

Frankenstein e Guerra dos Mundos

Diante da já discutida natureza do conflito de ficção científica, o arquétipo do antagonista pode se colocar de duas formas face à questão tecnológica discutida na narrativa. Ele pode ser o detentor da referida tecnologia que a utiliza para alcançar seus objetivos (e, conseqüentemente, subjugar o Herói) ou pode ser fruto dela, voltando-se contra o seu criador e, em última instância, contra toda a humanidade. Qualquer filme de ficção científica apresentará tais arquétipos de forma clara. Em “O vingador do futuro”, a tecnologia que produz lembranças artificiais é utilizada para subjugar os rebeldes que pretendem libertar o planeta Marte. Em “Inteligência artificial”, acompanha-se o drama do pequeno robô que luta pela própria existência e pelo reconhecimento de sua condição humana, ainda que artificial. “O exterminador de futuro” apresenta a tecnologia que adquire consciência de si mesma e declara guerra ao ser humano. Da mesma forma como em “Matrix”. Seja como a realidade virtual manipuladora de “Matrix”, seja na condição de fruto de um desdobramento tecno-filosófico, como em “Inteligência artificial”, a tecnologia é o mecanismo detonador do conflito que move a narrativa baseada no gênero de ficção científica.

E aqui reside a importância do arquétipo do antagonista e suas possíveis representações na ficção científica. De que maneira o antagonista é representado de forma a legitimar um conflito centrado na questão tecnológica no cinema de ficção científica? O antagonista pode - ou não - ser o vilão da história. Como Vogler coloca, o antagonista pode ser um companheiro do herói, uma pessoa com os mesmos objetivos que ele mas que, no entanto, discorda dos métodos ou que, até mesmo, compete com o herói na busca de um mesmo objetivo. Por outro lado, o vilão é o imediato oposto ao herói. Não lhe basta impedir-lhe a empreitada. Deve destruí-lo, também. Em “Matrix”, os papéis de vilão e antagonista são divididos. Em um futuro próximo, Thomas Anderson (Keanu Reeves), um jovem programador de computador que mora em um cubículo escuro, é atormentado por estranhos pesadelos nos quais encontra-se conectado por cabos e contra sua

vontade, em um imenso sistema de computadores do futuro. Em todas essas ocasiões, acorda gritando no exato momento em que os eletrodos estão para penetrar em seu cérebro. À medida que o sonho se repete, Anderson começa a ter dúvidas sobre a realidade. Por meio do encontro com os misteriosos Morpheus (Laurence Fishburne) e Trinity (Carrie-Anne Moss), Thomas descobre que é, assim como outras pessoas, vítima do Matrix, um sistema inteligente e artificial que manipula a mente das pessoas, criando a ilusão de um mundo real enquanto usa os cérebros e corpos dos indivíduos para produzir energia. Uma versão hi-tech da famosa analogia do “Demônio maldoso” de Descartes¹¹. Morpheus, entretanto, está convencido de que Thomas é Neo, o aguardado messias capaz de enfrentar o Matrix e conduzir as pessoas de volta à realidade e à liberdade. Mas Matrix conta com um grupo de programas de computador, que se apresentam em nossa “falsa” realidade como homens vestido de terno preto, usando óculos escuros e discretos fones de ouvido. São os programas sentinelas, que garantem a ordem e impedem que os rebeldes tentem despertar outros seres humanos de sua vida de escravidão inconsciente. O líder desses programas de vigilância é chamado Mr. Smith e ele cumpre a função dramática de ser o arquétipo do vilão, o “nêmesis” de Neo.

Se o programa de computador chamado Mr. Smith é o vilão em Matrix – e quer matar Neo – a figura do humano Cypher incorpora o antagonista. Cypher é membro da equipe de Morpheus. No entanto, mostra-se frustrado com a vida real. A comida tem péssimo gosto, o dia-a-dia é sofrido, perigoso e a sensação de medo constante é insuportável. Aos olhos de Cypher, viver a realidade é um péssimo negócio, se comparado a viver o sonho virtual de Matrix. Ele decide, portanto, abdicar da realidade e ser re-conectado na simulação. Para tanto, entrega a Mr. Smith o paradeiro de Neo, em troca da promessa de ser reintegrado à Matrix em condições vantajosas, como um astro de rock ou um ator milionário e famoso.

