e combinados. A partir do emprego de Aristóteles, mito passa a designar com cada vez mais frequência a estrutura organizada da ação, caracterizando-se pela ordem natural dos acontecimentos (início, meio e fim), a organização perceptível de um todo e pela unidade da ação.

Para Barthes, o mito é uma fala. O mito não se define pelo objeto de sua mensagem, mas pelo modo como a profere. Logo, o mito é um sistema semiológico, transfigurando-se em significante, significado e signo. Ainda assim, trata-se de um sistema semiológico em particular, que se constrói a partir de uma cadeia semiológica anterior. A isso, Barthes chama de Sistema Semiológico Segundo (BARTHES, 2003:205).

O que é signo (isto é, a totalidade associativa de um conceito a uma imagem) no primeiro sistema, transforma-se em um simples significante no segundo. Alguns exemplos simples são observados nas histórias em quadrinhos e nas charges de jornais. Uma camiseta do time de futebol Vasco da Gama, se desenhada num personagem qualquer, identifica um torcedor deste time numa história em quadrinhos. Presumimos tratar-se de um personagem carioca. Mas se, caso contrário, a mesma camiseta for desenhada sobre um homem branco de bigode, ela serve para identificar um cidadão português radicado no Rio de Janeiro. Essa presença do significado por meio do significante é característica do mito. E daí surge sua importância na ficção: servir de elo de ligação entre os dois níveis estruturais da narrativa. A mitologia assume, por sua vez, a estrutura da representação na narrativa na forma do arquétipo.

## 2.2

### O arquétipo

Arquétipo, em psicologia junguiana, é um conjunto de disposições adquiridas e universais do imaginário humano. Os arquétipos estão contidos no inconsciente coletivo (sistema semiológico segundo) e se manifestam na consciência dos indivíduos e dos povos por meio dos sonhos, da imaginação e dos símbolos.

Um estudo tipológico das personagens dramáticas revela que certas figuras procedem de uma visão intuitiva e mítica do homem e que elas remetem a complexos ou a comportamentos universais. Dentro desta ordem de idéias, poder-se-ia falar de Fausto, Fedra ou Édipo como personagens arquetípicas. O interesse de tais personagens é ultrapassar amplamente o estreito âmbito de suas situações particulares segundo os diferentes autores para elevar-se a um modelo arcaico universal. O arquétipo seria, portanto, um tipo de personagem particularmente genérico e recursivo dentro de uma obra, uma época ou dentro de todas as literaturas e mitologias.

Ao descrever esses tipos comuns de personagens, símbolos e relações, o psicólogo Carl G. Jung empregou o termo arquétipos para designar antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda sociedade. De acordo com Christopher Vogler, “os arquétipos são constantes através dos tempos e das mais variadas culturas, nos sonhos e nas personalidades dos indivíduos, assim como na imaginação mítica do mundo inteiro.” (VOGLER,1992:49) O arquétipo é, portanto, um conceito importante para o entendimento da função do personagem em uma narrativa.

Para Vogler, os arquétipos seriam, ainda, uma forma de emanção da figura do Herói (ele mesmo um arquétipo), ou seja, do personagem central da narrativa e algumas dessas emanções mais recorrentes, ainda de acordo com o autor, seriam: o herói, o mentor, o guardião de limiar, o arauto, o camaleão, o sombra e o pícaro.

*“Em termos psicológicos, o arquétipo do herói representa o que Freud chamou de ego – a parte da personalidade que se separa da mãe, que se considera distinta do resto da raça humana. A jornada de muitos heróis é a história dessa separação da família ou da tribo, equivalente ao sentido de separação da mãe, que uma criança vivencia. O arquétipo do herói representa a busca de identidade e totalidade do ego. No processo de nos tornarmos seres humanos completos e integrados, somos todos heróis, enfrentando guardiões e monstros internos, contando com a ajuda de aliados. Na busca de explorarmos nossa própria mente, encontramos professores, guias, demônios, deuses, companheiros, servidores, bodes-expiatórios, mestres, sedutores, traidores e auxiliares, como aspectos de nossas personalidades ou como personagens de nossos sonhos. Todos os vilões, pícaros, amantes e inimigos do herói podem ser encontrados dentro de nós mesmos. A tarefa psicológica que todos enfrentamos é integrar essas partes separadas em uma entidade completa e equilibrada. O ego – isto é, o*

*herói que acha que é separado de todas essas partes de si mesmo – deve incorporá-las para se tornar um ser integral” (VOGLER, 1992: 56).*

Nota-se aqui a presença da questão da identificação entre a figura do herói e do espectador. O processo de ilusão do espectador que imagina ser a personagem representada é um fenômeno que tem raízes profundas no inconsciente. Este prazer provém, segundo Freud, do reconhecimento catárquico do ego do outro, do desejo de apropriar-se desse ego, mas também de distinguir-se dele<sup>6</sup>.

