



Elsa Margarida da Silva Rodrigues

ALTERIDADE, TECNOLOGIA E UTOPIA
NO CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA
NORTE AMERICANO: A TETRALOGIA ALIEN

Coimbra
Setembro de 2010



UNIVERSIDADE DE COIMBRA

I told you so. Your damned fouls.

Epitáfio de H. G. Wells

Índice

INTRODUÇÃO	9
METODOLOGIA	17
PARTE I - ENQUADRAMENTO TEÓRICO	21
CAPÍTULO I - MAPEAMENTO CONCEPTUAL	23
Ficção Científica enquanto Género de Fronteira	25
A Ficção Científica e o Sublime	28
A Ficção Científica e a Ficção	33
A Ficção Científica segundo Scholes	33
A Ficção Científica segundo Darko Suvin	37
A Ficção Científica e a Ciência	39
Space Opera e Fantasia Científica	44
CAPÍTULO II - MEDIAMORFOSES DA FICÇÃO CIENTÍFICA	49
Enquadramento Histórico	51
Raízes da Ficção Científica: contextos sócio-culturais e obras precursoras	51
Filição do Género	55
Cronologia	57
Migrações e <i>Mediamorfoses</i>	60
<i>Pulp Fiction</i> : A fase Gernsback	61
<i>Pulp Fiction</i> : A fase Campbell	64
Pós-Guerra e Nova Vaga	66
Star Trek e a Era Audiovisual	71
Modo Cinematográfico	74
Novos Discursos	77
CAPÍTULO III - TIPOLOGIAS DA FICÇÃO CIENTÍFICA	81
Sub-Géneros e Tipologias	83
Hard Science Fiction e Soft Science Fiction	83
A Tipologia de Rose: Espaço, Tempo, Máquina e Monstro	84
Tipologia de Malmgren: <i>Actants</i> e <i>Topoi</i>	86
Tipologia de Jones: Ícones	88
Alteridade, Tecnologia, Tempo e Espaço	90
PARTE II - O CINEMA	97
Narrativa Fílmica	101
Cinema e Ficção Científica	103
CAPÍTULO I - BREVE HISTÓRIA DO CINEMA	107
Breve História	108
Expressionismo Alemão	110
Cinema-verdade Soviético	112

Hollywood e o Sistema de Estúdios	114
Realizadores	117
Gêneros	120
Cinema Independente	124
<i>Blockbusters</i> e Tendências	127
CAPÍTULO II - TEORIAS SOBRE O CINEMA	133
Teorias Fílmicas	135
A Escola de Frankfurt e a Indústria Cultural	136
<i>Nouvelle Vague</i> e Autorismo	137
Semiótica e Ideologia	139
Abordagem Psicanalítica	144
Dispersão Analítica	149
Teorias e Ficção Científica	152
PARTE III - O CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA	159
CAPÍTULO I - O CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA	163
Hibridação Genológica	165
História do Cinema de Ficção Científica	169
Depois de <i>Star Wars</i>	172
CAPÍTULO II - ALTERIDADE, TECNOLOGIA, TEMPO E ESPAÇO NO CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA	179
Categorias Dominantes	181
Alteridade	186
○ <i>Alien</i> como Outro	189
Alien Benévolo	193
Alien Malévolo	196
Inimigo	201
Invasor	202
Alienador	204
○ <i>Alien</i> como Eu	205
Sobre-Humanos	206
Sub-Humanos	207
Trans-Humanos	210
○ Eu como <i>Alien</i>	211
A Mulher	213
Afro-americanos e Imigrantes	217
Tecnologia	221
Máquina como Outro	224
Computador	225
Robôs	228
Máquinas como Eu	231
Andróides	232
Ciborgue	237
Máquina como Cosmos	241
Matrizes e Inteligências Artificiais	241
Naves Espaciais	243
Tempo e Espaço	246
Tempo	247
Viagens no Tempo	248
Paradoxos Temporais	249
Histórias alternativas	251
Espaço	253

Utopia	254
Dissonâncias Cognitivas	262
PARTE IV - TETRALOGIA ALIEN	265
Estudo de Caso	269
<i>Alien</i> – Distopia Tecnofóbica	273
<i>Aliens</i> – Distopia Tecnofílica	288
<i>Alien³</i> – Retrovisão Distópica	305
<i>Alien Resurrection</i> – Distopia Tecnofílica Cientofóbica	333
Alteridade, Tecnologia, Tempo e Espaço em <i>Alien</i>	359
Alteridade: O <i>Alien</i> como Outro	360
Identidade: O Eu como <i>Alien</i>	362
Outro Mulher	364
Tecnologia	367
Tempo e Espaço	370
CONCLUSÃO	375
BIBLIOGRAFIA	397
FILMOGRAFIA	405

INTRODUÇÃO

Na segunda metade do XX, vários fenómenos se intersectam para abalar a estrutura mental moderna, erodindo o poder da razão enquanto instância de clarividência, da ciência enquanto forma de conhecimento inquestionável, das grandes narrativas enquanto pilares da compreensão do real e do sujeito enquanto ser unificado, capaz de construir a sua identidade e de distinguir o verdadeiro do falso, o real do aparente, o essencial do acessório.

A conjugação destes factores obriga à construção de novas narrativas, não já meta-narrativas, veridicções legitimadas pela ciência e validadas pela lógica, centradas na determinação dos factos e construídas através de procedimentos metódicos associados a uma concepção circunscrita de racionalidade, mas formas alternativas de narrar o presente, recorrendo a outros critérios de validação diferentes do grau de correspondência directa entre factos e representações, e a instrumentos configurando uma racionalidade mais ampla, para além da racionalidade cognitivo-instrumental.

A imaginação, enquanto capacidade de projectar e de reconfigurar o existente, é revalorizada, não já ancorada à crença ou à mera fruição estética, mas enquanto capacidade de criação e de pensamento crítico, epistemologicamente válido, enquanto possibilidade de dilatar o real mantendo o respeito pelas suas evidências e a obediência às suas leis.

Por outro lado, a própria realidade, tal como era conhecida, parece sofrer um processo de esgotamento. O planeta, quer nos seus espaços físicos, quer culturais, foi mapeado e a estranheza nomeada. O espaço exterior parece ser a fronteira final a ser cruzada e é lá que se poderá encontrar aquilo que é radicalmente alienígena, absolutamente estranho. No entanto, a conquista do espaço não revelou a alteridade e, por isso, o inteiramente desconhecido continua

a só poder ser representado através dessa forma particular de expressão da imaginação que é a ficção.

A ficção científica, enquanto filha ilegítima e herdeira de uma racionalidade tecnocientífica, encontra-se vinculada à ciência desde a sua génese, acompanhando e partilhando os seus desenvolvimentos e crises e traduzindo as ansiedades, controvérsias e dilemas que desperta.

Enquanto narrativa ficcional, a ficção científica recorre à imaginação, mas ancora-a a um real presente, antecipado ou transferido para outros espaços e tempos, obrigando-a a partir de hipóteses verosímeis e justificáveis, que procuram a sua legitimação na ciência, mas não são limitadas pela vinculação desta ao real existente. A imaginação do futuro e da alteridade, limitada pelo princípio da plausibilidade, oferece uma outra forma de pensar o presente para além da racionalidade científica e das meta-narrativas, configurando-se como uma forma reflexivamente fértil de pensamento crítico, capaz de criar e reconfigurar mundovisões.

A ficção científica pode ser encarada como um sistema de significação alegórico, metafórico, que interpela questões profundas relacionadas com temas que, muitas vezes, se embrenham nos terrenos que a ciência, durante muito tempo, procurou evitar, como o da metafísica, da especulação sobre a matéria de que é feito o universo. Ela oferece extrapolações ou soluções, uma resolução imaginada para os conflitos ou tensões do pensamento contemporâneos, integrando a fluidez do presente e a imaginação do futuro.

A escolha da narrativa cinematográfica como “terreno” empírico da investigação que está na base desta tese deveu-se à sua importância particular na construção dessas novas narrativas, que constituem uma das formas mais poderosas de envolvimento imaginário com o mundo que a modernidade nos legou. São vários os autores que sublinham a dimensão de mito secular do cinema, invocando os trabalhos de Bronislaw Malinowsky e Claude Lévi-Strauss, considerando que os filmes, juntamente com a televisão e a literatura, desempenham o papel de substitutos da religião e da tradição no estabelecimento de narrativas integradoras,

transformando determinadas contradições e conflitos culturais numa estrutura conceptual familiar e acessível à audiência, que traduz o leque das preocupações culturais do momento e, simultaneamente, ajuda a moldar a auto-imagem da sociedade.

Contudo, mesmo assumindo esta função mitológica, poderá considerar-se o cinema um *medium* de reduzido impacto cognitivo, essencialmente pelo aparente realismo, pela habilidade em esconder a dimensão simbólica da imagem e posicionar o espectador numa relação imaginária, criando-lhe a sensação de que o espaço e a diegese são unificados e harmoniosos. A questão de saber qual o potencial intelectualizante de um *medium* essencialmente perceptivo é colocada, assumindo-se o facto de que, enquanto linguagem, o cinema obriga o espectador à aprendizagem de uma semântica, activamente aplicada a partir de pistas visuais, auditivas, verbais e não verbais presentes em cada filme e que tornam possível a atribuição de sentido às narrativas que se vão desenrolando. As competências intelectuais do espectador e o modo como elas são mobilizadas, por sua vez, contribuem para a emergência de espaços em que se encontram histórias e apropriações dessas histórias, possibilitando, assim, um leque amplo, mas não ilimitado, de leituras compatíveis com a estrutura de cada narrativa e com os reportórios culturais disponíveis num dado contexto histórico e social.

Para a apropriação cultural da ficção científica, e, neste caso, da que se inscreve num *medium* específico, que é o cinema, as competências requeridas não são as da mera leitura literal das imagens presentificadas, mas, dado o tratamento oblíquo, metafórico, que é dado aos temas abordados é exigida uma construção mais activa do seu significado, convertendo este género num dispositivo especialmente poderoso de construção de mapas cognitivos do mundo. A eficácia da narrativa não assenta apenas na estimulação sensorial ou afectiva, mas numa capacidade peculiar de constituição mútua da experiência sensorial e da cognição que é possibilitada pela especificidade da tecnologia cinematográfica.

Considera-se ainda que a ficção científica permite dar expressão à necessidade epistemológica de conferir forma inteligível às recentes e continuadas alterações de uma

realidade que, em muitos casos, parece dar vida a cenários imaginados na literatura e no cinema de ficção científica. A emergência de um mundo cada vez mais transformado pela ciência e pela tecnologia, e em que esta assume um papel central na (re)construção de identidades sugere a pertinência das observações de autores como Fredric Jameson, que vêem na ficção científica enquanto género um dos modos por excelência de cartografar cognitivamente o presente como passado de futuros que a própria ficção científica parece ser capaz de desenhar de um modo que nenhuma operação de prospectiva consegue, sequer, emular, mesmo que de maneira modesta. É possível sugerir que o mundo e a experiência do mundo têm assumido, ao longo das últimas quatro décadas, uma textura de ficção científica, pelo impacto da tecnologia na vida quotidiana e na transformação estrutural das sociedades, pela crescente virtualização de dimensões importantes da existência individual e social, pela desconfiança em relação à capacidade de os modelos políticos e culturais e as instituições sociais responderem aos desafios de um mundo cada vez mais marcado pela incerteza, quer ainda pelo modo como são hoje pensadas questões como as diferenças, as desigualdades ou as exclusões.

Factores como a informatização e globalização do mundo contribuíram para erodir os pilares da formação identitária do sujeito moderno. O próprio Estado Nação moderno, enquanto comunidade imaginada, agregada pelo sentimento colectivo de pertença a uma totalidade contida, se encontra sujeito às forças simultâneas de homogeneização e diferenciação culturais. As narrativas da Nação, outrora indispensáveis à vinculação de cada um e de cada uma a um passado comum e a um projecto colectivo de futuro, desagregam-se por efeito de narrativas supra- e infra- nacionais. Identidades e subjectividades descentram-se, revelando a multiplicidade e hibridez das experiências e condições que as constituem. Por outro lado, a uniformização imposta pela globalização e o emergir das identidades minoritárias aumentam o fascínio pela diferença e, conseqüentemente, pelas narrativas que delas procuram dar conta.

Os próprios seres humanos, lugares de encontro de diferentes dinâmicas de identificação, transformam-se em estranhos à luz das concepções integradoras do sujeito, uma

espécie de condição alienígena que vem colocar a questão da alteridade no centro da identidade, um tema que atravessa de maneira decisiva a ficção científica. A alteridade, nas suas múltiplas declinações, permite dar resposta ao fascínio pela diferença e pela complexidade e plasticidade da formação das identidades e dos sujeitos, que percorre diferentes correntes intelectuais das últimas décadas, do pós-estruturalismo e do pós-modernismo, às diferentes versões dos estudos pós-coloniais.

O re-mapeamento do mundo através da distinção entre o real e o virtual obriga também a mudanças importantes nas competências necessárias à participação “normal” na vida social e potencia o processo de diferenciação de identidades, obrigando a repensar a unidimensionalidade do eu, as fronteiras do humano e o modo como a tecnologia permite a sua reconfiguração. As narrativas emergentes dão conta dos modos como se vão reconfigurando as relações e as fronteiras entre o humano e o não-humano, incluindo tanto o mundo das máquinas como o da vida não-humana.

A tecnologia, na medida em que complementa, substitui ou intersecta o humano e permite reconfigurar o espaço, o tempo e as relações, institui-se como categoria estrutural na imaginação do Eu e do mundo, assumindo-se que é na sua análise que se poderá encontrar a expressão das esperanças e ansiedades relativas ao papel que desempenhará na construção do futuro.

Mas o tempo e o espaço, na medida em que podem ser dilatados, comprimidos, ultrapassados e reconfigurados, são também centrais para a ficção científica, capaz de construir heterotopias e heterocronias, espaços e tempos outros de cruzamento entre o real e o virtual, o humano e o não humano.

Os mundos possíveis criados pelo cinema de ficção científica, não correspondendo a nenhuma experiência imediata e directa, são no entanto reais, não apenas segundo os princípios da lógica modal, que explora o leque de possibilidades que emerge de um estado de coisas, atribuindo-lhes o mesmo estatuto ontológico do mundo real apesar de estarem dependentes

apenas do pensamento, mas porque se tornam realidade para o espectador que os vê projectados no ecrã, integrando-os na sua experiência, no seu pensamento e na sua relação com o mundo.

O objectivo geral desta tese é mostrar que as categorias envolvidas nas narrativas de ficção científica obrigam o espectador às tarefas de conceptualização e problematização, levando-o a assimilar, na forma de espectáculo de massas, as questões centrais do pensamento contemporâneo, articulando reflexões de ordem epistemológica, gnoseológica, ontológica e existencial com que não é normalmente confrontado na sua vida quotidiana. Os resultados desse processo serão, naturalmente, diversos, mas, sejam eles quais forem, contribuem para o delinear de mapas cognitivos que integram a possibilidade de outros mundos, de futuros virtuais.

A ficção científica, ao permitir imaginar a diferença, projecta o presente no futuro, a Terra no espaço, o Eu no Outro. Através de um processo de extrapolação e de metaforização que articula medos, tensões ideológicas, conflitos sociais, ansiedades tecnológicas e a erosão das dicotomias mentais herdadas da modernidade, poderá, legitimamente, considerar-se uma ferramenta cultural que permite articular imaginação e realidade, concretizando-se como espaço de conciliação onde se constroem soluções imaginadas que, em si próprias, contêm potencial de transformação histórica. Como defende Donna Haraway (1991), a fronteira entre a ficção científica e a realidade é, cada vez mais, uma ilusão de óptica.

Apesar de enquadrar a filmografia do género ao longo da história do cinema, esta tese centra-se na ficção científica dos últimos quarenta anos, tentando compreender o modo como ela reflecte e dá resposta às profundas alterações mentais, sociais, identitárias e tecnológicas. Escolheu-se a tetralogia *Alien* como objecto de estudo, uma vez que a diversidade temática e iconográfica dos quatro filmes resume as questões colocadas pela ficção científica dessas décadas e permite perspectivar como os diferentes momentos e contextos de produção originaram respostas e abordagens diferentes para uma mesma narrativa: Ripley vs. *Alien*.

A relação humano/não humano, enquanto dicotomia central para a abordagem da alteridade e da tecnologia em ficção científica, está na base dos filmes *Alien*, constituindo como mais uma razão para a escolha da tetralogia. A definição do que é especificamente humano é feita por contraste com a estranheza do *alien* e das máquinas, oferecendo-se ao longo das quatro narrativas múltiplas formas de pensar a alteridade, a tecnologia, o tempo, o espaço e as fronteiras do humano e do não humano, com particular destaque para *Alien Resurrection*, em que se assume a hibridação como núcleo identitário.

Para concretizar os objectivos propostos, dividiu-se a tese em quatro partes, começando por um enquadramento teórico e histórico da ficção científica. No primeiro capítulo é feita uma delimitação conceptual da ficção científica, estabelecendo a sua relação com outras formas de compreensão e projecção do mundo, nomeadamente a história, a ciência e a religião, e determinando o estatuto da ficção científica no interior da ficção, obrigando a uma reflexão sobre as fronteiras dos diferentes conceitos e as suas transgressões. Para que estes movimentos sejam situados nos seus contextos evolutivos, o segundo capítulo traça a sua evolução histórica enquanto género, sublinhando o modo como cada *medium* e cada contexto histórico-social determinam temas e formatos, obrigando a movimentos adaptativos que lhes permitem constituir novos públicos e transformar-se num fenómeno cultural de massas.

Enquanto género de fronteira, adaptativo e tematicamente rico, tornou-se necessário analisar os tipos de narrativa que a ficção científica pode conter, apresentando-se algumas das tipologias que têm sido propostas, adaptáveis ao formato literário ou cinematográfico.

O cinema enquanto *medium* é abordado na segunda parte deste estudo, começando por fazer-se uma panorâmica sobre as principais tendências, correntes, autores e modos de produção que o transformaram naquilo que é hoje. Procedeu-se, num segundo capítulo, à síntese das conclusões propostas pelas principais reflexões e teorias fílmicas, sublinhando a multidimensionalidade do fenómeno.

Num terceiro capítulo, discute-se a especificidade da ficção científica enquanto género cinematográfico, de modo a destacar o seu potencial, ao longo da história do cinema, para traduzir as ansiedades do momento histórico em mundivisões que articulam questões epistemológicas, ontológicas, sociais e existenciais.

A terceira parte expõe os resultados de uma investigação que explora a aplicação, diacrónica e sincrónica, das categorias estruturantes da ficção científica, nomeadamente as de alteridade, tecnologia, tempo e espaço, ao cinema dos últimos sessenta anos, com destaque para as quatro últimas décadas, tentando determinar-se a solução proposta por cada grupo de narrativas para as antinomias definidas em cada categoria.

Finalmente, numa quarta parte, é feita a análise da tetralogia *Alien*, enquanto texto representativo do período, temas e categorias em análise, defendendo-se, através de um “efeito de demonstração”, a pertinência e produtividade da análise das produções da ficção científica como modo de abordar problemáticas que têm vindo, crescentemente, a ocupar o centro das interrogações teóricas e conceptuais e das análises empíricas no campo das ciências sociais.

METODOLOGIA

O desenho metodológico desta tese procurou adequar-se às especificidades de um objecto que, pelas suas características, obriga a algumas transgressões das metodologias convencionais utilizadas nas ciências sociais e, em particular, na sociologia. Daí o forte peso de abordagens inspiradas em domínios que têm vindo, desde há várias décadas, a tratar, ainda que a partir de perspectivas e de preocupações que não coincidem nem convergem necessariamente com as que guiam este trabalho, a ficção científica enquanto género literário e cinematográfico. Os instrumentos teóricos e conceptuais mobilizados para a análise têm origem, principalmente, nos estudos culturais e nos estudos sobre o cinema.

Ao longo desta tese, é feita uma distinção entre história, teoria e análise, quer da ficção científica, quer do cinema enquanto *medium* e dos filmes enquanto textos.

Pretendeu fazer-se uma análise e posterior interpretação dos filmes de ficção científica através de uma combinação de teorias e métodos, assumindo o princípio enunciado por Bordwell (*apud* Elsaesser e Buckland, 2002: 3) de que a análise de filme não é determinada pela teoria, mas resulta em grande parte das capacidades humanas de conhecer e inferir.

No entanto, a abordagem teórica permitiu delimitar e tornar visíveis a estrutura e as categorias que conferem inteligibilidade aos filmes. O facto de cada teoria ser condicionadora por impor um enquadramento mental e impor as hipóteses de que se parte e o método que se escolhe foi resolvida através da combinação de ingredientes de várias propostas de análise.

As teorias clássicas centram-se na análise do cinema como forma de arte. Os especialistas em semiótica lêem o cinema como uma combinação específica de códigos. As teorias cognitivistas e psicanalíticas procuram a natureza da relação entre o filme e o espectador, centrando-se nas competências exigidas ou nas retribuições alcançadas. O estruturalismo procura a função ideológica da narrativa. Premissas de todas estas teorias estão

presentes ao longo deste estudo, em que o cinema é tomado simultaneamente como arte, espectáculo, linguagem, narrativa, recurso para cartografias cognitivas, fonte de recompensas afectivas e veículo ideológico.

Para proceder à análise do cinema, mais concretamente do cinema de ficção científica, em todas estas dimensões, escolheu-se como metodologia a pesquisa documental, bibliográfica e fílmica. Procedeu-se depois a uma abordagem do material recorrendo ao criticismo temático, procurando em cada obra fílmica um tema geral que garantisse a coerência e unidade do texto e que permitisse enquadrá-lo dentro do género. Nas situações em que esta delimitação se tornou problemática, aplicou-se a noção, proposta por Roland Barthes, de que a força do sentido depende da repetição de certos elementos, determinando-se a predominância de cada tema ao longo das cenas do filme.

Para determinar a estrutura de cada filme procedeu-se a uma análise retórica, seguindo o modelo aristotélico, de modo a identificar os momentos e recursos utilizados e a sua eficácia narrativa.

Em termos de conteúdo, aceitou-se o modelo estruturalista, proposto por Lévi-Strauss, de pares binários como blocos constitutivos de todas as narrativas, permitindo a resolução imaginária das contradições existentes no mundo empírico. Para Lévi-Strauss, a sociedade, quando confronta dilemas que não pode admitir conscientemente, começa a criar mitos que traduzem a contradição real e a resolvem de uma forma imaginária, através de um *medium* artístico. O levantamento das antinomias, assumindo a sua função mitológica, permite verificar de que modo o cinema traduz os conflitos epistemológicos do mundo real e que soluções propõe para a sua resolução.

A análise das antinomias e das resoluções propostas permite determinar os valores humanos afirmados ou infirmados pelo texto, e avaliar de que modo ecoam as ansiedades sociais, culturais, científicas ou tecnológicas dominantes.

A análise da tetralogia *Alien*, metodologicamente, consiste num estudo de caso, como instanciação da abordagem proposta. Consiste numa pesquisa qualitativa, uma aproximação ao método de caso alargado tal como é proposto por Michael Burawoy (1991), que assume os filmes como tematicamente exemplares, reflectindo os movimentos de adaptação do género aos contextos históricos, à autoria e às exigências do público, apresentando, por isso, continuidades e descontinuidades que facilitam a aplicação das categorias estabelecidas e da metodologia escolhida, permitindo confirmar ou infirmar as proposições apresentada em partes anteriores da tese.

Será importante referir que esta investigação, como qualquer outra, parte de um conjunto de pressupostos que se constituem como *topoi* discursivos, pontos de partida que reflectem uma herança cultural e um posicionamento físico e epistemológico individuais. Utilizando a noção proposta por Donna Haraway, pensar implica mobilizar os recursos e ferramentas que se possui, projectando o sujeito no objecto e criando novos enquadramentos modos de ver. Só assim será possível uma melhor compreensão da realidade, especialmente da realidade social, por aproximações sucessivas, reveladoras da subjectividade do investigador mas, acima de tudo, da multidimensionalidade, polivalência e parcialidade dos fenómenos e da sua ligação numa teia invisível de inter-relações. Criar estruturas interpretativas, imaginar relações de causalidade plausíveis e epistemologicamente ancoradas, implica um compromisso do investigador com a realidade e com o futuro que dela deriva, tal como acontece com o criador de ficção científica.

PARTE I

ENQUADRAMENTO TEÓRICO

CAPÍTULO I
MAPEAMENTO CONCEPTUAL

Ficção Científica enquanto Género de Fronteira

A ficção científica é um fenómeno híbrido, de fronteira, onde confluem a história, a ciência e a religiosidade, e onde se combinam a fantasia e a realidade, a racionalidade e a imaginação, o encantamento e a crítica, passados alternativos, presentes possíveis e futuros imaginados.

É no ponto de intersecção de todas estas coisas, entre religião e ciência, entre realismo e fantasia, entre ciências humanas e físicas, que encontramos esta nova forma de imaginação verosímil, um género que emerge em todo o seu esplendor no século XX, século em que, contraditoriamente, é fornecida a maior quantidade de explicações e a menor quantidade de certezas. Como resume brilhantemente Eduardo Prado Coelho:

“Com Copérnico, o homem deixou de estar no centro do Universo. Com Darwin, o homem deixou de ser o centro do reino animal. Com Marx, o homem deixou de ser o centro da história (que, aliás, não possui um centro). Com Freud, o homem deixou de ser o centro de si mesmo (que também nem sequer existe, é apenas um lugar vazio, uma brecha, uma voragem) e aprendeu que ele próprio é constituído por uma estrutura, a estrutura da linguagem.”¹

Mas podemos ainda acrescentar a este ruir de certezas do século XX que as guerras mundiais, os desastres ecológicos e as reflexões epistemológicas erodem a fé no racionalismo e na possibilidade de uma ciência objectiva, pura e descomprometida, do mesmo modo que o *crash* da Bolsa de 1929, o Macarthismo e o acentuar das desigualdades abalam o sonho capitalista e democrático americano, e Estaline (e a posterior queda do muro de Berlim) abalam a utopia socialista. A razão, enquanto instância de clarividência, capaz de distinguir o justo do injusto, o verdadeiro do falso, o bem do mal, enquanto fonte de bom senso moral, económico ou político, parece fatalmente ferida, privando a humanidade da sua principal ferramenta mental.

¹ Coelho, s/d: XXXVIII.

Esta convulsão paradigmática, vivida desde finais do século XIX, dá origem a novas grelhas e novas concepção de tempo, espaço e humanidade. Scholes (1975: 35) aponta Darwin como o principal responsável pelo fim do Homem Histórico (*Historical Man*) ao expandir o sentido do tempo e dar à humanidade um papel transitório no lento e longo processo de desenvolvimento das espécies, e considera os contributos de Einstein, Kohler e Lévi-Strauss essenciais para a emergência do Homem Estrutural (*Structural Man*). Carl Malmgren (1991: 4), por seu lado, considera Charles Lyell² o grande responsável pela substituição do tempo bíblico pelo tempo geológico (de mudanças lentas, provocadas por causas naturais durante vastos períodos de tempo), sem no entanto excluir o contributo de Darwin e das novas ciências emergentes³, considerando que todos estes factores contribuem para a erosão de uma concepção de tempo estático ou cíclico, impossibilitando qualquer noção de tempo original ou de teleologia.

A partir de finais do século XIX, com o contributo das mais diversas áreas e ciências emergentes e em afirmação, de Darwin a Freud, as ideias de princípio e fim, de origem e finalidade, são substituídas pelo conceito de evolução, de uma inevitável mudança gradual e irreversível ao longo do tempo. O universo continua a funcionar com leis, mas deixa de obedecer a qualquer plano ou propósito. A existência humana passa a ser vista como um acaso e a humanidade passa a depender apenas de si própria. Como resume Scholes (1975: 43), esta visão estruturalista faz da existência humana um acontecimento aleatório, num mundo regido por leis às quais o homem tem de obedecer, mas que não lhe oferecem qualquer propósito nem garantia de triunfo enquanto espécie. O futuro é uma consequência do presente que, por sua vez, resulta de um passado aleatório. Não há plano nem objectivo prévio. O futuro está em aberto e não tem um rumo definido. É uma narrativa em construção. Prevê-lo deixa de ser tarefa de cientistas ou profetas. Qualquer um o pode antecipar, usando apenas como ferramentas a razão e/ou a imaginação. Vários são os

² Publica a obra *Princípios de Geologia* entre 1831 e 1833.

³ De entre as ciências emergentes no século XIX podemos destacar a Biologia, a Sociologia, a Psicologia, a Antropologia e a História.

autores que consideram que a ficção científica resulta, em larga medida, desta expansão temporal e, usando as palavras de Mark Rose (1981: 37), do “choque cultural provocado pela descoberta da posição marginal da humanidade no cosmos”⁴

A ficção científica nasce num momento histórico em que a única regra é a mudança constante. Num mundo assim, pensar o futuro é uma forma de planificação histórica. É uma forma de protesto contra a prisão do presente. Nesta perspectiva (e de algum modo contraditoriamente, uma vez que uma está voltada para o passado e outra para o futuro), a ficção científica e a História partilham algumas características, nomeadamente a necessidade de se mover na linha do tempo e de criar um distanciamento temporal para compreender o presente. Partilham ainda a mesma necessidade didáctica ou até preventiva, mostrando, alertando, projectando cenários, apontando os erros passados, presentes e futuros.

Um dos autores que defende a existência de uma clara relação entre a ficção científica e a História é Edward James (1994: 113), argumentando que ambas obrigam a uma reconstituição mais ou menos ficcional do mundo real, à exploração de diversas possibilidades, e recorrem à especulação como ferramenta metódica. História e ficção científica partilham a mesma vontade de entender o tempo (passado ou futuro) e movem-se no campo das hipóteses (do que poderá ter sido ou do que poderá ser). Pode mesmo defender-se, como faz Roberts (2000: 33 e ss.), que a ficção científica não é profética mas nostálgica. Assenta num fascínio pelo passado e não pelo futuro⁵. Para este autor a ficção científica não nos projecta para além do presente. Pelo contrário, ela conta-nos histórias do passado, sendo por isso um modo historiográfico, uma forma de escrever simbolicamente sobre o que já foi, mesmo quando o cenário é o futuro longínquo.

⁴ No original: “*Science fiction is in large part a response to the cultural shock created by the discovery of human’s marginal position in the cosmos.*”

⁵ Alguns dos argumentos que o autor apresenta para fundamentar esta ideia são, no entanto, contestáveis uma vez que implicam uma noção alargada de ficção científica que combina elementos da fantasia e do romance de aventuras, como acontece nos exemplos a que recorre: o filme *Star Wars* (Lucas, 1977) e o livro *Dune*, de Frank Herbert (1965), ambos fundados numa retrovisão.

Este argumento parece excessivo. Talvez a ficção científica seja, na realidade, nostalgicamente profética ou profeticamente nostálgica. Ou nenhuma das duas coisas. Talvez seja apenas uma deslocação do presente. Quer se situe ‘*Há muito tempo atrás*’ como no filme *Star Wars*, quer no século duzentos e onze como no livro *Dune*, a ficção científica é sempre uma heterocronia, um tempo outro, um desdobramento da realidade, que se situa num horizonte omnitemporal⁶. Um exemplo disso são as narrativas de ‘história alternativa’, um subgénero dentro da ficção científica, em que o tempo é concebido não como uma linha única mas como um número infinito de linhas paralelas, cada uma representando um presente, um passado e um futuro possíveis, lembrando que o passado já foi um presente onde se concretizaram as possibilidades que deram origem a um futuro que agora é presente.

A Ficção Científica e o Sublime

Apesar dos pontos de proximidade entre a ficção científica e a História, uma das características que as distingue é a presença do *sublime*, do transcendente, do que está para além e para lá de nós. Esta presença manifesta-se na escolha dos títulos das primeiras revistas do género (*Astounding*, *Amazing*) que prometem encontros com o fantástico e o extraordinário.

Segundo Edward James (1994: 104), o sublime pode definir-se como “um sentimento de desamparo e terror que surge com a consciência da fragilidade e pequenez do ser humano perante o poder e magnitude do Universo”⁷ onde, pode acrescentar-se, será provável existir o absolutamente Outro, seja ele divino ou monstruoso. No entanto, esse

⁶ A expressão *omni-temporal horizons* é usada por Darko Suvin (1979: 20-21) para caracterizar o tempo da ficção científica (que partilha este horizonte omnitemporal com o tempo empírico da literatura naturalista), distinguindo-o do tempo primordial (acima do tempo) do mito, o passado fora do tempo do *folktale* e o tempo extra-histórico (além do tempo) da fantasia.

⁷ No original: “A feeling of helplessness and terror when humans realize their frailty and small size in the face of the might and magnitude of the Universe.”

terror é frequentemente acompanhado por sentimentos como a admiração, o encantamento ou maravilhamento, qualquer dos conceitos servindo de aproximação semântica ao intraduzível *sense of wonder*, presente na ficção científica e na religião.

Muitos são os autores que defendem a existência de uma relação directa entre a ficção científica e a religião. Alguns vão mesmo mais longe, sugerindo que a ficção científica vem preencher um papel que antes cabia à religião. A racionalidade e as “verdades” científicas contribuem largamente para a erosão da fé e dos dogmas religiosos enquanto grelhas de leitura da realidade. Mas falham elas próprias pela incapacidade em alimentar o *sense of wonder*, por conterem implícita a promessa que o universo pode ser conhecido e a alteridade dominada. A ficção científica recupera o temor e encantamento religiosos, traduzidos no discurso validado da ciência, projectando noutra espaço e noutra tempo algumas das características das narrativas míticas e místicas. Permite a celebração da ciência e da tecnologia e, ao mesmo tempo, o encontro com a alteridade cósmica.

O próprio fenómeno de *fandom*, associado à ficção científica, aproxima-se do culto organizado, com rituais próprios. James (1994: 135 e ss.) reforça esta ideia considerando que os fãs se sentem uma espécie de profetas do futuro, sendo possuidores de uma verdade que o homem comum ignora, dotados de um espírito missionário (necessidade de educar as pessoas para o progresso) e encontrando no espaço uma espécie de terra prometida.

Uma outra abordagem à relação entre ficção científica e religião é sugerida por Robert Scholes (1975). Para este autor a ciência e a religião partilham de uma mesma vontade de provar que a verdadeira realidade está para além do senso comum. Condicionada pelo ideal de objectividade, a ciência apenas o pode fazer socorrendo-se de uma linguagem formal e unívoca. Enquanto texto ficcional, a ficção científica é mais livre, partilhando com a religião o mesmo mecanismo narrativo, a que ele chama *fabulação*. A fabulação serve o objectivo de mostrar que a realidade vai além daquilo que pode ser empírica e imediatamente captado. Na ficção científica, ‘ir além de’ assume normalmente um sentido de deslocação (espacial ou temporal) e não de radicalidade metafísica ou transcendência divina, como acontece na religião. No entanto, no limite do infinito não é

impossível encontrar deus, deuses ou demiurgos, e muitos textos de ficção científica resultam destes encontros improváveis. Para Tom Woodman⁸, a tendência para mistificar a ficção científica acentua-se na segunda metade do século XX, depois do reconhecimento de que a ciência falhara em cumprir os seus objectivos e em fornecer valores. Daí que a geração de escritores de ficção científica da década de sessenta, num movimento que fica conhecido como Nova Vaga e que reflecte tendências culturais mais genéricas, oriente as suas narrações num sentido mais espiritual e místico. O mesmo autor faz também um levantamento dos temas onde ficção científica e religião se intersectam: o encontro com a diferença, a compreensão do cosmos, os limites da ciência (éticos e metodológicos), a criação da vida, as potencialidades do espírito humano e a natureza do criador.