A escolha de Cypher nos remete ao mito da caverna de Platão e a continuação que lhe foi conferida por Sócrates. O homem liberto da caverna e das imagens projetadas pelas sombras na parede volta e conta aos companheiros o que viu. Estes recusam-se a acreditar e preferem seu estado de ignorância diante do aprisionamento e das sombras. Essa é, também, a escolha de Cypher, que equipara

¹¹Descartes, René, *The Philosophical Writings of Descartes*, traduzido para o inglês e editado por J. Cottingham, R. Stoothoff, D. Murdoch e A. Kenny (Cambridge: Cambridge University Press, 1985), p.12.

a ignorância à felicidade. Essa diferença fundamental em seu sistema de credos e o de Morpheus e Neo, que crêem na busca pela verdade, faz de Cypher o antagonista em “Matrix”.

Enquanto a figura do antagonista apresenta uma visão alternativa do advento tecnológico apresentado na narrativa (Cypher acredita, por exemplo, que viver como uma bateria, mas tendo sonhos bons, não é tão mau negócio quanto Morpheus diz), o vilão é a personificação da desconfiança diante o novo. Sua prevalecência depende, diretamente, da aniquilação do herói. Desta forma, ele encorpora o temor, presente no inconsciente coletivo, de que a inovação tecnológica implica na extinção da vida como a entendemos, das tradições, costumes e valores como nos são comuns. Alguns personagens vão acumular as funções de antagonista e vilão. Outros os exercerão em separado, em ambos os casos, observaremos a repetição do mito da criatura e do invasor.

3.1

Frankenstein: O mito da criatura

Conforme afirmamos anteriormente, para Asimov, o primeiro romance de ficção científica foi “Frankenstein” de Mary Shelley, em 1818, na Inglaterra, berço da Revolução Industrial. “Frankenstein” representa a crítica máxima à arrogância do desejo científico de mimese criacionista. Isso está claramente explicitado no tom pessimista da obra em relação à moralidade científica da época. E, segundo nos relata a própria autora, o conto sobre a criatura foi idealizado num concurso de contos de horror proposto por Lorde Byron. E como conto de horror gótico, buscava catalizar o medo da sociedade diante das inexplicáveis transformações que ocorriam na Europa em processo de industrialização. O elemento que garantiu à Shelley o primeiro lugar no concurso de Byron (e a vitalidade de uma obra que tornou-se um clássico da literatura mundial) é a pedra fundamental do gênero de ficção científica. Pela primeira vez, o horror não vem da natureza, ou do sobrenatural. O medo nasce da tecnologia criada pelo próprio homem.

No romance, um cientista tenta criar vida humana a partir de pedaços de diferentes cadáveres, montados como um robô e ressuscitados através de uma

descarga de energia elétrica. A idéia da razão científica e do progresso desordenado re-inventando o ser-humano, descaracterizando-o de sua individualidade e dando-lhe vida a partir de uma fonte tecnológica – como a então revolucionária energia elétrica apresentava-se no começo do século XIX – eram representados como uma metáfora ideológica criticamente posicionada diante das transformações daquele momento histórico.

A idéia de um novo homem que constitui-se de fragmentos de cadáveres aponta para a idéia da construção de uma sociedade fractária, formada por elementos originariamente diferentes, ou seja, o cenário da Londres da Revolução Industrial, formada por imigrantes de diversas origens, trabalhando em fábricas e indústrias em jornadas de intermináveis e condições de trabalho desumanas. O posicionamento crítico diante dessa realidade, culturalmente fractária, apresenta-se através da metáfora da pele da criatura perspassada por grossas linhas de costura que unem as distintas partes do corpo do monstro de Frankenstein. Sendo as partes apenas fragmentos de uma realidade morta, de procedências diversas, não cicatrizam nem se moldam aos demais pedaços. A unidade se dá através desta costura imposta pelo cientista, pelo racional do criador. Tal representação questiona a naturalidade e a legitimidade desta nova realidade social.

Frankenstein, para quase todos nós, representa mais o nome de um monstro do que de um criador, pois tanto o leitor comum quanto o habitual freqüentador de cinema se uniram, na sua aparente confusão, para criarem um mito fortemente fundado numa dualidade central existente na novela da Sra. Shelley. Para se fazer uma análise crítica do mito de Frankenstein, precisamos partir de um conhecimento registrado pela primeira vez por Richard Church e Muriel Spark¹². O monstro e seu criador são as metades antitéticas de um mesmo ser. A Srta. Spark estabelece a antítese muito claramente. Para ela, Victor Frankenstein personifica os sentimentos, e sua inominada criatura, o intelecto. No seu modo de ver, o monstro não possui emoções, e “o que parece ser emoção... são na verdade manifestações intelectuais que chegam através de canais racionais”. A srta. Spark leva esse argumento ao ponto de insistir que o monstro é

¹²Bloom, Heraldo in Shelley, Mary – Frankenstein. Ed. L&PM, 2004.

assexual e que ele pede a Frankenstein que lhe faça uma mulher, apenas para ser sua companheira, conclusão evidentemente em desacordo com o texto da novela.