O prazer da identificação com o personagem é, segundo Nietzsche, o fenômeno dramático fundamental: “Ver-se a si mesmo metamorfoseado diante de si e agir agora como se houvesse entrado num outro corpo, num outro caráter” (Nascimento da Tragédia, 1872: 44). Este processo implica que o espectador é capacitado, pelo texto dramático ou pela encenação, a julgar a personagem. Se julgarmos o herói “melhor” que nós, a identificação dar-se-á por admiração e numa certa “distância” apropriada ao inacessível; se o julgarmos pior, mas não inteiramente culpado, a identificação dar-se-á por compaixão.

Althusser (1965) propõe ultrapassar essa concepção estreitamente psicológica da identificação, ampliando a consciência espectadora a uma instância que se reconhece também no conteúdo ideológico da peça ou da encenação. O espectador adere, através das personagens e da fábula, aos mitos e crenças de sua ideologia cotidiana. Identificar-se é sempre deixar-se impressionar pela “evidência” sinuosa de uma ideologia ou de uma psicologia.

No tocante às funções dramáticas do herói, Vogler nos chama a atenção para o conceito de “crescimento”. De acordo com o autor, é função do herói crescer e aprender. “Os heróis ultrapassam obstáculos e conquistam metas, mas também adquirem mais conhecimentos e mais sabedoria”. Para identificar o herói de uma narrativa, basta analisar qual personagem aprende mais e sofre mais mudanças durante a história. Pois nessa série de transformações sofridas pelo

---

<sup>6</sup>A psicanálise designa o processo que trás à consciência elementos reprimidos e que são ao mesmo tempo negados como denegação. A denegação da indentificação permite ao espectador libertar-se dos elementos dolorosos de uma representação, levando esses elementos à conta de um ego infantil anterior, e de há muito reprimido. A denegação faz a cena oscilar entre o efeito de real e o efeito de ficção, provocando alternadamente identificação e distanciamento. É nessa dialética que reside, provavelmente, um dos prazeres sentidos na representação. (FREUD, 1969, Vol. 10: 161-168)

personagem que marca sua jornada, encontra-se a necessidade de legitimação do conflito. Ora, se a busca do objetivo em si é algo que não exige qualquer tipo de transformação do herói, se ele nada aprende durante sua jornada, esta se torna inócua e o conflito apresenta-se fraco.

Para exemplificar esse problema deontológico, imagine uma história onde o Herói precisa preparar um café. Ele vai ao mercado, compra pó, açúcar, volta à casa, ferve a água, prepara o café. Fim de história. A total ausência de um conflito<sup>7</sup> relevante não exigiu nenhum tipo de aprendizado de nosso Herói. Ele não cresce em sua jornada, pois possui todas as características e qualidades para alcançar seu objetivo. No caso de uma jornada onde o conflito seja superior à condição inicial do herói, a necessidade de crescimento se apresenta. Um grande conflito se notabiliza quando um antagonista se opõe entre o Herói e sua meta. Ainda assim, esse antagonista deve, inicialmente, ser mais poderoso, de forma a deflagrar o processo de crescimento do herói. É da confrontação destas oposições resulta a ação dramática.<sup>8</sup> Por isso o vilão é de suma importância. “Uma história é tão boa quanto seu vilão, porque um inimigo forte obriga o herói a crescer no desafio”. (VOGLER, 1992:103). Em outras palavras, a força do vilão legitima o conflito da narrativa e o processo de crescimento do herói.