Podemos ainda referir o carácter religioso da ficção científica na sua forma mais concreta e menos ficcional, um dos muitos encontros da ficção científica com a realidade. Num artigo publicado no início da década de cinquenta, L. Ron Hubbard, um escritor que escrevia ficção científica para as revistas do género, cria uma nova ciência que designa *science of dianetics*. A *dianética* era um processo que servia para elevar o indivíduo a um estado mental saudável, afastando as memórias traumáticas do passado (designadas *engrams*), através de um processo semelhante à confissão (a que Ron Hubbard chama *auditing*). No final deste processo, a pessoa veria aumentado o seu vigor físico e mental, aproximando-se dos super-heróis que, por essa altura, habitavam as bandas desenhadas. O problema que se colocava a Hubbard para que a sua ciência fosse validada, era a dificuldade em encontrar pessoas que apresentassem os resultados desejados depois da aplicação do método. A resolução deste problema faz com que a sua 'ciência' de auto-ajuda se transforme num fenómeno religioso. Em 1952, Hubbard publica *The History of Man*, onde explica que as

⁸ *Science Fiction, Religion and Transcendence*, in Parrinder, 1979: 110 e segs.). Nas palavras do autor: "Metaphysics and theology have arisen naturally out of the genre's common themes, the limits and ethics of science, time, eternity, creation, and out of its radically future orientation. At the furthest limits of its development towards theology, a very specific 'theologizing' occurs; that is, the exploitation of a range of speculations about the nature of God, from the mad god of Dean Koontz's *A Darkness in My Soul* (1972), through the imperfect deity of Lem's *Solaris*, and the incompetent one, powerless to bring about the end of the world in Mark Geston's *Out of the Mouth of the Dragon* (1969), to the majestic but impersonal and indifferent *Star Maker* (1937) of Olaf Stapledon." p.126.

memórias traumáticas do passado (*engrams*) podem resultar de experiências vividas em vidas anteriores, o que dificulta o processo de limpeza e purificação. Só depois de terem sido removidos todos os *engrams* se poderá alcançar o estado de pureza e perfeição final, o *clear total*, que origina o que ele chama *Operating Thetan*.

Na cosmogonia de Hubbard, os *Thetans* eram os criadores do Universo. Omnipotentes e imortais, tinham criado mundos como forma de divertimento. Quando se cansaram, abdicaram dos seus poderes para habitar alguns dos mundos que haviam criado. Esta teoria implicava que todos os humanos fossem *Thetans* adormecidos debaixo de múltiplas camadas de *engrams*, adquiridas nas sucessivas reencarnações, e cuja remoção constituiria um processo naturalmente longo e moroso.

Apesar de não apresentar nenhum *Operating Thetan* para comprovar a sua teoria, a promessa de imortalidade e divinização foi suficiente para garantir seguidores. No Verão do ano em que publicou o artigo fundador da *Dianética*, já existiam quinhentos grupos de ‘auditores’ nos Estados Unidos. Em 1954, a designação *Dianética* já passara a *Cientologia* e oficializava-se como *Igreja da Cientologia*⁹.

L. Ron Hubbard compreendeu que os ingredientes da ficção científica misturados com uma dose de misticismo, uma porção de psicologia, uma pitada de neologismos, cobertos com a promessa de super poderes e vida eterna, constituíam uma receita que poderia atrair milhares de fiéis.

Numa forma teoricamente menos elaborada e sem esta institucionalização, um outro culto, directa ou indirectamente derivado da ficção científica, surge também nas décadas de quarenta e cinquenta do século passado: a *ufologia*. Desde o Verão de 1947, altura em que o empresário de Idaho, Kenneth Arnold, afirmou ter visto objectos voadores não-identificados (OVNI, no original *Unidentified Flying Object* – UFO), que a crença nos

⁹ De acordo com Clute e Nicholls (1993: 1078), a palavra “cientologia” foi criada por Hubbard, que publica em 1955 a obra *This is Scientology: The Science of Certainty*, e no ano seguinte *Scientology: The Fundamentals of Thought*. A Igreja da Cientologia cresce e expande-se para fora dos Estados Unidos. Durante as décadas de 1960 e 1970, Ron Hubbard acaba por ser condenado em tribunais americanos e franceses por burla e extorsão, embora o movimento religioso tenha continuado a atrair novos membros.

OVNI cresceu, alimentada e moldada por várias narrativas ficcionais que cultivam a teoria da conspiração e alguma paranóia, ampliadas por sua vez pelos contextos sócio-políticos de cada época. Neste caso, podemos considerar que estamos perante uma relação dialéctica entre a realidade e a ficção sem que esteja claro o ponto de origem: a realidade pode ter dado origem à ficção ou a ficção dado origem à realidade, mas ambas se alimentam e reprojectam mutuamente, constituindo-se como grelhas de leitura da realidade com referentes comuns.

Em relação a esta zona de fronteira, podemos concluir, como Tom Woodman (*id.*: 128), que o que liga a ficção científica e a religião é o interesse comum em transcender a realidade presente e compreender o futuro do homem, a dimensão cósmica que ambas têm e o temor que deriva de compreendermos a nossa pequenez quando contemplamos as estrelas¹⁰. Mas, em última análise, estas são as características e objectivos comuns a todas as formas de conhecimento humano. É a necessidade de transcender o presente, de antecipar o futuro, de superar a pequenez, de vencer o temor, que impulsionam a humanidade no esforço de descodificar o universo. Isto pode conseguir-se usando a religião, a ciência ou a ficção. Em qualquer um dos casos, acreditar nas explicações fornecidas pelas formas racionais de conhecimento ou pela ficção é sempre uma questão de fé ou de suspensão de descrença (*suspension of disbelief*).

Dependendo da conjuntura histórica, cada uma das formas de explicação poderá beneficiar alternadamente de maior credibilidade ou de maior poder. O descrédito na religião pode levar a uma maior confiança na ciência e a um refúgio na ficção. O descrédito na ciência pode conduzir a um aumento da importância da religião e da ficção como formas de organização e simplificação do real. São todas companheiras de viagem, mas a viagem assume-se muitas vezes como competição.

¹⁰ Nas palavras do autor: “What finally links religious aspirations and the best science fiction is a common interest in transcending our present reality. Both have a cosmic dimension. Both have a common focus on the future of man, an interest especially built into Judaism and Christianity. Cosmic awe, the perspective that comes from contemplating the stars, makes us realize our littleness.”

No entanto nunca se trata apenas de escolher entre ciência, religião e/ou ficção. Apesar de o pensamento ocidental associar frequentemente o conceito de ciência às ciências físicas e o de religião à tradição judaico-cristã, isto corresponde cada vez menos à realidade. Dentro de cada uma das categorias há explicações que se degladiam e lutam pela supremacia num esforço para excluir as restantes¹¹, à imagem do que acontece por vezes entre os vários géneros ficcionais. A ficção científica, assumindo-se como forma de discurso mais ou menos marginal no interior da própria cultura popular, combina ingredientes das várias visões do mundo, constituindo-se como uma grelha alternativa de leitura que distorce da realidade que é e projecta o que poderá ser, obrigando o leitor a reconfigurar o presente dentro de um registo epistemológico científico, mas sem abandonar o maravilhamento religioso.

A Ficção Científica e a Ficção

Mantendo o registo de transgressão de fronteira, a ficção científica é ainda habitada por outras contradições. O seu carácter híbrido, patente na combinação dos dois termos constituintes da expressão, pode ainda ser observado na análise de cada um deles.

A Ficção Científica segundo Scholes

Aparentemente a palavra ficção é relativamente unívoca, sendo pacífica a sua interpretação. Ficção é ficção. É uma mentira (em termos de correspondência lógica), narrada com suficiente verosimilhança para que se torne verdade para o leitor enquanto este mantiver o estado de ‘suspensão de descrença’. Scholes (1968) faz uma análise etimológica das palavras *facto* e *ficção*, derivadas dos verbos *facere* e *ingere*, ambos com o significado “fazer” (*to make*). No entanto, apesar da semelhança original, cada um dos verbos

¹¹ O que é mais óbvio no caso da religião (que é essencialmente afectiva), embora também seja visível em certas relações entre as ciências humanas e as ciências físicas.

teve uma sorte diferente no mundo das palavras. “Facto” ficou associado à realidade e à verdade, enquanto “ficção” se associa à irrealidade e à falsidade. Esta dicotomia, segundo o autor, nunca pode ser absoluta. Para que possa sobreviver, o facto tem de se tornar ficção, tem de se tornar parte do imaginário colectivo e ser narrado. Do mesmo modo não podemos encontrar a ficção na sua forma pura. Ela é sempre uma reconfiguração de elementos reais, de factos. Daí que o facto e a ficção nunca se possam encontrar no seu estado puro e sofram sempre, em maior ou menor grau, de um processo de contaminação mútua. Por isso, a ficção nunca pode ser considerada em termos absolutos e deve ser avaliada em termos relativos, contendo no seu interior vários graus. A radicalização destes graus cria uma nova dicotomia. Desde o século XVIII que a tradição literária estabelece uma cisão entre realismo e fantasia. A classificação é feita com base na relação existente entre o mundo ficcional e o mundo empírico. Este último fornece a grelha a partir da qual podemos avaliar o grau de proximidade ou afastamento da narrativa em relação à realidade. E uma vez mais o *facere* impõe-se. O realismo, mais positivo e factual, mais próximo do mundo empírico, acaba por se tornar forma literária dominante, o *mainstream*, a partir do qual as formas menores derivam ou se desviam.

Baseado nesta nova dicotomia, Scholes (1968) faz a distinção entre *realismo* (romance realista) e *romance* (novela fantástica), considerando que o primeiro assenta, fundamentalmente, numa questão de percepção. Constitui-se como um relato subjectivo do mundo tal como é percebido/percepção pelo autor. Já o *romance* (novela fantástica) é uma questão de visão. Implica um maior distanciamento em relação ao mundo do que aquele que é expresso pelo realista. No entanto, conclui que as grandes obras de ficção resultam da mistura entre *realismo* e *romance*, entre percepção e visão. Dentro do romance, estabelece ainda vários padrões possíveis: a ascensão cómica, a queda trágica (apresentam um mundo ordenado - romance), a ascensão satírica, a queda patética e a demanda anti-heróica (invertem os valores do mundo empírico – têm um efeito irónico: são sátiras ou anti-romances).

Mas, do mesmo modo que considerara *facto* e *ficção* inseparáveis, Scholes (1975: 5-6) vai defender que qualquer um dos modos literários falha em relação aos seus objectivos narrativos puros. O realismo porque é incapaz de relatar o mundo sem o reconfigurar; a fantasia porque não constrói sem copiar, limita-se a distorcer o que existe. Realismo e fantasia contaminam-se: não há criação sem cópia nem cópia sem criação¹².

E é no espaço de fronteira onde se intersectam o realismo e a fantasia que surge a *ficção científica*, um género subversivo¹³ em que a *poiesis* assumidamente se ancora na *mimesis*. Ao contrário do realismo, que pretende oferecer um retrato do mundo como ele é, ou da fantasia que pretende afirmar o que o mundo não é, a *ficção científica* mostra o que esse mundo poderá ser. Não parte dele para o negar (*fantasia*) nem para o afirmar (*realismo*), mas para mostrar que (e como) poderá ser diferente.

Uma das razões para isso é o *facto* de o horizonte da *ficção científica* ser omnitemporal e omniespacial, desobrigando o autor da adesão ao mundo empírico. Na realidade, obriga-o a que o mundo retratado não seja o mundo empírico. Por isso, o autor é livre para imaginar, especular e extrapolar outros tempos e outros espaços. No entanto, ao contrário da fantasia, só o pode fazer dentro dos limites do possível, do provável, do verosímil, mantendo assim a proximidade com a realidade que lhe dá origem.

A esta forma de narrativa, que se distancia da realidade na medida necessária para a poder confrontar, para explorar as diferenças provocadas por essa distância, Scholes vai chamar *fabulação* (ou *romance didáctico*).

A *fabulação* é, segundo Gary Wolfe (1986: 35), o termo usado por Scholes para designar a *ficção* que apresenta um mundo radicalmente descontínuo em relação ao mundo empírico, embora mantenha com ele uma relação cognitiva. Assim, a *ficção científica* é, mais

¹² Scholes (1968: 7) traduz esta ideia usando os termos gregos *mimesis* (imitação) e *poiesis* (criação).

¹³ Seguindo esta linha de raciocínio Rose (1981: 21) conclui que a *ficção científica* é a única forma narrativa realmente subversiva: “*Science fiction, however, challenges our sense of the stability of reality by insisting upon the contingency of the present order of things. Indeed, science fiction not only asserts that things may be different; as a genre it insists that they will and must be different, that change is the only constant rule and that the future will not be like the present. One might call fantasy a conservative form, whereas in principle, science fiction might be called subversive.*”

do que uma ficção, uma *fabulação*, uma resposta literária à necessidade de adaptação à rapidez do desenvolvimento científico-tecnológico e à alteração das condições de vida sentidas nos últimos dois séculos. E porque reflecte e responde às condições específicas de existência da época actual, à consciência de que o Universo é um sistema de sistemas, uma estrutura de estruturas, Scholes vai acrescentar o termo *estrutural*¹⁴.

Para reforçar esse estatuto, Scholes (1975) acrescenta que a ascensão da *fabulação estrutural*/ ficção científica enquanto género narrativo deriva da incapacidade da(s) forma(s) narrativa(s) dominante(s) em fornecer os elementos necessários para a satisfação equilibrada das duas funções inerentes a qualquer ficção: a sublimação, que permite aliviar a ansiedade e as pressões do quotidiano, contribuindo para o reequilíbrio do indivíduo, e a cognição, o elemento que permite o enriquecimento e a recompensa mental. Para ele, qualquer narrativa é limitada se satisfizer apenas uma das necessidades. Os dois ingredientes têm de estar equilibrados, o que raramente acontece uma vez que, na literatura realista *mainstream*, a cognição está muitas vezes afastada da sublimação, e nas formas literárias menores (populares) a sublimação está quase sempre desligada de qualquer elemento cognitivo¹⁵. E seria neste vazio, criado pelas insuficiências das formas narrativas dominantes, que, segundo Scholes, habitaria a ficção científica (ou *fabulação estrutural*), o género narrativo capaz de fornecer as doses certas de sublimação e cognição, constituindo-se como uma sublimação cognitiva ou uma cognição sublimativa, dependendo da necessidade dominante.

¹⁴ O estruturalismo vai influenciar o trabalho de grande parte dos críticos de ficção científica e fantasia, nomeadamente Mark Rose, Darko Suvin, Samuel Delany, Eric Rabkin e Robert Scholes. Gary Wolfe define-o como “*essentially a methodology whose use in literary scholarship derives from various techniques of segmenting phenomena into discrete parts and analyzing the relationship of those parts to each other and to larger structures.*” (1986: 124).

¹⁵ Apesar de se aceitar genericamente este argumento, ele é redutor em dois aspectos: por um lado assume que qualquer narrativa ficcional deve satisfazer funções psicológicas estruturais, reduzindo a história da literatura a um pressuposto mecanicista; por outro justifica a ficção científica como uma consequência funcional necessária dessas mesmas necessidades, minimizando todos os outros factores que se encontram na génese do fenómeno.

A Ficção Científica segundo Darko Suvin

Uma outra definição que combina os mesmos ingredientes, embora com designações e em doses diferentes, é avançada por Darko Suvin.

Para Suvin (1979), a ficção científica está entre o realismo e a literatura fantástica, considerando que lhe é indispensável um elemento cognitivo sem o qual não passaria de fantasia ou *fairy tale*. Mas, em vez de lhe chamar *fabulação cognitiva*, prefere a designação de ‘literatura de distanciamento cognitivo’ (*literature of cognitive estrangement*).

O distanciamento ou estranhamento (*estrangement*) é, para Suvin, aquilo que distingue a ficção científica da ficção naturalista (realismo) que adere ao mundo empírico ou *zero world*¹⁶. O termo *estranhamento* é usado no princípio do século pelo formalista russo Viktor Shklovsky (1893-1984) e vulgariza-se depois de Bertolt Brecht (1898-1956) o ter aplicado para significar a técnica de desfamiliarizar ou alienar um objecto conhecido¹⁷. No entanto, John Clute (*apud* James, 1994: 111) argumenta que, na ficção científica, o movimento de estranhamento é inverso: não se pretende alienar um objecto conhecido, mas familiarizar o desconhecido. Poderá acrescentar-se que o leitor de ficção científica faz simultaneamente os dois movimentos: familiariza o desconhecido e, nesse processo, aliena o conhecido, criando o distanciamento crítico para uma nova leitura do real.

Para Suvin, a desfamiliarização, o distanciamento, constitui o enquadramento da ficção científica, embora não o considere o único aspecto distintivo, uma vez que é partilhado com as formas narrativas ligadas à fantasia, constituindo uma categoria específica a que ele chama *estranged fiction*. O conceito operacional que permite distinguir a ficção científica é o *novum*. Mantendo a forma etimológica original, *novum* serve para designar a novidade, a inovação, a mudança que permite *desfamiliarizar* o mundo, criando a descontinuidade ou desvio em relação ao *mundo zero* que vai conduzir à interpelação crítica a que Scholes chamou *fabulação*.

¹⁶ Suvin (1979) usa a expressão *zero world* para designar o mundo empírico, o real imediato.

¹⁷ Na definição de Brecht: “A representation which estranges is one which allows us to recognize its subject, but at the same time makes it seem unfamiliar.” (Brecht *apud* Suvin, 1979: 6).

Este *novum* deve dominar toda a narrativa, deve promover uma mudança em todo o universo da história, deve ser hegemónico, determinando toda a lógica textual, embora possa distinguir-se quanto ao grau de magnitude, que pode ir desde uma discreta invenção tecnológica até uma diferença radical no contexto, agentes e/ou relações.

Independentemente da sua magnitude, o *novum* deve introduzir uma deslocação da realidade (*reality displacement*), conduzindo a um duplo movimento de oscilação na dialéctica de familiarização do estranho e de estranhamento do familiar: do mundo empírico para o *novum* da narrativa (permitindo com isso a compreensão dos acontecimentos narrados); e da narrativa para o mundo empírico (obrigando a olhá-lo de modo diferente).

Tal como em Scholes, é neste movimento que encontramos o elemento cognitivo e é aqui também que radica a dimensão científica da ficção. Se o estranhamento a afasta do realismo, a cognição permite distingui-la das outras formas de fantasia.

O *novum* suviniano e a descontinuidade scholesiana têm de ser cognitivamente fundamentados pela lógica racional. A *desfamiliarização* e a *fabulação* são comuns a formas de literatura e pensamento que ultrapassam a superfície empírica da *physis*, mostrando que há algo acima ou além da aparência das coisas, daí que Suvin mantenha a ficção científica ligada ao mito e à fantasia, e Scholes considere que a fabulação (dogmática) é uma das formas privilegiadas de narração religiosa. Mas, ao contrário destas formas narrativas meta-empíricas, a ficção científica fundamenta-se numa racionalidade e numa metodologia de tipo científico, escapando assim à metafísica. É neste aspecto que radica a grande diferença entre os universos da ficção científica e os da fantasia, onde tudo é possível por ser manifestamente impossível¹⁸, por escapar de forma absoluta aos limites e leis do mundo empírico.

Suvin postula, assim, que a ficção científica não é fantasia, mas também, e principalmente, que nem toda a ficção científica é *ficção científica*, ou seja, que nem toda a

¹⁸ A expressão é usada por Suvin (1979: 62), que a aplica ao *fairy tale*.

ficção científica é *literatura de distanciamento cognitivo*, como já Scholes afirmara que nem toda a ficção científica era *fabulação estrutural*.

A Ficção Científica e a Ciência

Neste momento, o problema já não é o de delimitar fronteiras que separem a ficção científica da sua vizinhança epistemológica, mas o de estabelecer hierarquias no interior dessas mesmas fronteiras, marginalizando ou expatriando tudo o que ultrapasse os limites do conceito.

A presença do sublime, um horizonte omnitemporal e um género narrativo intermédio entre o realismo e a fantasia, que permite um distanciamento e um olhar crítico sobre a realidade são os requisitos até agora estabelecidos para poder classificar um produto como ficção científica. No entanto, é na dimensão científica que reside a sua maior especificidade.

O oxímoro ‘ficção científica’ traduz um encontro aparentemente improvável entre elementos opostos: a fantasia e a racionalidade, a imaginação e a realidade, o encantamento e a crítica. Mas os primeiros assentam nos segundos. Usando a terminologia de Suvin, a ficção só poderá ser científica se o *novum* introduzido for cientificamente credível. Quando os *nova* não obedecem às leis ou metodologias científicas, a ficção resultante não tem relevância cognitiva. Os produtos desse processo são, normalmente, as fantasias científicas¹⁹ ou os romances de aventuras que se passam no espaço, também eles produtos de fronteira, também eles populares, em que os ícones da ficção científica estão frequentemente presentes, mas com um papel meramente decorativo, uma vez que não obrigam a qualquer distanciamento crítico e se afirmam como produtos de entretenimento, meramente sublimativos.

¹⁹ Suvin critica a fantasia científica, narrativa que se vulgariza durante a década de sessenta, e que ele classifica como “*Science fiction with the rigor removed*” (*ibid.*: 69).

É evidente que a exigência de cientificidade lhe advém do contexto em que nasce. A ficção científica enquanto género constitui-se e consolida-se entre finais do século XIX e meados do século XX, época de forte desenvolvimento científico e tecnológico e de reconfiguração paradigmática. A ciência impõe-se como o horizonte a partir do qual o futuro pode ser imaginado. E, por isso, a construção de um olhar científico (ou *estrutural*, usando a terminologia Scholes) da realidade vai enformar a génese e desenvolvimento da ficção científica enquanto narrativa que, em si própria, se dedica também à reconfiguração do real.

Partindo deste pressuposto, pode ainda argumentar-se que, em termos históricos e narrativos, talvez a ficção científica devesse chamar-se com mais propriedade *ficção tecnológica*. Na realidade, são os instrumentos, os aparelhos e as descobertas que inspiram muita da ficção científica produzida no seu período áureo, enquanto o processo científico de investigar e descobrir, que se encontra frequentemente associado às múltiplas versões de *Victor Frankenstein* – o cientista solitário e louco que, no escuro do seu laboratório, muitas vezes inconsciente e inadvertidamente, coloca em perigo a humanidade com as suas descobertas – traduz desconfiança relativamente à ciência.

A tecnologia, com naves velozes, brilhos metálicos, luzes coloridas e raios laser, tem uma dimensão de encantamento quase mágico. Os instrumentos tecnológicos são manipuláveis e domesticáveis. São extensões de poder que atraem e seduzem. Já a ciência, com as suas fórmulas incompreensíveis e metodologia rigorosa, é hermética. Inacessível e incompreensível para o ser humano comum, inspira mais temor do que fascínio. E, talvez por isso, grande parte da ficção científica é quase *anti-científica*, cumprindo a função epistemológica de obrigar à reflexão sobre os limites e perigos do avanço científico.

No entanto, apesar desta distinção possível, a atitude ficcional em relação à ciência (e/ou tecnologia) pode sempre traçar-se numa relação directa com os contextos histórico-sociais que lhe foram dando origem. Assim, em traços muito gerais, se num primeiro momento a ficção científica foi predominantemente optimista em relação ao futuro da humanidade e às potencialidades da ciência e/ou tecnologia, depois da Segunda Guerra

Mundial assiste-se ao aumento da desconfiança e começam a desenhar-se, com mais frequência, cenários catastróficos e apocalípticos.

Numa outra perspectiva, podemos considerar que, se até meados do século XX dominou uma ficção científica naturalista e física²⁰, a partir da década de sessenta há o predomínio de uma ficção mais antropológica, sociológica e psicológica, que encontra nas ciências sociais e humanas o seu fundamento.

Mas a relação entre ficção científica e ciência não se esgota numa análise do paralelismo entre a sua evolução enquanto género e a ascensão da ciência enquanto forma dominante de conhecimento e apropriação do mundo, nem na comparação entre ciência e tecnologia ou entre ciências físicas e ciências sociais e humanas.

Quer Hugo Gernsback, quer John W. Campbell, dois dos editores de revistas que se podem considerar fundadores da auto-consciência da ficção científica enquanto género autónomo, consideram que esta tem uma função pedagógica e educativa, ajudando as pessoas comuns a perceber a ciência e a perspectivarem o modo como esta pode moldar o futuro. Campbell vai mesmo mais longe, considerando que ficção científica e ciência são duas faces da mesma moeda, usando a imaginação para explorar os limites do universo e alimentando-se mutuamente. Ficção científica e ciência funcionam imaginativamente partindo de hipóteses, de um feixe de possibilidades daquilo que poderá vir a ser criado ou verificado, esbatendo as fronteiras entre o real e o imaginário.

Esta correlação é ainda mais clara nas primeiras gerações de escritores de ficção científica norte-americana, uma vez que estes provinham da área das ciências físicas. Muitos eram cientistas, técnicos ou, no mínimo, consumidores assíduos de revistas científicas. Mas a irrupção da ficção científica na realidade dá-se de uma forma mais concreta no início da década de 1980, quando um grupo de escritores de ficção científica, do qual faziam parte Robert Heinlein, Gregory Benford e Poul Anderson, formam um comité oficial de aconselhamento científico para a política espacial norte-americana (o *Citizen's Advisory Council*

²⁰ Genericamente designada *Hard SF* por oposição à *Soft SF* baseada nas reflexões de tipo social e humano.

on *National Space Policy*), que aconselha o presidente Ronald Reagan a promover a estratégia defensiva que ficou conhecida como *Star Wars*, um dos programas militares mais caros, lançado em 1983 e desactivado dez anos mais tarde.

Há outro paralelismo que se pode estabelecer entre a ficção científica e a ciência. Ambas se constituem como experiências mentais que partem de um ‘E se?’. Aqui o que está em jogo não é já a verdade científica, mas a metodologia da ciência, o trabalho lógico de dedução a partir de uma hipótese explicativa.

Como refere Ursula K. Le Guin (2003: 9), na introdução de *A Mão Esquerda das Trevas*, livro publicado nos Estados Unidos da América em 1968:

“Os métodos e os resultados [do escritor de ficção científica] assemelham-se em muito aos de um cientista que administra grandes quantidades de um aditivo alimentar, purificado e concentrado, a um grupo de ratos, de forma a predizer o que poderá acontecer a seres humanos que comam esse mesmo produto em pequenas doses durante um longo período de tempo. O resultado inevitável parece ser o cancro. O mesmo sucede com os resultados de uma extrapolação.”

Mantendo os termos da comparação com o método científico clássico, o *novum* será a variável introduzida que permite a formulação da hipótese a partir da qual é projectado o universo ficcional. A extrapolação, tal como é apresentada por Le Guin, é a técnica de projectar mundos ou situações imaginárias a partir da realidade existente, obedecendo aos princípios racionais.

A extrapolação é, basicamente, um procedimento lógico e linear em que se aceita a realidade presente para a projectar no espaço ou no tempo, imaginando as articulações daí resultantes. Apesar da popularidade do termo e da sua adopção imediata pela comunidade de ficção científica²¹, alguns autores consideram-no redutor e restritivo, afirmando que muita ficção científica assenta noutro tipo de operações mentais. Em alternativa, sugerem a

²¹ Um dos primeiros registos do seu uso acontece num ensaio de Robert Heinlein, em 1947, onde afirmou que, numa história especulativa de ficção científica, a ciência aceita e os factos confirmados são extrapolados de forma a produzir uma nova situação, um novo enquadramento para a acção humana (Wolfe, 1986: 33). O termo acaba por assumir uma importância tão grande que a primeira revista académica dedicada à ficção científica, fundada em 1959, se designa *Extrapolation*.

especulação, propondo que a ficção científica passasse a assumir a designação de ficção especulativa. Em 1966, Judith Merril chega a propor que a sigla SF (*Science Fiction*) designasse *Speculative Fiction*²². Esta nova designação ganha alguns adeptos na nova geração de escritores e críticos, principalmente por criar uma descontinuidade com a tradição da ficção científica popular, de carácter novelístico, associado às revistas periódicas conhecidas por *pulp fiction*.

A especulação caracteriza-se por ser uma operação mental mais imaginativa do que a extrapolação, assente num desejo maior de transcender a realidade existente. De acordo com Malmgren (1991: 12), a especulação opera metaforicamente enquanto a extrapolação funciona metonimicamente. Na especulação, o sistema de correspondência entre o mundo empírico e o mundo ficcional não é directo. No seu limite, deveria fornecer um universo livre de vestígios de antropomorfismo e antropocentrismo, o que é impossível uma vez que o homem não tem capacidade de representar o radicalmente estranho. Nessa medida, a especulação é sempre relativa e nunca perde de vista o mundo empírico, o que pode levar-nos a considerar que a diferença entre as duas operações é mais de grau do que de tipo. Ambas criam o *distanciamento* (o *estrangement*) que Suvin refere, obrigando a uma leitura analógica. O que as poderá distinguir é a distância cognitiva que impõem a essa leitura.

A transição de uma definição da ficção científica como essencialmente extrapolativa para uma ficção predominantemente especulativa parece estar associada à já referida passagem de um domínio das temáticas ligadas às ciências físicas para reflexões mais próximas das ciências humanas que, embora mantenham a necessidade de coerência e racionalidade, fornecem uma liberdade que a objectividade das 'ciências duras' (*hard sciences*) impede.

Em qualquer dos casos, quer se trate de *hard SF* quer de *soft SF*, quer se opere por extrapolação quer por especulação, a ficção científica está, por definição, obrigada a criar mundos epistemologicamente e ontologicamente consistentes, sendo este o aspecto essencial em que radica a sua cientificidade e, conseqüentemente, a sua especificidade enquanto narrativa ficcional.

²² Clute e Nicholls, 1993: 1144-1145.

Space Opera e Fantasia Científica

É o carácter marcadamente científico, que está na sua génese, na sua história e mesmo na formação dos respectivos autores, que obriga a que o género assente num prolongamento epistemológico. Deve apresentar uma mudança (*novum*) sem ruptura, uma descontinuidade contínua, uma extensão das técnicas e teorias existentes no presente. A sua credibilidade está fundada nessa continuidade, na capacidade de antecipar futuros a partir das premissas que o presente fornece. No entanto, muita da ficção que se auto-designa científica vai além das possibilidades aceites ou aceitáveis, transgredindo a lógica, a ciência e, por vezes, até o mais elementar senso comum, caindo por isso fora dos limites do conceito.

Este tipo de narrativas, que submetem os princípios racionais às estratégias sublimativas, frequentemente mantêm o tom (o *sounds like*) do discurso científico. Recorrem, para isso, a um conjunto de dispositivos textuais partilhados capazes de garantir uma pseudo-racionalidade e pseudo-cientificidade²³, cujos exemplos mais comuns são a hiper-velocidade (o *space warp*), que permite atravessar galáxias sem que decorram centenas de anos, ou a máquina de tradução (*translation machine*), que permite compreender instantaneamente uma linguagem alienígena. Estes dispositivos narrativos, que poderemos designar por pseudo-científico, originam as narrativas que Suvin classificou como ‘não cognitivas’ pela sua banalidade ou incoerência. São formas híbridas, que combinam elementos dos vários tipos de ficção popular, dando origem ao subgénero que ficou conhecido nos Estados Unidos da América como *Space Opera* ou *Science Adventure SF*.

A expressão *space opera*²⁴ (que se poderá traduzir livremente por novela espacial) foi criada, em 1941, por Wilson Tucker, que acrescenta às *horse-operas* (*westerns*) e *soap-*

²³ Rose (1976: 5) chama ‘*flim-flam*’ a este tipo de recursos, que permitem contornar as leis físicas e os conhecimentos científicos.

²⁴ Nas palavras do próprio Wilson Tucker, “*in these hectic days of phrase-coining, we offer one. Westerns are called ‘horse operas’, the morning housewife tear-jerkers are called ‘soap-operas’. For the hacky, griding, stinking, outworn spaceship yarn, or world-saving for that matter, we offer ‘space opera’.*” (apud Westfahl, 2003: 197). Tucker sugere três características para definir a *space opera*: envolve naves espaciais, ou seja vai buscar à ficção náutica muita da sua terminologia e temática uma vez que trata de viagens para zonas desconhecidas, em segundo, as *space opera*

operas (novelas/ melodramas românticos) que entretinham a classe média norte-americana, um novo género de ficção que envolvia naves em longas viagens intergalácticas para zonas desconhecidas (roubando à ficção náutica muita da terminologia e temática), aventuras excitantes, confronto entre o bem e o mal, um enredo simples, personagens planas, e a repetição das fórmulas de sucesso utilizadas nos outros géneros narrativos populares, como policiais ou *westerns*. Frequentemente, os enredos giram em torno de piratas que ameaçam os navegantes espaciais, aventureiros à procura de riqueza em galáxias desconhecidas, agentes interplanetários que perseguem génios do mal, e, invariavelmente, envolvem um herói corajoso e uma dama em perigo.

Pode considerar-se que, neste tipo de história, a ciência, os seus dispositivos e possibilidades são explorados como mero pretexto, ou, no melhor dos casos, como contexto ou cenário em que decorrem aventuras espectaculares.

No entanto, alguns autores apresentam argumentos em defesa da ficção pseudo-científica, considerando que os artifícios usados para superar a grelha de possibilidades que a ciência impõe poderão ser hoje implausíveis, mas que não se podem excluir, visto que os pressupostos científicos actuais podem estar errados. Além disso, estes dispositivos permitem explorar espaços, tempos, contextos e relações que de outro modo estariam vedadas aos criadores de ficção científica. Gary Westfahl (2003: 197) acrescenta ainda que, apesar da pobreza narrativa das *space operas*, estas serviram o propósito de introduzir os leitores na ficção científica enquanto género literário, preparando-os para apreciar os trabalhos mais elaborados e exigentes que se seguiriam.

Um outro tipo de narrativa de fronteira que levanta o mesmo tipo de questões em relação ao rigor científico é a fantasia científica (*science fantasy*). De acordo com Nicholls e Clute (1993: 1061), o conceito nunca foi claramente definido. Foi classificado como um género híbrido onde se misturam elementos da ficção científica e da fantasia, distinguindo-se

são 'yarn', aspecto pelo qual são muitas vezes consideradas meramente escapistas. Em terceiro, são formulaicas, sucumbindo aos enredos de sucesso.

dos subgéneros espada e magia (*sword and sorcery*) e da fantasia heróica (*heroic fantasy*) por não conter necessariamente magia, deuses e demónios, embora estes ingredientes possam aparecer numa forma mais racionalizada de modo a caberem num enquadramento científico.

À imagem da ficção científica, a *fantasia científica* assume a existência de um universo regido por leis naturais, regulares, numa aceitação aparente da validade da *episteme* científica. O que distingue a *fantasia científica* é a irrupção de um ou mais elementos sobrenaturais na superfície aparentemente neutra dos factos, violando leis e/ou contrariando dados empíricos e jogando com os sentimentos que as energias não racionais provocam no ser humano. O *novum* existe, o *estranhamento* acontece, mas a dimensão cognitiva não é satisfeita, explorando-se, em seu lugar, aspectos místicos ou meramente imaginativos.