A antítese entre o cientista e sua criatura, em Frankenstein, é muito complexa e pode ser descrita mais completamente no maior contexto da literatura romântica e sua característica mitológica. A sombra ou duplo do ego é uma imagem conceitual constante em Blake e Shelley e, mais freqüente, mais casual e descritiva, nos outros grandes românticos, especialmente em Byron”. Em Frankenstein, é a imagem dominante e recorrente, e responsável pelo muito da força latente que a novela possui.

“Frankenstein: ou o Moderno Prometeu” é o título completo da novela da Sra. Shelley. Prometeu é a figura mitológica que melhor se adapta aos costumes da poesia romântica, pois nenhum outro ser tradicional possui a sensibilidade moral e a total capacidade romântica para criar e destruir.

Prometeu era um dos Titãs, uma raça gigantesca que habitou a terra antes do homem. Ele e seu irmão Epimeteu foram incumbidos de fazer o homem e assegurar-lhe, e aos outros animais, todas as faculdades necessárias à sua preservação. Epimeteu encarregou-se da obra e Prometeu de examiná-la, depois de pronta. Assim, Epimeteu tratou de atribuir a cada animal seus dons variados, de coragem, força, rapidez, sagacidade; asas a um, garras a outro, uma carapaça protegendo um terceiro, etc. Quando, porém, chegou a vez do homem, que tinha de ser superior a todos os outros animais, Epimeteu gastara seus recursos com tanta prodigalidade, que nada mais restava. Perplexo, recorreu a seu irmão Prometeu, que, com a ajuda de Minerva, subiu ao céu e acendeu sua tocha no carro do Sol, trazendo o fogo para o homem. Com esse dom, o homem assegurou sua superioridade sobre todos os outros animais. O fogo lhe forneceu o meio de construir as armas com que subjugou os animais e as ferramentas com que cultivou a terra; aquecer sua morada, de maneira a tornar-se relativamente independente do clima, e, finalmente, criar a arte da cunhagem das moedas, que ampliou e facilitou o comércio. Foi punido por Zeus com o castigo de ficar encadeado a uma rocha no Cáucaso, onde uma águia diariamente lhe bicava o fígado. Sua sina foi teatralizada pela primeira vez por Ésquilo (525-456 a.C.), no século V a.C., com o título de Prometeus Desmotes.

Pode-se dizer que boa parte da mitologia antiga, grega, romana ou oriental, enfatiza os perigos que incorre o ser humano ao tentar ultrapassar os limites fixados com leis de ferro da Natureza, amparada pelos deuses. Basta lembrar a lenda de Ícaro, o jovem filho de Decalíão que tentou voar e terminou tragicamente.

Os exemplos são inúmeros e até hoje são sempre lembrados quando a ciência avança sobre áreas que consideramos melindrosas ou sagradas. Obviamente que uma das mais delicadas é a que trata da criação de um novo ser: quando o Homem, ao arrepio de Deus, tenta imitá-lo e dedica-se a criar, com seus próprios recursos, um ser humano. Existe, em quase todas as culturas, uma infinidade de histórias que registram essas tentativas fracassadas. Além do Prometeu dos gregos, uma dessas narrativas lendárias mais antigas diz respeito ao Golem, uma criatura que teria sido forjada pelos judeus de um gueto da Polônia no século XII. Após o esforço de terem pronunciado 221 palavras cabalísticas dos modos os mais diversos possíveis eles encontraram a fórmula mágica para fazer do barro um ser humano. A Criatura, que não dizia uma só palavra, foi marcada na testa com a palavra hebraica Emert (Verdade), para distingui-lo dos demais, mas depois de terem perdido o controle sobre o Golem tiveram que destruí-lo, transformando-o de novo em pó.

Prometeu tornou-se, desde os tempos de Ésquilo (a tragédia foi representada no século V A.C., em Atenas), o símbolo da eterna insatisfação humana com seu destino. O Titã que não se conforma nunca com os acasos e a inconstâncias da Natureza e que se revolta contra a tirania dos deuses. Prometeu é o homem que tenta construir o seu próprio destino sem aceitar interferência divina. Enquanto o herói da lenda grega teve de suportar o suplício, o moderno Prometeu tem um como tarefa modelar à sua feição e imagem, não só o Mundo como a si mesmo. Façanha essa que agora é possível porque surgiu um novo tipo fogo, um fogo (o conhecimento) não mais roubado dos Céus, mas sim desenvolvido por ele mesmo e formado pela Ciência e a Tecnologia.