Vogler apresenta a figura do sombra em contraponto ao arquétipo do herói. O Sombra pode ser personificado na forma do vilão ou do antagonista. Essa diferenciação que Vogler propõe entre antagonista e vilão nos é importante. “Os vilões e inimigos, geralmente, dedicam-se à morte, à destruição do herói. Os antagonistas podem ou não ser tão hostis – podem ser aliados que têm o mesmo objetivo, mas discordam do herói quanto à tática. Antagonistas e heróis em conflito são como cavalos numa paralela, que puxam em direções diferentes,

---

<sup>7</sup>O conceito de conflito nos é dado por Hegel: “A poesia dramática nasce de uma necessidade humana de ver a ação representada; mas não pacificamente, e sim através de um conflito de circunstâncias, paixões e caracteres, que caminha até o desenlace final”. (Hegel, G.F. *Estética. Poesia*. Trad. De Álvaro Ribeiro. Lisboa, Guimarães, 1964, p. 379.)

<sup>8</sup>Para Hegel, ação dramática é o movimento interno do drama, movimento este que se produz a partir de personagens livres, conscientes, responsáveis, que têm vontade e podem dispor dela, que conhecem seus objetivos e os perseguem através de um todo que inclui outras vontades e outros objetivos colidentes com os primeiros. Dessas colisões, desses conflitos (posição 1 X posição 2, A X B, tese X antítese) emerge uma terceira posição, portanto, a síntese que, ou se constituirá numa nova tese a ser enfrentada, ou dará o resultado final e equilibrador do drama. (PALLOTINI, 1988: 16)

enquanto vilões e heróis em conflito são como trens que avançam um de encontro ao outro, em rota de colisão”. (VOGLER, 1992:102).

Para Pavis, o antagonista é o personagem em oposição ou em conflito. Seu caráter é um dos princípios essenciais da forma dramática (PAVIS, 1996:15). Quando Pavis diz caráter, refere-se a natureza da função dramática do personagem. Sua postura de polarização diante do herói. Como já dissemos, apenas diante de um conflito o herói pode desenvolver-se. E apenas diante de um antagonista consistente desenvolve-se um conflito. A força da identificação com o herói reside, em grande parte, nesta dialética. Poucas pessoas se identificariam com um herói que tem problemas para vencer um adversário muito mais fraco que ele. Pelo contrário, o antagonista deve ser, pelo menos num primeiro momento, superior ao herói. Com o desenrolar da jornada e o crescimento da figura central, essa balança tenderá ao equilíbrio, que será quebrado com a vitória do herói ao fim da jornada.

## 2.3

### Um olhar sobre a ficção científica

Quando se trata do gênero ficção científica, a figura do antagonista é costumeiramente confundida com a figura do monstro. Isso se deve ao fato de que a ficção científica está de tal forma interligada com os gêneros conhecidos como horror e fantasia, que a maior parte do público parece ignorar a diferença entre eles. Moskowitz (1969) nos conta que “na mente do público, assim como na dos produtores, não há linha demarcadora entre os contos sobrenaturais e obras de ficção científica. Mesmo com toda boa vontade, quase todo filme envolvendo formas de vida estranhas ou altamente incomuns, torna-se filme de monstros. A maior ênfase nas câmeras, no argumento, vai concentrar-se nas emoções de horror e medo, e outros elementos do argumento tornam-se pano de fundo com este propósito”. A razão para essa semelhança está na própria natureza da narrativa ficcional.

Rowlands, no entanto, vê essa questão da alteridade estranha, alienígena como uma forma de confrontar nossa própria identidade. “Nas grandes histórias

de ficção científica, nós encaramos o monstro e sempre nos descobrimos encarando de volta” (ROWLANDS, 2003:11).

A literatura de horror e de fantasia herda da tradição oral o valor heurístico das lendas e da mitologia como forma de interpretação do inexplicável. Os contos sobre seres fantásticos, monstros, fantasmas e vampiros surgem como uma forma de codificação dos fatos da vida que careciam de um entendimento lógico. Assim como as culturas primitivas ficcionalizavam em sua tradição oral os elementos da natureza que não compreendiam na forma de deuses, atribuindo a tais seres imaginários a responsabilidade por acontecimentos reais. Sintomaticamente, o avanço da ciência literalmente desmistificou diversos fatos da vida como, por exemplo, os fenômenos meteorológicos. A astronomia retirou do Sol suas atribuições de “divindade” e alijou outros seres mitológicos de qualquer responsabilidade pela chuva, neve, secas ou eclipses. Contudo, os fatos cotidianos que continuaram sem explicação (como a existência de vida após a morte), deram sobriedade aos gêneros até os dias de hoje, como podemos comprovar através dos títulos de horror e fantasia que ainda são produzidos, a exemplo de “O senhor dos anéis” e “O sexto sentido”.