Segundo Malmgren (1991: 20), o mundo da *fantasia científica* pode violar cinco tipos diferentes de garantias científicas: a própria epistemologia da ciência (quando pressupõe a existência da magia como modo de relação com o mundo), uma teoria científica aceite (quando escolhe ignorar determinados princípios científicos básicos como a unidireccionalidade do tempo), um dado científico aceite (como a impossibilidade de vida humanóide em Marte), um facto histórico (quando assume linhas temporais alternativas) ou uma possibilidade de actuação (quando introduzem entidades cuja morfologia, poderes ou a própria existência contrariam as possibilidades científicas).

Ao fazer esta caracterização tipológica da *fantasia científica*, Malmgren esvazia a ficção científica da maior parte das temáticas que lhe são usualmente atribuídas. No entanto, ao contrário de muitos autores que vêem a *fantasia científica* como uma forma de ficção não cognitiva, em que a racionalidade científica é usada para mascarar uma infracção grosseira às leis naturais e aos dados empíricos, Malmgren considera que é exactamente na área de intersecção entre a ficção científica – que trata do conhecido e do desconhecido – e da fantasia – que trata do real e do irreal – que se encontram as maiores potencialidades temáticas, a possibilidade de mobilizar diferentes protocolos de leitura e a satisfação simultânea das necessidades cognitiva e sublimativa. O mesmo autor considera ainda que é a

partir da intromissão do fantástico que a ciência pode ser questionada como forma (dominante) de apreensão, compreensão e apropriação do real²⁵.

No entanto, em termos gerais, o que Malmgren diz acerca da *fantasia científica* pode ser igualmente afirmado em relação à ficção científica como género de fronteira entre o realismo e a fantasia, como género que desloca, distorce e projecta o presente num futuro (ou num outro presente ou passado alternativos) mais ou menos distante, reflectindo assim sobre as possibilidades e consequências da ciência actual.

Apesar da instabilidade conceptual da *fantasia científica* e da dificuldade em traçar fronteiras claras entre *ficção* e *fantasia* científicas, é aparentemente consensual que a segunda, exactamente pela presença de um elemento não-natural (*sobrenatural* ou *infranatural*, consoante transcenda a *episteme* científica ou fique aquém dos seus critérios), possui uma dimensão mais afectiva, mais emocional, caindo muitas vezes no maniqueísmo moral característico da fantasia.

Fantasia científica e *novela espacial*, unidas no mesmo desrespeito pelos princípios científicos e racionais, estão normalmente associadas a produtos distintos, específicos de determinados momentos da evolução histórica da ficção científica. No entanto, os seus ingredientes aparecem frequentemente associados, originando fórmulas de sucesso mais ou menos garantido.

Um caso exemplar é o filme *Star Wars* (George Lucas, 1977), que origina duas sequelas nos anos que se seguem e três prequelas duas décadas depois²⁶. A dimensão científica (naves, robôs e andróides, armas de destruição maciça, alienígenas exóticos) serve para acentuar a espectacularidade dos cenários onde decorrem as aventuras e onde se

²⁵ No original: “*SF deals with the known and the unknown, fantasy with the real and the unreal. Science fantasy then mediates these two philosophical axes and explores the epistemological assumptions of Sf by interrogating “science” in its broadest sense, i.e., systematic and methodical ways of apprehending, comprehending and appropriating the physical world.*” (1991: 157)

²⁶ Nos títulos originais: *The Empire Strikes Back* (Irvin Kershner, 1980), *The Return of The Jedi* (Richard Marquand, 1983), *The Phantom Menace* (George Lucas, 1999), *Attack of the Clones* (George Lucas, 2002) e *Revenge of the Sith* (George Lucas, 2005).

degladiam as forças do bem e do mal, a luz e as trevas, envolvendo uma dimensão mágica e sobrenatural.

Apesar de ter contribuído largamente para a implantação da ficção científica (pelo menos na sua forma *space opera*) enquanto género cinematográfico, a grande vantagem da saga *Star Wars* em relação a outros filmes reside no aspecto ficcional e não no aspecto científico ou cognitivo. Podemos mesmo afirmar que as possibilidades científicas são pretexto para a espectacularidade, exploradas apenas na medida que estendem horizontes e aumentam a escala.

Podemos então interrogar-nos sobre a cientificidade de um género que se auto-denomina científico, mas que frequentemente excede e viola os princípios da própria ciência, questiona e problematiza os seus limites e consequências e, muitas vezes, a usa como mero cenário ou dispositivo epistemologicamente inútil. De facto, a ficção científica pode aparecer numa forma *pseudo*, *anti* ou até *acientífica* (quando a ciência não é contexto nem pretexto, como acontece nas narrativas de história alternativa). Mas, em qualquer dos casos, desenhasse sempre sobre (ou contra) um fundo epistemológico em que (ainda) domina a fé na razão, nos princípios lógicos, nos dados empíricos, na invariabilidade das leis e na capacidade de decodificar e interpretar o mundo. O discurso da ficção científica é, como na ciência, o da possibilidade, da plausibilidade, da verosimilhança, da probabilidade, da concretude, embora, como afirma Roberts (2000: 32), o movimento da ficção científica vá cada vez mais no sentido da *fabulação*, de uma reconfiguração simbólica do mundo, afastando-se da dimensão estrutural. Talvez possamos resumir esta ideia dizendo que a ciência aparece cada vez menos como *contexto* ou *pretexto* e cada vez mais como *subtexto*.

CAPÍTULO II

MEDIAMORFOSES DA FICÇÃO CIENTÍFICA

Enquadramento Histórico

Uma melhor compreensão da ficção científica como fenómeno cultural que expressa os múltiplos cruzamentos e contradições referidos anteriormente obriga a um percurso pela sua história. Mas dada a complexidade do género é possível traçar múltiplas genealogias, ligadas a vários géneros e subgéneros narrativos. A tradição helenística, o romance medieval, a literatura de viagens extraordinárias e imaginárias, as utopias humanistas, os romances góticos, os contos filosóficos e as lendas populares (*folk tale*) podem encontrar-se numa arqueologia do género.

Do ponto de vista literário, este fenómeno de confluência é absolutamente natural uma vez que os géneros narrativos nascem sempre de outros géneros pré-existentes, num movimento de fusão e transformação que os adapta a novos contextos históricos. E no caso da ficção científica, a alteração rápida das circunstâncias históricas impulsiona este movimento de extensão e adaptação de velhas fórmulas narrativas a novas realidades. O rápido desenvolvimento científico/tecnológico e a progressiva laicização do mundo ocidental são, claramente, os factores histórico-culturais que, desde a sua génese, mais contribuem para a sua afirmação enquanto género. Estabelecida esta premissa, torna-se necessário encontrar as influências mais subtis.

Raízes da Ficção Científica: contextos sócio-culturais e obras precursoras

As evoluções científicas e tecnológicas, que caracterizam a Revolução Industrial, criaram novos modos de produção, novas formas de organização social e uma reorganização geográfica. Homens e mulheres ocidentais deslocam-se para as grandes cidades onde, como resume Rose (1981), vivem desligados de Deus, da natureza e dos outros seres humanos, num estado de solidão espiritual que se prolonga até aos nossos dias. Neste contexto, o aparecimento e desenvolvimento da ficção científica poderá ser entendido como uma forma de restabelecimento dos canais de comunicação entre o humano e o transcendente, num

esforço de dar sentido a um universo cada vez mais estranho e independente, utilizando para isso a validade da *episteme* científica vigente²⁷.

Roberts (2000: 47 e ss.) argumenta num outro sentido, salientando que a ficção científica surge na época dos grandes Impérios e por isso não consiste numa procura do Outro naquilo que de próximo e semelhante pode trazer, mas resulta da necessidade de esbater, erradicar ou domesticar a diferença. A ficção científica seria, nesta perspectiva, uma expressão subconsciente da ideologia imperial, quer se trate dos impérios coloniais do século XIX, quer da hegemonia cultural americana do século XX.

Já para Clareson (1990), a ficção científica é essencialmente o resultado de uma tradição literária que tem origem no Renascimento, provocada por um aumento da atenção ao mundo físico (realçando o fascínio pela expansão marítima e interesse na astronomia de Copérnico) que contribui para a abertura de novos horizontes e perspectivas. Considera ainda que o género resulta do confluir de várias influências: a literatura de viagem extraordinária aparecida em finais do século XVII, a utopia humanista, o romance gótico com a sua dimensão de horror, a temática das guerras futuras (que se desenvolve a partir de finais de XIX como resposta ao crescente armamento das potências europeias imperialistas) e as narrativas populares das *dime novels* norte-americanas onde se desenhava uma crescente admiração pelos cientistas e suas criações.

Aos factores enunciados podemos acrescentar outros que derivam directamente dos avanços nas várias ciências (geologia, física, antropologia, biologia, psicologia, história) e da velocidade do progresso tecnológico que, no final do século XIX, impõem novas concepções de tempo, de espaço e de humanidade²⁸.

²⁷ No original: “The Victorian situation of urban man disconnected from God, cut off from nature, separated from other men, is of course, our own; it is in the nineteenth century that modern age of alienation begins. Science fiction can be understood in the context of nineteenth and twentieth-century spiritual loneliness as a manifestation of our culture’s longing to escape the prison house of the merely human. It may be considered as an attempt to re-establish, in some way that will sustain conviction, even in our technological and post-Christian culture, the channels of communication with the nonhuman world.” p. 53.

²⁸ As transformações ocorridas nos transportes e nas comunicações são ilustrativas destas mudanças.

A laicização do cosmos, a descoberta de novas culturas, o crescimento das cidades, o avanço da ciência e da tecnologia, as novas referências temporais e uma nova concepção de humanidade, são factores que vão contribuir para simultaneamente delimitar e estender horizontes que permitem pensar, heterotópica²⁹ e heterocronicamente, novas formas de alteridade, novas combinações entre o familiar e o estranho, entre o descoberto e o que ainda estava para descobrir.

É no contexto destas múltiplas transformações que começa a surgir uma proto-ficção científica, designação atribuída aos trabalhos que, contendo já alguns elementos distintivos, antecedem a existência do género, sendo por isso classificados retrospectivamente ³⁰. Nestes esboços iniciais da ficção científica encontram-se textos provenientes de múltiplas tradições literárias. Em 1516, Thomas More publica *Utopia*, um texto que descreve uma ilha redonda, idêntica ao Reino Unido, com recursos naturais idênticos e uma economia baseada na agricultura. O seu regime político é a democracia, não existe propriedade privada, a riqueza é desprezada e a população é feliz. Além do próprio termo, Thomas More deixa como legado a ser explorado pela ficção científica o método de reflexão crítica sobre a realidade concreta através de realidades imaginadas, sem o recurso a dispositivos místicos ou mágicos.

Ainda no século XVII, como resultado da contínua expansão do mundo conhecido, começam a surgir múltiplos relatos de viagens extraordinárias e imaginárias que Brian Stableford (2003: 15 ss.) classifica como ‘fantasias utópicas’, de que é exemplo *New Atlantis* (escrita em 1617, publicada em 1627) de Francis Bacon, ‘fantasias satíricas’ como no caso de *Gulliver’s Travels* (1726), de Jonathan Swift, ou ‘viagens fantásticas’ interplanetárias como

²⁹ Segundo Bruce Franklin (1966: 144), heterotopia (lugar diferente) é um termo sugerido por Robert Plank para designar os trabalhos ficcionais que retratam mundos diferentes incluindo viagens extraordinárias, utopias e distopias. Do mesmo modo heterocronia (tempo outro) poderá servir para designar os diferentes registos temporais que podem existir na ficção científica.

³⁰ Wolfe (1986: 95) define proto-ficção científica como um termo geral usado para designar *science fiction-like works* de uma era anterior à constituição do género, que para Brian Stableford termina em 1818 com a publicação de *Frankenstein* de Mary Shelley, e para Peter Nicholls (que criou o conceito de proto-ficção científica) acaba algures no início do século XIX, com a Revolução Industrial.

L'Autre Monde (com publicação de alguns fragmentos em 1657 e 1662) de Cyrano de Bergerac³¹.

Para Stablesford (*id.*), o grande problema destas narrativas era a ausência de um dispositivo que lhes permitisse dilatar as fronteiras do espaço e, principalmente, do tempo. O sonho ou o sono eram o único meio plausível de aceder ao futuro e as estruturas narrativas ficcionais tradicionais impediam a especulação séria sobre as implicações do presente. Por isso, realça a obra de Edgar Allan Poe, que aponta como exemplo da procura de formas literárias para expressar a estética das descobertas científicas. Mark Hillergas³² considera mesmo que Poe é o escritor do século XIX que mais contribuiu para a emergência da ficção científica enquanto género antes do aparecimento de Verne e Wells, destacando as obras *The Facts in the Case of M. Valdemar* (1845) e *The Unparalleled Adventures of One Hans Pfaal* (1835).

Apesar da evolução e da diversificação temática subsequentes, talvez seja na literatura de viagem imaginária que encontramos a essência do género. A ficção científica é, em larga medida, a continuação possível das viagens extraordinárias realizadas pela humanidade, num mundo em que já não há mais espaço para descobrir ou conquistar. A atracção pelo desconhecido, a vontade de encontrar e dominar a diferença, o espírito de aventura e a conquista territorial, que levaram os europeus ao Novo Mundo e os americanos ao velho oeste, continuaram a impulsionar o Ocidente para novos horizontes. E no século XIX, com a decadência dos impérios e a conquista do oeste americano, havia já a consciência (expressa no genérico da série *Star Trek*) de que o espaço era a derradeira fronteira. A iconografia e terminologia náutica e militar, os dispositivos tecnológicos que permitem a navegação no espaço ou no tempo são também sintomáticos desta ancoragem do género na literatura de viagem extraordinária. As metáforas da viagem e do império

³¹ Poderemos referir a *Peregrinação* de Fernão Mendes Pinto, publicada postumamente em 1614, como exemplo português de narrativa de viagem, embora situada entre o registo histórico e a ficção.

³² *The Literary Background to Science Fiction*, in Parrinder, 1979: 2-17.

podem aplicar-se à própria ciência, que avança, conquista, domina e abre novos horizontes, reconfigurando os limites do desconhecido.

Filição do Gênero

Num registo diferente do da viagem imaginária, Mary Shelley publica, em 1818, *Frankenstein*, um romance gótico que muitos apontam como a primeira obra que, retrospectivamente, se pode classificar como ficção científica. Na realidade, o *Frankenstein* de Shelley é a primeira narrativa anti-científica³³, que expressa, na forma de romance, o medo do progresso, o encontro com o outro, os perigos da ciência, a manipulação da vida, a fronteira entre o humano e o não humano e o sentimento de solidão e alienação que se traduz no drama de uma criatura que desperta para a consciência num universo estranho e hostil, temas que serão a base de grande parte das narrativas do gênero ao longo dos séculos que se seguirão. Para Malmgren (1991: 3), a visão implícita na obra de Mary Shelley é profundamente inovadora, uma vez que antecede as teorias de Darwin e Lyell, que, como já foi analisado, estão na gênese da expansão de horizontes explorada pela ficção científica.

No entanto, apesar de vulgarmente se apontar o *Frankenstein* como o texto fundador, vários autores consideram que os verdadeiros pais do gênero são Jules Verne e Herbert George Wells, não só pelas características das narrativas que produzem, mas também pela quantidade de obras publicadas por cada um deles, reveladora de uma auto-consciência e intencionalidade que lhes garantem a uniformidade que não se pode encontrar na obra de Mary Shelley.

Edward James (1994) destaca a importância de Wells, considerando-o a figura central na transformação do romance científico em ficção científica ao estabelecer a agenda temática em que o gênero assentará: a vida no futuro e a viagem no tempo (*The Time*

³³ Como refere McCracken (1998: 206), “It is ironic and perhaps indicative that the first major science fiction novel is essentially an anti-science anti-progress science fiction novel. Mary Shelley was obviously feeling the hot breath of the winds of change, and felt someone should hold up a warning sign to the effect that Science and Progress weren’t necessarily going to result in the best of everything.”

Machine, 1895), a criação artificial de vida, o humano e o não humano, e o cientista louco e os perigos da ciência (*The Island of Dr. Moreau*, 1896; *The Invisible Man*, 1897), o encontro com seres alienígenas, a invasão da Terra (*The War of the Worlds*, 1898), a utopia (*A Modern Utopia*, 1905) e a distopia (*When the Sleeper Wakes*, 1899), inventos científicos (*The New Accelerator*, 1901, *The Food of the Gods*, 1904), guerra futura (*The War in the Air*, 1908) e catástrofes cósmicas (*In the Days of the Comet*, 1906). Aceitando-se esta paternidade, reforçada pela quantidade de adaptações cinematográficas, o nascimento da ficção científica terá ocorrido em 1895 com a publicação de *Time Machine* de H. G. Wells.

Apesar dos antepassados mais ou menos longínquos e de uma maternidade precoce com Mary Shelley (1797-1851), podemos, de facto, aceitar que só no último terço do século XIX emerge um conjunto de textos que partilham determinadas características, estabelecendo um sentido de género a partir do qual se começa a esboçar uma tradição. Para isso, contribui a paternidade dupla de H. G. Wells (1866-1946) e Jules Verne (1828-1905), que se traduz também numa dupla orientação metodológica. Em Verne, encontramos uma ficção mais extrapolativa, mais metonímica, temporalmente mais próxima do mundo real e mais preocupada em mostrar o carácter extraordinário das transformações tecnológicas, centrando-se nas criações e não nos criadores ou nos processos de criação. Já em Wells encontramos narrativas mais especulativas, mais metafóricas, física e temporalmente mais distantes do *mundo zero*, menos preocupadas com a plausibilidade e razoabilidade científicas, mais centradas nos efeitos provocados pela ciência e pela tecnologia na reconfiguração da sociedade³⁴. Verne apresenta, com o entusiasmo característico da literatura juvenil, um futuro optimista e brilhante, enquanto Wells desenha cenários mais cinzentos e catastróficos. A vantagem do primeiro em termos de fidelidade para com a *episteme* científica é compensada com a necessidade de reflexão imposta pelo *novum* criado pelo segundo. Independentemente das diferenças, os dois autores contribuem, de modo

³⁴ Vernes compara-se com Wells da seguinte forma: “*I make use of physics. He invents. I go to the moon in a cannonball, discharged from a cannon. Here there is no invention. He goes to Mars in an airship, which he constructs of a material which does away with the laws of gravitation.*” (apud Roberts, 2000: 60).

decisivo, para a definição e delimitação do território em que se vai fundar a ficção científica, impondo os dois tons entre os quais ela irá alternar ao longo da sua história.

Enquanto, na Europa, se consolida a tradição do romance científico (designação genérica que assumiram os textos de H. G. Wells e Jules Verne), a migração do género para os Estados Unidos, no início do século XX, vai originar a primeira *mediamorfose* da ficção científica, que aí assume um nome e uma identidade auto-consciente. O grande responsável por esta reconfiguração é Hugo Gernsback (1884-1967), que alguns analistas apontam como o verdadeiro pai da ficção científica, não pelo seu talento enquanto escritor, mas como editor capaz de antecipar e construir público e mercado para este tipo de histórias.

No entanto, esta já longa genealogia só fica completa com John Campbell (1910-1971), escritor e editor, que em finais da década de 1930 vai dar uma nova orientação à ficção científica³⁵.

Cronologia

Os vários analistas dividem-se quanto à importância relativa de cada um destes autores, embora seja consensual que todos eles contribuem para que a ficção científica se assuma como género narrativo específico. Uma das formas de avaliar o impacto relativo de cada um deles é olhar para o percurso histórico do género. Partindo dos vários contributos, podem estabelecer-se cronologias evolutivas, usando como ângulos de abordagem a influência pessoal de determinados autores e editores, os temas dominantes, as circunstâncias históricas, sociais e políticas subjacentes à construção dos textos ou, como tentaremos demonstrar ao longo deste capítulo, os próprios *media* em que a ficção científica é difundida.

McCracken (1998) é um dos autores que apresenta uma periodização da ficção científica assente nas visões dominantes do mundo em cada um dos quatro momentos que

³⁵ Para uma discussão mais detalhada das múltiplas paternidades da ficção científica, cf. McCracken, 1998.

considera terem marcado o género. No primeiro, anterior ao século XIX, domina a literatura fantástica e de viagem. O segundo período situa-se no século XIX e dominam as temáticas ligadas aos efeitos da Revolução Industrial. O terceiro vai de finais de XIX até meados do século XX e caracteriza-se pelas visões daquilo que ele designa por *Iluminismo Científico*. Por fim, um quarto período que se inicia no final do século XX e que assenta nas visões de uma era pós-moderna, pós-industrial e muitas vezes pós-holocáustica.

Rose (1981) oferece uma periodização mais precisa em termos cronológicos e mais associada às personalidades que marcam o desenvolvimento do género. De acordo com ele, uma fase inicial situa-se entre 1870 e 1910, e está principalmente associada ao trabalho de Verne e Wells. Na segunda fase, que dura até meados da década 1930, assiste-se ao desenvolvimento da ficção científica enquanto forma narrativa popular (norte-americana). Este momento está associado a escritores como Edgar Rice Burroughs³⁶ e E. E. Smith, e à fundação, por Hugo Gernsback, da primeira revista especializada em ficção científica (ou *scientifiction*), a *Amazing Stories*.

Segue-se a chamada *Era Dourada* da ficção científica que coincide, segundo Rose, com a década de 1940. Esta fase é indissociável do nome de John Campbell e do seu papel como editor da revista *Astounding Stories*.

A época seguinte caracteriza-se por um alargamento das temáticas que decorre ao longo da década de 1950, especialmente através do contributo das revistas *Galaxy* e *The Magazine of Fantasy and Science Fiction*, sucedendo-se um período de experimentalismo estético e temático que começa na década de sessenta e que é genericamente designado por *New Wave*.

Terminando também na década de 1960, Wolfe (1986) refere a cronologia proposta por Isaac Asimov e James Gunn, que poderemos considerar assente na fórmula narrativa dominante. Assim, Asimov considera que existe um período embrionário, a que chamou *Era*

³⁶ Edgar Rice Burroughs, mais conhecido como criador do *Tarzan*, foi um dos precursores da ficção científica interplanetária, com a publicação em 1912 de *Under The Moon of Mars* (republicado com o nome *A Princess of Mars*), que serve de modelo para muita da ficção das décadas seguintes.

Primitiva, que teria decorrido entre 1815 e 1926, associada ao desenvolvimento do romance científico europeu. O período seguinte, que corresponde à importação do modelo do romance científico para os Estados Unidos e à sua consolidação como forma narrativa popular, corresponde a uma ficção científica em que o elemento dominante é a aventura (*adventure dominant*), que vigora ao longo de toda a 'Era Gernsback'. O declínio da posição de Gernsback como editor corresponde à ascensão de Campbell, inaugurando-se, em 1938, uma nova era (a Era *Campbell*) em que a tecnologia é o aspecto dominante nas narrativas (*technology dominant*).

A década de 1950 (em que Asimov desenhou esta cronologia) marca o fim da 'Era Campbell' e traduz-se numa ficção científica em que o aspecto dominante é o social (*sociological dominant*). Posteriormente, James Gunn acrescenta um quarto período em que considerou dominar o estilo narrativo (*style dominant*), e que decorre a partir de meados de 1960.

Por seu lado, Clareson (1990) vai considerar a história da ficção científica indissociável da história norte-americana e, por isso, determina a agenda temática de cada período a partir da realidade socio-política dos Estados Unidos da América. Considera que a década de 1930 e início da década de 1940 constituem o período de consolidação do género, dominado pela ficção espacial devido à influência dos avanços na tecnologia de foguetões e da criação da *American Rocket Society* (e da *British Interplanetary Society*). Num segundo momento, depois da Segunda Guerra Mundial, a ficção científica vai reflectir as preocupações norte-americanas acerca dos perigos e ameaças nucleares e a temática dominante passa a ser a guerra futura e seus efeitos na civilização. Ainda neste período, ao longo da década de 1950, vão surgir também narrativas ligadas à psicologia e ao desenvolvimento dos poderes da mente (*psionics*), e introduz-se a temática da engenharia genética, enquanto os anos sessenta são dominados por uma preocupação com a sexualidade e com o uso de drogas.

Migrações e Mediamorfoses

Tal como hoje a concebemos, a ficção científica é essencialmente um fenómeno norte-americano, intimamente ligado à sua história e, inclusivamente, às suas políticas de expansão cultural. Como Clareson e outros autores assumem, poderemos realmente considerar que o *mundo zero*, a realidade empírica de que a ficção científica parte, tem sido a realidade dos Estados Unidos da América, e que os momentos da ficção científica implicam (afirmando ou negando) as várias noções de americanidade.

No entanto, como já foi referido, as suas raízes literárias encontram-se na Europa, especificamente no Reino Unido com Shelley e Wells, e em França com Verne. Pode, por isso, afirmar-se que uma primeira transformação se dá quando o espírito do romance científico se desloca para uma forma narrativa mais popular que lhe confere uma identidade e estatuto diferente daquele que poderia ter assumido se tivesse continuado como uma derivação do romance *mainstream*.

Uma das formas de abordagem a esta questão consiste em olhar para as políticas de publicação que vigoravam em cada um dos lados do Atlântico no início do século XX.

No Reino Unido, por exemplo, dominava a publicação em três volumes, o *three decker*, que obrigava a uma certa consistência narrativa e qualidade literária. O romance (ficção) científico(a) era publicado(a) em capa dura (*hardback*), e herdava de Wells a seriedade com que abordava os temas ligados ao futuro e a respeitabilidade literária.

Enquanto Wells (que morre em 1941) e outros autores como George Bernard Shaw, Olaf Stapledon e Aldous Huxley, continuam a publicar histórias científicas em *hardback*, reflectindo de um modo profundo sobre o futuro mais ou menos próximo, num tom relativamente sombrio (uma das temáticas dominantes é a distopia social, política e/ou científica), nos Estados Unidos da América a literatura encontrava novas fórmulas narrativas e novas formas de divulgação adequadas ao *sonho americano* e a um mercado em expansão.

A descoberta de um novo tipo de papel feito de polpa de madeira, mais barato e de menor qualidade, vai levar a um aumento do número de publicações de revistas que ficaram genericamente conhecidas por *Pulp Magazines*.³⁷

Daí que possamos considerar que a história da ficção científica está, desde a sua génese, intimamente ligada ao *medium* em que é veiculada. A sua constituição enquanto género resulta da sua migração, não apenas da Europa para os Estados Unidos, mas essencialmente do *hardback* para as revistas *pulp*.

As *pulp* começaram a diferenciar públicos e a especializar-se em franjas temáticas. De acordo com McCracken (1998: 210), surgem quatro modelos de histórias: o romance em que a aventura era essencialmente emocional e, por isso, dirigido a um público feminino (a *love story*), os *westerns* para uma audiência tipicamente masculina, a aventura urbana na forma de policial/detective e, inicialmente mais raras, as aventuras exóticas passadas em civilizações perdidas ou noutros planetas, de que eram exemplo as histórias de Edgar Rice Burroughs e Abraham Merrit.

Uma das primeiras *pulp* a dedicar-se a um tipo de histórias mais fantásticas, num cruzamento entre a ciência e o sobrenatural, foi a *Weird Tales*, lançada em 1923. Mas só três anos mais tarde, com o lançamento da *Amazing Stories* por Hugo Gernsback, é que a ficção científica começou a impor-se como um tipo narrativo específico. Além de a cunhar, Gernsback fornece-lhe também uma identidade e um objectivo.

Pulp Fiction: A fase Gernsback

A carreira de Hugo Gernsback começa em 1908, na revista científica *Modern Electrics*. A sua função era interessar e educar o público para os desenvolvimentos nas comunicações electrónicas, nomeadamente para a rádio. Depois de vender a sua parte na

³⁷ Este tipo de revistas existia desde 1896, altura em que Frank Munsey transforma uma revista infantil (a *Golden Ardsy*) numa revista destinada a todo o tipo de ficção.

Modern Electrics, vai criar uma publicação semelhante chamada *Electrical Experimenter*, que passa a designar-se *Science and Invention* em 1920, onde era também publicada alguma ficção de cariz científico.

Com a criação da *Amazing Stories* em 1926, Gernsback passa do relato dos factos científicos ou tecnológicos para a ficção, sem perder de vista o objectivo pedagógico em relação à ciência. Os primeiros dois números são dedicados a Wells, Verne e Poe, ajudando a definir a linhagem e o tom do género emergente. Contribui ainda para a criação de uma noção de comunidade, solicitando a participação activa dos leitores. Em pouco tempo (a *Amazing Stories* publicou trinta e sete edições antes de falir em 1929), Gernsback tornou a ficção científica num mercado viável e atractivo para outras revistas que se vão estabelecendo dentro do género.

A sua influência na construção da identidade da ficção científica (norte-americana) é tanta que dá origem à expressão *Gernsback Era* para classificar o período entre 1926 e 1938, ano em que Campbell começa a exercer a sua influência como editor. Podemos considerar que é nesta fase que o romance científico e as viagens extraordinárias se transformam em ficção científica ou, na designação inicialmente proposta por Gernsback, *scientifiction*.

Apesar das nobres intenções didácticas em fornecer uma lição de ciência disfarçada de aventura (uma cognição sublimativa), o que vai acontecer na 'Era Gernsback' é mais ou menos o contrário, ou seja, uma sequência de aventuras em que a ciência serve apenas de cenário ou de pretexto. Um dos autores mais representativos desta fase da evolução da ficção científica é E. E. 'Doc' Smith, doutorado em ciência alimentar, cujas novelas se caracterizavam pelos cenários exóticos e imaginação colorida (a sua obra de referência é *The Skylark of Space*, publicado na *Amazing Stories* em 1928). Na realidade, é a ele que é atribuída a origem da *novela espacial* que, como Clareson (1990: 19) refere, é uma espécie de adaptação do *western* à escala cósmica.

É por esta altura que se vai agravar a dicotomia entre uma ficção científica europeia e uma ficção científica norte-americana. Baird Searles *et al.* (1980) consideram que a diferença entre a 'Escola inglesa' e a 'Escola norte-americana' se pode resumir às dicotomias

reflexão/aventura, intelecto/emoção, apolíneo/dionisiaco, *stuff/nonsense* ou, usando a terminologia de Brian Aldiss, entre pensadores e sonhadores.

Hugo Gernsback ocupa um lugar histórico na formação da identidade do género; contudo, depois da década de cinquenta, qualquer referência a Gernsback tornou-se pejorativa. Enquanto *Hugo* era usado para designar os prémios atribuídos anualmente aos melhores livros de ficção científica (os *Hugo Awards*), numa clara homenagem, *gernsback* dá origem a um adjetivo que serve para caracterizar o tipo de narrativas pobres, sem reflexões sociais (*hard science fiction*), frequentemente centrada nos aparelhos tecnológicos (*gadget science fiction*) e/ou nas aventuras dos heróis (*adventure science fiction*), e, contrariamente aos objectivos pedagógicos de Gernsback, pouco credível em termos científicos.

Além disso, é a Gernsback que se devem também alguns dos excessos de auto-consciência que funcionaram como elementos marginalizadores do género, como o envolvimento activo dos fãs (*fandom*), os encontros, as convenções e os prémios, levando alguns a considerar que teria sido melhor para a ficção científica ter-se mantido fiel à tradição europeia, em formato de romance, afirmando-se como uma variante da literatura *mainstream*.

Entretanto, na Europa, a publicação de ficção científica continuava a fazer-se, embora esporadicamente e sem ter adquirido a identidade e o sentido de tradição que começava a ganhar nos Estados Unidos. A própria circunstância da Europa ter sido palco da Primeira Guerra Mundial vai criar um hiato na publicação, um espaço que os americanos rapidamente ocupam com as suas revistas coloridas e fórmulas narrativas atractivas. A partir da década de 1940, os escritores britânicos começam a escrever directamente para as revistas norte-americanas, enquanto as poucas revistas britânicas especializadas em ficção científica (*Tales of Wonder*, *New Worlds* e *Science Fantasy*) publicavam também autores americanos, fundindo-se as duas tradições geográfica e culturalmente diferentes por acção de um meio de difusão comum.

Nos Estados Unidos, a partir da década de 1930, o género está claramente definido. O contexto histórico é favorável ao seu desenvolvimento e expansão. O domínio americano

em relação ao resto do mundo parece claro, e a ciência e o espaço assumem-se como as fronteiras que falta conquistar. Apesar de não gozar do prestígio literário que mantém na Europa, a ficção científica norte-americana torna-se um género com imensa popularidade que exerce fascínio essencialmente nos leitores mais jovens.

No início da década de 1930, estimuladas pelo sucesso da *Amazing Stories*, começam a surgir várias revistas, como a *Science Wonder Stories* (lançada em 1929 pelo próprio Hugo Gernsback que perdera o controlo da *Amazing* nesse mesmo ano), a *Astounding Stories* (1930), a *Astonishing Stories* (1931) e a *Marvel Science Stories* (1938).

Das múltiplas revistas que surgem nesta época, é a *Astounding Stories* que vai assumir maior protagonismo durante as décadas seguintes. Em 1933, o seu editor, Orlin Tremaine, consciente de um certo esgotamento das fórmulas narrativas habituais, sugeriu que os escritores apresentassem aquilo que ele chamou *thought variant stories*. Estas ‘histórias de pensamento variante’ caracterizavam-se por uma maior carga especulativa, dando maior ênfase aos efeitos da ciência e da tecnologia na sociedade³⁸. Com isso vai dar início a um segundo movimento de transformação da ficção científica.

Pulp Fiction: A fase Campbell

A transição para uma nova fase dá-se verdadeiramente com John Campbell, que se torna editor da *Astounding Stories* em 1937. Campbell pediu aos escritores que as suas histórias tivessem um fundamento científico mais sólido e encorajou uma nova geração a escrever. Por outro lado, adoptou uma imagem mais sóbria, evitando as capas coloridas com

³⁸ Um dos exemplos apontados como *thought variant story* é *Who Goes There?*, de John Campbell que virá a ter grande protagonismo como editor da *Astounding Stories*, publicado em 1938 e adaptado ao cinema em 1951 (*The Thing – From Another World*, Nyby) e 1982 (*The Thing*, Carpenter), em que o tema dominante é o confronto da ciência (grupo de cientistas) com o outro (alienígena), que se traduz também num encontro com as seus próprios limites.

monstros e naves e mudou o nome de *Astounding Stories* para *Astounding Science Fiction*, assumindo a designação criada por Hugo Gernsback.

No entanto, apesar do espírito inovador, a Era de Campbell mantém alguma continuidade com a linha definida por Gernsback, não apenas no *medium* e no conteúdo ficcional, mas também no encorajamento de uma participação efectiva por parte dos leitores, com a publicação de cartas que representam uma forma de auto-crítica do género, ajudando a moldar a ficção científica, e a promoção de encontros e convenções, transformando o *fandom* da ficção científica num dos seus traços mais distintivos.

Retomando a premissa de que a ficção científica pode ser periodizada de acordo com o *medium* dominante, poderíamos considerar que este será um momento intercalar, em que o próprio *medium* se transforma para responder a uma maior exigência de seriedade imposta por Campbell³⁹.