A adesão ao novo Prometeu Renascido, que emergiu do Movimento Iluminista e da Revolução Industrial do século XVIII, filho da Razão e da Técnica, não foi uníssona. Muito pelo contrário. E a oposição a ele não partiu só da Igreja Católica e dos pastores da Igreja Reformada. Os poetas, escritores e

intelectuais do Movimento Romântico que então começava a predominar no cenário cultural europeu, também manifestaram seus temores frente ao novo titã.

No romance de Shelley, um médico e cientista de nome Frankenstein que tenta dar vida a uma série de membros e órgãos humanos retirados de cadáveres distintos. Depois de várias tentativas laboratoriais, utilizando-se largamente de choques e correntes elétricas, a Criatura desperta (naquela época difundiram-se as experiências feitas desde 1800 com a bateria elétrica de Volta e a eletricidade animal de Galvani). O Prometeu de Mary Shelley, ao tentar rivalizar-se com Deus, na tentativa de também dar a vida a alguém, fez por gerar no seu laboratório uma anomalia, uma perigosíssima ameaça à comunidade.

A razão científica, representada por Dr. Frankenstein, não só contraria a realidade natural das coisas – pedaços de cadáveres (obviamente) não são capazes de nada, além da natural decomposição – como se utiliza da ciência para driblar tais impossibilidades. Através da captação da energia de uma fonte nova, ainda que natural (o romance original fala da energia elétrica colhida através de um tanque repleto de enguias de água doce. O cinema eternizou a captura dos relâmpagos de uma tempestade), propõe-se a revitalização do cadáver fragmentário, a metáfora da Londres de então. A energia elétrica ainda era uma “previsão” ousada para a época.

A energia elétrica que dá vida à criatura de Shelley não se trata de uma “previsão” a respeito do próximo passo da humanidade. Outrossim, propõe uma reflexão quanto aos passos até então movidos. Para o antropólogo Louis Vincent Thomas, 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" (THOMAS, 1988:54). Ele constata que a ficção científica trata das nossas obsessões mais universais, dotando os velhos mitos de uma nova credibilidade.

A representação buscava refletir o fenômeno do motor movido a vapor, produzido a partir da lenha queimada, levando força à locomotivas, fábricas, indústrias e transformando o cenário londrino em um amontoado de prédios e máquinas cobertos de fuligem, com um aspecto cinzento que remonta a cadavérica aparência do monstro franksteniano.

A razão que substitui a fé na condução dos rumos da humanidade encontra em Dr. Frankenstein sua primeira e maior representação. Como o apóstolo Pedro, o cientista nega Deus por três vezes: Nega a Criação, ao lançar-se à empreitada da construção de um ser-humano, nega a morte, por tentar buscar criar a vida a partir de matéria morta, e nega a redenção do espírito, uma vez que, criada de pedaços de diferentes corpos, sua criatura não poderia ter alma e, portanto, negaria semelhante conceito. A crítica à institucionalização da fé na Razão Científica encontra sua pedra fundamental em Dr. Frankenstein.

Quando a criatura toma consciência sua existência aberrante e da impossibilidade de viver entre os homens, ela volta-se contra o seu criador. Pede que este lhe faça uma companheira. Dr. Frankenstein, aterrorizado pela imagem da própria criação, se nega a repetir a experiência. A criatura mata-lhe a esposa, forçando-o a retomar a empreitada numa tentativa desesperada de salvar a mulher amada. Vendo-se impotente em reaver o amor roubado, Frankenstein perde a razão. Seu enlouquecimento equivale, no romance, à perda da fé. Surge a desconfiança na razão e no progresso científico, o discurso da falibilidade humana diante dos mistérios do universo, além do clichê mais revisitado da ficção científica. Surge a primeira representação do cientista louco: o homem que perde a razão na jornada pelo labirinto da racionalidade científica.

O cerne da intriga Frankensteniana se transforma em mito recorrente no cinema norte-americano. A representação da criatura que se volta contra o criador e o purga pelos seus pecados contra a natureza e a humanidade. Se o exercício de imaginação da criatura erguendo-se da mesa de operação do laboratório do Dr. Frankenstein fazia o leitor do século XIX ponderar sobre as conseqüências da arrogância humana diante da natureza, dar vida à mesma criatura, dentro de um cinema lotado, representava a união do discurso com o meio e o público receptor. O discurso que propunha um questionamento no âmbito da sociedade sobre o ponto de vista das tensões provocadas pelo avanço tecnológico (a ficção científica), intermediado pelo fruto do avanço tecnológico (a câmera, num primeiro momento, e o projetor, posteriormente), apresentado para indivíduos em agrupamentos sociais (o público dentro da sala de projeção).