Tanto o horror como a fantasia e a ficção científica codificam sua mitologia no limite entre o que é compreensível pela mente humana como racional e o inexplicável. Enquanto os dois primeiros versam sobre temas ligados à natureza e elementos como morte, religião e superstições, a ficção científica trabalha os desdobramentos dos avanços tecnológicos da contemporaneidade. O horror e a fantasia se colocam anteriormente à ciência e preenchem os espaços fora de seu alcance. As lendas sobre seres sobrenaturais que inspiram esses dois gêneros surgem no imaginário popular como uma explicação para assuntos que, até então, permaneciam indecifráveis. Os vampiros e lobisomens surgem para justificar patologias que eram, à época, inexplicáveis. Fadas, gnomos e outros seres mitológicos que habitam o gênero da fantasia surgem da tentativa do ser humano de entender a natureza.

Se por um lado o advento das descobertas científicas explicou muitos fenômenos naturais, também deslocou o espaço de reflexão da narrativa fantástica para os desdobramentos da abordagem científica da vida. Ao invés de preencher a falta de respostas para os questionamentos da relação homem-natureza, a ficção

científica surge para interpelar as conseqüências da relação homem-conhecimento científico.

De acordo com José Sanz, “o cinema é irmão gêmeo da literatura de ficção científica”. No mesmo ano (1895) em que os irmãos Lumière produziam sua caixa mágica, o filmador, saído do mundo da Ficção Científica para a realidade cotidiana, H.G.Wells alargava o horizonte literário com a publicação de *The Time Machine*. Para ASIMOV (1984), a ficção científica nasce com Frankenstein, em 1818. Na mesma linha de raciocínio, Rowlands afirma que “mesmo sendo uma história de horror gótico, Frankenstein de Mary Shelley é também a primeira obra de ficção científica” (ROWLANDS, 2005:15). Há, inclusive, autores que não acreditam na existência de tal coisa chamada “ficção científica”. Brian W. Aldiss, famoso escritor do gênero, é partidário de sua inexistência, em detrimento a realidade de uma indústria da ficção científica. “A própria idéia de que existe algo que se chama ficção científica é um entrave, pois coloca-se entre o escritor e aquela coisa maior que estimula toda a produção artística, inclusive a ficção científica, o estado fluente do mundo e as vitórias através das quais nosso pequeno cérebro nos transporta para as trilhas do amanhã”<sup>9</sup>.

Para Aldiss, as convenções e clichês que a indústria cinematográfica cristalizou no gênero acabaram por soterrar sua mais importante característica, ou seja, a investigação das transformações sofridas pela sociedade durante sua evolução tecno-sociológica. “Quando a ficção científica degenera em dogma, todavia, - como todo movimento tende a fazer - quando se torna uma autocracia - como todo império tende a ser - não faz mais que obscurecer aquela visão mais ampla, inerente às suas origens.” (ALDISS, 1969:76)

Com o avanço tecnológico, observaram-se alterações significativas na realidade a ser reproduzida pela arte, assim como nas técnicas de reprodução em si. A fotografia impactou a relação do homem com a realidade, a imagem, a arte e os processos de representação. Se o impressionismo buscava reproduzir o instante, a fotografia assume inteiramente esta função. Uma tensão estabeleceu-se entre a arte e o binômio ciência-tecnologia. Macluhan vê a tecnologia como uma continuação do homem. Assim como a mão e o olho do artista encontram

---

<sup>9</sup>ALDISS, W. Brian. *Revista do Simpósio de Ficção Científica*. 1969, Instituto Nacional de Cinema. P.76.

extensão no aparato técnico, a própria realidade é transformada pelas novas formas de intervenção tecnológica, das máquinas a vapor aos corantes baseados em anilina.

Mas ao mesmo tempo em que o homem cria a máquina que lhe é extensão, ele teme as conseqüências desse desdobramento. As angústias e incertezas provocadas pelas transformações tecnológicas passam a ser disseminadas na sociedade com igual ou maior força que o otimismo inicial diante da modernidade.

Diante dessa tensão, o romantismo do século XIX passa a ser pensado em relação à industrialização. Há uma preocupação constante em afirmar o homem diante da indústria.