Com estas transformações, Campbell vai fazer com que a ficção científica entre na sua *era dourada*, que vai durar até ao início da década de cinquenta. *Era dourada* e *Era Campbell*⁴⁰ são expressões frequentemente utilizadas como sinónimo, que servem para

³⁹ Searles et al (1980: 215-216) resumem deste modo o panorama nos magazines em meados da década de quarenta: “if you had decided to be a science fiction reader in 1946, what would you have found? Primarily, nothing but magazines; you would almost never had to enter a bookstore – the corner magazine stand would have been your haunt. § And what would those magazines have been? First, you would have probably discovered *Planet Stories*, as the most overtly science fictional pulp on the stands, still dedicated to the old fashioned space opera and proclaiming it every issue with the de rigueur romantic action trio of guy, girl, and BEM (bug-eyed monster) on the cover. § Twin magazines called *Amazing Stories* and *Fantastic Adventures* might next have caught your eye; supposedly *Amazing* was dedicated to science fiction, *Fantastic* to fantasy, but since they also were keeping alive the pre-Campbell tradition, that particular distinction between science fiction and fantasy was fairly dim. (...) With equally raunchy covers, but far different interiors, were two other “sister” magazines, *Startling Stories* e *Thrilling Wonder Stories*. (...) These were the core magazines, with one exception: a magazine you would probably take a while to find, since it looked different. Digest-sized, with better paper nary a naked lady to be found on its covers ever, John Campbell’s *Astounding* was undeniably the class act of the science fiction world. (...) If our hypothetical novice searched farther afield in the magazine stand, he would have come up with two more related magazines. *Famous Fantastic Mysteries* reprinted in every issue a book-length novel from the past, in any of the three sub-genres of fantasy. Here was the only real opportunity a younger reader would have of becoming acquainted with the works of the past (...). And there was still *Weird Tales*, the oldest of them all, now sticking entirely to tales of the supernatural.”

⁴⁰ Apesar de Isaac Asimov considerar que a expressão *Campbell Era* serve para designar o período que vai de 1938 a 1945, e de outros o estenderem até 1949/1950 (altura em que o aparecimento da *Galaxy Science Fiction* e

designar um período em que a ficção científica se caracteriza por um aumento da qualidade narrativa, do cuidado em relação aos detalhes científicos e por uma maior reflexão sobre as implicações da evolução científica e tecnológica na sociedade. Isaac Asimov, Robert Heinlein, Alfred Bester, Theodore Sturgeon são alguns dos escritores que publicam durante este período. Esta Era, que corresponde àquilo que McCracken designa por Iluminismo Científico, corresponde a uma visão utópica do progresso científico e tecnológico norte-americano, que parecia fornecer as ferramentas para a descoberta e/ou construção de um novo mundo.

Pós-Guerra e Nova Vaga

A Segunda Guerra Mundial vem provocar uma alteração no tom das narrativas. O clima americano de optimismo e de fé no progresso tecnológico e na ciência começa a dar lugar a alguma desconfiança e medo. Os cenários da ficção científica vão-se tornando, cada vez mais, apocalípticos e pós-apocalípticos. Hiroshima, Nagasaki e a Guerra Fria acentuam uma sensação de incerteza em relação ao futuro, e há um aumento da procura de histórias que abordem a temática nuclear. Novos leitores chegam à ficção científica à procura de explicações para as perplexidades do mundo em que vivem e o mercado expande-se.

Enquanto a paranóia política se projecta na ficção científica em narrativas de invasão, há um movimento de aproximação temática às ciências humanas, como a história, a sociologia e a psicologia. Esta última origina um tipo de narrativas que explora as potencialidades dos poderes psíquicos, como a telepatia, telequinese e percepções extra-sensoriais (*psionics*)⁴¹.

da *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* vêm desafiar a posição dominante da *Astounding Science Fiction*), John Campbell manteve-se como editor da *Astounding* durante trinta e quatro anos, até à sua morte em 1971.

⁴¹ Alguns teóricos consideram que o fascínio de Campbell por este tipo de narrativas (de que as histórias de A. E. Van Vogt são exemplo), e principalmente os seus editoriais favoráveis à *dianética* de Hubbard contribuíram para algum descrédito da *Astounding Science Fiction* e do próprio Campbell.

Por esta altura, uma nova geração de escritores começa a emergir e novas revistas aparecem. John Campbell vai dando lugar a novos nomes, como o de Anthony Boucher e Francis McComas, editores da *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* (fundada em 1949), e H. L. Gold, editor da *Galaxy Science Fiction* (fundada em 1950), que promovem uma visão politicamente mais liberal e literariamente mais exigente.

Pode considerar-se que durante a década de 1950 o género atinge uma maturidade e sofisticação indispensáveis para o seu desenvolvimento posterior. Apadrinhados por Boucher, McComas e Gold, surgem nomes como Philip K. Dick, Damon Knight, Ray Bradbury e Cordwainer Smith, que trazem para a ficção científica novas temáticas e novas formas de abordagem (apesar de continuarem a ser publicadas muitas histórias que mantêm as fórmulas narrativas de sucesso da *space opera*).

Mais ou menos em simultâneo com o fim da *Era dourada*, começa também o fim da *Era Magazine* e assiste-se a um novo fenómeno de migração para outro *medium*.

A *Astounding Science Fiction* já havia mudado para o formato *digest* em 1943 e melhorado a qualidade do papel. Outras revistas seguiram o seu exemplo, abandonando o formato *pulp* e aproximando-se do formato livro. O próprio livro enquanto meio de comunicação e transmissão de ideias ganha mais popularidade com a vulgarização da edição de bolso (*paperback*) e a expansão desse mercado vai também contribuir para a contracção do mercado dos magazines.

Os baixos custos de publicação em *paperback* vão fazer com que o livro passe a ser o *medium* dominante e que as narrativas passem do formato de conto ao formato novela. Muitas das séries publicadas mensalmente nas revistas são *reestruturadas*⁴² e publicadas como livro.

Paralelamente, o *American News service*, principal distribuidor americano, é declarado monopólio em finais de 1950, o que vem trazer limitações à circulação de revistas, fazendo com que muitas desapareçam do mercado.

⁴² A. E. Van Vogt cria o termo *fixup* para descrever um livro criado a partir de histórias anteriormente publicadas às quais é adicionado novo material para que possam ser lidas como novela (Clute e Nicholls, 1993: 432).

As revistas sobreviventes vão dando também lugar a antologias, nomeadamente de ficção científica (a partir de 1949, cria-se a tradição de publicar a antologia das melhores histórias do ano), que irão desempenhar um papel importante no estabelecimento de uma tipologia temática dentro do género e na introdução do género nas livrarias e bibliotecas.

À medida que o mercado de livros cresce, algumas editoras vão desempenhar um papel importante na publicação de ficção científica, como é o caso da *Doubleday*, da *Ballantine* e da *Ace Books*, que, de alguma maneira, vão ocupar as funções que anteriormente cabiam aos editores das revistas na selecção, orientação e promoção de trabalhos, adaptando-os às políticas editoriais do novo mercado.

Nos anos de 1960, há uma nova fase de aumento da procura de ficção científica. A geração (de escritores e leitores) nascida depois da Segunda Guerra Mundial começa a chegar ao final da adolescência. Crescera numa época de abundância e de progresso tecnológico, mas debaixo da ameaça nuclear e da tensão da Guerra Fria. É a geração que assiste à luta pelos direitos civis, ao assassinato de John F. Kennedy e à guerra do Vietname. É uma geração com formação universitária, que desconfia das instituições e que se envolve activamente, protagonizando a revolução cultural da década. É uma geração que assume a falência das categorias mentais modernas, que reclama um mundo novo e se assume capaz de o construir, recuperando categorias pré-modernas com a promessa implícita de as superar. De alguma maneira, podemos mesmo considerar que os mundos científico e tecnológico reais assumem, por esta altura, um carácter de cenário de ficção científica pré-holocáustico, politicamente opressivo, do qual é necessário escapar. E a ficção científica fornece, uma vez mais, as ferramentas para reinventar o futuro, adaptando-se às necessidades do presente e recuperando elementos do passado. Talvez por isso, livros como *Dune* (1965) de Frank Herbert (1920-1986), que assenta numa retrovisão, e *Stranger in a Strange Land* (1961) de Robert Heinlein (1907-1988), que oferece o encontro entre uma

alteridade humanizada e um mundo estranho⁴³, estejam entre os livros mais vendidos da década.

Durante esta década a *Astounding Science Fiction*, numa procura de novo fôlego, muda o nome para *Analog*, mas continua a ser incapaz de conquistar a nova geração de leitores que crescem e se fidelizam numa ficção científica em formato de novela.

Enquanto nos Estados Unidos da América a *Magazine Era* cedia lugar à *Paperback Era*, no Reino Unido uma revista iria conseguir aquilo que décadas de literatura *hardback* não haviam conseguido, originando uma espécie de fenómeno de migração inverso ao que acontecera no início do século.

Apesar do estatuto e importância de autores como Aldous Huxley (1894-1963), George Orwell (1903-1950) e Olaf Stapledon (1886-1950), estes nunca se enquadraram (nem foram enquadrados) na tradição da ficção científica norte-americana. Eram encarados como fenómenos paralelos, ligados à 'literatura' e com baixo reconhecimento por parte dos fãs. Por isso, no Reino Unido, o centro difusor da ficção científica (norte-americana e/ou norte-americanizada) era um núcleo de magazines, editados por E. J. Carnell, nomeadamente a *New Worlds*, *Science Fantasy* e *Science Fiction Adventures*.

Nascida como *fanzine*⁴⁴, a revista *Nova Terrae* passa a *New Worlds* e torna-se magazine especializado em 1949. Durante a década de 1950, a importância da *New Worlds* resume-se largamente à publicação das histórias de Arthur C. Clarke, o autor britânico de ficção científica mais conhecido e respeitado nos Estados Unidos da América. Mas na década seguinte é na *New Worlds* que vão emergir os nomes responsáveis pelo movimento que ficou conhecido como *New Wave*.

⁴³ Neste livro os movimentos de estranhamento e familiarização estão invertidos e não há superação dialéctica: a alteridade é familiar e o presente é estranho, o que está já explícito no título escolhido.

⁴⁴ Designação aplicada a periódicos publicados por fãs.

A Nova Vaga da ficção científica é, tal como o movimento cinematográfico francês do qual recebe o nome⁴⁵, um movimento disruptivo que pretende quebrar as tradições narrativas. É mais uma vez impulsionado por um editor, Michael Moorcock, que em 1964 assume a edição da *New Worlds*. Para Christopher Priest⁴⁶, a influência de Moorcock vai ser decisiva para a evolução do género, uma vez que vai mostrar que as fórmulas tradicionais da ficção científica não são necessariamente as únicas e que o tom também pode ser britânico. Aliás, segundo Priest, a *New Wave* teria de ser um fenómeno necessariamente britânico porque há nela um genuíno espírito de revolta contra os axiomas da Escola norte-americana, embora depois venha a ser adoptado por alguns escritores americanos.

As vozes mais importantes desta *nova vaga* são as de Brian Aldiss, John Brunner e J. G. Ballard. Este último escritor já publicava nos Estados Unidos em 1964, mas Moorcock convence-o a voltar ao formato mais experimental do conto e a publicar na *New Worlds*. Para Ballard, a base temática já não é a biologia mas a psicologia. O espaço desloca-se para o espaço interno (*inner space*), criando novos caminhos de exploração que vão ser seguidos pelos outros autores.

No entanto, apesar de inovadora temática e estilisticamente, e geograficamente deslocada, a Nova Vaga não deve ser encarada como uma ruptura absoluta com a tradição da ficção científica norte-americana. Ela foi potenciada por todo um movimento de transição que se inicia no pós-guerra e que, por razões sociais, culturais, políticas e geracionais, atinge o clímax em meados da década de 1960. Aliás, como Priest (*id.*) sublinha, a expressão *New*

⁴⁵ *Nouvelle vague* é uma expressão criada por Françoise Giroud para designar o grupo de realizadores que emerge no panorama francês em finais da década de cinquenta. Na ficção científica a designação *New Wave* é introduzida em 1966 por Judith Merril referindo-se à ficção britânica que surge na *New Worlds* a partir de 1964, sob a edição de Michael Moorcock. Roberts (2000: 190) define *New Wave* como “a term in science fiction studies referring to a movement of sf authors in the 1960s and early 1970s. The term originated in non-SF cinema, where some radical and experimental French directors of the 1960s such as Truffaut and Jean-Luc Godard were categorized as part of a *nouvelle vague* or ‘new wave’ of cinema. Some SF writers, like Michael Moorcock, Thomas Disch and J G Ballard, started writing deliberately experimental science fiction that flouted the established conventions of the genre. *New Wave SF* was experimental in form and subject, and reflected the 1960s countercultural interest in drugs, altered consciousness and sex and an often modishly downbeat outlook.”

⁴⁶ *British Science Fiction*, in Parrinder, 1979: 186 a 201.

Wave acaba por servir para designar tudo o que é diferente ou obscuro, ainda que muitas vezes o vanguardismo seja meramente estilístico e a obscuridade sirva para mascarar o vazio de significado.

Já no final da década de sessenta começa a esboçar-se uma ficção científica comprometida com a defesa de determinadas minorias. Joanna Russ e Ursula K. Le Guin trazem as reflexões sobre o género para o centro da ficção científica. Samuel Delany, negro e homossexual, é outro autor que vai surgir nesta altura, contribuindo para aquilo que Roberts (2000: 83) designa como a erupção da alteridade nas estruturas de produção da própria ficção científica.

Star Trek e a Era Audiovisual

No final da década de sessenta há outro acontecimento decisivo na história da ficção científica: o início da série *Star Trek*.

O *Star Trek* representa uma nova forma de serialização da ficção científica. De algum modo é um retorno à *Magazine Era*, quer no formato de consumo (em seriado) quer no tom *space operatic*, na combinação de fórmulas narrativas populares, temperadas por uma ideologia liberal adequada ao espírito cultural da década. Com o *Star Trek*, a ficção científica atinge uma popularidade até aí sem precedentes, inaugurando uma nova fase e entrando decisiva e inequivocamente num novo tipo de *media*: os audiovisuais.

Sem a mediação da palavra escrita, o consumo da ficção científica simplifica-se. Malmgren (1991: 23) considera que qualquer leitor de ficção científica necessita de desempenhar as tarefas de interpretação e concretização para decodificar um texto literário, sendo a tarefa de concretização mais importante, uma vez que permite a construção do mundo ficcional a partir do mundo empírico. A concretização é a construção do paradigma ausente (em que o mundo narrado assenta), que é feita através de uma 'leitura conjectural' que vai sendo confirmada ou infirmada ao longo da narrativa. Esta tarefa quase

científica de inferição, que simultaneamente seduzia e afastava leitores, já não vai ser exigida aos espectadores⁴⁷. O mundo é agora mostrado bi-dimensionalmente, concretizado, construído. O *novum* já não é tanto cognitivo, como Suvin pretendia, mas essencialmente visual, o que facilita a iniciação de novos apreciadores do género.

Por outro lado, em termos temáticos, encontramos no uma diversidade que lhe permite agradar a todas as audiências. A noção de espaço como 'última fronteira' a ser conquistada remete para o *western* cósmico, a viagem numa nave perdida na vastidão do universo remete para a ficção náutica, dois temas predominantemente masculinos. No entanto, o *Star Trek* tem a particularidade de cativar uma audiência maioritariamente feminina, supostamente devido à relação estreita, quase amorosa, entre Kirk e Spock⁴⁸.

Mas também se pode ler o *Star Trek* como uma *gadget science fiction*, uma vez que a *USS Enterprise* desempenha um papel importante, quer como o espaço-mundo habitado pelos protagonistas, quer como veículo, arma de ataque e defesa e dispositivo de contacto e comunicação. Nesta perspectiva, sendo uma ficção de naves, a série exerce também um certo fascínio sobre um público juvenil (o leitor típico da ficção científica da *Era de Gernsback*) e/ou com formação científica ou tecnológica (o leitor da *Era de Campbell*).

Outra forma de interpretar o *Star Trek* é como série que retrata o encontro com o Outro, com a diferença, não apenas na forma metafórica do alienígena, mas no interior da própria tripulação da *USS Enterprise*, constituída originalmente pelo Capitão James T. Kirk, o Primeiro Oficial Spock, o Oficial Médico McCoy, a Tenente Uhura, o Engenheiro Chefe Montgomery Scott, a Enfermeira Christine Chapel, o Tenente Checkov e o Oficial de Comunicações Sulu. O desejo expresso por Gene Roddenberry era o de representar um futuro em que não existisse discriminação, daí que a tripulação do *Star Trek* seja multirracial

⁴⁷ Embora alguns filmes permitam ainda um exercício de concretização sobre o texto. Um dos exemplos é o *Blade Runner*, onde não é dito nada sobre os acontecimentos que conduzem aquele presente ficcional, nem esse presente é muito explicitado para além dos acontecimentos narrados.

⁴⁸ A possibilidade de fazer uma leitura romântica da relação entre Kirk e Spock pode dever-se à inexistência de um *sub-plot* romântico estável, como acontece na maior parte das séries televisivas ou filmes, independentemente do género.

e tenha uma personagem feminina e afro-americana como oficial de comunicações, a Tenente Uhura. O seu carácter revolucionário manifesta-se também no facto de ser o primeiro programa televisivo a mostrar um beijo inter-racial entre Uhura e Kirk, num momento em que se encontram sob o controlo de uma entidade alienígena. Poderemos sempre questionar os limites do liberalismo da série, no entanto, o ideal de igualdade subjacente à narrativa é suficiente para captar as franjas de audiência que lutavam pela afirmação da sua diferença, sem afastar espectadores mais conservadores.

Deste modo, a partir de *Star Trek*, a ficção científica deixou de poder identificar-se com determinado género, idade, raça ou estatuto social. Passou a ser um fenómeno de massas. A capacidade de mobilização e organização de fãs, que sempre caracterizou a ficção científica, multiplicou-se. Foram as cartas dos fãs que permitiram a manutenção da série no ar entre 1966 e 1968 (com novas séries em 1987, *Star Trek: The Next Generation*, e 1993, *Star Trek: Deep Space Nine*), como foram também os *Trekkers* ou *Trekkies*⁴⁹ que se mobilizaram para que o primeiro vaivém espacial recebesse o nome de *USS Enterprise*.

Sem a mesma popularidade de *Star Trek*, mas marcando decisivamente a transição da escrita para a imagem, e de um primeiro para um segundo momento da ficção científica cinematográfica, é lançado em 1968 o filme *2001: a Space Odyssey*, uma adaptação do romance de Arthur C. Clarke realizada por Stanley Kubrick.

O *2001* é notável em vários aspectos. Por um lado, a temática da viagem espacial pode considerar-se antecipatória do voo e aterragem da *Apollo 11* em solo lunar. Por outro lado, pode considerar-se o primeiro filme a retratar o medo da tecnologia, num momento em que a informática começa a instaurar-se enquanto ferramenta de trabalho. O *2001* reflecte a consciência de que o avanço da humanidade é indissociável das ferramentas que usa, mas que a vulnerabilidade orgânica do ser humano constituirá uma desvantagem quando comparado com a natureza maquínica do computador. Contudo, o filme encerra com a

⁴⁹ Designação atribuída aos fãs do *Star Trek*.

imagem optimista de uma criança que caminha entre as estrelas, prenunciadora de uma nova fase da evolução da humanidade.

Em termos de ficção científica literária, a década de 1970 parece relativamente desinteressante, sobretudo se comparada com a promessa de inovação da década anterior e até com os acontecimentos que ocorrem na própria realidade. De acordo com Edward James (1994: 190 ss.), as aterragens da *Apollo* na lua entre 1969 e 1972 habituam o público à natureza ficcionalmente científica da realidade, banalizando o conceito de viagem espacial.

Mais uma vez, dialecticamente, o *medium* contribui para essa habituação e essa habituação contribui para que o *medium* se consolide. As sucessivas transmissões televisivas das aterragens e do drama da *Apollo 13*, a série *Star Trek* e o filme *2001: A Space Odyssey* contribuem para a transição da ficção científica de um modo predominantemente literário para um modo predominantemente audiovisual, posição que se vai consolidar durante a década de setenta.

Modo Cinematográfico

Em 1977, é lançado o filme *Star Wars*, de George Lucas, que faz com que a ficção científica passe de um género menor para um dos modos cinematograficamente dominantes em Hollywood. Lucas consegue traduzir visualmente as narrativas de E. E. Doc. Smith, combinando princesas, aventureiros, heróis, imperadores, naves, robôs, num esquema simples e maniqueísta de forças do Bem contra forças do Mal, com a promessa de serialização, replicando os ingredientes das novelas espaciais de revista, ampliados em grande ecrã.

Após o sucesso de *Star Wars*, seguem-se vários filmes que contribuem para consolidar a ficção científica como género cinematográfico e como fenómeno cultural. Nos anos que se seguem são lançados *Superman* (Donner, 1978), *The Black Hole* (Nelson, 1979), *Alien* (Scott, 1979), *Star Trek – The Motion Picture* (Wise, 1979), *Battle Beyond The Stars*

(Murakami, 1980) e ainda as séries televisivas *Battlestar Gallactica* (1978-80) e *Buck Rogers in the 25th Century* (1979-81).

Enquanto a ficção científica se desloca para jusante na forma cinematográfica, move-se também para montante enquanto tema de reflexão académica.

Gary Wolfe (1986: xxxi) refere-se a este fenómeno como um *despertar académico*. As manifestações deste despertar são múltiplas⁵⁰. A ficção científica começa a ser leccionada nas universidades, há um aumento de publicações sobre ficção científica e surgem revistas académicas especificamente dedicadas a este género narrativo, como a britânica *Foundation* (1972) e a norte-americanas *Science Fiction Studies* (1973), que se juntam à já existente *Extrapolation*, fundada em 1959 por Thomas Clareson, um dos precursores da academização da ficção científica. O despertar do interesse académico pela ficção científica acompanha a tendência mais geral de interesse pelos fenómenos de cultura popular, mas deve-se também ao facto de alguns dos escritores da nova geração se moverem na arena académica, como é o caso de Samuel Delany, Brian Aldiss e James Gunn.

No final da década, existe já um corpo teórico consistente e a ficção científica torna-se um fenómeno respeitado nos meios académicos.

⁵⁰ Segundo este autor a atenção académica formal aparece pela primeira vez em 1947, com a publicação do estudo de J. O. Bailey, *Pilgrims through Space and Time: Trends and Patterns in Scientific and Utopian Fiction*, em que é esboçada uma visão histórica e delineada a identificação das formas narrativas específicas do género. Apesar da sua importância como ponto de partida para outros estudos, este trabalho não tem muito impacto. Fora da comunidade da ficção científica, o género ainda é marginalizado. Em 1960 é publicado *New Maps of Hell*, de Kingsley Amis, que vai contribuir para delimitar a fronteira entre a ficção científica e a fantasia, considerando a ficção científica essencialmente um modo satírico, ligando-a assim à tradição literária. É um dos trabalhos com mais impacto fora da comunidade de apreciadores da ficção científica. No seu interior também começam a publicar-se ensaios. Reginald Bretnor edita três colecções: *Modern Science Fiction: Its Meaning and Its Future*, em 1953; *Science Fiction Today and Tomorrow*, em 1974; e *The Craft of Science Fiction*, em 1976, para as quais contribuem os grandes autores da ficção científica do momento, focando em temas variados desde as definições às técnicas específicas do género. Na década de setenta já é um tema academicamente aceite e as editoras universitárias começam a publicar estudos como o de Robert Philmus, *Into the Unknown: The Evolution of Science Fiction from Francis Godwin to H. G. Wells*, que é editado pela University of California Press.

As tendências para a academização e audiovisualização, manifestadas durante a década de setenta, vão manter-se durante os anos que se seguem, continuando uma certa migração da literatura para o cinema e para os outros *media* audiovisuais.

Durante os primeiros anos da década de oitenta, surgem alguns filmes importantes para a evolução da ficção científica cinematográfica, como *Blade Runner* (Scott, 1982), *The Terminator* (Cameron, 1984) e *Alien II* (Cameron, 1986), que, à imagem do primeiro *Alien* (Scott, 1979), se direccionam para um público mais adulto, implicando um conjunto de reflexões acerca da identidade e das relações com a alteridade.

Mas, como refere Mark Bould⁵¹, depois de *Star Wars* e suas sequelas, e de *E.T.* (Spielberg, 1982), assiste-se, em termos genéricos, a uma juvenilização e sentimentalização do cinema de ficção científica, dando como exemplo os filmes *Back to the Future* (Zemeckis, 1985), *Cocoon* (Howard, 1985), *Explorers* (Dante, 1985) e *Weird Science* (Hughes, 1985) que, segundo o autor, se deve em parte ao próprio contexto político mais conservador.

A partir de meados da década de 1980, o cinema de ficção científica parece ser dominado por um pequeno número de grandes realizadores, como Steven Spielberg (*Jurassic Park I, II e III* -1993, 1997, 2001, *A.I. – Artificial Intelligence*, 2001, e *Minority Report*, 2002), James Cameron, (*Aliens*, 1986; *The Abyss*, 1989; *The Terminator*, 1984, *Terminator 2: The Judgement Day*, 1991), Paul Verhoven (*Robocop*, 1987; *Total Recall*, 1990; *Starship Troopers*, 1997; *The Hollow Man*, 2000), Roland Emmerich (*Universal Soldier*, 1992; *Stargate*, 1994; *Independence Day*, 1996, *Godzilla*, 1998), John Carpenter (*Escape from New York*, 1981, *The Thing*, 1982 e *Escape from L. A.*, 1996).

Um outro fenómeno importante das décadas de oitenta e noventa é a serialização dos filmes de ficção científica. À imagem de *Star Wars*, também *Alien*, *The Terminator*, *Back to the Future*, *Man in Black*, *Escape from NY*, *Robocop* e *The Matrix* são serializados, conseguindo assim uma fidelização da audiência à imagem do que acontecia nos magazines mensais.

⁵¹ *Film and Television*, in James e Mendleshon, 2003: 79- 95.

A aproximação do final do milénio inspirou um ciclo de filmes pré-apocalípticos ou de catástrofe, alguns na zona de fronteira com a ficção científica, como *Outbreak* (Peterson, 1995), *Twelve Monkeys* (Gilliam, 1995), *Dante's Peak* (Donaldson, 1997), *Volcano* (Jackson, 1997) *The Fifth Element* (Bresson, 1997), *Armagedon* (Bay, 1998) *Deep Impact* (Leder, 1998).

Mas um dos fenómenos mais marcantes da década de noventa é a crescente permeabilidade entre os vários *media* audiovisuais, numa estratégia comercial alargada. O cinema adapta séries televisivas (como acontece com *My Favourite Martian*, adaptado por Petrie em 1999), inspira séries televisivas (*Stargate - SGI*, desde 1997), faz remakes de filmes antigos (*The Nutty Professor*, Shadyac, 1996), fornece material temático e personagens aos jogos de vídeo (o jogo *Space Invaders* é uma adaptação das batalhas espaciais de *Star War*), e aproveita o sucesso das personagens dos *videogames* para as passar ao grande ecrã (*SuperMario*, Jankel e Morton, 1993, *Lara Croft*, West, 2001), num jogo de interrelações com benefícios mútuos. A própria relação entre a escrita e o cinema começa a funcionar no sentido inverso, originando os *spin-offs*, textos que serviram de argumento a filmes e séries e que são posteriormente comercializados como material promocional, juntamente com brinquedos, canecas, *T-shirts* e outros produtos.

Graças a este fenómeno a ficção científica ganha, durante as últimas décadas, uma popularidade inequívoca, resultante em larga medida dos processos de globalização e fragmentação que resultam da crescente mercantilização do mundo.

Novos Discursos

Um outro aspecto relevante da ficção científica recente é a integração das narrativas femininas e feministas das décadas anteriores. O cinema não vai propor visões alternativas da relação entre géneros, mas vai responder à tendência literária dando à mulher o papel de heroína, como acontece com Ripley nos filmes *Alien*. Depois de Ripley torna-se frequente

encontrar personagens cinematográficas femininas tão duras e capazes de enfrentar o perigo como os homens, mas inegavelmente femininas no seu interior.

No entanto, se esta tendência de feminização é visível até mesmo no cinema, na literatura surge um movimento que aparentemente pretende reabilitar as noções de masculinidade da *hard science fiction*. De facto, na ficção científica que ficou conhecida pela designação *cyberpunk*, apesar de fornecer personagens femininas fortes, mantém um claro domínio masculino. Helen Merrick (2003: 241 ss.) argumenta mesmo que a dicotomização corpo/mente presente nestas narrativas vem acentuar as diferenças de género, uma vez que, num ambiente virtual como o que domina na literatura *ciberpunk*, a mente masculina está mais bem equipada para sobreviver do que a carne (*the meat*) feminina.

A designação *cyberpunk* resulta da junção entre cibernética e o movimento rock aparecido em finais da década de 1970, com uma conotação agressiva e anti-institucional⁵². O universo *cyberpunk* é um futuro próximo num cenário urbano, deprimente, controlado por multinacionais, com o Japão como potência económica dominante. É um universo tecnológico, mas em que a tecnologia parece datada, ultrapassada, sem os brilhos polidos da ficção científica das décadas anteriores.

O tema dominante é a *ciborguização* humana, a invasão corporal presente nas próteses, implantes, cirurgia e alteração genética, e a indefinição de fronteiras entre cérebro e computador.

Apesar de se atribuir a paternidade do movimento *cyberpunk* a William Gibson, uma das suas influências mais marcantes é o filme *Blade Runner* (Scott, 1982), onde já se encontra esboçado o cenário e a temática característica da literatura *cyberpunk*.

No entanto, James (1994: 199) considera que este movimento literário não é assim tão original. De acordo com o seu argumento, os autores *cyberpunk* limitam-se a apontar

⁵² Kim Stanley Robison fornece a receita para uma novela *cyberpunk*: “one cup film noir, one cup Bester, two tablespoons Blade Runner, one tablespoon Bester, a dash of Delany, ‘several thousand micrograms’ (for those who dont talk cyberpunk, a half gram) of Dexadrine; mix thoroughly, cover in a tick layer of Reagenesque hype and Ramboesque aggressiveness. Bake at full heart for three years, then let simmer. Serves two good writers and several hangers-on.” (apud James, 1994: 195).

aquilo que parecia natural a qualquer jovem americano em meados da década de 1980, ou seja, que os Estados Unidos da América acabariam por perder a sua supremacia na ordem mundial, que a conquista do espaço não era a solução dos problemas humanos, que a crise de energia, a pobreza, a poluição e a destruição ambiental não teriam uma solução tecnológica simples e que o sonho das aventuras espaciais em planetas exóticos morria com a queda do *Challenger*. Também José Manuel Mota⁵³ considera que muito do que o movimento *cyberpunk* apresenta como novidade já se encontrava nas novelas de Dick e Ballard, tendo sido rapidamente suplantado pela própria realidade.

No entanto, apesar da argumentável falta de originalidade e até da admitida incompetência informática de William Gibson, ele legou ao mundo empírico a noção de ciberespaço, um cenário onde a mente desincorporada e a máquina se fundem num jogo de poder em que os jogadores, por não carregarem o peso do corpo, podem aspirar a ser deuses. O que parece relativamente estranho nesta concepção é que uma narrativa marcadamente pós (moderna, industrial, americana, apocalíptica) recupere um laivo da racionalidade moderna cartesiana. Em Gibson, não se existe porque se pensa, mas existe-se numa matriz de pensamento.

Pelo final da década de oitenta do século passado, as reflexões académicas em torno da ficção científica fragmentavam-se, multiplicando temas e ângulos de abordagem. De qualquer modo, a partir dessa década, muita da análise crítica acerca da ficção científica fica marcada pelas reflexões em torno da relação entre este género narrativo e a pós-modernidade, num esforço de ligação entre a ficção e o carácter aparentemente ficcional do mundo. De facto, qualquer momento que assuma a designação pós (moderno, industrial, humano) é sempre simultaneamente um momento pré, um compasso de espera, uma antecipação de futuro.

⁵³*Science Fiction As Language: Postmodernism And Mainstream: Some Reflections*, in Sawyer e See, 2000: 40 ss.

A ficção científica traduz a incerteza que se vive no *mundo zero*. A geração de 1960, que queria mudar o mundo, instala-se no sistema que queria abolir, os futuros reduzem-se, os espaços aproximam-se e as percepções distorcem-se. Como John Clute (2003: 64) argumenta, a visão ficcional torna-se indistinta do mundo que tenta diferenciar. A própria ficção científica enquanto entidade deixa de ter uma memória viva. Todos os grandes nomes que a tinham moldado ao longo de décadas estavam mortos, tornando-se por isso mais dependente do presente do mundo do que do seu passado.

Além disso, a partir dos anos de 1980, há uma dupla sensação de que a realidade ultrapassou a ficção científica e/ou de que a realidade ficou aquém da ficção científica. Toda a utopia tecnológica do sonho americano, que a ficção científica alimentara, falhara. O futuro chegara no dobrar do milénio, e todas as promessas implícitas no discurso da ficção científica da *Era Dourada* estavam por cumprir. Por outro lado, a ficção científica falhara em antecipar o conjunto de transformações que ocorria no mundo real. Daí que, segundo Clute (*id.*: 67), as narrativas das últimas duas décadas tenham sido uma espécie de despedida relutante em relação a um futuro em que o próprio género nos ensinou a acreditar, mas que perdera o significado com o advento do século XXI.

Por outro lado, os contextos de mudança e incerteza são também propícios ao crescimento das narrativas em que essa incerteza e mudança se podem projectar. O clima de desilusão e pessimismo não representou um esgotamento do género. Apesar de se ter assistido a algum abrandamento literário, a ficção científica tornou-se um dos géneros cinematográficos dominantes, adaptando velhas fórmulas aos novos contextos, fornecendo visões inquietantes e (re)moldando expectativas em relação ao mundo que há-de vir. Porque a ficção científica é isso mesmo, um género que se reinventa (re)inventando o futuro, num movimento de adaptação ao presente.

CAPÍTULO III
TIPOLOGIAS DA FICÇÃO CIENTÍFICA

Sub-Géneros e Tipologias

Resultante de múltiplas tradições e contradições, moldada por diferentes espíritos e expressa em diversos *media*, a ficção científica teria, necessariamente, de apresentar uma grande diversidade de temas ou, se preferirmos, subgéneros. Alguns desses subgéneros estão intimamente ligados a determinados momentos da sua evolução e deram origem a designações que são usadas muitas vezes como forma de adjectivação. Exemplos são a já referida *Space Opera*, também sinónimo de *Adventure Science Fiction*, que adjectiva e caracteriza a ficção científica que resulta e/ou é herdeira da tradição gernsbackiana, centrada na acção e orientada para a satisfação das necessidades sublimativas. Também típica da era gernsbackiana é a *Gadget Science Fiction*, que, ao contrário da ficção científica de aventura, centra a narrativa quase exclusivamente num dispositivo tecnológico, o que pode conduzir a outras formas de classificação.