Mas a identificação do público com o mito Frankensteniano não gira apenas em torno da desconfiança face ao novo. Há, na representação da figura do

monstro, elementos profundos de valor semiológico. O monstro fora montado pelo inexperiente Victor Frankenstein, que já não era muito hábil, com pedaços de vilões, bandidos, facínoras e outros degenerados. Como resultado desses corpos usados, o monstro percebe que tem certas propensões e inclinações que ele descobre inesperadamente e, no começo, inexplicavelmente (subitamente descobre saber tocar flauta, por exemplo). Além dessas heranças inatas, o monstro rapidamente se vê num ambiente hostil. Na melhor das hipóteses, é rejeitado e, na pior, é atacado violentamente. Isso devido à sua aparência – como ele é por fora. Por dentro ele não é de forma alguma violento, nesse estágio ele é gentil e agradável. Mas ele foi involuntariamente jogado num mundo cruel e agressivo, onde acaba sucumbindo à violência. De acordo com Rowlands, não há muita diferença entre o conflito do monstro e a condição humana (ROWLANDS, 2005:24). Se o monstro é formado de pedaços relativamente grandes de pessoas mortas (braços, pernas, cérebro), os pedaços (átomos e moléculas) que nos constituem já estavam aqui muito antes de cada um de nós. Enquanto o monstro teve um designer inteligente, nós fomos montados de acordo com a herança genética dos nossos ancestrais. Assim como os talentos e propensões naturais de cada um de nós também nos foram proporcionadas por eles. Assim sendo, nós, a exemplo do monstro, nos vemos como criaturas de forças e pessoas que não podemos controlar e que não conseguimos realmente entender. A forma de nossa produção é essencialmente e inerentemente alienígena e externa a nós. E, da mesma forma que o monstro, somos jogados num mundo insensível à nossa existência. Nosso ambiente é alternadamente hostil e amigável, mas ainda é algo sobre o qual não exercemos controle algum. E somos o produto desse mundo, tão certamente quanto somos produzidos pelos genes de nossos pais.

Essa confrontação entre a imagem que temos de nós mesmos (os “pedaços” de nossos antepassados que fizeram de nós o que somos) e a imagem que o mundo tem de nossa existência constitui o conceito filosófico de absurdo. O absurdo filosófico é um dos importantes cerne morais da mitologia da “Criatura” na ficção científica. Ele surge do choque entre duas visões diferentes do mundo. A visão interna, íntima e pessoal, que nos coloca no centro da narrativa de nossas vidas e que nos explica o mundo a partir de nossa própria identidade individual e a visão externa, pública e social, que nos marginaliza diante da trajetória da

humanidade e desconsidera a nossa relevância no curso da História. Eu, que sou herói da minha narrativa, sou deslocado para a margem de uma narrativa coletiva que conta a jornada da humanidade na Terra. Como eu vejo meu papel no planeta e como a sociedade vê o mesmo papel é, necessariamente, um cenário de conflito. O absurdo da vida humana surge devido a esse choque entre a gravidade que imputamos às nossas vidas, a severidade de nossas necessidades, a sobriedade de nossas metas e a completa falta de sentido que todos nós, pelo menos de vez em quando, sentimos se esconder em nosso íntimo.

A Criatura vive, em Frankenstein, a condição de absurdo de ser humano em consciência e moral, mas de ser monstro em sua aparência. De acordo com Bloom, a ironia do absurdo frankensteniano é que a sina da criatura seria outra se Frankenstein tivesse sido um criador bem sucedido. “Um lindo monstro, ou mesmo um monstro passável, não teria sido um monstro” (BLOOM, 2004:246). Conforme observa a Criatura no capítulo 17:

“Devo eu respeitar o homem, quando ele me despreza? Se ele fosse bondoso comigo, eu, em vez de maltratá-lo, o cobriria de benefícios, com lágrimas de gratidão por me haver recebido. Mas isso é impossível; os sentidos humanos constituem barreiras intransponíveis para nossa união”. (SHELLEY, 2004: 153)

Como a feiúra de sua criatura não fazia parte das intenções de Victor Frankenstein, deve-se notar quão desastroso isso se tornou. Na verdade, a tragédia de Frankenstein não deriva de seu prometeísmo, mas de seu erro moral, sua incapacidade de amar; ele odiava sua criatura, ficou aterrorizado e fugiu às suas responsabilidades.