A ficção científica nasce neste contexto de desconfiança em face ao novo. Segundo Isaac Asimov (1984), a Revolução Industrial acelerou as mudanças na sociedade de forma nunca antes vista, gerando curiosidade e medo em relação a essas mudanças, representadas através de uma extrapolação do presente. Para Aldiss, “poucos negariam que a ficção científica é fruto da Revolução Industrial (...) E com relação a isso, a ficção científica pode ser uma útil e imaginativa ferramenta, auxiliando-nos a examinar todas as profundas modificações que nós mesmos estamos sofrendo em nossas próprias vidas”. (ALDISS, 1969:76)

Para o antropólogo Louis Vincent Thomas (1988), a ficção científica é uma "combinação entre representação fantasmática da ciência, a tradição do fantástico e o imaginário social através do qual pode se ver o desejo de cada período". Ele constata que a ficção científica trata das nossas obsessões mais universais, dotando os velhos mitos de uma nova credibilidade.

Apesar de o futuro aparecer na temática central da intriga na ficção científica, na verdade, ele surge como uma metáfora para o presente. Conforme Roberts, o gênero de ficção-científica como um todo não é futurístico, nem profético, mas, sim, nostálgico e principalmente diz mais a respeito da sociedade do tempo em que foi escrito (o tempo presente), do que sobre as possibilidades de visão de futuro.

*“(...) although many people think of Science Fiction as something that looks to the future, the truth is that most Science Fiction texts are more interested in the ways things have been. Science Fiction uses the trappings of fantasy to explore again age old issues; or, to put it another way, the chief mode as science-fiction is not prophecy, but nostalgia”. (Roberts, 2000)*

Roberts insiste que podemos pensar sobre o mundo de hoje como um mundo moldado pela ficção-científica, sendo um gênero que nos dá modelos conceituais do mundo ocidental contemporâneo.

*“Science Fiction does not project us into the future; it relates to us stories about our present, and more importantly about the past that has led to this present. Counter-intuitively, SF is a historiographic mode, a means of symbolically writing about history”. (Roberts, 2000)*

Green (2001) também concorda com a visão de que a *science fiction* não é futurista e, sim, representa o presente. Para a autora, o lado sombrio da sociedade contemporânea é projetado nos futuros da ficção científica, sendo uma maneira de nos endereçarmos à contemporaneidade.

Na civilização ocidental da Revolução Industrial, o questionamento individual e subjetivo da arte gótica acaba por abrir caminho à angústia coletiva de uma sociedade acossada pela velocidade das transformações promovidas pelo desenvolvimento tecnológico.

A relação homem-deus sofre um deslocamento de eixo para homem-máquina. A desconfiança e o pessimismo em relação a este processo tornam-se cruciais na representação da ficção científica.

Devido à natureza realista da sua linguagem, foi no cinema que a ficção científica encontrou seu terreno mais fértil de germinação. Segundo Martin (1990), a imagem fílmica está sempre no presente. Ela se oferece ao presente de nossa percepção e se inscreve no presente de nossa consciência, suscitando um sentimento de realidade bastante forte, em certos casos, para induzir à crença na existência objetiva do que aparece na tela.

São essas características da linguagem cinematográfica que se apresentam de forma mais determinante quando busca-se discutir a contemporaneidade a

partir da desconfiança no avanço tecnológico. Se, como já dissemos, a ficção científica nasceu da preocupação de se discutir a sociedade de cada época a partir de “previsões” sobre os avanços tecnológicos ainda não alcançados, posicionar tais avanços e seus desdobramentos no “presente realista” da sala de projeção seria um potencializador decisivo para a disseminação da própria ficção científica.

Nesse discurso de desconfiança, a inovação tecnológica surge como o dispositivo centralizador da intriga (Ricoeur,1994), ou seja, da ação propriamente dita. A história que se narra se dá a partir dos desdobramentos e conseqüências do uso de uma determinada tecnologia. É sobre esta premissa que estabeleceremos a definição de ficção científica que mais nos parece apropriada, ainda que, em determinados aspectos, ela seja contrária ao senso comum sobre o gênero.

O entendimento da função representativa da Ficção Científica é fundamental para a sua definição enquanto gênero. Gênero é uma mediação, assim como a tecnologia, que se dá a partir da tensão entre o sujeito-eu e o sujeito-nós, segundo Couchot (2003)<sup>10</sup>. Barbero (2001) classifica o gênero como um dispositivo de reconhecimento quando se trata a arte como produto cultural. É um pacto de consumo entre produtor e receptor, onde se estabelecem as características específicas a respeito do produto a ser consumido na cultura de massa. Pela própria natureza da produção cinematográfica, industrial e mercadológica, o gênero é decisivo para o cinema, ainda que a arte moderna tenha se dedicado à explosão do mesmo, na sua busca pelo novo.