Hard Science Fiction e Soft Science Fiction

Uma divisão possível, também já referida, é entre ficção científica *hard* e *soft*, sendo que neste binómio *hard* é o conceito definidor e *soft* o conceito opositor. De facto, é apenas a partir do momento em que ficção científica inflecte na direcção das ciências sociais e humanas, durante a década de 1950, que surge a necessidade de atribuir uma designação específica à ficção científica anterior. No entanto, os limites deste subgénero acabam por escapar a qualquer tentativa de circunscrição. Em termos temáticos, uma narrativa pode ser classificada como *hard* (que poderemos traduzir livremente como *dura*) desde que esteja ligada às ciências físicas, mas, como refere Kathryn Cramer⁵⁴, essa ligação pode ser de aceitação, oposição ou diálogo. Além disso, antes de ser incorporada na história, a ciência é normalmente traduzida numa linguagem que lhe permite ser usada como uma espécie de

⁵⁴ *Hard science Fiction*, in James e Mendleshon, 2003: 186-208.

mitologia (ou iconografia), condições que permitem que a maior parte da ficção científica possa ser classificada como *hard*.

Apesar de estar intimamente associado às vozes masculinas e tecnologicamente optimistas das eras de Gernsback e Campbell, o conceito também escapa a uma circunscrição temporal, uma vez que a corrente *cyberpunk*, embora mais pessimista no tom, recupera alguns dos traços distintivos da *hard sf*.

Uma outra variante popular da ficção científica, objecto de classificação corrente, é a *science fantasy* que, como foi analisado, se caracteriza pela introdução de um elemento sobrenatural num mundo projectado sobre o horizonte da *episteme* científica.

Mas limitar a ficção científica aos subgéneros para os quais existe uma designação mais ou menos consensual, mais ou menos popular, constitui uma forma de classificação pobre e redutora. De facto, ao longo de mais de um século de existência, ela tem alargado o seu campo temático, retomando e reinventando alguns dos temas da tradição literária que lhe é subjacente ou adjacente, dividindo-se, multiplicando-se e metamorfoseando-se em múltiplos subgéneros.

Uma tentativa de tipologização mais abrangente poderá incluir temas e/ou ícones tão diversos como naves, computadores, realidade e inteligência artificiais, dispositivos tecnológicos, avanços científicos, seres alienígenas, monstros, super-heróis, robôs, andróides, manipulação e mutação genética, viagens no tempo, linhas históricas desviantes, futuros apocalípticos, utopias e distopias. Estes temas podem aparecer isoladamente, originando um subgénero, ou agrupar-se com outros em torno de um conceito que lhes confira unidade.

A Tipologia de Rose: Espaço, Tempo, Máquina e Monstro

Mark Rose (1981) considera que o paradigma da ficção científica é o encontro entre o humano e o não humano e que esta relação se projecta em quatro categorias distintas:

espaço, tempo, máquina e monstro, que originam quatro tipos específicos de narrativa que, segundo ele, encerram a diversidade de elementos que caracteriza o género.

Na categoria *Espaço*, o encontro com o não-humano e não-terrestre dá origem a histórias de ‘encontro com o *alien*’ e de ‘viagens extraordinárias’, interplanetárias ou intergalácticas. No entanto, as narrativas da categoria espacial representam a versão mais básica da ficção científica em que as preocupações com a diferença se situam sobretudo ao nível da natureza física e as criaturas extraterrestres são entendidas como uma versão animada da natureza que as origina.

A categoria *Tempo* inclui todo o tipo de narrativas situadas num futuro ou numa versão alternativa do presente, reflectindo sobre as transformações que ocorrem na condição humana em resultado da passagem do tempo. São narrativas centradas sobre o significado da história e os seus efeitos, tendo em conta um conjunto de premissas das quais esse futuro deriva.

Enquanto nas narrativas espaciais ou temporais o não-humano aparece essencialmente como subtexto, na categoria *Máquina*, a humanidade não se limita a encontrar o não-humano, mas é agente de produção do não-humano. Histórias em que robôs, computadores e máquinas, mais ou menos inteligentes, desempenham um papel decisivo, entram nesta terceira categoria. Rose inclui ainda neste grupo as máquinas sociais das distopias.

Na categoria *Monstro*, o elemento não-humano pode estar localizado fora ou dentro da própria humanidade. As narrativas desta categoria dependem normalmente de uma transformação que pode ocorrer de um dos seguintes modos: o encontro com o *alien* pode conduzir a uma metamorfose da humanidade, transformando o humano em monstro, o tempo pode conduzir a uma transformação natural da humanidade por evolução, ou o próprio homem pode ser simultaneamente agente e sujeito dessa metamorfose, como por exemplo em histórias de apocalipse pós-atómico em que a paisagem é dominada por mutantes. A monstruosidade pode ser negativa ou positiva, enquadrando-se neste último grupo as narrativas de super-heróis.

Com esta grelha de classificação, Rose reduz toda a variedade de enredos, fórmulas e contextos da ficção científica às quatro instâncias de encontro entre o humano e o não-humano, sublinhando que a maior parte dos textos pode inscrever-se ou ser lida a partir de múltiplas categorias⁵⁵. Sublinha dois agentes de alteridade: a máquina, que assume particular relevância ao inscrever-se numa categoria própria, e o humano transformado em não-humano, como resultado de múltiplas possibilidades de mutação.

Tipologia de Malmgren: *Actants* e *Topoi*

Por seu lado, Carl Malmgren (1991) apresenta uma grelha classificativa que permite uma classificação unívoca. De acordo com este autor, os mundos da ficção científica contêm *actuates* (usa o termo *actants*, incluindo nele todas as formas possíveis de alteridade) e *topoi* (mais uma vez utiliza uma designação que abrange todos os contextos espaciais e temporais, incluindo a ordem física, social e especificamente topográfica).

Em qualquer destes elementos, pode ser introduzido um *novum* e, apesar de uma narrativa poder apresentar diversos *nova*, Malmgren considera que podemos sempre identificar um dominante que comande as transformações nos restantes elementos e confira a identidade tipológica ao texto.

Na categoria *actuates*, um *novum* implica a introdução de uma forma de alteridade, aproximando-se aqui da concepção de Rose. No entanto, Malmgren não introduz uma diferença entre *alien* e máquina, considerando que os *actuates* podem ser não-humanos, super-humanos ou sub-humanos, num espectro que vai do computador inteligente ao monstro extra-terrestre. O paradigma das narrativas inseridas nesta categoria é o encontro com o *alien*, que conduz necessariamente à reflexão sobre os limites da humanidade, daquilo que no outro remete para o eu.

⁵⁵ Como exemplo desta múltipla classificação apresenta o *2001: A Space Odyssey* (Kubrick, 1968) que pode ser lido simultaneamente como uma história de contacto com o alienígena (espaço), uma fábula evolucionária (tempo), um encontro homem máquina (máquina) ou uma história de metamorfose humana (monstro).

A categoria *topoi* inclui as narrativas em que o *novum* introduzido é essencialmente societal. Acontece quando a história é localizada num *topos* com ordem social diferente. O paradigma da narrativa é a utopia ou distopia, e o leitor é convidado a fazer comparações com a organização social em que está inserido, obrigando a uma reflexão sobre a relação entre o eu e a sociedade.

A introdução de um *novum* topológico pode ocorrer a dois níveis. Considerando que o *topos* inclui ambientes físicos e objectos, o *estranhamento* pode resultar da mera invenção ou apropriação de um dispositivo ou aparelho tecnológico. Na sua forma narrativa mais simples, dá origem à *gadget story*, em que a mensagem normalmente traduz as potencialidades e/ou perigos das criações tecnológicas, explorando a relação do ser humano com a tecnologia. Uma variação mais complexa da narrativa centrada nos objectos tecnológicos é aquela em que uma invenção ou processo cataliza uma metamorfose na sociedade ou na condição humana, obrigando a uma reflexão mais profunda de matiz tecnofóbica ou tecnofílica.

Mas *topos*, num sentido restrito, remete para o lugar. No caso da ficção científica, para a paisagem imaginária. Daí que o *novum* topológico possa dar lugar a narrativas em que o elemento dominante é uma paisagem alienígena, uma paisagem terrestre pós-apocalíptica, ou um planeta terraformado. Esta ficção científica de mundo ou futuro possível ou alternativo obriga, normalmente, a reflectir sobre a relação da humanidade com o ambiente físico e da forma como este modela e condiciona as diversas formas de vida.

Estabelecidos estes quatro tipos de narrativa aos quais toda a ficção científica se pode reduzir (*alien encounter*, *alternate society*, *gadget story* e *alternate world*), Malmgren vai considerar que qualquer um deles se pode ainda sub-dividir em especulativo ou extrapolativo, de acordo com a operação mental que está na base da sua criação.

Apesar das diferenças evidentes entre estas duas grelhas de classificação, podemos de algum modo estabelecer alguma ligação entre os conceitos de *novum* e *não humano*. Ambos remetem para o não familiar. Ambos obrigam à operação de distanciamento e reconhecimento a que Suvin chamou *estrangement*. Além disso, embora de uma forma

grosseira, podemos fazer coincidir o *alien encounter* com a categoria *Monstro*, a *gadget science fiction* com a *Máquina* e a *alternate society* e o *alternate world* com o *Tempo* e o *Espaço*.

Deste modo, poderemos considerar que o traço mais distintivo entre Rose e Malmgren será a defesa da permeabilidade ou impermeabilidade entre as diferentes categorias, possibilitando ou impedindo classificações múltiplas, uma vez que Malmgren considera que o *novum* dominante determina a classificação estanque de cada texto.

Tipologia de Jones: Ícones

Gwyneth Jones (2003) vai apresentar uma outra forma de classificação, assente na sua iconografia específica do género. Para esta autora, existe um reportório central de ícones que permitem anunciar e distinguir a ficção científica de qualquer outro género narrativo.

Vai considerar quatro conjuntos de ícones, a partir dos quais deriva formas narrativas específicas. Num primeiro grupo, reúne foguetões, naves, *habitats* espaciais e ambientes virtuais. Para Jones, o foguetão, com a sua forma fálica apontada ao céu, é um símbolo incontornável de poder e conquista e por isso vai dominar o imaginário da ficção científica durante os anos trinta do século passado. Mas, pela sua forma, acaba por ficar associado às armas alemãs V2 e, ao longo da década seguinte, vai dando lugar à nave espacial como veículo de transporte interplanetário para os *habitats* espaciais, ou como microcosmos, como um mundo auto-contido onde se reproduzem as relações humanas do *mundo zero* e se produzem encontros com as várias formas possíveis de alteridade. A nave constitui-se como um espaço familiar à deriva num universo estranho e hostil e muita da ficção científica audiovisual explorou as suas potencialidades narrativas, podendo a nave *Enterprise* da série *Star Trek* ser apontada como exemplo paradigmático.

Uma segunda categoria de ícones inclui robôs, andróides, *cyborgs* e *aliens*, abrangendo as várias possibilidades de alteridade que podem ir do robô sub-humano até ao clone pós-humano.

O terceiro tipo de imagens é constituído por aquilo que Jones designa como mundos imaginados, embora sublinhe que estes cenários derivam, em larga medida, da diversidade ecológica do planeta Terra.

Finalmente, numa quarta categoria, que designa genericamente por ‘cientistas loucos e donzelas em perigo’, agrupa o leque de personagens-tipo da ficção científica, caracteres planos a que o género frequentemente recorre, uma vez que a sua preocupação, ao contrário da ficção ‘mais realista’, é apresentar o estranho e não desenvolver o espectro de emoções mais ou menos familiares das personagens. Poderemos considerar que esta categoria é menos autónoma que as anteriores, uma vez que estes ícones raramente dominam a narrativa, aparecendo como uma espécie de personagens secundárias ou até figurantes, cuja importância deriva apenas da sua relação com os outros ícones.

Podemos concluir que, em última análise, também a dimensão visual e iconográfica da ficção científica remete para as noções de *Máquina*, *Monstro* e *Mundos/Espaços Alternativos*, não havendo, por isso, uma diferença muito significativa em relação à categorização temática proposta pelos autores anteriores.

Alteridade, Tecnologia, Tempo e Espaço

*Alteridade, Tecnologia*⁵⁶, *Tempo* e *Espaço* são, de facto, os conceitos nucleares em torno dos quais toda a ficção científica gravita. Se pretendermos ir mais longe, podemos mesmo argumentar que todos eles se podem sintetizar no de *Alteridade*, uma vez que a *Tecnologia* é, essencialmente, o veículo que permite entrar em contacto com o *Outro*⁵⁷ (o outro humano, o outro alienígena, o outro máquina), num *Tempo* e *Espaço* outros (aos quais, normalmente, os humanos acederam através da tecnologia), e pode instituir-se como a própria alteridade.

Tempo e espaço outros significam um *mundo outro*, o que remete para a noção clássica de *utopia*. Em rigor, o modo temporal da ficção científica não é a *utopia*⁵⁸, mas a *outopia*, um lugar outro situado em lugar nenhum. O mesmo se pode aplicar ao *tempo*. As narrativas da ficção científica são *oucrónicas*, decorrem num tempo outro, muitas vezes em aderência ao passado e futuro que a linha temporal nos impõe, mas que é ‘tempo nenhum’, um passado, presente ou futuro que não existe fora do imaginário de quem o cria e de quem o recria através da leitura.

Podemos então concluir que a ficção científica trata sempre do encontro com o *outro*, mediado pela *tecnologia*, que acontece *outopicamente* e/ou *oucronicamente*, ou seja, num *mundo outro* que pode ser especulado ou extrapolado a partir do mundo empírico, mas que não existe em lugar ou tempo nenhum. A diversidade de narrativas resulta das várias combinações entre os quatro conceitos.

⁵⁶ Do mesmo modo que anteriormente foi argumentado que a expressão ficção científica negligenciava a dimensão tecnológica, a escolha do conceito Tecnologia é igualmente redutora, uma vez que muita da ficção científica actual reflecte sobre as possíveis consequências dos desenvolvimentos científicos, nomeadamente na área da manipulação genética e da reprodução artificial da vida humana.

⁵⁷ Com a excepção eventual da *gadget sf*, em que a tecnologia desempenha um papel mais central.

⁵⁸ Utopia é o neologismo inventado por Thomas More que resulta da fusão das palavras gregas *eutopia* (lugar feliz) e *outopia* (lugar nenhum). Assim, o significado etimológico de Utopia é “um lugar feliz em lugar nenhum.”

As visões resultantes destes encontros podem agrupar-se dicotomicamente em *positivas* ou *negativas*. Visões positivas dão origem a narrativas otimistas que, relativamente ao tempo e espaço, podemos classificar como *eutópicas* e *eucrónicas*⁵⁹, retratando espaços e tempos mais perfeitos que o *zero world*.

A relação positiva entre o *tempo* e a *tecnologia* dá origem a *eucronias tecnofílicas* que estão essencialmente associadas à fase inicial do desenvolvimento do género. Não apresentam sociedades perfeitas e estáticas como as utopias literárias clássicas, mas antes a promessa de um movimento progressivo perpétuo através da tecnologia e da ciência, que conduzirá a um futuro melhor, aquilo a que alguns autores chamam utopianismo tecnológico (*technological utopianism*).

No modo *eucrónico*, a *alteridade*, normalmente, não desempenha um papel central ou, como diria Suvin, não constitui um *novum* cognitivamente relevante. Trata-se essencialmente do Outro humano, deslocado num futuro em que a capacidade tecnológica lhe permite conquistar as fronteiras do espaço, o que propicia uma diversidade de encontros com outras formas de alteridade que podem ser positivas (divinizadas) ou negativas (demonizadas), mas que, em qualquer dos casos, continuam a ser largamente uma projecção das características humanas. As narrativas *space operatics* enquandram-se neste grupo.

As *eutopias* da ficção científica aderem mais ao modelo clássico fornecido por Thomas More, retratando civilizações em que a tecnologia ou a sua ausência permitem uma organização social mais perfeita do que a do *zero world*.

O Outro é normalmente apresentado de uma forma positiva e a diferença em relação aos humanos pode ser mais radical do que nas narrativas predominantemente *eucrónicas*. As *eutopias* tendem a ser pedagógicas, mostrando aquilo que a humanidade poderia ser. Quando associadas a uma visão positiva da tecnologia, os mundos apresentados resultam do avanço científico-tecnológico, cujas consequências se reflectem numa

⁵⁹ A distinção entre *topos* e *chronos* na ficção científica é essencialmente instrumental, uma vez que a nossa percepção do mundo assenta na inseparabilidade das duas categorias.

organização social, cultural e política mais equalitária⁶⁰. James (2003) considera que, actualmente, é difícil criar visões positivas do mundo e que a capacidade de imaginar um mundo melhor morreu durante o século XX com o horror das guerras globais, do genocídio e do totalitarismo.

Quando estão associadas a uma visão negativa da *tecnologia*, as *eutopias tecnofóbicas* tendem a aproximar-se de *eucronias* no modo passado, ou seja, os mundos apresentados aproximam-se do modelo das sociedades recolectoras primitivas, em que a coexistência era pacífica e a relação com a natureza harmoniosa.

No entanto, as visões da ficção científica tendem a ser mais pessimistas. As projecções negativas do espaço e do tempo na ficção científica dão origem a *distopias* e *discronias*.

As *discronias* são tempos outros (presentes ou passados alternativos e/ou futuros próximos ou distantes) em que a realidade apresentada é pior do que no *zero world*. As *discronias* dão frequentemente origem a narrativas apocalípticas ou pós-apocalípticas, estando por vezes associadas a uma visão negativa da Tecnologia que se reflecte em termos de organização social e política.

No caso das *discronias tecnofóbicas*, as transformações que ocorrem no espaço de tempo que medeia entre a realidade presente e a sociedade *discrónica* reflectem as consequências de um desenvolvimento científico e tecnológico desgovernado que conduz ao esgotamento dos recursos, à guerra global, à escravização da humanidade pelas máquinas ou outras formas de vida, a desordens naturais e, conseqüentemente, à (quase) extinção da vida humana.

Quando as transformações que provocam a *discronia* têm causas naturais, a ciência e a *Tecnologia* podem aparecer numa forma positiva, como a actividade criadora que permite salvar a humanidade. Mas os casos em que a *discronia* acaba num restabelecimento da ordem (no *happy end*) a classificação é mais difícil, uma vez que o estado *discrónico* acaba por ser

⁶⁰ *Utopias and Distopias*, in James e Mendlesohn, 2003: 219.

um mero pretexto para transmitir uma mensagem positiva (de fé na tecnologia e/ou no engenho do herói e/ou numa transcendência alienígena salvadora), transformando-se em *euconias* de tom tecnofílico.

Um outro tipo de textos que escapa à linearidade dicotômica desta classificação são as narrativas de 'história alternativa'. Aceitando a existência de múltiplas linhas temporais, estas narrativas assumem que, num qualquer ponto do passado, um determinado acontecimento conduz a um presente outro, normalmente pior do que o da realidade zero, o que as torna essencialmente *discrónicas*. Mas, ao fazê-lo, implicam uma visão *euclónica* do presente concreto, sublinhando que este não é o pior dos mundos possíveis. O inverso é igualmente válido. Ao postularem um presente melhor do que o real (*euclónicas*), podem realçar a *discronia* do mundo empírico.

Também as viagens no tempo, essencialmente as que implicam *time-loops*, fogem a uma classificação linear. Normalmente, um mau futuro (*discronia*) derivado de um mau presente, obriga a uma viagem para corrigir esse presente, fazendo do futuro um lugar melhor (*euconia*). Uma outra versão é um mau presente (*discronia*), resultante de um mau passado, obrigando a voltar a esse passado para corrigir o acontecimento que deu origem ao presente, tornando-o um tempo melhor (*euconia*).

A *alteridade* nas *discronias* futuras pode aparecer sob diversas formas. Pode mesmo ser a entidade (negativa) que provoca as transformações (narrativas de invasão da Terra por alienígenas), pode ser uma entidade alienígena salvadora (divinizada), pode ser a própria humanidade resultante dos processos de evolução e mutação (positiva ou negativamente), outras espécies animais ou os produtos da evolução tecnológica (máquinas que igualam e superam os criadores).

As *distopias* são lugares outros, piores que o mundo empírico. Podem ser planetas ou galáxias habitados por alienígenas com características e formas de organização menos justas do que as humanas (implicando uma visão *eutópica* da Terra), podem ser ambientes construídos pelos humanos (naves, planetas terraformados, colónias espaciais), ou pode ser

a própria Terra num passado ou presente alternativos ou num futuro mais ou menos distante (coincidindo neste caso com o que já foi referido em relação à *discronia*).

A *alteridade* na *distopia* pode aparecer sob qualquer uma das suas formas (alien, máquina, humano), positiva ou negativamente, sendo frequente uma demonização do outro. A relação entre *distopia* e *tecnologia* dá normalmente origem a visões *tecnofóbicas*. Quando uma espécie alienígena constitui uma ameaça para os humanos (ou para outra espécie humanóide que permita a identificação) devido a uma superioridade tecnológica, ou quando os humanos constituem uma ameaça para uma espécie mais indefesa devido a um desejo de colonização e poder de destruição, estamos perante *distopias tecnofóbicas*. O mesmo acontece nas narrativas *discrónicas* em que as máquinas atacam e/ou dominam a humanidade ou em que os avanços tecnológicos alteram o equilíbrio físico e natural do planeta ou da espécie, fazendo da Terra um espaço estranho em relação ao mundo empírico (um outro *topos*).

As narrativas que projectam uma alteridade tecnológica (computadores, robôs, ciborgues, andróides) num futuro sombrio (apocalíptico ou socialmente distópico) são aquelas em que a *tecnofobia* é mais acentuada, sendo recorrentes em termos cinematográficos.

No entanto, a *tecnofobia* nem sempre é genuína. Seres e máquinas tecnologicamente avançados são normalmente combatidos com a tecnologia disponível, o que acaba por reduzir a questão central a um maniqueísmo moral.

Nenhuma das categorias é estanque e qualquer narrativa admite múltiplas classificações. Aliás, qualquer classificação temporal obriga a uma classificação espacial. A distinção entre tempo e espaço serve essencialmente para sublinhar o modo temporal da ficção científica. Um tempo outro reflecte-se sempre na configuração do espaço (num espaço outro). O contrário, apesar de frequente, não é necessariamente verdadeiro, ou seja, uma *discronia* traduz sempre uma visão igualmente distópica, enquanto uma *distopia* só alegoricamente é que representa uma *discronia* (na medida em que traduz o que de mau existe no presente empírico), podendo mesmo ser *eucrónica* em relação à realidade. Mas,

invertendo o argumento em que foi baseada esta classificação, é exactamente da realidade que a ficção científica trata. Subjacente à alteridade está a noção de mesmidade. O encontro com o Outro serve apenas para reflectir sobre o mesmo. Outros mundos e outros tempos são sempre projecções desfocadas deste mundo e deste tempo, do *mundo zero* sobre o qual assentam todas as possibilidades. E é à luz do presente que lhe dá origem que a ficção científica tem de ser entendida, num esforço de interpretação das metáforas que a constroem.

PARTE II
O CINEMA

The illusion has become real, and the more real it becomes, the more desperate they want it.

Gordon Gekko, em Wall Street (Oliver Stone, 1987)

Narrativa Fílmica

Como foi afirmado anteriormente, o cinema funciona de maneira diferente da literatura: enquanto esta parte de um signo que obriga a uma operação mental de descodificação num movimento que parte do significante abstracto para a construção visual mental, no cinema o movimento é da percepção imediata para a significação intelectual. Como refere Chatman (1990: 111) “o cinema conta mostrando, enquanto a literatura mostra contando”⁶¹. A linguagem cinematográfica não está centrada no pensamento mas nos sentidos. Ao juntar imagem em movimento, som e diálogo, captados de um ponto de vista com que o espectador se identifica, o cinema fornece uma ilusão de realidade e replica as condições do conhecimento directo do mundo. Foi por essa razão que os espectadores dos irmãos Lumière fugiram em pânico do *Grand Café* quando viram no ecrã o comboio aproximar-se durante a exibição de *L'entrée d'un train en gare de la Ciotat*, achando que a locomotiva se aproximava e os podia esmagar.

O cinema pode considerar-se a mais perceptual das artes, porque envolve visão, audição, representação dos objectos no espaço, noção de progressão temporal e discurso. Provoca nos espectadores um ‘efeito de realidade’ que mais nenhum *medium* ou forma de arte pode igualar. A produção desse efeito resulta da familiaridade dos signos, reconhecidos sem mediação intelectual. Podemos considerar que este fenómeno constitui um retorno ao modo natural de apreender o mundo, depois de séculos de grafocentrismo. Toda a modernidade é grafocêntrica e desenvolve-se, em grande medida, sobre a invenção de Gutenberg, que permite a fixação, transmissão e circulação de ideias. Este grafocentrismo ocidental é reflexo do racionalismo, do domínio da razão como fonte de conhecimento do mundo. É, na realidade, um logocentrismo, o resultado de uma catalogação racional da realidade e da sua tradução em sinais convencionais, que obrigava a competências de descodificação e interpretação. Pode, assim, argumentar-se que o predomínio da imagem

⁶¹ No original: “*Cinema tells by showing, while literature shows by telling.*”

sobre a grafia significa um retrocesso em relação à interiorização e reflexão impostas pela escrita, dando lugar a uma apropriação imediata e muitas vezes acrítica dos conteúdos. De facto, com a comunicação audiovisual regressa-se à forma originária de conhecer o mundo, acessível a todos porque aparentemente não exige competências de descodificação específicas.

No entanto, como lembram Cook e Bernink (1999: 322 ss.), os estudos sobre cinema falam frequentemente da narrativa fílmica, não como um objecto passivo, alvo da mera apropriação perceptual, mas enquanto texto dinâmico que obriga o espectador a uma construção intelectual, descobrindo, extrapolando e organizando a informação de modo a dar-lhe sentido. O espectador actua a vários níveis: percebe, identifica, interpreta, extrapola, formula hipóteses, preenche lacunas, constrói relações, interpreta e vive sentimentos. O videogravador, discos e leitores de DVDs e *Blu-ray* e a *internet* facilitaram o acesso aos filmes, criando mais fontes de acesso ao cinema, maior disponibilidade de filmes e um aumento da cultura cinematográfica dos espectadores, quer pela quantidade de narrativas a que acedem quer pelo apuramento das competências de leitura visual.

À semelhança do que acontece na ficção científica, o aparente realismo cinematográfico não fornece o que o mundo é, mas o que ele poderia ser. Ocupa um lugar de fronteira entre o realismo e a ficção. No cinema ficcional, o momento da narrativa, o momento retratado no ecrã, constitui sempre um tempo outro, eternamente presente e continuamente presentificável, o que o coloca num horizonte omnitemporal. Também a ficção científica se desloca nesta linha temporal de todos os tempos possíveis, estando-lhe apenas vedado o passado que efectivamente foi e o presente que efectivamente é.

À deslocação espaço-temporal que o cinema proporciona e à aparente ausência de esforço intelectual, aliam-se outras compensações para o espectador, de ordem afectiva ou psicológica, como as múltiplas possibilidades de identificação, a satisfação do desejo *voyeurístico* e da necessidade catártica, ou de ordem ideológica e social, como a validação de estatutos e papéis e a manutenção do *status quo*, ou a aquisição de novos valores ou comportamentos diferentes. Por retratar o mundo como ele poderia ser e por oferecer

possibilidades de existência alternativas, o cinema permite uma satisfação de necessidades que o mundo real nem sempre pode proporcionar. Também a ficção científica, escapando aos limites do enquadramento espaço-temporal presente e jogando com as expectativas sobre o real possível, permite ao espectador um conjunto de satisfações de ordem psicológica e ideológica e uma aprendizagem sobre futuros possíveis. Qualquer um dos dois fenómenos permite, isoladamente, a satisfação da necessidade de ultrapassar os limites do presente. Quando conjugados, multiplicam esse potencial escapista, o que poderá servir de justificação para o seu sucesso.

Cinema e Ficção Científica

Tal como a ficção científica, o cinema é também um produto de fronteira, que resulta do impulso tecnológico de finais do século XIX e que responde às necessidades de sublimação da sociedade industrial moderna. Como ela, escapa também à aplicação directa e acrítica de determinados conceitos com que classificamos operacionalmente a realidade, e move-se entre múltiplas categorias, como o realismo e a ficção, a arte e a técnica, o entretenimento e a cultura, a percepção e a inteligência, gerando diferentes classificações consoante as correntes e teorias com que se tenta determinar os modos como se constrói, se difunde e se recebe. E, contemporâneo da ficção científica, o cinema tem também uma história recente, de pouco mais de um século, onde a capacidade imaginativa e organizativa, quer individual quer colectiva, desempenham um papel decisivo na rápida fidelização e manutenção do público, que lhes permite a sobrevivência e expansão enquanto objecto de consumo.

Mas cinema e ficção científica não têm apenas caminhos paralelos, eles entrecruzam-se quase desde o seu início. Logo em 1902, sete anos depois do nascimento oficial do cinema com os irmãos Lumière, George Méliès percebeu o potencial da linguagem cinematográfica para traduzir a imaginação e realizou *Le Voyage dans la Lune*, o primeiro filme

onde a imaginação domina sobre a realidade. Segundo Metz (1974: 44), a diferença entre Lumière e Méliès marca a passagem da cinematografia para o cinema, de um instrumento de gravação para um *medium* artístico, que se inaugura com uma obra de ficção científica.

De acordo com Telotte (1995: 55), ao mover-se acima da superfície da vida, explorando as várias possibilidades fílmicas de artifício, Méliès descobriu uma das grandes atracções do cinema mas também um dos seus problemas uma vez que a capacidade de dar qualquer forma ao mundo e ao *self* acaba por enfrentar o limite do próprio artifício: a consciência de que não é realmente o mundo que conhecemos mas apenas um filme⁶².

Por outro lado, como refere Barry Keith Grant⁶³, o cinema é, ele próprio, simultaneamente ciência e ficção. É um aparelho tecnológico de gravação e um instrumento de narração ficcional. Permite registo e criação de histórias através de imagens. Por outro lado, os três aspectos centrais a partir dos quais se constitui são o tempo, o espaço e a máquina, categorias centrais na ficção científica. A narração cinematográfica, como todas as narrações, procede por manipulação do tempo, mas oferece ao espectador a ilusão de se mover também no espaço, e fá-lo recorrendo a um dispositivo tecnológico, que permite a apresentação da não realidade da forma mais realista possível.

A escolha do cinema enquanto *medium* e linguagem da ficção científica deve-se ao facto de, historicamente, se poder considerar que a afirmação global da ficção científica enquanto género narrativo, apesar da popularidade conseguida durante a sua *golden age* no formato revista, só chega verdadeiramente com a passagem para o audiovisual durante a década de 1970. O cinema é o *medium* que, pela facilidade de leitura e potencial difusor, transforma a ficção científica num fenómeno cultural global e de massas.

Isto acontece, em grande medida, devido à especificidade da linguagem cinematográfica, que facilita ao leitor a tarefa de construir imaginativamente os tempos,

⁶² No original: "In moving beyond the surfaces of life, in exploring film's various possibilities for artifice, then, Méliès did not only discovered one of the cinema's great attractions but also ran aground on one of its problems. For with the potential of artifice, the ability to shape a world and self in any fashion, inevitably comes the limit of artifice as well, the awareness that this is not really the world we know and inhabit, just film after all."

⁶³ *Sensuous Elaboration: Reason and the Visible in the Science-Fiction Film*, in Kuhn, 1999: 21.

mundos e alteridades da ficção científica. Era esta tarefa de imaginar a estranheza, de construir o paradigma ausente, a que Gwyneth Jones (*apud* James, 2003: 8) chama ‘tradução’, que mantinha afastados do género alguns potenciais apreciadores. Com a passagem para um meio de comunicação que oferece a tradução, o leitor deixa de ter de preencher os vazios, de construir imaginativamente sobre o texto, e passa a ter a sua versão visualmente construída. Oferecendo uma percepção imediata do extraordinário, a popularidade da ficção científica cresceu e tornou-se um dos géneros cinematográficos de maior sucesso, como comprovam os resultados de bilheteira. Se a literatura cria, o cinema constrói e, como refere Scott Bukatman (1997: 9), os filme de ficção científica constroem mundos.

De acordo com o site *The Numbers – Movie Box Office Data*⁶⁴, os vinte filmes com melhores receitas de bilheteira nos Estados Unidos da América (com correcção da inflação)⁶⁵ desde 1977, são, por ordem decrescente de receita, *Star Wars Ep. IV* (1977), *E.T.* (1982), *Titanic* (1997), *Star Wars Ep. V* (1980), *Star Wars Ep. VI* (1983), *Star Wars Ep. I* (1999), *Jurassic Park* (1993), *Raiders of the Lost Ark* (1981), *Forrest Gump* (1994), *The Lion King* (1994), *Close Encounters of the Third Kind* (1977), *The Dark Knight* (2008), *Grease* (1978), *Shrek 2* (2004), *Spider-Man* (2002), *Independence Day* (1996), *Beverly Hills Cop* (1984), *Ghostbusters* (1984), *Home Alone* (1990) e *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest* (2006).

Embora possamos questionar a inclusão de alguns destes filmes no género, o facto é que a ficção científica, fantasia científica ou *space opera* são dominantes, revelando, de uma forma sustentada ao longo das três décadas, a preferência do público por este tipo de narrativas.

A transformação da ficção científica num fenómeno cultural de massas deve-se também à potencialidade globalizadora do *medium* e à crescente permeabilidade e fusão entre os vários *media*, como acontece com as já referidas migrações e adaptações entre cinema, televisão, jogos de vídeo e *internet*.

⁶⁴ <http://www.the-numbers.com>, 22 de Agosto de 2009.

⁶⁵ *Inflation-Adjusted Top 20 Movies Released Since 1977*.

Nos últimos anos a tecnologia torna o cinema mais acessível e os filmes facilmente revisitáveis. O próprio cinema, enquanto meio de comunicação de massas sofre alterações profundas durante os últimos trinta anos, fundindo-se com outros media e reemergindo com novas características quer ao nível da produção quer do consumo.

A *internet*, por seu lado, facilita a difusão e permite conhecer uma quantidade infinita de detalhes do filme, inclusivamente o seu guião, antes de este chegar às salas. No último quartel do século XX, a própria tecnologia dos efeitos especiais permitiu evoluções extraordinárias em géneros onde estes são cruciais.

A relação entre a ficção científica e o cinema é simbiótica. Se o cinema fez crescer o número de admiradores de ficção científica, esta contribui também para o crescimento do cinema. Foram as exigências técnicas da ficção científica, provocadas pela necessidade de transpor a estranheza para imagem e de reproduzir visualmente a imaginação que contribuíram, ao longo das últimas décadas, para o desenvolvimento tecnológico do cinema, aperfeiçoando cada vez mais a sua linguagem, tornando-a capaz de dar forma a universos alternativos. Exemplo disso é *Avatar* (Cameron, 2009), considerado um dos filmes mais caros da história do cinema, com um custo estimado em quinhentos milhões de dólares, que experimenta uma tecnologia inovadora, permitindo ao espectador uma experiência tridimensional mais aproximada da realidade, conjugada com imagens geradas por computador⁶⁶ capazes de conferir realismo ao exótico *habitat* e habitantes de Pandora.

No entanto, o cinema não atrai espectadores apenas por ser uma linguagem próxima da apreensão directa do mundo, por muito estranho e diferente que este possa ser. É um fenómeno complexo, multidimensional, e que, por isso, tem provocado vários tipos de análise, que importará resumir de modo breve.