A filmografia de ficção científica a utilizar o mito frankensteniano é farta. Vai desde “O exterminador do futuro” até o clássico “2001 – Uma odisséia no espaço” de Stanley Kubrick, onde o computador HAL¹³ contrapõe-se aos tripulantes de uma estação espacial. Em todos os casos, a criatura volta-se contra seu criador, questiona-o e opõe-se a ele. O conflito homem-máquina é a mais comum forma de representação do mito. Recentemente, o avanço na pesquisa genética tem colocado os frutos dessas experiências no centro da mitologia

¹³Já é famosa a referência à sigla HAL. São as letras anteriores a uma outra famosa sigla: IBM. Uma poderosa multinacional fábrica de computadores.

frankensteniana. O filme “A experiência”, por exemplo, narra a história de um monstro geneticamente criado que pode disfarçar-se de uma bela mulher. A inteligência artificial, a realidade virtual, a genética, a energia atômica: cada significativo e polêmico passo científico é seguido de filmes que ficcionalizam e discutem os desdobramentos de tais pesquisas.

3.2

Guerra dos mundos: O mito do invasor

Apesar do pioneirismo de Mary Shelley, o primeiro escritor reconhecido como especializado em ficção científica foi Júlio Verne (1828 - 1905). Segundo Asimov (1984) e Paul e Cox (1996), ele foi também o primeiro autor a ganhar dinheiro com o gênero e a escrever em grande escala, sobrevivendo apenas disso. Para Paul e Cox (1996), Verne era um escritor otimista em relação ao futuro em que o militarismo e a tecnologia pareciam dar à sociedade todas as respostas para um futuro melhor. Contudo, suas obras sempre mencionam o mal-uso da tecnologia e versam sobre os limites entre o avanço tecnológico e as questões morais resultantes dessa evolução. Personagens como Capitão Nemo sempre, em algum momento da narrativa, são questionados em seu prometeanismo. Ou por si mesmos, ou por seus antagonistas. De qualquer forma, o diálogo entre o novo e o correto estabelece-se no decorrer da jornada verniana com igual teor.

H.G. Wells, segundo Paul e Cox (1996) refinou e expandiu a ficção científica como gênero, além de ter previsto batalhas aéreas e armas atômicas. Como afirma Asimov (1984), “a imaginação dos autores está presa ao tempo e à sociedade em que eles vivem”. Influenciado pelas guerras mundiais, Wells escreve a peça teatral “Guerra dos mundos”, que seria outro marco da ficção científica, conforme veremos adiante.

E, se analisarmos filmes como “O dia em que a terra parou”, “Predador” e mesmo a paródia “Marte ataca” de Tim Burton, encontraremos a figura do alienígena superior tecnologicamente invadindo o planeta Terra. No pós-guerra, o crescimento econômico dos Estados Unidos alcançou níveis inéditos. O colapso europeu durante a Segunda Guerra proporcionou à emergente potência mundial um avanço tecnológico que posicionou o país na liderança das descobertas

científicas de tal forma que o cotidiano da sociedade norte-americana viu-se profundamente afetado pelas transformações da modernidade.

Às nove horas da noite de 30 de outubro de 1938, a rádio CBS transmite uma adaptação da obra “Guerra dos Mundos”, onde centenas de marcianos chegam em suas naves extraterrestres a uma pequena cidade de New Jersey. Pelo menos 1,2 milhão de pessoas tomaram a dramatização como fato, acreditando que estavam mesmo acompanhando uma reportagem extraordinária. E, desses, meio milhão tiveram certeza de que o perigo era iminente, entrando em pânico e agindo de forma a confirmar os fatos que estavam sendo narrados: sobrecarga de linhas telefônicas interrompendo realmente as comunicações, aglomerações nas ruas, congestionamentos de trânsito provocados por ouvintes apavorados tentando fugir do perigo que lhes parecia real, etc. O medo paralisou o país.

Se, durante o pós-guerra, sob o prisma do mundo bi-polarizado e da competição com o mundo comunista, os americanos mostraram-se muito adaptáveis às inovações tecnológicas e as absorviam sob uma aura de orgulho patriótico, a ameaça da superação tecnológica pelo inimigo tornou-se um fantasma presente no imaginário da sociedade norte-americana. Quando, em 1957, a União Soviética lança o primeiro satélite artificial a orbitar a Terra, os Estados Unidos sentem sua liderança global ameaçada. A pátria estava um passo atrás do inimigo.

Hollywood descobre então reinventa a representação da vilania na ficção científica através da ameaça alienígena. Hostis, cruéis e sempre tecnologicamente mais evoluídos que a raça humana, eles invadem o planeta, a começar pelos Estados Unidos.