Desta forma, o público que busca a ficção científica, ainda que não tenha consciência das razões da sua escolha, está aderindo a um pacto com a indústria cinematográfica onde a segunda se compromete a atender os anseios do primeiro a respeito daquele produto fílmico. Da mesma forma que o público de filmes de ação esperam ver cenas de perseguição de automóveis, lutas, tiros e boas doses de violência, o público de ficção científica espera um diálogo com as possibilidades de um futuro tecnológico. Seja na forma de um monstro, um alienígena, uma

---

<sup>10</sup>Segundo Couchot, o efeito de massificação do rádio promoveu um deslocamento do sujeito-eu em proveito do sujeito-nós. O primeiro continua a existir, mas, quando uma mediação técnica é posta a serviço da comunidade, o segundo passa a vigir utilizando-se de um repertório próprio, criando uma tensão entre tais sujeitos. A mediação tecnológica mescla definitivamente a arte, através da mídia, ao universo reflexivo onde o fruidor não atende mais como um único indivíduo, mas como parte de uma massa social que se relaciona de forma uniforme com a realidade e suas formas de representação. (2003)

revolução das máquinas contra os homens, o fã de Ficção Científica quer, na verdade, experimentar um exercício imaginativo a respeito dos próximos passos da humanidade. Essa característica diferencia a Ficção Científica como um gênero distinto.

Entendemos, portanto, a ficção científica como o gênero narrativo que exprime um discurso a partir um conflito resultante de uma inovação de ordem tecnológica. A ficção científica é a narrativa onde o exercício imaginativo a respeito dos desdobramentos de um avanço tecnológico detona uma tensão dramática que tem por função discursiva questionar a sociedade contemporânea da mesma narrativa.

Tal definição reclassifica determinadas obras para dentro e para fora desse gênero. Seria coerente dizer que, “Star Wars”, por exemplo, não se trata de um filme ficção científica. Muito embora a narrativa seja ambientada no espaço através da luta de seres alienígenas portando armas de raio laser, a tecnologia ou a ciência não tem qualquer função na narrativa. O conflito entre os personagens gira em torno de poderes mágicos e duelos de espadas. O letreiro introdutório do filme situa a ação “Há muito tempo atrás, numa galáxia distante”. Ambientado no passado, portanto, o filme se exime de qualquer previsão tecnológica a respeito do futuro do planeta Terra. Trata-se, nada mais, do que uma obra do gênero fantasia ambientada no espaço.

Por outro lado, é interessante incluir “Tempos modernos”, de Charles Chaplin na categoria de ficção científica. O filme conta a história do operário que é incapaz de se adequar aos avanços tecnológicos da revolução industrial e se vê vítima de toda forma de infortúnios diante das grandiosas máquinas da fábrica onde trabalha. A tensão homem-máquina não é apenas central à ficção científica, como é originalmente Frankensteiniana, ainda que vista sob um prisma humorístico. Chaplin põe-se a imaginar um momento em que a produção em série, os motores, a velocidade dos novos tempos se posicionariam violentamente contra o trabalhador. Ainda que se argumente que não se trata de uma previsão sobre a especificidade do avanço tecnológico, mas de uma caricaturização de um presente que Chaplin já vivia, esse exercício de previsão das conseqüências da industrialização e o questionamento da sociedade contemporânea já seriam suficientes para reposicionar esta obra dentro do gênero da ficção científica.

As representações dos antagonistas no cinema da ficção científica, cuja premissa maior será a presença de uma questão referente ao avanço tecnológico no cerne do conflito dramático (de acordo com a definição de conflito de Hegel), na forma de criaturas ou invasores. Eis o que propõe este estudo. Como corpi, escolhemos dois filmes de um mesmo diretor. “Independence Day” (1996) e “O Dia Depois de Amanhã” (2004), de Roland Emmerich. A razões para a escolha destas duas obras residem em suas semelhanças. O fato de serem filmes dirigidos e roteirizados pelo mesmo autor, um profissional de carreira no *mainstream* do cinema norte-americano; por serem dois sucessos de bilheteria de abrangência mundial que, enquanto produtos da cultura de massa, podem ser classificados dentro do gênero de ficção científica; por ambos narrarem a saga da nação norte-americana diante da ameaça ao seu modo de vida.