⁶⁶ *Computer generated images* (CGI).

CAPÍTULO I
BREVE HISTÓRIA DO CINEMA

Breve História

Durante uma primeira fase, o cinema começou por ser um divertimento dirigido às classes mais baixas, exibido em feiras e em barracas enquanto atracção, enquadrada num conjunto de práticas culturais emergentes na Europa e América do Norte no início do século XX, como a imprensa, fotografia, museus, feiras, parques de diversões e teatros populares. A primeira exibição cinematográfica oficial ocorre a 28 de Dezembro de 1895, no *Grand Café* em Paris, e incluiu a dez filmes realizados pelos irmãos Lumière: *La Sortie de Usines Lumière*, *Querelle de Bébés*; *Le Bassin des Tuilleries*; *Entrée d'un train à la Gare de la Ciotat*; *Le Régiment*; *Le Marechal-Ferrand*; *La Partie d'Écarté*; *Mauvaise Herbes*; *La Mer* e *Le Mur*.

A expansão do cinema enquanto espectáculo é muito rápida. Em França, Georges Méliès e Charles Pathé concorrem com os irmãos Lumière na realização de filmes e conduzem o cinema em novas direcções. Vindo do mundo da magia e ilusionismo, Méliès aposta na fantasia e, em 1902, realiza *Le Voyage dans la Lune*, filme que retrata a expedição de um conjunto de astrónomos à Lua, usando um foguete para a viagem. Uma vez lá descobrem coisas extraordinárias, como cogumelos de crescimento acelerado e bailarinas, e retornam à Terra, onde são recebidos triunfalmente. Com este filme, Méliès é considerado o fundador do cinema de ficção científica, embora também lhe possa ser atribuída a paternidade do cinema de terror com o filme *Le Manoir du Diable* (1896).

Paralelamente, Charles Pathé, desenvolve a dimensão industrial do cinema, criando circuitos de distribuição e apostando no aluguer das fitas e não na sua venda, de forma a satisfazer todos os pedidos.

Nos Estados Unidos, o cinema desenvolve-se também com rapidez. Nos primeiros anos de vida e durante a era dourada de Hollywood, o género que se destaca é o *western*, inaugurado com *The Great Train Robbery* de Edwin S. Porter (1902), um dos filmes mais marcantes da história do cinema. Contém um conjunto de inovações do ponto de vista

técnico e narrativo: a camera já é móvel nos momentos de acção, recorre a cenários naturais, a montagem é alternada entre cenas de exterior e cenas de interior e a narrativa progride em duas linhas de acção. É frequentemente apontado como o filme onde primeiro emerge a linguagem fílmica a que hoje nos acostumámos, quer ao nível da narrativa, quer ao nível das técnicas de filmagem, com o *close-up* do chefe dos bandidos a apontar para a camera e a disparar como uma das imagens mais marcantes da história do cinema. De acordo com Cook e Bernink (1999: 95-6), este é um dos filmes que marca a transição do cinema espectáculo para o cinema narrativo, transformação que envolveu uma mudança na coerência espacial, que passa a ser constituída por planos, e uma mudança na sequencialização temporal. A narrativização posiciona a audiência de modo diferente, envolvendo-a na construção da continuidade temporal e espacial e colocando nela a responsabilidade da inteligibilidade do filme. No entanto, os autores sublinham que cinema de atracções e cinema narrativo não são categorias estanques e que a história do cinema se faz na oscilação e combinação entre o desejo de mostrar e o desejo de contar uma história.

Um outro nome importante para o desenvolvimento da linguagem cinematográfica é D. W. Griffith, que trabalhou como actor de teatro, tendo percorrido uma boa parte dos EUA em digressão. O seu sonho era ser argumentista de cinema, mas depois de participar como actor no filme *Rescued from an Eagle Nest* (J. Searle Dawley, 1908), decidiu tentar realizar os seus próprios filmes.

Conseguiu que o Estúdio Biograph aceitasse a sua proposta e, em 1908, é lançado o filme *The adventures of Dollie*. A intriga é simples: Dollie, uma jovem burguesa, é raptada por um cigano. Quando o pai vai ao acampamento para tentar resgatar a jovem, o cigano esconde-a num barril que cai ao rio. O barril flutua até que Dollie é salva e entregue à família. Neste filme, os planos ainda são gerais e a camera fixa, mas Griffith vai aperfeiçoando a sua técnica ao longo dos cerca de quatrocentos e cinquenta filmes que realiza para o estúdio Biograph: diminui a duração dos planos, aumenta a sua quantidade, explora o grande plano e as potencialidades da montagem paralela, mobilizando a atenção do espectador e aumentando a tensão dramática.

Este apuramento das técnicas vai conduzi-lo à realização de dois filmes que ficam na história do cinema americano: *The Birth of a Nation* (1915) e *Intolerance* (1916).

The Birth of a Nation tem argumento de Frank Woods, baseado nos romances *The Clansman* e *The Leopard's Spots* da trilogia de Thomas Dixon, publicados em 1905.

É uma dupla visão da Guerra Civil americana, dada pela história de duas famílias, os Stoneman e os Cameron, uma do Norte e uma do Sul. Quando um dos filhos da família sulista regressa a casa, derrotado e insatisfeito com a situação em que encontra a família, ajuda a fundar o Ku Klux Klan.

Segundo Eduardo Geda (1998), a estreia do filme em Los Angeles, no dia 8 de Fevereiro de 1915, desencadeou um movimento de entusiasmo e orgulho dos profissionais de cinema pela qualidade do filme e uma tempestade política sem precedentes no mundo do espectáculo pelo racismo do filme.

Em sua defesa, Griffith alegou a liberdade de expressão e, logo de seguida, realiza o filme *Intolerance*, constituído por quatro narrativas, espacial e temporalmente deslocadas, quatro manifestações distintas da intolerância humana. Apesar das críticas positivas e da inovação narrativa, *Intolerance* foi um fracasso comercial.

Paralelamente, na Europa, o cinema desenvolvia-se em caminhos estilísticos, temáticos e ideológicos diferentes. É nesta altura que começam a aparecer as grandes metrópoles e é também o início da decadência dos grandes impérios europeus. Há um sentimento de transição que se reflecte no plano artístico e de que são exemplo obras como a de James Joyce, na literatura, e Matisse ou Dalí nas artes plásticas. O surrealismo chega ao cinema com o filme *Un Chien Andalú* (1929) de Luis Buñuel. Alemanha, Itália e União Soviética destacam-se pela singularidade dos movimentos cinematográficos a que dão origem, fortemente marcados pelo contexto político e ideológico que vivem.

Expressionismo Alemão

O expressionismo é uma corrente artística que aparece no início do século, ligado à cultura alemã, com características estéticas e temáticas próprias. A impotência e a angústia parecem ser os sentimentos dominantes. Ao contrário do impressionismo, o expressionismo preconiza uma visão deformada da realidade que se aproxima da alucinação, um mundo imbuído de angústia e paranóia.

Esta tendência começa por se manifestar nas artes plásticas com Munch e Kirchner, prolonga-se pela literatura com Edschmind, e chega ao cinema com Robert Wiene e Fritz Lang.

No cinema expressionista alemão, as características manifestam-se, do ponto de vista estético, nos cenários monumentais, e no domínio das sombras e escuridão. A nível temático, predominam argumentos em que o indivíduo luta contra a sociedade, numa alusão à situação político-social da Alemanha dos anos 1920.

Alguns dos filmes representativos do género são *Das Cabinet des Dr Caligari* (1919) de Robert Wiene, *Nosferatu* (1921) de Friedrich Wilhelm Murnau, inspirado no romance *Drácula*, de Bram Stoker, *Dr Mabuse der Spieler* (1922), *Die Nibelungen* (1924), *Metropolis* (1925) e *M* (1931), os três realizados por Fritz Lang.

Fritz Lang é o nome mais marcante deste movimento que, em 1924, realiza *Nibelung*, inspirado na obra de Wagner e inteiramente rodado em estúdio, recriando, em escala monumental, paisagem, edifícios e interiores. É também dele a realização de *Metropolis*, apontado por muitos como o primeiro filme de ficção científica por retratar os medos de uma sociedade tecnológica e mecanizada.

A acção de *Metropolis* passa-se no ano 2000, numa cidade industrial onde um grupo de privilegiados desfruta do lazer em jardins no topo de imensos arranha-céus, enquanto uma massa de proletários robotizados trabalha nos subterrâneos. Joh Frederson comanda a cidade mas o seu filho Freder ignora que a desigualdade social existe e só descobre quando segue Maria, uma jovem que tenta acalmar os ânimos dos proletários profetizando que aparecerá um homem que fará a mediação entre cérebro e mãos e que será o coração da cidade. Para contrariar a influência de Maria, Joh Frederson ordena que seja fabricado um

robô parecido com ela para manipular a população. O andróide leva o povo à revolta e Metropolis mergulha num caos. A situação é salva por Freder e Maria, que, com a sua união, permitem a reconciliação do trabalho e do capital.

As filmagens de *Metropolis* decorreram nos anos de 1925 e 1926. No final, o principal estúdio alemão, o *Universum Film Aktiengesellschaft* (UFA), estava praticamente na falência. A estreia do filme não salvou a produtora de cair nas mãos de Alfred Hugenberg, um dos principais financiadores do partido nazi.

É também dele o filme *Doctor Mabuse* (1922) e *Das Testament des Doctor Mabuse* (1933), filme interdito por Goebbels. No entanto, apesar da proibição do filme, Fritz Lang é convidado para dirigir a filmografia do III Reich, e no dia em que é convidado parte para Paris e depois segue para os EUA onde continua com sucesso a sua carreira enquanto realizador.

As dificuldades financeiras da UFA, em parte devido ao fracasso financeiro de *Metropolis*, o advento do som e a saída de realizadores e actores para o estrangeiro fizeram com que o cinema alemão entrasse em declínio nas décadas de 1930 e 1940.

Cinema-verdade Soviético

Na União Soviética, destaca-se o trabalho de Lev Koulechov que, em 1917, começa a publicar os seus estudos sobre cinema. Em 1919, com a idade de vinte anos, é nomeado director da Escola de Cinema do Estado Soviético. Considerava que a eficácia do cinema americano se devia à energia dos heróis, sempre em movimento, sempre vitoriosos, sempre felizes, numa linha de acção dramática que privilegiava a competição individual e as recompensas afectivas, por oposição à lentidão e ao psicologismo dos dramas russos.

Em termos de gramática cinematográfica, demonstra que a importância da relação entre os planos, uma vez que o significado pode ser alterado consoante a colocação das imagens na estrutura do filme. Para o ilustrar, faz uma experiência, que ficaria conhecida

como *efeito Koulechov*, em que projecta, a diversas audiências, um plano inexpressivo do rosto do actor Mozhukin seguido de outro que não tinha qualquer relação com o o actor, nomeadamente um prato de sopa, uma mulher nua e uma criança morta. Avaliando a interpretação dos espectadores, concluiu que, de cada vez que era mostrada a associação de imagens, o rosto do actor era interpretado como exprimindo fome, desejo ou tristeza. Considera assim que o processo determinante na arte cinematográfica é a organização do material filmado e não a escrita do argumento ou a representação.

Um outro realizador soviético que comprova o poder da montagem é Dziga Vertov, responsável pela pós-produção do jornal de actualidades *Kino-Pravda*, que utilizava imagens espacio-temporalmente desligadas, captadas por operadores de camera espalhados por toda a União Soviética. Defendeu que a máquina de filmar é mais perfeita do que o olhar humano porque não se deixa contaminar por preconceitos e pode estar em vários pontos ao mesmo tempo, e por isso chamou ao seu cinema Cine-Olho.

Mas a figura mais importante do cinema soviético é Sergei Eisenstein. Eisenstein nasceu em 1898 no seio de uma família burguesa, mas, depois da Revolução de Outubro, alista-se no Exército Vermelho.

Em 1923, assiste a algumas aulas de Koulechov e começa a interessar-se pelo cinema, tentando perceber a sua eficácia enquanto veículo ideológico.

Em 1924, dirige o seu primeiro filme de longa metragem, *Stachka (A Greve)*, onde aplica o conceito *montagem por analogia*, alternando imagens de uma manifestação de operários a ser reprimida pelas tropas do Czar com imagens de bois e vacas a serem abatidas num matadouro, com o objectivo de criar uma rejeição emocional dos valores que as tropas do Czar representam.

Os objectivos ideológicos de Eisenstein implicam uma rejeição daquilo que ele considera serem as práticas do cinema burguês, e por isso não há enredo, actores profissionais ou atracções sentimentais.

Apesar de *A Greve* não ter obtido sucesso da crítica nem do público, Eisenstein é oficialmente convidado para realizar um filme sobre a Revolução de 1905 e, em 1925, é

lançado *Bronenosets Potiomkin (O Couraçado Potemkine)*, um dos filmes mais marcantes da história do cinema.

O filme retrata o motim a bordo do Couraçado Potemkine, seguido do massacre da população de Odessa pelas tropas czaristas. A sequência da escadaria tornou-se antológica, tendo sido explicitamente recriada por Brian de Palma no filme *The Untouchables* (1987).

Continuando a aplicar a teoria da montagem das atracções e do cinema ideológico, em 1927 realiza *Oktiabr (Outubro)* e, em 1928, *Gueneralnais Linnia (Linha Geral)*.

Eisenstein viria a ter sucesso fora da União Soviética, nomeadamente nos Estados Unidos da América onde *Couraçado Potemkine* estreia em 1926. Charlie Chaplin classifica-o como o melhor filme do mundo e a crítica elege-o como o melhor filme do ano. Perante o êxito, Estaline deixa o realizador viajar pela Europa e pelos Estados Unidos, permitindo-lhe contactar com outros modos de fazer cinema. Eisenstein não tem, no entanto, o sucesso e aceitação que granjeara no seu país, e regressa à União Soviética desiludido com Hollywood.

Depois da morte de Estaline o movimento realista soviético decaiu, sendo substituído por um cinema mais poético.

Hollywood e o Sistema de Estúdios

Nos Estados Unidos, onde se aplicavam os princípios de produção preconizados por F. W. Taylor⁶⁷ e se desenvolviam as linhas de montagem do Ford T, o desenvolvimento do cinema segue uma via mais industrial e menos auto-reflexiva. A partir da década de 1920 assiste-se à explosão da indústria cinematográfica nos Estados Unidos e cria-se Hollywood, o universo das estrelas controlado por grandes empresas comerciais, os Estúdios.

⁶⁷ O Taylorismo ou Modelo de Administração Científica, é a teoria de administração desenvolvida por F. W. Taylor que defendia a divisão do trabalho e o estudo dos tempos das tarefas para se aferir o tempo médio de produção, e, deste modo, recompensar os operários mais produtivos e controlar os que não alcançam os objectivos de produção.

Um dos grandes responsáveis pelo Sistema de Estúdios Norte Americano é Adolph Zuckor, um emigrante húngaro que chega aos Estados Unidos com dezasseis anos. Em 1903, investe, com êxito, numa pequena sala de cinema e continua a comprar salas cada vez maiores, até que, em 1912, funda, em conjunto com vários nomes que marcariam a história do cinema como Cecil B. de Mille e Jesse Lasky, uma companhia que se especializa na adaptação de romances e peças de teatro célebres, a Famous Players Film Company.

A produtora torna-se também distribuidora e assume a designação *Paramount Pictures Corporation*, especializando-se também em filmes de menores recursos, mais populares, normalmente protagonizados por Mary Pickford, a primeira estrela de Hollywood.

Zuckor é o primeiro a compreender que o valor do filme pode residir na popularidade dos seus protagonistas e Mary Pickford a primeira vedeta do cinema a apresentar um conjunto de exigências contratuais, como um salário de mil dólares por dia, metade do lucro dos filmes, direito de veto na escolha da equipa, e distribuição separada dos seus filmes, impedindo o *block booking*⁶⁸ de filmes com o seu nome. O *star system* estava criado.

Outra personagem importante para a estruturação do sistema de estúdios é Irving Thalberg, nomeado chefe de produção da Universal Pictures com apenas vinte e um anos, mas é na Metro-Goldwin (mais tarde *Metro Goldwin Mayer* – MGM) que o seu papel enquanto produtor vai deixar marca no modo de fazer cinema.

O seu método consistia em supervisionar todos os aspectos do filme, da pré à pós-produção, introduzindo o sistema de *preview-retake*⁶⁹, consolidando a aplicação ao cinema de um modelo fabril taylorista, com mapas de filmagem previamente estabelecidos onde cada

⁶⁸ Prática, criada por Zuckor, de venda de um pacote de filmes às salas de cinema que inclui um de sucesso garantido e outros realizados com baixos recursos.

⁶⁹ O *preview-retake* consiste na exibição da última montagem a uma audiência restrita e a realização de nova montagem de acordo com a reacção do público.

cena era decomposta em horas de trabalho, cabendo aos directores de produção a supervisão do ritmo de trabalho e produtividade dos realizadores.

João Mário Grilo (1997: 136) resume deste modo a importância de Thalberg para a história do cinema:

“Irving Thalberg, na MGM, oficializou e consolidou uma filosofia de produção cujos princípios básicos assentaram na verticalização da estrutura hierárquica do estúdio e na correspondente centralização do papel do produtor na determinação das políticas de produção da companhia e na gestão dos recursos humanos e materiais do estúdio.”

Na história dos estúdios, pode ainda destacar-se o caso da *Warner Brothers*, que nasce em 1923 e adopta uma estratégia diferente da dos outros estúdios, investindo, não em grandes produções, mas em tecnologia de som e filmes que retratam as tensões sociais urbanas da década de 1930. Não aposta em grandes estrelas, mas na versatilidade das equipas, no reaproveitamento de argumentos, cenários e guarda-roupa e na velocidade de produção, permitindo uma economia de recursos superior à dos outros estúdios.

Durante décadas, a Paramount, a MGM, a Warner Bros, a 20th Century Fox, a Radio-Keith-Orpheum (RKO), a Universal Pictures, a Columbia Pictures e a United Artists foram as oito companhias que dominaram a produção cinematográfica dos Estados Unidos da América e impuseram o cinema como indústria de entretenimento como o lucro como objectivo prioritário, em detrimento da criação artística ou reprodução da realidade. Nos Estúdios, as marcas de criatividade pessoal eram condicionadas pela imagem do estúdio, pelo resultado comercial e pela auto-censura moral, provocada pelo código Hays.

Em 1921, William Hays é convidado para presidir à Motion Pictures Producers and Distributors Association (que, em 1945, passa a designar-se Motion Picture Association of América - MPAA), assumindo como função proteger os valores morais dos espectadores. O facto de ter ajudado à expansão do cinema americano no estrangeiro e de criar uma comissão arbitral para resolver os conflitos laborais na indústria cinematográfica granjeou-lhe a simpatia dos grandes estúdios, facilitando a aplicação de um código que regulamentava os comportamentos que podiam ser exibidos no cinema, definindo uma listagem de coisas

interditas e daquelas com as quais era necessária precaução (os *Dont's* e *Be Carefuls*), de que são exemplo a blasfémia, a nudez, a miscigenação, cenas de parto, ridicularização do clero e ofensas intencionais a qualquer raça, nação, credo ou religião. A Fórmula Hays, designação pela qual ficou conhecido este código, não tinha um carácter prescritivo mas foi adoptada como medida de auto-censura até que o advento do som, o clima de crise económica e a tensão social do início dos anos 1930 facilitam, a flexibilização moral e obrigam a novas restrições.

Perante isto, Hays implementa um Código de Produção, que ficou conhecido como Código Hays, cujos princípios gerais João Mário Grilo (id.) resume do seguinte modo:

- “1. Não serão produzidos filmes susceptíveis de baixar o padrão moral dos espectadores. A simpatia do público não pode recair sobre o vício, o pecado e o mal.
2. Apresentar-se-á um padrão de vida correcto, sujeito apenas às necessidades dramáticas e de divertimento.
3. A lei, natural ou humana, não será posta a ridículo, nem criada simpatia por aqueles que a violem.”

Realizadores

Apesar das limitações impostas pelos estúdios e pelo Código Hays, há no cinema norte-americano um conjunto de realizadores e filmes que merecem relevo pela capacidade criativa individual que manifestam e pelas inovações narrativas, temáticas ou metodológicas que introduzem e pelo destaque que lhes é dado, nomeadamente pela teoria de autor, como são os casos de Charlie Chaplin, Orson Wells e Alfred Hitckcook, entre outros.

Charles Spencer Chaplin assina, em 1913, um contrato com a Keystone Films e cria a figura do pequeno vagabundo, que depois encarnará no filme *The Kid* (1921) e pela qual ficará conhecido na história do cinema. Juntamente com Douglas Fairbanks, Mary Pickford e W. D. Griffith, funda, em 1919, a United Artists, desafiando o poder dos grandes estúdios.

Em 1925, realiza e interpreta *The Gold Rush*, o filme em que Charlot, o vagabundo, come a sua própria bota, mostrando a capacidade de Chaplin em sobrepôr a comicidade ao dramatismo.

Chaplin realiza filmes com a personagem Charlot até 1940, terminando com *The Great Dictator*, uma sátira à ascensão de Hitler. *Limelight* (1951) é o seu último grande filme, apesar de ter ainda realizado, em 1967, *A Countess from Hong Kong*, com a imagem pessoal desgastada por escândalos pessoais e questões políticas.

Orson Welles é outro nome incontornável para qualquer perspectiva histórica do cinema. Chega a Hollywood com vinte e quatro anos, já com uma carreira de êxito como encenador e actor no seu projecto Mercury Theater e como estrela radiofónica do programa *Mercury Theater on the Air*, onde adaptava para a rádio obras clássicas da literatura, como o *War of the Worlds*, de H. G. Wells, transmitido a 30 de Outubro de 1938, em que Wells relata a invasão por marcianos do planeta Terra e a destruição de Nova Iorque, gerando o pânico na audiência.

Perante o sucesso desta emissão, o director dos estúdios da RKO propõe um contrato que dá a Welles liberdade artística sobre o filme a realizar, e em 1941, nasce *Citizen Kane*. O filme baseia-se na vida do milionário William Randolph Hearst que, quando percebeu em que consistia o projecto de Welles, tentou impedir o seu lançamento.

O filme é paradigmático em múltiplos aspectos. Em termos narrativos, recorre a um tom jornalístico e, sob o pretexto de resolver o mistério do significado da palavra *Rosebud*, a última palavra proferida por Kane antes de morrer, oferece ao espectador um relato polifónico em que cada narrador dá um ângulo diferente para compreender a vida de Kane, feito de analepses, sem uma progressão temporal linear. No fim, o mistério do significado de *Rosebud* acaba por ser resolvido apenas pelo espectador, sublinhando a omnipresença da camera.

Do ponto de vista da linguagem cinematográfica, Welles explora os ângulos em contra-picado, redimensionando as personagens de acordo com a sua importância na narrativa. O som (quer o som *off* da narração, quer as pontuações musicais) e a

caracterização das personagens (ora envelhecendo-as ora rejevenescendo-as à medida que os vários momentos da vida de Kane se vão sucedendo) são também elementos de extrema importância.

Este é o grande filme da carreira de Welles, que depois disso não voltou a ter a liberdade criativa e o sucesso que obtivera em *Citizen Kane*.

Com uma longevidade artística superior à dos realizadores anteriores, Alfred Hitchcock consegue também afirmar-se enquanto autor original, assumindo um modo único de fazer cinema. Começa a sua carreira como empregado no departamento de publicidade da *Henley Telegraph and Cable Company*, em Londres, e, quando a Paramount abriu uma delegação em Inglaterra, foi contratado como assistente de realização, ficando a trabalhar lá depois da delegação ter sido vendida ao britânico Michael Balcon.

Em 1926 tem a oportunidade de realizar o seu primeiro filme, *The Lodger*. Ainda na fase inglesa é responsável por dezenas de filmes, entre os quais *The Man who Knew Too Much* (1934), *The 39 Steeps* (1935), *Secret Agent* (1936) e *Sabotage* (1937).

Em 1939, vai para Hollywood onde realiza *Rebecca* (1940), filme nomeado para onze Óscares e vencedor das categorias de melhor filme e melhor fotografia. O sucesso deste filme abre-lhe as portas de Hollywood e permitir-lhe-á realizar filmes como *Shadow of a Doubt* (1943), *Notorious* (1946), *Vertigo* (1958), *Spellbound* (1945), *The Paradine Case* (1948) e *Under Capricorn* (1948) e *The Rope* (1948), que é um exercício técnico e estilístico, uma vez que a narrativa decorre num plano sequência.

Na década de 1950, realiza *Strangers on a Train* (1951), *I Confess* (1953), *Dial M for Murder* (1954), *Rear Window* (1954), *To Catch a Thief* (1955) e *North by Northwest* (1959), entre outros. *Psycho* (1960) é um dos filmes mais interessantes e conhecidos da carreira de Hitchcock, em que se conjugam os dois temas presentes em toda a sua obra: o crime e a perturbação psicológica. Durante os anos de 1960, realiza ainda *The Birds* (1963), *Marnie* (1964), *Torn Curtain* (1966) e *Topaz* (1969), e, na década seguinte, já de volta a Inglaterra, realiza *Frenzy* (1972) e *Family Plot* (1976). Os ingredientes comuns a todos os seus filmes são o suspense e capacidade de planificar milimetricamente todas as cenas e só filmar o essencial.

Géneros

Além dos realizadores, os géneros também marcaram a produção cinematográfica do Sistema de Estúdios. Eles servem, no cinema como na literatura, o duplo propósito de guiar a produção e preparar as audiências, oferecendo um conjunto de convenções e ferramentas que facilitam a contextualização e descodificação do texto. Funcionam como moldes das percepções, fornecendo ao espectador uma grelha de leitura, uma chave de interpretação e uma orientação de sentido, constituída por ícones, enredos e personagens familiares⁷⁰. E, como acontece na literatura, o género cinematográfico institui-se através da categorização de narrativas, fornecendo simultaneamente uma base de construção, uma grelha de classificação e critérios de selecção, permitindo a produtores, críticos e espectadores de cinema assentar as respectivas actividades na rede de segurança da classificação genológica.

As convenções narrativas dos géneros constroem um mundo imaginário, com coerência interna própria, que permite uma organização da experiência perceptual. Cada género cria o seu campo de referências a partir do qual se avaliam os novos filmes com características similares, ou seja, passa a aceitar-se como verosímil aquilo que está conforme às leis do género. Deste modo, os géneros tornam-se objectos de estudo interessantes porque permitem analisar os contextos histórico-sociais de produção e consumo, os códigos semióticos e padrões estruturais e o lugar ocupado por realizadores e por espectadores na articulação entre tradição, autoria e expectativas. Os géneros não são categorias estáticas. O sucesso de um filme de género depende da combinação de familiaridade com novidade. As convenções são reconhecidas pela audiência, que retira

⁷⁰ Eduardo Geadá (1998: 222) refere que "o factor de reconhecimento é determinante do êxito. O género pode distinguir-se segundo diversas tipologias de classificação, embora em todas se possam encontrar três critérios: o referente do filme (o tipo de realidade social e histórica que está na origem da representação), o estilo visual (luzes, décors, cores, etc..) e o elenco de personagens-tipo."

desse reconhecimento algum prazer. Mas o filme deve ir além das convenções e oferecer, pelo menos, um novo modo de as utilizar. Têm de permitir a mudança. A mudança pode conduzir à negociação de novas fronteiras, apropriando-se de elementos de outros géneros. Como aponta Altman⁷¹, o género não é um produto com uma origem singular, mas um sub-produto temporário de um processo em curso, visível na transformação dos adjectivos com que se classificam os filmes em nomes com que se designam. A passagem de um adjectivo a um nome é o que, segundo o autor, determina a estabilização do género. Este processo de construção de géneros ou até mesmo de ciclos de filmes está intimamente ligado às necessidades simultâneas, impostas pelo sistema capitalista, de identificação e diferenciação dos produtos. Contra Altman, pode argumentar-se que não é apenas aos mecanismos de produção que se deve a construção ou difusão de um conjunto de conhecimentos e expectativas associadas a um género cinematográfico. A realidade histórica, os critérios estéticos e de verosimilhança das narrativas, as necessidades e expectativas dos espectadores, a exigência de criatividade pessoal de argumentistas, realizadores e produtores e, como refere Steve Neale⁷², os discursos institucionais, são elementos que contribuem para a determinação, história, metamorfose e extinção de um género, que, em si próprio, não é uma categoria pura e unívoca, mas fluida e aberta⁷³.

Os géneros desempenharam também um papel importante na afirmação do cinema enquanto instituição cultural, principalmente dos grandes estúdios de Hollywood que os adoptaram para uma produção cinematográfica em moldes industriais. Tendo como objectivo a rentabilização máxima dos filmes produzidos, Hollywood optou pela repetição das fórmulas de sucesso. Os filmes de género fazem uma imitação, não tanto da vida, mas de outros filmes, ou das narrativas de outros *media* em que possam encontrar-se os mesmos

⁷¹ *Reusable Packaging - Generic products and the Recycling Process*, in Browne, 1998: 1-41.

⁷² *Questions of Genre*, in Grant, 2003: 160-187.

⁷³ Como refere Tellote (2001: 18), “*We might more accurately think of a genre, though, not as a language with a formal grammar, but rather as a kind of colloquial speech, the popular use of a language that very often casts grammar aside, gives to words whole new meanings – meanings prone to shift with time or completely fall out of use, as it fashions its own quite serviceable slang.*”

ingredientes, já testados no mercado. Na *pulp fiction*, um dos primeiros veículos de uma cultura de massas, podemos já encontrar uma classificação genológica semelhante à que vai ser adoptada pelo cinema. Nos anos anteriores à sua afirmação enquanto meio de comunicação e forma de entretenimento dominante, as *pulp magazine* dominam o mercado da sublimação com títulos como *The Detective Library* (1917), *Western Story Magazine* (1919), *Thrill Book* (1919), *Amazing Stories* (1926). Pode considerar-se que, genericamente, se dividiam em *westerns*, policiais/detectives, histórias românticas, horror, mistério e ficção científica. Thomas Sobchack⁷⁴ considera que os géneros cinematográficos derivam das fontes literárias, nomeadamente da literatura *pulp*. Já Steve Neale⁷⁵ defende, de modo mais abrangente, que os géneros cinematográficos derivam das várias instituições de entretenimento que pré-existiam no cinema. Apresenta como exemplos o melodrama, vindo dos palcos, a comédia, vinda do *vaudeville*, do circo ou das tiras de banda desenhada dos jornais, o musical vindo da Broadway, e grande parte dos géneros, como o *western*, o *thriller*, o horror, a ficção científica e o policial, vindos da literatura popular, onde inclui revistas *pulp* e *comics*.

André Bazin considera que, entre as décadas de 1930 e 1940, parece ter-se instituído “uma certa comunidade de expressão na linguagem cinematográfica”⁷⁶, que resulta do triunfo de cinco ou seis grandes géneros americanos, que ele identifica como a comédia, o burlesco, o filme de dança e de *music-hall*, o filme policial e de *gangsters*, o drama psicológico e de costumes, o filme fantástico ou de terror e o *western*.

Mas o desenvolvimento dos géneros cinematográficos não depende apenas das narrativas pré-existentes, condições técnicas e de valorizações estéticas. Ele expressa também as preocupações culturais e sociais dominantes no momento histórico em que surgem. A formação, evolução e decadência dos géneros pode ser entendida como expressão ou manifestação das condições de vida num dado contexto histórico-social.

⁷⁴ *Genre Film: A Classical Experience*, in Grant, 2003: 103-114.

⁷⁵ *Questions of Genre*, in Grant, 2003: 176.

⁷⁶ Bazin, 1992: 76.

Podemos determinar, como faz Grant (2003: 117), uma relação entre os géneros cinematográficos dominantes e o contexto real que lhes dá origem.

Assim, o sucesso do filme *The Great Train Robbery*, de Edwin S. Porter e do *western* enquanto género cinematográfico está intimamente ligado à memória cultural e a uma noção de americanidade que alguns teóricos do cinema irão sublinhar como elemento construtor ou consolidador de uma identidade americana.

Com o advento do som, em 1927, o musical e a comédia tornam-se géneros populares ao longo da década de 1930, criando uma alternativa à realidade sócio-económica da Depressão. Nos anos de 1940, o espírito muda. Os filmes de guerra tornam-se populares e, pelo final da década, surge o *film noir*, que pode ser entendido como expressão das deslocações sociais e sexuais trazidas pela Segunda Guerra Mundial e da dificuldade em redefinir papéis quando esta acaba. Já a ficção científica dos anos de 1950 pode ler-se como expressão das tensões da guerra fria e do medo nuclear vividos nessa década, e o cinema de 1960 como manifestação dos movimentos contra-culturais.

Entre as décadas de 1950 e 1960, o modo de fazer cinema altera-se, o que se reflecte na configuração dos géneros cinematográficos. Durante os anos de 1950, o cinema de *Hollywood* tem de batalhar economicamente com a televisão e esteticamente com o cinema que começa a ser feito nos outros países e apresentado em festivais como o de *Cannes*. Na Europa, refeita da guerra, começa a aparecer um novo tipo de cinema, mais vinculado artisticamente. O neo-realismo italiano e a *nouvelle vague* francesa são movimentos comprometidos com uma visão artística pessoal ou com a própria realidade a que tentam ser fiéis, recusando classificações genológicas. Os grandes realizadores, europeus e americanos, desafiam as noções de género instituídas e procuram o seu próprio estilo, adaptando-se às preocupações sociais da época e ao declínio do sistema de estúdios, criando filmes onde se fundem elementos de várias categorias.

A partir dos anos de 1960, apesar de se manter uma identidade de género que garante as funções de grelha de produção e leitura, os produtos cinematográficos

americanos são cada vez mais resultantes de uma hibridação genológica, expressão de uma forma cada vez mais independente de fazer cinema.

Cinema Independente

No início da década de 1950, o Sistema de Estúdios, tal como fora exercido nas décadas anteriores, estava em decadência. Para isso contribuíram o aparecimento da televisão em 1948 e, no mesmo ano, o fim da concentração vertical nas empresas de comunicação decretado pelo Supremo Tribunal, que reconheceu que as grandes produtoras violavam as leis *antitrust*. Deste modo, produção, distribuição e exibição deixaram de poder ser actividades concentradas na mesma companhia. O *block booking* e o *blind booking*⁷⁷ deixam de ser legais, os filmes passam a ter valor apenas por si próprios e a figura do produtor independente torna-se comum. Uma nova geração de realizadores, muitos vindos da Europa e de que faz parte Hitchcock, afirma a sua singularidade. O pós-guerra traz uma nova consciência social e são adaptados ao cinema textos de Tennessee Williams e Arthur Miller, que impõem novas temáticas e ângulos de abordagem.

Chegam também aos Estados Unidos influências do movimento neo-realista italiano, encabeçado por Vittorio De Sica, Luchino Visconti e Roberto Rossellini. Um dos primeiros filmes deste movimento é *Roma, Città Aperta* (Rossellini, 1945), filmado durante a ocupação alemã de Roma, inspirado na vida real de Dom Luigi Morosini, um padre preso e morto pela Gestapo. O realismo com que é filmado torna-o comparável a um documentário. O filme vai influenciar os trabalhos seguintes e obrigar a redefinir o conceito de filme realista. O neo-realismo representou o oposto do profissionalismo e estética de Hollywood e vai influenciar o modo como se vai fazer cinema e representar.