Note-se que a questão da vida inteligente em outros planetas não é o referencial importante no conflito. Pelo contrário, a questão do uso da tecnologia superior para subjugar a raça humana é que é a constante. Assim, os filmes de James Bond também podem ser englobados por este paradigma. Invariavelmente, os inimigos de Bond são criminosos que detém tecnologia bélica capaz de dominar o mundo, assim como os extra-terrestres de outros filmes. Denominamos tal utilização do arquétipo do vilão (ou sombra, como prefere Vogler) de “Invasor”.

“O mistério dos discos voadores se originou de um motivo bem terrestre: supunha-se que os discos vinham do desconhecido mundo soviético, tão privado de intenções claras quanto qualquer outro planeta. Esta forma do mito já continha, em germe, o seu desenvolvimento planetário; se o disco se transformou tão facilmente, de engenho soviético em engenho marciano, foi porque, de fato, a mitologia ocidental atribui ao mundo comunista a própria alteridade de um planeta: a URSS é um mundo intermediário entre a Terra e Marte”. (BARTHES, 2003:43-44)

Simplesmente, o maravilhoso, no seu devir, mudou de sentido, passou-se do mito do combate ao do julgamento. Com efeito, o Invasor, até uma segunda ordem, é imparcial: ele vem à Terra para subjugar-la; mas, antes de condenar, quer observar e ouvir. A grande contestação URSS-EUA é assim considerada doravante como um estado culpável, porque não existe aqui medida comum entre o perigo e os direitos recíprocos: daí, o apelo místico a um olhar celeste suficientemente forte para intimidar as duas facções. Os analistas do futuro poderão explicar os elementos figurativos desse poder, os temas oníricos que o compõem: a redondez do engenho, o caráter liso e unido do metal que o constitui: o estado superlativo do mundo que seria uma matéria sem costuras; ao contrário, entendemos melhor tudo o que, no nosso campo perceptivo, participa do tema do Mal: os ângulos, os planos irregulares, o barulho, a descontinuidade das superfícies. Tudo isto já foi minuciosamente apontado nos romances de antecipação, em cujas descrições se inspira a psicose invasora.

O fato de o invasor ser implicitamente dotado de um determinismo histórico calcado sobre o da Terra é o que há de mais significativo. Se os discos voadores são veículos de geógrafos intergalácticos que vêm observar a configuração da Terra, a história desta raça invasora se desenvolveu ao mesmo ritmo da história do nosso mundo e produziu geógrafos no mesmo século em que descobrimos a geografia e a fotografia aérea.

O avanço sobre nós é o próprio veículo, de forma que o planeta do invasor é assim apenas uma Terra sonhada, dotada de asas perfeitas como em todos os sonhos de idealização. Provavelmente, se um dia desembarcássemos nesse planeta, tal como o construímos, não encontraríamos senão a própria Terra, e perante esses dois produtos de uma mesma História não saberíamos reconhecer o nosso. Pois, para que o planeta X tenha alcançado o saber geográfico, é preciso

que tenha tido também o seu Estrabão, o seu Michelet, o seu Vidal de La Blache e, por conseguinte, também as mesmas nações, as mesmas guerras, os mesmos cientistas e os mesmos homens que nós.

É muito provável que o invasor seja regido pelos mesmos sistemas políticos terrestres, também. Em suas aparições, qualquer que seja sua aparência, o Invasor é um ser uniformizado. Em nada se distingue um alienígena de seu par. Seus rostos, cobertos por capacetes espaciais ou não, são idênticos, eles não manifestam qualquer característica de individualidade. Os invasores, na ficção científica dos anos 50, chegavam a marchar em uníssono e não falavam. Sempre representados como uma massa uniforme, aos invasores era permitido, quando muito, ao líder falar.

Este, em seu discurso, testemunharia os anos de observação do modo de vista do terráqueo ocidental e nos consideraria pateticamente atrasados. As razões seriam as guerras, o crime, as doenças, a agressão à natureza. O líder invasor deixaria claro que, em seu planeta, reina a ordem. Todos são iguais e, portanto, tem direitos iguais. E seu objetivo na Terra é estabelecer a ordem, ao custo do extermínio da raça humana.

Não chega a ser necessário ressaltar o caráter fascista do discurso invasor. Por outro lado, há, na postura uniforme e massificada do exército invasor, qualquer coisa de comunismo, não por acaso. Mas o contraste entre a ordem alienígena e o caos mesquinho terráqueo assume imediatamente a metáfora da Guerra Fria. Os seres que não compreendem nosso modo de vida e querem estabelecer uma ordem exterior ao que, na maior parte do tempo, nos parece harmônico e justo – uma vez que é baseado na relativa liberdade do sistema democrático – soa como uma invasão. E é mesmo.

Barthes alega que toda esta psicose é baseada no mito do idêntico, ou seja, do sósia.

“Mas aqui, como sempre, o Sósia vai à frente, o Sósia é o Juiz. O confronto Leste-Oeste já não é o puro conhecimento entre o bem e o mal, mas uma espécie de briga maniqueísta que se desenrola sob um terceiro olhar; postula a existência de uma sobrenatureza no nível do céu, porque é no céu que está o terror. O céu passou a ser portanto, sem metáfora, o campo de aparição da morte atômica. O Juiz nasce no mesmo lugar em que o carrasco ameaça”. (BARTHES, 2003:45)

Ademais, este Juiz – ou antes vigia – vemo-lo, cuidadosamente reinvestido pela espiritualidade comum, diferir bem pouco da mais pura projeção terrestre. Esta incapacidade de imaginar o Outro é um dos traços constates de toda a mitologia pequeno-burguesa. A alteridade é o conceito mais desagradável ao “bom senso”. Todo mito tende fatalmente a um antropomorfismo estreito e, que é pior, a um antropomorfismo de classe. O invasor não é apenas a Terra, mas também é a Terra pequeno-burguesa, o pequeno domínio da mentalidade cultivada (ou expresso) pela imprensa ilustrada.

Muitos temas da ficção científica lidam com um encontro com uma forma de vida que nos é inerentemente alienígena ou outra para nós. Mas o encontro com o outro é sempre, ao mesmo tempo, uma maneira de nos entender mais claramente. O encontro com algo tão diferente funciona como um espelho que coloca nossos contrastes emocionais, psicológicos e morais num relevo mais agudo.

Claro que a raça humana não vai deixar barato e as forças armadas vão cuidar de rechaçar a ameaça alienígena. No entanto, a superioridade tecnológica do armamento invasor é tão grande que nossos tanques, mísseis e foguetes parecem tolos brinquedos. Nossa tecnologia não é páreo diante da força invasora que conta com – na imensa maioria das vezes – campos de força que impedem a aproximação dos projéteis americanos. Digo, terráqueos.

Há aqui algo que precisa ser mencionado em relação à mitologia do invasor. Quando seres de um outro planeta se colocam em direta oposição ao nosso, questões como o amor à pátria, o senso de justiça e o apreço pela liberdade acabam se universalizando. Tanto faz se o Paquistão adota costumes e tradições que fariam um australiano se arrepiar, ou se as liberdades e garantias individuais na Bolívia estão longe de satisfazer os padrões canadenses. Não importa, da mesma forma, se a obesidade do adolescente americano médio não é tão mortal e desesperadora quando a indigência da criança etíope. Quando a raça humana é posta frente a frente com a ameaça de uma outra espécie, as diferenças culturais de cada país estão automaticamente anuladas. Não só o capital e a informação são globalizados, como nos dias de hoje, mas o conceito de pátria em si ganha uma noção global. Diante de uma ameaça à nossa identidade, abraçamos identidades semelhantes para garantir sobrevivência à nossa própria.

É nesse cenário que os Estados Unidos – já na vida real auto-aclamada polícia do mundo – toma a frente da resistência. Nem poderia ser diferente, uma vez que eles são – também na vida real – detentores da maior indústria bélica do planeta. A questão é que todo o aparato tecnológico norte-americano não surte qualquer efeito contra as armas alienígenas. Na competição direta, somos fracos, inferiores, menos preparados tecnologicamente.

Eis que surge a diferença. Se o vilão nos é superior nas qualidades, atacaremos com nossas fraquezas. O mito do invasor sempre encontra fim quando o herói usa sua fraqueza contra o vilão. Uma gripe para a qual o extra-terrestre não está biologicamente preparado para combater e lhe é letal, um vírus de computador – uma idéia tão nociva e intencionalmente dolosa à ordem que os sistemas informatizados alienígenas jamais poderiam prever – ou algo aparentemente inofensivo para a raça humana. Água, pimenta, canções country (novamente na paródia Marte Ataca), pólen de flores. O invasor sucumbe porque não vê que há mais no ser humano do que raciocínio lógico e atos calculados. Ele falha porque não percebe que nosso caos é, em si, uma ordem. A seleção natural Darwiniana que garantiu ao homem, até o presente momento, uma relativa hegemonia mundial é a arma secreta da humanidade contra a ameaça invasora. E graças a uma gripe, um zunido de abelha, um programa de computador mal-intencionado, dançaremos sobre os destroços da nave-mãe.