Em 1947, Elia Kazan, Robert Lewis e Cheryl Crawford fundam o *Actor's Studio*, por onde passa a nova geração de actores como Marlon Brando, James Dean e Montgomery

⁷⁷ Prática que obrigava as salas de cinema a alugarem filmes antes de os conhecerem.

Clift, que aprende uma nova forma de interpretar, segundo o Método de Stanislavski que privilegiava a construção da dimensão psicológica do personagem.

Usando 'o método', Kazan pretendia fazer com que os actores desenvolvessem capacidades de autoconhecimento que lhes permitissem evitar a representação mecânica e, construindo a personalidade a partir do seu interior e utilizando a fé cénica.

Nessa década, com a independência do cinema em relação aos modos de produção e fórmulas do sistema de estúdios, a ascensão da nova geração de realizadores e actores, a disseminação de salas de cinema em *drive-in* e centros comerciais, a juvenilização das audiências, que já não via no cinema a sua principal forma de entretenimento, e a ascensão dos valores da classe média, os temas e os géneros diversificam-se.

Logo no ano de 1950, numa metáfora ao esgotamento do *glamour* feminino das divas de décadas anteriores, são lançados os filmes *All About Eve* (Joseph L. Mankiewicz), em que Bette Davis interpreta o papel de Margo, uma estrela da Broadway que chega aos 40 anos, e *Sunset Boulevard* (Billy Wilder), em que uma outra estrela do sistema de estúdios, Gloria Swanson, interpreta a personagem Norma Desmond, uma actriz decadente que tenta voltar aos ecrãs. O tema do envelhecimento feminino é também abordado no filme *A Streetcar Named Desire*, realizado por Elia Kazan e lançado no ano seguinte.

As tensões psicológicas, sociais ou geracionais são recorrentes na filmografia da década e, mais especificamente, de Kazan, que realiza filmes como *Viva Zapata!* (1952), *On the Waterfront* (1954), *East of Eden* (1955), *Baby Doll* (1956) *A Face in the Crowd* (1957) e *Splendor in the Grass* (1961).

A ficção científica é um género cinematográfico que emerge nesta década, enquanto o musical, numa imitação dos espectáculos da Broadway, entra em decadência depois de *Singing in the Rain* (Stanley Donen e Gene Kelly, 1952), um dos filmes mais bem amados da história do cinema.

O *western* é ainda um dos géneros dominantes na década, embora abordado com uma complexidade que vai para além do simples maniqueísmo das décadas anteriores.

Exemplo disso são *High Noon* (Fred Zinnemann, 1952), *Shane* (George Stevens, 1953) e *The Searchers* (John Ford, 1956).

Os anos de 1960 são os anos da moda, do *rock*, da contestação social, da luta pelos direitos civis e pelas liberdades individuais, o que se irá reflectir nos filmes da década. No entanto, em termos de quantidade há menos produção de filmes para cinema. Os estúdios apostam em fazer filmes e séries para televisão, em financiar cinema produzido por independentes e em filmar no estrangeiro para poupar dinheiro. Os Pinewood Studios, em Inglaterra, e Cinecittà em Itália, rivalizam com Hollywood e o cinema europeu floresce, com o neo-realismo italiano e a *nouvelle vague* francesa a ditarem novas formas de fazer cinema. Pelo final da década, a indústria cinematográfica norte-americana enfrentava alguns problemas financeiros e insegurança. Para sobreviver, os velhos estúdios são assimilados por grandes companhias. Em 1966, a Paramount passa a integrar a Gulf Western Industries e, nos anos seguintes, produz um conjunto de filmes notáveis, como *Rosemary's Baby* (Roman Polansky, 1968), *Love Story* (Arthur Hiller, 1970), *The Godfather* (Francis Ford Coppola, 1972) e *Chinatown* (Roman Polansky, 1974).

A United Artists é absorvida pelo Bank of America, em 1967, através da sua subsidiária, a Transamerica Corporation. Também nesse ano Jack Warner vende a sua parte da Warner Brothers à companhia canadiana Seven Arts e dá origem à Warner Brothers Seven Arts que, em 1969, é vendida à Kinney National Services Incorporated, assumindo o estúdio a designação Warner Communications.

Em 1969, a MGM é adquirida por Kirk Kerkorian, um investidor de Las Vegas que usa a marca para os seus hotéis e suspende a produção de filmes durante dez anos. Já na década de 1980, compra a United Artists e cria a MGM/UA Entertainment Co.

Apesar de todas estas alterações, Hollywood mostra-se incapaz de responder às exigências que a reconfiguração dos *media* e do mundo impunham. O espaço antes ocupado pela produção *mainstream* é preenchido por uma nova geração de realizadores, argumentistas, produtores e actores, como Stanley Kubrick, Dennis Hopper, Robert Altman, Warren Beatty ou Arthur Penn. Filmes como *Bonnie and Clyde* (Arthur Penn, 1967), *The*

Graduate (Mike Nichols, 1967), *The Wild Bunch* (Sam Peckinpah, 1969), *Easy Rider* (Dennis Hopper e Peter Fonda, 1969) e *Midnight Cowboy* (John Schlesinger, 1969), ecoam os movimentos contra-culturais da década e impõem a afirmação da criação individual sobre o modo de produção industrial dos estúdios.

A geração de jovens criadores que chega ao cinema na década seguinte é a primeira a crescer sob a influência da televisão e com formação universitária específica. Steven Spielberg, George Lucas, Francis Ford Coppola, Brian De Palma, Peter Bogdanovich ou Michael Cimino são exemplos dessa geração que ficou conhecida como *movie brats*, em que há uma clara consciência da história e da linguagem do cinema, criando um cinema alusivo que assumia literacia cinematográfica. Perante a aceitação do público, os estúdios acabam por financiar estes novos autores, conseguindo quase sempre bons resultados de bilheteira, como acontece com *M*A*S*H*, de Robert Altman (1970), *Chinatown* de Roman Polanski (1974), *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976), *The Godfather* (Francis Ford Coppola, 1972), *The Godfather: Part II* (Francis Ford Coppola, 1974) e *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979).

Blockbusters e Tendências

A criatividade individual dos novos realizadores, libertos dos anteriores códigos de censura e capazes de responder às exigências criadas pelas transformações sociais e políticas norte americanas dos anos de 1970, permite um renascimento de Hollywood, mostrando a capacidade de reinvenção da indústria cinematográfica. Essencial para essa revitalização foi o sucesso de *Jaws*, realizado por Steven Spielberg e lançado em 1975, que consegue receitas superiores a cem mil dólares e dá origem à actual noção de *blockbuster*⁷⁸. Para Cook e

⁷⁸ Elsaesser e Buckland (2002: 62) definem *blockbuster* como “a heavily marketed, high concept, multi-functional audio-visual entertainment product, which also served as showcase for new Technologies in sound (Dolby) and image (special effects, computer generated images).”

Bernink (1999: 102), *Jaw* marca o início de um segundo momento na história de nova Hollywood, em que se reinstaura a produção de filmes com objectivos essencialmente económicos, agora concebidos como matriz de um conjunto diversificado de produtos de entretenimento: cassetes de vídeo, álbuns de bandas sonoras, novelas, *comics* e jogos.

Dois anos depois, *Star Wars* é um sucesso comercial ainda maior e os filmes passam a ser usados como instrumento de promoção de um conjunto diversificado de produtos. No entanto, aos estúdios cabe essencialmente a tarefa de distribuição, ficando a produção entregue a pequenas companhias independentes e a empreendedoras que frequentemente acumulavam funções de produtor, realizador e actor.

A década é marcada pela entrada no mercado mediático de um conjunto de inovações tecnológicas, como a televisão por cabo e o videogravador, que se irão massificar ao longo dos anos de 1980 e criar novas exigências à produção cinematográfica. O consumo doméstico de cinema através das videocassetes contribui para uma simplificação dos argumentos e aumento da espectacularidade das imagens, de modo a agradar a todas as audiências. Cook e Bernink (*id.*: 103) referem um terceiro momento na história de nova Hollywood com a introdução dos conceitos de *film event* e *high concept movie*, fenómenos referentes ao modo de produção modelado por forças económicas, com grande aposta em publicidade na fase de pré-produção e em actores, realizadores ou géneros de sucesso.

Paralelamente, os grandes realizadores europeus que haviam influenciado o novo modo de fazer cinema vão desaparecendo. Em 1982, Ingmar Bergman retira-se e Rainer Werner Fassbinder morre. Nos dois anos que se seguem, morre Luís Buñuel e François Truffaut. Com o correr da década e a crescente homogeneização cultural, há uma aproximação entre o trabalho de realizadores europeus, como Luc Bresson ou Pedro Almodovar, e o cinema americano num duplo movimento de afirmação individual e assimilação cultural da diferença, do mesmo modo que não se poderá mais falar monoliticamente de uma audiência europeia por oposição a um público americano.

Os efeitos especiais aperfeiçoaram-se ao longo dos anos de 1980, principalmente ao serviço da ficção ou da fantasia científicas, originando grandes sucessos comerciais de que

são exemplo *The Empire Strikes Back* (1980), *Return of the Jedi* (1983), *The Terminator* (1984) e *Robocop* (Paul Verhoeven, 1986), mas também em filmes de acção como *Lethal Weapon 2* (Richard Donner, 1989) ou *F/X* (Robert Mandel, 1986), este último centrado na própria criação de efeitos especiais.

A aposta no cinema enquanto *medium* concentrado na percepção, enquanto espectáculo e máquina de sonhos, está patente na filmografia de dois *movie brats*, Steven Spielberg e George Lucas, que se tornaram os realizadores de maior sucesso comercial da sua geração. Ambos perceberam que, para retirar o público do conforto do sofá e fazê-lo ir ao cinema, era necessário fornecer-lhes um conjunto de percepções e emoções que o grande ecrã potenciaria. Os filmes são concebidos e montados de modo a manter o espectador atento ao que poderá acontecer no momento seguinte, como acontece nos três filmes *Indiana Jones* da década de 1980 (1981, 1984, 1988) que conjugam a simplificação dos enredos com o aumento da espectacularidade.

Em termos temáticos, pode mesmo considerar-se que se assiste a uma juvenilização do cinema, notória nos vários géneros. A *teen comedy* surge nessa década com *Porky's* (Bob Clark, 1982), cujo sucesso origina as sequelas *Porky's II: The Next Day* (Bob Clark, 1983) e *Porky's Revenge* (Ames Komack, 1985). Na ficção científica, *E.T.* (1982) e a trilogia *Back to the Future* (Robert Zemeckis, 1985, 1989, 1990) manifestam a mesma tendência de aposta numa audiência predominantemente juvenil. Mas também o terror se especializa num público jovem e se afirma como um género de sucesso, atestado pelas múltiplas sequelas de *Halloween* (John Carpenter, 1978), *A Nightmare on Elm Street* (Wes Craven, 1984) e *Friday the 13th* (Sean S. Cunningham, 1980). O êxito dos filmes de aventuras, de que são exemplo os três *Indiana Jones*, *Lethal Weapon* (Richard Donner, 1987) ou *Die Hard* (John McTiernan, 1988), reforça a aposta em narrativas de acção, simples e fáceis de perceber por qualquer tipo de audiência, que se manterá pelas décadas seguintes.

Os filmes referidos são também ilustrativos de uma nova tendência: a sequelização. A estratégia de reutilização de heróis e fórmulas testados pelas audiências reduz os riscos e

o investimento em publicidade. O terror, a acção, a ficção científica e a comédia são géneros em que a sequelização é uma prática comum.

Mas também há pessimismo no cinema da década de 1980. Além da imaginação distópica da ficção científica, manifesta-se também, noutros géneros cinematográficos, a suspeita de que existem mais níveis de realidade (física, política, psicológica) para além daqueles que são dados a conhecer. Filmes como *Blue Velvet* (David Lynch, 1985), *After Hours* (Martin Scorsese, 1985) ou *Nikita* (Luc Besson, 1989) exploram as fronteiras existenciais e cognitivas, questionando os limites da percepção.

A ficção científica, rejuvenescida e dignificada em termos cinematográficos pelos filmes da década anterior, e capaz de traduzir esta incerteza existencial, atinge a sua afirmação ao longo dos anos de 1980, criando novos heróis e futuros possíveis, em filmes como *Blade Runner*, *Total Recall*, *The Terminator* ou *Alien*.

Neste género, os anos de 1990 trazem um aprofundamento das orientações manifestadas na década anterior. O domínio da ficção científica enquanto género e a sequelização de filmes com sucesso comercial são visíveis ao longo de toda a década, estendendo-se pelo início do século XXI. Estes filmes aprofundam a suspeita cognitiva e epistemológica e o desencanto existencial que já se manifestara nos filmes da década anterior, propondo visões distópicas para futuros cada vez mais próximos, dando forma às diversas ansiedades, sociais, políticas, científicas e tecnológicas, que a realidade desperta.

Nos outros géneros cinematográficos, mais solidamente presos aos limites do tempo e do espaço, a suspeição de que, para além da superfície visível, existem outros níveis de realidade dá origem a novos modelos narrativos que traduzem a fragmentação da própria realidade e o relativismo cognitivo e existencial, adoptando uma estrutura polifónica feita de múltiplas linhas narrativas que se entrecruzam numa espécie de mosaico. Encontramo-los em filmes como *Short Cuts* (Robert Altman, 1993), *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994) e *Magnolia* (Paul Thomas Anderson, 1999). Nestes filmes, narrativas não lineares jogam com o espaço e tempo psicológicos, obrigando o espectador a situar-se numa espécie de labirinto narrativo, de que será exemplar o filme *Memento* (Christopher Nolan, 2000).

A tendência para a juvenilização do cinema mantém-se nas últimas duas décadas, originando séries de filmes de terror para jovens, como *Scream* (Wes Craven, 1996, 1997 e 1999), *Final Destination* (James Wong, 2000) ou *Jeepers Creepers* (Victor Salva, 2001), de comédia juvenil como *American Pie* (Paul Weitz, 1999) e, num jogo de intertextualidade e cruzamento de géneros, a paródia ao terror, feita para uma audiência capaz de interpretar a linguagem e convenções narrativas de género, como acontece com *Scary Movie* (Keenen Ivory Wayans, 2000). O cinema torna-se cada vez mais alusivo, resultado de uma maior consciência da história do *medium*, quer ao nível da produção quer da recepção, de que são exemplo filmes como *The Untouchables* (1987), que recria a queda do carro de bebé pela escadaria do *Couraçado Poutenkine*, ou *Pulp Fiction* (Tarantino, 1992), em que John Travolta, no papel de Vicent Vega, interpreta uma cena de dança com Uma Thurman, aludindo ao seu desempenho em *Saturday Night Fever* (1977). Estas referências assumem a literacia cinematográfica do espectador e implicam a noção de que o cinema faz parte de uma cultura ocidental partilhada, inteligível para qualquer audiência do mundo globalizado.

Mas os últimos vinte anos são marcados também por uma infantilização do cinema, com filmes de animação a conseguirem resultados de bilheteira nunca alcançados por este género de cinema, como *Beauty and the Beast* (Gary Trousdale e Kirk Wise, 1991), *Lion King* (Roger Allers e Rob Minkoff, 1994), *Pocahontas* (Mike Gabriel e Eric Goldberg, 1995), *Hercules* (Ron Clements e John Musker, 1997) ou *Mulan* (Tony Bancroft e Barry Cook, 1998), todos da *Walt Disney Feature Animation*. O desenvolvimento da tecnologia de imagens geradas por computador permite dar forma a fantasias cada vez mais elaboradas, de que é exemplo *Toy Story* (John Lasseter, 1995), o primeiro filme de longa-metragem inteiramente gerado por computador, ou *Shrek* (Andrew Adamson e Vicky Jenson, 2001), onde mais uma vez se podem encontrar múltiplas referências ao cinema e à cultura popular, intertextualidades e um desafio às convenções do cinema e da narrativa tradicional. Dirigido a uma audiência constituída por crianças e adultos, a Pixar Animation Studios (que em 2006 se funde com a Walt Disney Pictures) produz filmes como *Monsters Inc.* (Pete Docter e David Silverman, 2001) e *Finding Nemo* (Andrew Stanton e Lee Unkrich, 2003), em

concorrência com a *Dreamworks*, de George Lucas, que, além de *Shrek*, é responsável por êxitos como *Shark Tale* (Bibo Bergeron e Vicky Jenson, 2004), *Madagascar* (Eric Dranell e Tom McGrath, 2005) e *Bee Movie* (Steve Hickner e Simon J. Smith, 2007).

Apesar da crescente concorrência de outros *media*, como a televisão e a *internet*, o cinema continuou a conquistar audiências. Adaptou espaços, estratégias e tecnologias de modo a responder aos desafios que se foram colocando. Ir ao cinema é, actualmente, uma prática associada a outras formas de consumo. As salas de cinema estão situadas em centros comerciais e a produção de filmes aposta na oferta de experiências visuais, quinéticas e até sensoriais intensas, e numa espécie de retorno à função espectáculo inicial, retomando, adaptando e assimilando narrativas anteriores e experiências marginais, diversificando a oferta e proporcionando aos espectadores mundos e visões alternativas às que a realidade empírica lhes proporciona. Se, por um lado, se pode considerar que as últimas décadas promovem uma superficialização do conhecimento, focando a dimensão perceptual em detrimento da inteligência, também é verdade que as exigências dos espectadores em relação aos filmes cresceram e que a audiência tem uma literacia cinematográfica elevada, que lhe permite descodificar, interpretar e atribuir sentidos a narrativas cada vez mais afastadas da realidade empírica e dos padrões narrativos convencionais.

CAPÍTULO II

TEORIAS SOBRE O CINEMA

Teorias Fílmicas

Podemos considerar, como Dudley (1984: 9), que as análises teóricas, ao negligenciarem os dados quantitativos dos estudos de recepção, mantêm o discurso sobre o cinema numa dimensão literária onde predominam as metáforas, como a de moldura, janela ou espelho. Estas metáforas resultam num conjunto de conclusões cujo valor não reside na possibilidade de serem empiricamente comprovadas, mas na sua capacidade de fornecer novos enquadramentos teóricos para o mesmo fenómeno, que, quando perspectivados sincrónica ou diacronicamente, são reveladores da sua multidimensionalidade.

Numa retrospectiva dos momentos fundadores da teoria fílmica, poderá considerar-se que, na primeira metade do século XX, a discussão em torno do cinema se centrou largamente sobre o seu estatuto enquanto forma de arte e na sua capacidade reprodutora do real. De facto, o cinematógrafo começa por ser um instrumento técnico que permite o registo do mundo natural, apesar de Méliès desde logo o ter transformado numa linguagem do imaginário e em ferramenta ao serviço do divertimento. No entanto, a sua dimensão perceptual quase natural e a capacidade de representar o mundo tal como aparece dão ao cinema uma dimensão inegavelmente realista. Por isso, autores como Kracauer, Eisenstein e André Bazin sublinham o papel do cinema na fixação e revelação da realidade física. Esta perspetivação teórica corresponde a uma fase em que o cinema europeu desempenha um papel importante na sua afirmação artística e técnica, nomeadamente através de movimentos como o expressionismo alemão e o realismo soviético.

André Bazin (1992: 27), no texto *O Mito do Cinema Total*, originalmente publicado em 1946, considera mesmo que o cinema não era uma arte por oposição à natureza, mas uma arte *da* natureza, concretização do mito do cinema total, que expressa o ideal da recriação completa do mundo na sua própria imagem, que mantém um estatuto ontológico semelhante ao da realidade, permitindo perpetuá-la.

Enquanto decorre esta discussão, a Segunda Guerra Mundial vem contribuir para a história do cinema de dois modos: por um lado, comprova o poder propagandístico da imagem e, por outro, obriga a um abrandamento da produção cinematográfica europeia, abrindo caminho para o domínio incontestado do cinema de *Hollywood* e, conseqüentemente, para um novo tipo de análises, mais orientado para os mecanismos de reprodução ideológica subjacentes ao cinema.

A Escola de Frankfurt e a Indústria Cultural

A influência da Escola de Frankfurt foi marcante para estas análises. No entanto, mesmo aí, podemos encontrar vozes dissonantes quanto ao valor e função ideológica do cinema.

Ao contrário dos outros membros da Escola, Walter Benjamin⁷⁹ reconheceu nos filmes um potencial libertador das massas. Para ele, a fotografia e o cinema, por permitirem a reprodução mecânica, libertam o trabalho artístico da 'aura', sendo esta a qualidade que deriva da unicidade e autenticidade da obra e da autoridade ligada às formas de arte tradicionais. As obras detentoras de aura têm um valor de uso ritualístico que está submisso à ordem social vigente e ligado a uma forma de culto.

Ao contrário da arte aurática reaccionária, para Benjamin, o cinema inaugura a era da apropriação massiva da arte. As massas não necessitam da unicidade da obra de arte e aceitam a sua reprodução como equivalente ao original e, deste modo, pela primeira vez na história, "a reprodução mecânica emancipa a obra de arte da dependência parasitária do ritual"⁸⁰. Além da sua capacidade de chegar às massas, o cinema permite também registar a sua presença histórica, dando forma à sua realidade através das imagens.

⁷⁹ *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (1935), in Mast, Cohen e Braudy (1992: 665-681).

⁸⁰ No original: "for the first time in world history, mechanical reproduction emancipates the work of art from its parasitical dependence on ritual." (Ibid.: 669)

Walter Benjamim morre em 1940 sem poder confirmar o potencial revolucionário do *medium* ou rever as suas posições. Talvez por isso, o maior legado da Escola de Frankfurt para a história da teoria fílmica foi a noção de ‘indústria cultural’, expressão criada por Adorno e Horkheimer em 1947⁸¹ para designar a capacidade técnica e ideológica de produzir produtos culturais desenhados para serem consumidos em massa por uma audiência passiva. Algumas décadas depois, Adorno⁸² reviu alguns aspectos da sua teoria, mas no essencial continuou a considerar que o efeito da indústria cultural é o de anti-iluminismo, impedindo o desenvolvimento de indivíduos autónomos, capazes de decidir conscientemente por si próprios e que constituem a base de qualquer sociedade democrática⁸³.

Nouvelle Vague e Autorismo

Numa reacção à produção massificada do cinema, nos anos de 1950, assiste-se também à ascensão do movimento francês *nouvelle vague*, protagonizado por realizadores como Claude Chabrol, Jean-Luc Godard e François Truffaut.⁸⁴ O movimento teórico e artístico caracteriza-se por uma recusa dos moldes narrativos convencionados pelo cinema tradicional, ou seja, norte-americano. François Truffaut, no seu ensaio *Une Certain Tendance du Cinema Français*⁸⁵, publicado em 1954 no *Cahiers du Cinéma*, apresenta os fundamentos do que ficou conhecido como Teoria de Autor, sendo a autoria de uma obra cinematográfica atribuível ao seu realizador, cuja assinatura se poderá encontrar em vários elementos do

⁸¹ A expressão indústria cultural foi utilizada pela primeira vez no texto *Dialectic of Enlightenment*, publicado por Adorno e Horkheimer.

⁸² *Culture Industry Reconsidered (1975)*, in Brooker e Jermyn, 2003.

⁸³ No original: “The total effect of the culture industry is one of anti-enlightenment [...]. It impedes the development of autonomous, independent individuals who judge and decide consciously for themselves.” (Ibid.: 60) .

⁸⁴ Precursor desta teoria foi Alexandre Astruc que, em 1948, publica um artigo intitulado ‘*Naissance d’une Nouveau Avant-Garde: la Caméra-Stylo*’. A noção de ‘camera-caneta’ implica o reconhecimento do cinema como meio de expressão capaz de transportar e expressar marcas de uma subjectividade criativa.

⁸⁵<http://ann.ledoux.free.fr/pmwiki/pmwiki.php?n=Main.UneCertaineTendanceDuCin%e9maFran%e7ais-19/08/2009>.

filme, e não ao escritor do argumento⁸⁶. As marcas de autoria podem ser detectadas analisando a sua obra como um todo que transcende o género específico de cada texto cinematográfico. Também nesta perspectiva se contesta o realismo do cinema, sublinhando a sua dimensão artística e a sua intencionalidade, ainda que esta resulte, não da ideologia ou do modo de produção dominante, mas das escolhas estéticas ou narratológicas de um sujeito.

Apesar do seu carácter assumidamente anti-burguês, a preocupação destes *auteurs* da teoria e cinema franceses não é expor o modo como a produção cinematográfica pode ser um veículo da ideologia dominante, mas sublinhar que este *medium* pode ser utilizado para transmitir uma visão de mundo única, com o potencial subversivo de alterar não apenas as estruturas e convenções de produção, mas a própria ordem de valores socialmente aceite⁸⁷.

Nos Estados Unidos da América, a voz que se destaca a favor da teoria de autor é a de Andrew Sarris que, inspirado nos autores franceses, publica, em 1962, o ensaio *Notes on the Auteur Theory* e, em 1968, publica o livro *The American Cinema: Directors and Directions 1929-1968*⁸⁸. Na Grã-Bretanha, o autorismo é defendido na revista *Movie*. Segundo Caughie (2001: 9), todos os defensores da teoria de autor partilham dois pressupostos: que um filme, ainda que colectivamente produzido, terá maior qualidade se o sentido e coerência forem assegurados por um realizador que domina o processo; e que, na presença de um

⁸⁶ Neste artigo Truffaut ataca os realizadores franceses Dellanoy, Allégret, Autant-Lara e Aurenche e Bost, protagonistas da 'tradição de qualidade do cinema francês', acusando-os de serem literários e não cinematográficos. Um verdadeiro autor é, para Truffaut, aquele que consegue adequar o material literário ao novo *medium*, transformando o resultado numa expressão de si próprio. Para ele o realizador é artista, e não um mero *metteur en scène*.

⁸⁷ A participação da revista *Cahiers du Cinema* no movimento contra-cultural e no espírito revolucionário não é consensual. Como refere Caughie (2001: 36), "*much of its writing was conservative, if not reactionary (...). But its 'tone' was rebellious, albeit in a way which had very little to do with a conscious criticism.*"

⁸⁸ Outro nome importante para a teoria de autor norte-americana é Peter Wollen que em 1966 publica *Signs and Meaning in Cinema*, obra em que procura encontrar, na diversidade de filmes de um dado realizador, um núcleo de aspectos que constituiriam a especificidade do seu trabalho e cujo sentido seria atribuído por outros elementos dentro da estrutura global da obra.

realizador-autor, o filme é a expressão de uma subjectividade que pode ser traçada temática e estilisticamente ao longo de uma obra. As teorias de autor permitiram que o cinema, à imagem das outras artes, passasse a ser pensado a partir de um centro individual expressivo, atribuidor de sentido: um artista, figura que, como refere Caughie (*id.*: 10), era o centro de produção nas restantes artes⁸⁹.

Semiótica e Ideologia

Na década de 1960 eleva-se o tom do diálogo reflexivo em torno do cinema. Vários autores, inscritos numa matriz de criticismo cultural, vão transpor para o cinema algumas das grandes teorias do século XX, procurando compreender as múltiplas dimensões do aparato cinematográfico. Os estudos linguísticos de Peirce e Saussure, a psicanálise de Freud e Lacan, a antropologia estrutural de Lévi-Strauss, a história cultural desmistificada de Roland Barthes e Foucault e a desconstrução de Derrida, vão fornecer ângulos e conceitos operacionais para analisar o cinema enquanto linguagem, narrativa, discurso, manifestação ideológica, produto cultural, espaço de construção de identidade e fonte de prazer.

Estes tipos de análises inciam-se pela porta do estruturalismo e da semiótica, e, na maior parte dos casos, têm como objecto o cinema de Hollywood do seu período clássico. O objectivo partilhado é o de revelar os seus modos de produção, descobrindo as unidades de significação, expondo a dimensão linguística e intencionalidade ideológica. Ao fazer esta abordagem, contrariam simultaneamente o realismo, visto considerarem que o cinema é sempre uma tradução da realidade, feita numa linguagem convencional, e o autorismo, ao afirmarem que os sentidos do texto não pré-existem nem podem ser determinados pelo seu criador, mas pela própria linguagem e pelo sistema sócio-económico que lhe dá origem.

Em Althusser, são encontrados os fundamentos que vão ser utilizados na explicação do funcionamento político do texto fílmico: o texto interpela o espectador, constituindo-o

⁸⁹ "Ironically, the intervention of *auteurism*, its critical revolution, was simply the installation in the cinema of the figure who had dominated the other arts for over a century: the romantic artist, individual and self-expressive." p. 10.

como sujeito. O sujeito é, assim, um efeito do próprio texto, ou seja, dos *Ideological State Apparatuses* que reproduzem a ideologia dominante, que se pode resumir à estrutura e valores da sociedade burguesa e modo de produção capitalista⁹⁰.

Por seu lado, Peirce⁹¹ e Saussure⁹² fornecem as grelhas conceptuais que permitem transpôr para o cinema as conclusões da semiologia e da semiótica.

As análises semióticas do cinema, sublinhando a sua dimensão linguística e discursiva, vêm contribuir para sustentar o argumento da intencionalidade ideológica da produção. Como foi anteriormente afirmado, o poder do cinema assenta na discrição dos seus signos. Ao contrário da linguagem verbal, no cinema a relação entre significante e significado não é arbitrária nem meramente convencional. O significante opera de modo discreto, transparente, revelando-se como se fosse a realidade e não parecendo impor ao espectador qualquer tipo de competência de decodificação específica. Funciona iconicamente e fá-lo

⁹⁰ *Ideology and Ideological State Apparatuses: Notes towards an Investigation*, publicado em 1970 na revista *La Pensée*. Althusser expressa a sua teoria sobre a arte nos ensaios “A letter on Art in Reply to Andre Daspre” e “Cremonini, Painter of the Abstract”, ambos publicados em 1966, considerando que desempenha uma função ideológica perceptual: faz-nos ver (no sentido do espectáculo), perceber e sentir a ideologia da qual nasceu, e da qual se desliga enquanto arte. A função do criticismo deverá ser desmascarar e quantificar a objectificação da ideologia presente nos textos artísticos.

⁹¹ De acordo com a definição de Peirce, o signo (*representamen*) é alguma coisa que está para alguém no lugar de algo, em algum aspecto ou capacidade, e dirige-se a alguém criando na sua mente um signo equivalente ou mais desenvolvido. Peirce conclui que o signo é o mediador entre o conceito mental formado pelo interpretante, e o objecto real que o signo substitui (referente), dimensões que, de outro modo, se encontrariam desligadas. Peirce vem alargar o campo de análise instaurado por Saussure que dizia apenas respeito à linguagem verbal. Signo passa a ser tudo aquilo que representa o ausente e que obriga a um processo de interpretação. Analisando o signo na sua relação com a realidade que representa, Peirce classifica-o em ícone, índice e símbolo. Os signos icónicos são os que mantêm semelhança com o objecto que representam, podendo, por exemplo, ser uma imagem ou um gráfico. Os índices têm uma relação física directa, normalmente um laço causal, com aquilo que pretendem representar. Os símbolos são os signos cuja base da relação com o objecto é uma convenção. A linguagem verbal é o exemplo mais óbvio do uso de signos simbólicos, enquanto a linguagem cinematográfica é essencialmente iconográfica, embora nela possam operar todas as classes de signos.

⁹² Saussure considera o signo linguístico o resultado de uma relação entre significante e significado. Como a ligação entre os dois é arbitrária, o significado deriva das regras do sistema em que está inscrito. É o sistema linguístico que define as condições de inteligibilidade do seu uso. A língua (*langue*) determina as possibilidades de significação e a fala (*parole*) é a sua utilização concreta, dentro da grelha definida pela língua (*langue*). A concretização da *langue* implica a mobilização de dois eixos: paradigmático (da selecção do signo) e sintagmático (da combinação do signo com os que estão antes e virão depois).

escondendo as marcas de produção. No entanto, porque é uma linguagem, implica sempre uma intencionalidade e uma atribuição de sentido, e interpela o destinatário, obrigando-o a uma construção interpretativa do texto e de si próprio, a um posicionamento na grelha ideológica que lhe é oferecida⁹³. Jean Mitry publica, em 1963, a obra *Esthétique et Psychologie du Cinema*, onde conclui que a especificidade do cinema está em possibilitar ao espectador um duplo movimento de reconhecimento e construção de sentido. A intersecção entre os dois movimentos é indispensável: a mera contemplação de um acontecimento não oferece uma experiência cinematográfica, do mesmo modo que o cinema que não é capaz de oferecer um significante reconhecível pelo espectador também falha em fornecer essa experiência. Mitry (1990) chamou a atenção para o carácter perceptual da leitura cinematográfica e considerou o objecto ou acção representada a unidade básica da acção.

Mas é Cristian Metz (1974) quem fornece alguns dos maiores contributos para a reflexão da especificidade da linguagem cinematográfica. Tal como Mitry, considera que o significante do cinema é do domínio da percepção, sendo o cinema o meio de expressão mais perceptual de todos uma vez que mobiliza vários sentidos. Mas sublinha o carácter visual do cinema, integrando-o, em termos históricos, na continuidade da construção de um modo de ver iniciado no Renascimento com a perspectiva, aplicada à arte plástica, no século XV, por Filippo Brunelleschi. A perspectiva fornece ao espectador uma posição de leitura assente na convergência do ponto de fuga, que se impõe ao olhar, mas que alarga o campo visual e dá tridimensionalidade à representação. No Renascimento, a arte assume um carácter burguês através da adopção de temas mais seculares, de um maior realismo, de um

⁹³ Robin Wood, no ensaio *Ideology, Genre, Auteur* (in Grant, 2003, p. 60-74), publicado no primeiro número da revista *Film Content*, em 1977, resume os valores da ideologia capitalista americana que são reforçados pelo cinema de Hollywood, a uma lista de doze itens: o capitalismo enquanto direito de propriedade privada e iniciativa pessoal, a excelência moral do trabalho, o casamento (monogamia heterossexual legalizada) e a família enquanto instituição moral de uma sociedade patriarcal, a natureza como sinónimo de pureza original, o progresso, a tecnologia e a cidade, sucesso e saúde, o síndrome de *Rosebud* (o dinheiro corrompe, os pobres são mais felizes), a América como terra onde todos podem ser felizes, as figuras do homem ideal (aventureiro viril, destemido homem de acção) e da mulher ideal (esposa e mãe, companheira perfeita) e dos seus reversos: o marido instalado e a mulher erótica, fascinante mas perigosa. Os vários géneros exploram as diversas contradições existentes neste núcleo de valores.

individualismo estilístico mais marcado e da perspectiva, que dá ao espectador um lugar unitário e onisciente a partir do qual pode ver o que lhe é mostrado, reforçando a noção de sujeito como indivíduo livre e único.

Em termos semióticos, Metz considera o cinema uma linguagem, mas uma linguagem sem *langue*, sendo esta concebida no sentido saussuriano de um sistema arbitrário e convencional de signos que ganham significado na relação com outros significantes. O conceito de *langue* era inadequado para o cinema porque o *medium* não permite o estabelecimento de diálogo, de intercomunicação directa entre emissor e receptor, e porque a imagem fílmica não é um significante arbitrário mas um pedaço de realidade, tecnologicamente mediado por duplicação mecânica, cujo significado deriva directamente daquilo que representa. Finalmente porque falta à linguagem fílmica a economia das linguagens naturais, que lhes é garantida pelos fonemas, unidades sem significado próprio, mas que permitem uma articulação infinita de sons e a correspondente produção de significados. No cinema, a unidade mais básica é o plano, mas mesmo esse nunca poderá corresponder ao fonema porque é já portador de significação. Para Metz, o plano não corresponde sequer à palavra, mas à frase porque, tal como esta, não pré-existe num léxico, mas depende da intencionalidade e construção do emissor. Vai mais longe, considerando que o significante é uma ausência. “O que é percebido não é realmente o objecto, é a sua sombra, o seu fantasma, o seu duplo, a sua réplica numa nova espécie de espelho”⁹⁴. Para Metz a especificidade da linguagem reside na dualidade do significante. O cinema é capaz de fornecer uma quantidade imensa de percepções, mas o visível não é o real. O que é percebido não é o objecto, que na realidade não está presente, mas a sua ausência. Daí que considere que o cinema opera com um significante imaginário. O cinema duplica fragmentos da realidade, que se tornam presentes ao espectador através de um significante que presentifica uma ausência. Mas não funciona por mera duplicação. Resulta de uma selecção e

⁹⁴ *From the Imaginary Signifier*, in Mast, Cohen e Braudy, 1992: 732. No original: “the perceived is not really the object, it is its shade, its phantom, its double, its replica in a new kind of mirror.”

combinação de imagens que garante a inteligibilidade narrativa, a sua lógica espácio-temporal, a que Metz chama *grande syntagmatique*. A *grande syntagmatique* é uma tentativa de classificação das unidades narrativas do cinema de acordo com o tamanho e complexidade, que vai do *shot* isolado (segmento menor) à sequência (segmento maior), definindo assim uma sintaxe do cinema.

Perante as críticas que consideravam que a sua classificação conduzia a uma leitura formalista demasiado árida e indiferente aos mecanismos de produção de sentido, Metz faz uma outra abordagem, considerando o texto cinematográfico como um campo de significação para o qual contribui, não um, mas uma heterogeneidade de códigos e sub-códigos de produção e de edição (luz, som, fotografia, cenários, caracterização, etc.), que envolvem também as expectativas de género e de autoria.

Assumindo a definição de signo como aquilo que está em lugar de outro, no caso do cinema a significação parece não assentar em nenhum código pré-estabelecido. Os signos icónicos parecem iludir essa necessidade. No entanto, como estes autores sublinham, o signo cinematográfico dissolve-se numa rede de relações e o seu sentido torna-se o resultado de um processo contínuo de reajustamento de codificação, sem referente final unívoco. Daí que vários problemas se tenham colocado aos semióticos na tarefa de sistematizar uma linguagem cinematográfica. As maiores críticas assentam fundamentalmente na própria noção de código. Estabelecido que não há um código único, mas uma multi-articulação de códigos, torna-se difícil a determinação de uma unidade mínima de significação. A própria atribuição de sentidos é um processo aberto, uma vez que o cinema não opera apenas denotativamente. A elaboração de qualquer sintaxe ou semântica do cinema assume-se como uma tarefa redutora e perpetuamente incompleta. Mais do que o código, é o próprio texto como um todo que permite a tarefa interpretativa, determinando o significado dos signos num processo complexo de atribuição de sentido.

Os processos de leitura passam assim a ser elementos essenciais a ter em conta numa teoria fílmica. O trabalho de Stephen Heath (1981) chama a atenção para o facto de as práticas significativas serem operações que implicam simultaneamente um trabalho de

produção do sujeito e pelo sujeito. O sentido do texto não emerge directamente do autor mas do próprio acto de ler. Heath recusou qualquer noção do sujeito receptor como um ser unificado, presente a si próprio através da sua consciência, como dado em vez de construído. Mas Heath também chama a atenção para um conjunto de regras de construção do olhar do espectador⁹⁵ que permitem a identificação com o 'olhar' da camera. A aparente naturalidade e inevitabilidade destas fórmulas de construção fílmica mascara a sua convencionalidade e intencionalidade e, conseqüentemente, a sua função ideológica, obrigando o receptor a assumir uma posição de leitura. Este processo de sutura, pelo qual o espectador é continuamente colocado e reposicionado numa relação imaginária com a imagem, permite-lhe perceber o espaço da imagem como unificado e harmonioso, num olhar omnisciente.

Abordagem Psicanalítica

A atenção no sujeito enquanto receptor e atribuidor de sentido conduz a uma abordagem mais centrada nos seus mecanismos psicológicos. A psicanálise foi introduzida nos estudos de cinema como complemento de uma análise ideologicamente orientada, no entanto, evoluiu para uma posição de centralidade, em consonância com o pós-estruturalismo cujas noções passaram a dominar a partir de meados de 1970. Para as análises de matriz psicanalítica, fortemente inspiradas nas teorias de Lacan, a força do cinema deriva mais da constituição da subjectividade do que do conteúdo e organização formal do texto fílmico. Lacan concebe a subjectividade como o conjunto de processos contraditórios

⁹⁵ Algumas dessas regras são: o *establishing shot* (primeira tomada de imagem em que se deve ver claramente as personagens e o espaço, criando-se o eixo de acção); a regra dos 180° (há um eixo de acção imaginário que é formado por uma linha de acção que tem de ser mantida para assegurar continuidade espacial); a regra dos 30° (sempre que a posição da camera muda deve fazê-lo em movimentos de 30°, de modo a tornar o movimento menos óbvio e o espectador não experimentar 'saltos' no espaço; o *eyeline match* (sempre que um personagem olha para fora de campo seguido de um plano, esse plano deve ser daquilo para o qual a personagem está a olhar), e a aparente ausência da camera, para a qual os actores não olham.

que tornam a identidade possível. Considera que a formação da subjectividade é realizada a dois níveis: imaginário, a partir das imagens do corpo que permitem uma visão unificada – e ilusória - do eu, e simbólico, através da assimilação de códigos simbólicos e interiorização das normas sociais. Central para a reflexão sobre o cinema foram as conclusões lacanianas relativas à fase do espelho, uma vez que a resposta inicial do espectador à projecção do filme no ecrã não é muito diferente da criança em frente ao espelho que contempla a plenitude imaginária oferecida pela imagem de si⁹⁶. Esta analogia conduziu às análises sobre os processos psicanalíticos que decorrem no espectador.

Um dos autores que reflecte sobre a dimensão psicanalítica da experiência cinematográfica é Jean-Louis Baudry⁹⁷, que pensa o cinema partindo dos processos ópticos envolvidos. A visão do espectador é central para a recepção do filme, mas toda a construção cinematográfica serve para reforçar a ilusão de um modo superior de ver, livre das contingências do corpo, do espaço e do tempo. Deste modo, o espectador acredita ser o produtor dos sentidos do texto quando, na realidade, são os sentidos do texto que se lhe impõem. Por outro lado, o estado subjectivo que o cinema provoca é semelhante ao estado de sonho, um estado que, para Freud, envolve uma indiferenciação entre percepção e

⁹⁶ Lacan considera que a criança nasce com uma experiência de falta, o *manque à être*, que tenta resolver ao longo da vida, procurando reencontrar a totalidade imaginada (de união com a mãe). Determinado por esta falta, o desenvolvimento decorre em três fases: a fase do espelho (aquisição de um sentido de *self*), o *fort-da-game* (o acesso à linguagem) e o complexo de Édipo (submissão às leis da sociedade). A fase do espelho decorre entre os seis e os dezoito meses e é o primeiro modo de a criança estabelecer a diferença entre si e o meio envolvente. Vendo-se ao espelho ou identificando-se com o corpo de outro (normalmente da mãe) a criança responde com satisfação a esta imagem cuja completude e unidade contrasta com a sua própria experiência de desunião e falta de coordenação motora, e assume que aquela é ela. Com isso ganha uma consciência do corpo como separado do ambiente, o que é um pré-requisito para coordenar a actividade motora e para desenvolver uma noção de identidade sem a qual não haveria interacção social. Mas como esta imagem representa uma maturação que ainda não foi atingida, e um grau de completude que nunca o será, a imagem é uma 'miragem', uma auto-idealização narcisística, que contribui para dividir ainda mais a criança, desta vez entre a realidade do que é e a imagem idealizada que imagina como sua. A fase do espelho constitui o momento fundador do imaginário, uma das três ordens inseparavelmente constitutivas da subjectividade, juntamente com o simbólico (leis, regras, códigos a que se submete para entrar na sociedade) e o real (aquilo que o imaginário tenta imaginar e o simbólico tenta simbolizar, mas que não é imaginável nem simbolizável porque é efectivo).

⁹⁷ *Ideological Effects of the basic Cinematographical Apparatus (1970)*,
in www.cscsarchive.org/dataarchive/otherfiles/PhD04/file_18/07/2009

representação, entre pensamento e imagem. O desejo de recriar este estado é, segundo Braudy, inerente à estrutura psíquica humana e originou várias formas de arte, embora nenhuma se compare ao cinema na plenitude perceptiva que oferece. Para isso, contribui o aparato cinematográfico em que a posição passiva do espectador, a escuridão do auditório e o desfilar autónomo das imagens se conjugam para criar um ambiente de indiferenciação entre o espectador e o mundo exterior. O aparato que o rodeia e o posicionamento do próprio espectador servem para criar um estado semelhante ao estado inicial de indistinção entre a criança e o mundo, produzindo uma ilusão de continuidade entre o que percebe e as imagens percebidas. Este estado é, para Braudy, fundamental para gerar desejo na audiência pelo cinema e explica o sucesso do *medium*.

Metz (1982) vai também analisar os mecanismos através dos quais o cinema oferece meios para a satisfação dos desejos dos espectadores. À conclusão de que o significante imaginário se oferece ao espectador no modo de ausência, acrescenta que a ausência do significante envolve a audiência num jogo semelhante ao da completude imaginária da criança em frente ao espelho. Tal como o espelho, o cinema permite a construção de processos de identificação. O espectador, perante o ecrã, identifica-se com uma imagem de si próprio. No entanto, esta identificação não é com o seu próprio corpo (que o ecrã não devolve), nem é constitutiva da identidade, uma vez que o cinema só faz sentido para sujeitos que já tenham a sua identidade definida e aceite as regras do simbólico. Também não é, primariamente, com uma personagem ou actor (como propõe Laura Mulvey), visto que este tipo de identificação implica um acto de reconhecimento que podemos considerar secundário. A identificação primária, que só o cinema permite, é, para Metz, com o próprio sujeito enquanto puro acto de percepção. Sabendo que está no cinema, na presença de algo inofensivo porque meramente imaginário, o espectador está consciente, em primeiro lugar, de si próprio enquanto ausente do ecrã e, em segundo, da condição dos filmes enquanto objecto percebido, logo dependentes da visão do espectador, sem o qual não teriam objectivo nem mesmo existência. Este reconhecimento permite ao espectador identificar-se com o seu próprio acto de ver e ouvir como pura instância de percepção, como uma

espécie de sujeito transcendental, condição de existência do filme. O *self* que o cinema permite construir é o de um ser perceptual puro. Este processo é reforçado através da concomitante identificação com a camera, cujo regime de perspectiva monocular determina o ponto a partir do qual a visão adquire uma visão global, uma onisciência quase divina.

Metz reconhece ainda, no cinema, a satisfação de outro tipo de desejos. Na linha de Laura Mulvey, reflecte sobre os modos como o cinema satisfaz o *voyeurismo* e o fetichismo. O que distingue especificamente o cinema é, não apenas a manutenção da distância, mas a ausência do objecto desejado. No teatro, por exemplo, o *voyeurismo* do espectador está compensado pelo exibicionismo do artista. No cinema, quando um está presente, o outro está ausente. Esta ausência é reforçada pelo alheamento do actor em relação ao espectador, que nunca olha para a camera para não o confrontar com o seu desejo *voyeurístico*. O que acontece no cinema assemelha-se à *cena primária ou primordial*⁹⁸, para o que contribui o escuro da sala, o efeito buraco de fechadura do feixe de luz a ser projectado, a solidão individual (apesar de ser um membro da audiência), a indiferença dos actores em relação aos espectadores e o desenrolar do filme num local que é simultaneamente próximo e, no entanto, inacessível. A combinação de todos estes factores transforma a experiência do cinema numa experiência de transgressão, fonte de perigo e excitação. Aponta também os aspectos comuns entre cinema e fetichismo, considerando que o jogo de presença/ausência, de substituição da ausência afirmando a presença do que está ausente, se assemelha aos mecanismos da fetichização.

Laura Mulvey⁹⁹ faz uma análise feminista dos três processos: identificação, voyeurismo e fetichização. Para ela, o prazer oferecido pelo cinema de Hollywood é indissociável da sua capacidade de articular a ideologia patriarcal em torno da diferença

⁹⁸ Em inglês: *primal scene*. Expressão usada em psicanálise para designar a experiência infantil de assistir ao acto sexual entre adultos, normalmente os pais, que, segundo Freud, determina o desenvolvimento psicosexual da criança.

⁹⁹ *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, 1975, in Braudy e Cohen, 1999: 833-844.

sexual, ou, mais precisamente, a sua capacidade de negociar as contradições inerentes a esta ideologia.

Entre os prazeres oferecidos, está a identificação, processo pelo qual o espectador, narcisicamente, se reconhece numa personagem do ecrã cuja acção determina a narrativa, num processo que recapitula a descoberta da própria imagem na fase do espelho. Um outro é a escopofilia, o prazer sexual que advém de olhar órgãos ou actos sexuais. O cinema permite ao espectador envolver-se numa forma socialmente aceitável de espreitar o outro, fornecido como objecto de desejo. Na perspectiva de Mulvey, o cinema transforma a mulher em objecto erótico e dá ao homem o domínio do olhar *voyeurístico*. Num mundo sexualmente desigual, o prazer do olhar foi dividido entre homem/activo e mulher/passiva. O objectivo de Mulvey era expor o cinema dominante como falocêntrico, associando o olhar da camera ao olhar do homem que contempla a mulher¹⁰⁰.

De acordo com a teoria de Mulvey, *voyeurismo* e fetichismo são estruturas constitutivas do olhar masculino. A mulher é encarada como objecto e não como agente do olhar, daí que a relação com a imagem seja diferente entre homens e mulheres. O excesso de visibilidade feminina impossibilita a mulher de estabelecer, com o que vê representado, a distância que é condição de prazer *voyeurístico*. A relação da mulher com a imagem é de *sobre-identificação*, o que a obriga a assumir uma de duas posições: partilhar o olhar *voyeurístico* masculino ou assumir a posição passiva e masoquista através da identificação com a personagem feminina. Segundo Mulvey, Hollywood masculinizou a audiência feminina impondo-lhe um olhar falocêntrico.

¹⁰⁰ Para Mulvey o prazer visual provocado pela contemplação do corpo da mulher provoca ansiedade no homem. A figura feminina representa também a falta de pénis, implicando a ameaça de castração. As estratégias do inconsciente masculino para a superação da ansiedade da castração seriam, segundo Mulvey, a desmistificação da mulher e a conseqüente desvalorização através de atitude punitiva, ou então um fetichismo escopofílico substitutivo, que se manifesta no culto das estrelas, tornando a sua figura representada num fetiche, num substituto do falo.

As teorias psicanalíticas aplicadas ao cinema durante a década de 1970 oferecem explicações sobre as formas como o cinema opera nas zonas de fronteira entre o desejo e a realidade, o consciente e o inconsciente, o proibido e o permitido. No entanto, estão ainda muito ligadas ao aparato ideológico, pré-determinando posições de leitura sem ter em conta a variação de respostas no interior da audiência. A concepção estruturalista do espectador como mero receptáculo passivo da ideologia dominante que lhe chega através dos produtos da indústria cultural perde cada vez mais terreno para outros modos de conceber a realidade, os discursos e as audiências. Os pós-estruturalistas, como Foucault, Derrida e Lyotard, consideram que a realidade não tem um centro difusor e que os discursos são instâncias de diferentes verdades, onde se jogam diferentes jogos de poder. O significado passa a ser uma noção difusa, impossível de apreender e determinar, decretando-se, assim, o fim dos meta-discursos, das grandes narrativas modernas e o início da pós-modernidade. Derrida, por exemplo, considera que nenhum sentido pode ser determinado fora de um contexto, mas nenhum contexto permite a saturação de sentido. A repetibilidade do significante e a infinitude de contextos fazem com que o sentido não possa ser controlado ou imposto. Nenhum emissor (pessoa ou *medium*) pode delimitar ou determinar os contextos ou os significados dos textos porque os leitores estabelecem relações com outros textos, produzindo novos sentidos e interpretações, o que produz a *difference*. Não há significado fixo ou final, ele é sempre e simultaneamente diferente e diferido, impedindo assim a univocidade do discurso e a unidimensionalidade do sujeito.

Dispersão Analítica

Os finais da década de 1970 e a década de 1980 trouxeram alterações também na realidade cultural. Ao longo destas décadas, a *high art* incorporou elementos da cultura de massas e as fronteiras tornaram-se difusas. Usando uma distinção proposta por Elsaesser e Buckland (2002) estas análises ideológicas e semióticas dominam o período clássico do

cinema de Hollywood. As alterações nos modos de produção do cinema, no seu consumo e nas próprias teorias conduzem a análises que eles designam por pós-clássicas, centrada não tanto na narrativa mas nos modos de produção e recepção de cinema espectáculo.

O aparecimento do videogravador e do telecomando, a generalização da utilização das cameras de vídeo, a difusão da televisão por cabo e por satélite, o desenvolvimento dos canais temáticos, a globalização da internet e os videojogos introduzem variáveis e dinâmicas que impossibilitam a estabilidade de sentidos, quer ao nível da difusão, quer da recepção. O próprio cinema enquanto *medium* passa a ter uma posição secundária e a ser estudado como parte de um *media system*, sendo os seus produtos marcados por uma hibridação mediática.

Ao nível da recepção, o espectador já não é entendido como um receptáculo passivo, a quem os *media* impõem mensagens ou determinam usos e gratificações, mas um sujeito activo, capaz de escolher, atribuir sentidos e fazer apropriações. Passa de receptor a utilizador dos sistemas de comunicação e informação. Os estudos sobre recepção continuam a falar numa leitura preferencial (*preferred reading*) com que os produtores codificaram o texto, mas centram-se sobre a situação específica do receptor que propõe um sentido outro, uma leitura oposicional (*opositional reading*). Estas leituras constituem movimentos de resistência na apropriação dos textos. John Fiske¹⁰¹ designa por excorporação (*excorporation*) o processo de apropriação e transfiguração dos bens culturais fornecidos pelo sistema dominante. No entanto, sublinha que este sistema gera movimentos de resposta que resultam na incorporação dos sinais de resistência no modo de produção dominante, roubando o seu sentido oposicional. Deste modo, os movimentos de excorporação são sempre circunscritos e limitados, uma vez que a cultura dominante se apropria rapidamente das inovações e passa a produzir de acordo com elas, fazendo o movimento contrário de 'incorporação' e obrigando a novos movimentos de resistência. Para ilustrar a necessidade deste processo, Umberto Eco (1986) fala em 'guerrilha

¹⁰¹ *Undersanting Popular Culture*, in Brooker e Jermyn, 2003: 112-116.

semiótica', conceito operacional que permite compreender as táticas quotidianas de resistência aos sistemas de produção de sentido.

Já Ien Ang e Joke Hermes¹⁰² sublinham a imprevisibilidade dos contextos de recepção, afirmando que o consumo dos media (principalmente de televisão) é uma prática precária, estruturada não por predisposições sociológicas ou psicológicas, mas pelas dinâmicas da vida diária.

Os estudos sobre o cinema, a partir da década de 1980, dispersam os seus objectos de análise, enfatizando diferentes aspectos e transpondo, para a teoria, a fragmentação que caracteriza a realidade. A afirmação política e académica das minorias (de género, raça, orientação sexual, etc.) dissemina os estudos de comunicação num conjunto de novas direcções e torna-se difícil encontrar um núcleo temático circunscrito e vinculado a uma ideologia ou corrente, como acontecia nas décadas anteriores. Temas como a importância do cinema independente ou da rede de decisões políticas, financeiras ou artísticas que envolve a produção cinematográfica são alvo de reflexões mais ou menos avulsas, enquadradas no campo dos estudos de comunicação.

A importância dos *media* na construção da identidade continua a ser um tema de interesse, mas os próprios processos de construção da identidade e a atribuição de sentido deixam de ser estáticos ou controláveis, passando a caracterizar-se pelo dinamismo e permeabilidade, o que dificulta a sistematização teórica fechada e a transposição para os estudos fílmicos. As teorias anteriores passam a estar sujeitas aos processos de desconstrução da pós-modernidade. Por exemplo, as teorias feministas de que o consumo dos *media* é sempre social, sexual ou racicamente situado. Além dos textos, as próprias identidades passam a ser concebidas como parciais e ambíguas, num processo permanente de articulação, desarticulação e rearticulação. As análises de Ang e Hermes (*id.*), por exemplo, enfatizam a experiência social das audiências como ponto de partida para perceber o consumo dos media e o contributo da etnografia para perceber a audiência.

¹⁰² *Gender and/in Media Consumption*, in Ang, 1996.

O consumo mediático nas sociedades pós-modernas passa a ser concebido como um conjunto de práticas sociais heterogêneas, dispersas, contraditórias, envolvendo um número indefinido de sujeitos diferentemente posicionados, para quem o uso dos *media* é uma parte integrante da vida quotidiana, articulando-se com um conjunto de outras práticas que limitam a atenção à mensagem.

Segundo Elsaesser e Buckland (2002), as análises pós-clássicas tentam mapear as várias permutações da ordem simbólica sob a globalização capitalista, centrando-se nas questões da universalidade e do multiculturalismo e nas vicissitudes da subjectividade pós-moderna.

Teorias e Ficção Científica

Se fossem aplicadas especificamente ao cinema de ficção científica, estas análises poderiam conduzir a resultados diferentes. Por exemplo, o cinema de ficção científica não aspira ao realismo, a retratar a realidade como ela é, mas a transmitir, ainda que de modo o mais realista possível, o que a realidade não é, num movimento de dupla suspensão de descrença.

O cinema de ficção científica não está espácio-temporalmente vinculado ao mundo zero, onde o realismo seria possível, mas apresenta imagens de um real diferido que resulta de uma construção imaginativa, em que o espectador deverá ser capaz de reconhecer (ou estabelecer) uma ordem, um estado de coisas que se identifique como *normal*. Esta *normalidade* espácio-temporalmente deslocada é visualmente estabelecida utilizando convenções do real empírico, ou o próprio real empírico tal como o conhecemos no caso da ficção científica temporalmente próxima. Nesses casos, a pertença ao género estabelece-se pela introdução de um elemento (*novum*) não realista perturbador dessa normalidade. A questão do realismo no cinema de ficção científica não se coloca enquanto possibilidade de reproduzir aquilo que é o mundo, mas enquanto capacidade técnica de representar o que

ele poderá ser, ou seja, não é uma questão de verdade lógica mas de verosimilhança ou plausibilidade.

A aposta na sequelização de muitos dos filme de ficção científica, e, mais recentemente, na readaptação e *remaking* de muita da ficção científica já escrita e filmada, torna problemática a teoria autorista. Embora as marcas de autoria sejam claras nas sagas *Star Wars* e *Matrix*, em que as sequelas oferecem uma continuidade e unificação asseguradas pelas visões dos mesmos argumentista e realizadores, o mesmo não se poderá dizer das tetralogias *Alien* ou *Terminator*, em que é o próprio género, a iconografia e as personagens que desempenham a função unificadora. Por outro lado, aplicando a noção de que as marcas de autoria se encontram em toda a obra de um realizador, a versatilidade de determinados realizadores faz com que seja difícil ao espectador comum encontrar e reconhecer essas marcas, como acontece, por exemplo, com James Cameron que, dentro da mesma classificação genológica, realizou filmes tão paradigmáticos como *Aliens* (1986), *Terminator* (1984, 1991), *The Abyss* (1989) e *Avatar* (2009), em que é difícil reconhecer uma clara continuidade temática ou narrativa.

Uma semiose do cinema de ficção científica também obrigaria a uma maior atenção à multiplicidade de códigos envolvidos. A projecção da diferença num texto cinematográfico envolve mais códigos, exigindo outras competências de decodificação. Além da iconografia típica da ficção científica, os adereços e a arquitectura, os equipamentos de trabalho e lazer, as práticas sociais e a projecção tecnológica são dados importantes na criação dos universos cinematográficos da ficção científica.

Numa prática característica da literatura, o cinema envolve também, com alguma frequência, referências intertextuais só acessíveis num segundo nível de leitura ou a uma audiência familiarizada com outros textos do género.

A este propósito, Damien Broderick (*apud Sawyer et al*, 2000: 13) usa o conceito 'megatexto' para identificar a natureza intertextual da ficção científica. Para ele, cada texto situa-se num corpo vasto de outros textos de ficção científica e é a sua interacção com os

outros que determina o seu significado, aumentando a exigência de competências do leitor para perceber as mensagens.

Exemplo disso é o filme *Galaxy Quest* (Dean Parisot, 1999), em que os actores de uma série televisiva de ficção científica acabam por encarnar as suas personagens e salvar o mundo porque *aliens* captavam o programa e pensaram que o que viam era real. A referência base é o *Star Trek*, mas o facto de Sigourney Weaver, a Ellen Ripley de *Alien*, fazer parte do elenco como Gwen De Marco, o equivalente de Uhura no *Star Trek*, acrescenta um nível de intertextualidade.

Em termos de funcionamento ideológico, a ficção científica obriga a alguma atenção. Segundo os estruturalistas, o poder do cinema enquanto veículo da ideologia dominante residia no facto de esta ser imperceptível por se disfarçar de realidade. Na ficção científica, isto não acontece e, por isso, não se poderá utilizar o argumento da transparência do *medium*. A realidade das imagens não pretende ser a realidade dos espectadores, logo os valores e instituições representados, ainda que sejam os do mundo real, não têm como função a mera reprodução acrítica da ideologia dominante. Neste aspecto, o género pode considerar-se essencialmente revolucionário: a projecção da alteridade ou de futuros distópicos envolve quase sempre uma forma de crítica ao *status quo* e aos discursos dominantes, nomeadamente ao político, ao militar, ao médico, ao científico, ao tecnológico ou ao capitalismo enquanto modo de produção, como acontece em quase todos os filmes de ficção científica das últimas três décadas¹⁰³. Quando, por outro lado, se imagina optimisticamente o espaço ou o tempo, há também uma correcção do que se considera serem as injustiças do sistema que implica uma forma de crítica ao presente¹⁰⁴.

¹⁰³ Pode exemplificar-se este argumento com as sagas *Alien*, *Terminator*, *Robocop* e *Matrix*.

¹⁰⁴ Exemplo disso é a tripulação da nave *Enterprise*, constituída por indivíduos de diferentes culturas, raças, géneros e espécies, apostando numa visão de futuro em que os direitos civis estariam garantidos, ao contrário do que acontecia no *mundo zero*.

Mas a ficção científica, ainda que tematicamente revolucionária¹⁰⁵, não é um *counter cinema*. Ela continua a utilizar os modos de produção e distribuição capitalistas para servir os propósitos da ideologia dominante que explícita ou implicitamente critica. Radicalizando este argumento, pode mesmo dizer-se que transforma o criticismo em espectáculo de massas, num produto cultural de sucesso, fabricado e difundido em moldes industriais. Esta ambivalência torna a ficção científica difícil de classificar em termos ideológicos. Ela acompanha e reforça a erosão das certezas e dos metadiscursos a que se assiste no mundo real, promovendo um criticismo cultural e uma espécie de epistemologia de massas, mas fá-lo usando os mecanismos da ideologia dominante, o que tona questionável o seu potencial reflexivo.

Susan Sontag foi uma das autoras que duvidou da competência do cinema de ficção científica para alertar o presente para os perigos do futuro, reduzindo o género à capacidade de imaginar o desastre. No texto de 1965, intitulado *The Imagination of Disaster*, Sontag escreve que o ser humano vive sob a ameaça de dois destinos igualmente temíveis: a ininterrupta banalidade ou o terror inconcebível. É a fantasia, largamente servida nas artes populares, que permite à maior parte das pessoas lidar com esses espectros, distraindo do terror ou tornando normal aquilo que é psicologicamente insuportável¹⁰⁶. Os filmes de ficção científica cumprem as duas funções, sem que as implicações disso sejam positivas.

Para Sontag, o cinema de ficção científica é gerador de apatia em relação aos processos de radiação, contaminação e destruição, e retrata a alteridade e a estranheza familiarizando-a. Os diálogos tendem a ser banais e os filmes perpetuam lugares comuns

¹⁰⁵ Há filmes que se constituem como excepções a esta afirmação, em que o valor dominante é a americanidade, defendida através de uma política conservadora e um aparelho militar forte, como é o caso de *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996) e *Starship Troopers* (Paul Verhoven, 1997).

¹⁰⁶ *The Imagination of Disaster*, in Redmond, 2004: 40-47. No original: "For we live under continual threat of two but seemingly opposed, destinies: unremitting banality and inconceivable terror. It is fantasy, served out in large rations by the popular arts, which allows most people to cope with these twin specters. For one job that fantasy can do is to lift us out of the unbearably humdrum and to distract us from terrors, real or anticipated-by an escape into exotic dangerous situations, which have last-minute happy endings. But another one of the things that fantasy can do is to normalize what is psychologically unbearable, thereby inuring us to it. In the one case, fantasy beautifies the world. In the other, it neutralizes it."

sobre identidade, poder, conhecimento, felicidade, consenso social, culpa e responsabilidade. Apesar de retratarem os receios do desastre atómico, os perigos das radiações ou o medo da despersonalização, para Sontag não há, nestes filmes, qualquer criticismo social ou científico¹⁰⁷.

A opinião de Sontag não é partilhada por outros autores que consideram que o género moldou a mundovisão contemporânea, fornecendo muitos dos referentes mentais e conceptuais com que o mundo ocidental opera e criando espaços para o debate sobre temas actuais que poderão ter um impacto profundo no modo como o futuro poderá vir a ser. Jameson (1995, 2005) por exemplo, considera que a ficção científica teve um papel fundamental na configuração dos problemas ideologicamente fundamentais da pós-modernidade, projectando as contradições ideológicas do presente no futuro e considerando a ficção científica, enquanto colagem de múltiplos géneros e síntese de diversas influências, é a expressão literária do capitalismo tardio.

De acordo com Telotte (2001), o cinema de ficção científica levou mais tempo a conseguir respeitabilidade e aceitação académica do que a literatura e, poderá acrescentar-se, do que o cinema enquanto *medium*. Isso deve-se, em grande medida, à banalização e baixa credibilidade a que o excesso do recursos a aliens ou mutantes monstruosos e da espectacularização de calamidades conduziram o género, como sublinha a crítica de Sontag. No entanto, os anos de 1970 trazem profundas alterações temáticas e estilísticas que se estendem pelas décadas seguintes, levando a ficção científica a conseguir os filmes mais rentáveis de todos os tempos e a respeitabilidade teórica. Actualmente, é relativamente consensual que a ficção científica pode servir de instrumento para explorar as questões

¹⁰⁷ Como Sontag resume: “There is absolutely no social criticism, of even the most implicit kind, in science fiction films. No criticism, for example, of the conditions of our society which create the impersonality and dehumanization which science fiction fantasies displace onto the influence of an alien It. Also, the notion of science as a social activity, interlocking with social and political interests, is unacknowledged. Science is simply either adventure (for good or evil) or a technical response to danger. And, typically, when the fear of science is paramount - when science is conceived of as black magic rather than white - the evil has no attribution beyond that of the perverse will of an individual scientist. In science fiction films the antithesis of black magic and white is drawn as a split between technology, which is beneficent, and the errant individual will of a lone intellectual.” Ibid.: 46.

científicas, tecnológicas, sociais, políticas, culturais e identitárias, explicitando as contradições da realidade presente e mostrando como elas se poderão transformar com a passagem do tempo, mudança de espaço, transformações científicas e tecnológicas ou introdução de elementos alienígenas.

A possibilidade de partilhar globalmente uma hipótese de futuro, alertando para os perigos de presente e sugerindo cursos de acção, poderá ser suficiente para se atribuir à ficção científica um papel relevante, quer na formação de uma visão de mundo quer na capacidade de a criticar.

PARTE III

O CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA

"I've seen things you people wouldn't believe."

Roy, Blade Runner, 1982

CAPÍTULO I
O CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Hibridação Genológica

Apesar de ser reconhecida, ao nível da produção e da recepção, como género autónomo, a ficção científica é cinematograficamente híbrida, ocupando desde a sua génese espaços de fronteira com o terror, a fantasia, o *disaster movie* e o filme de aventuras, mas sendo capaz de se apropriar de enredos e personagens de quase todos os outros géneros cinematográficos¹⁰⁸.

Por essa razão, alguns autores, como Farah Mendelshon (2003: 3), defendem a ideia de que a ficção científica é um modo, não um género. O argumento apresentado por Mendelshon é que, a ser um género, deveria fornecer uma ideia clara daquilo que se poderia encontrar nas suas narrativas, tal como acontece, por exemplo, no romance, em que se sabe, à partida, que duas pessoas se irão conhecer, entrar em conflito e apaixonar. Ou nos filmes de mistério, em que se pode antecipar que existe um segredo a ser desvendado e um problema a ser resolvido. A ficção científica pode aproveitar qualquer destes enredos, acrescentando-lhe um *novum* que pode ser social, científico, tecnológico, ambiental, ou a presença da alteridade na figura de entidades alienígenas. Para a autora, aquilo que distingue, então, a ficção científica das outras narrativas é a capacidade de provocar o maravilhamento, o *sense of wonder*.

A já referida noção de *sense of wonder* remete para um estado contemplativo e encantatório, que se poderá aplicar à ficção científica literária, mas que será menos adequado à ficção científica cinematográfica, em que as exigências de acção impõem um ritmo narrativo diferente. Com mais propriedade se pode aplicar a noção, proposta por Darko Suvin, de *estranhamento cognitivo* para caracterizar o estado imposto pelo cinema de ficção científica. A única coisa que o género garante é a estranheza, a diferença, o *novum* que deslocará o espectador para além do *mundo zero*, fornecendo-lhe uma grelha e

¹⁰⁸ Um filme que pode ser apresentado para ilustrar este argumento é *Wild Wild West*, de Barry Sonnenfeld (1990), em que a tecnologia futurista é combinada com a iconografia, a estética e o enredo do *western*, sendo o resultado um filme híbrido, que combina o passado e o futuro.

interpretação, e uma continuidade epistemológica que a fantasia científica ou as narrativas *space opera* se mostram incapazes de garantir. A essência do género reside no facto de não oferecer a familiaridade do real concreto, nem mesmo a familiaridade de uma iconografia ou enredo pré-determinados, mas mover-se num leque infinito de possibilidades cujo único limite é o da verosimilhança.

Dada a abrangência temática que este deslocamento oferece, por conveniência teórica, pode dividir-se a ficção científica em sub-géneros que exploram núcleos ou categorias de diferença¹⁰⁹. Embora se possa encontrar aspectos comuns em todos os filmes, como o papel da ciência ou tecnologia, o encontro com a alteridade ou a diferença temporal ou espacial em relação ao *mundo zero*, não é fácil antecipar, apenas pela classificação genológica, a narrativa que o espectador irá encontrar, quer em termos sintácticos quer em termos semânticos. O horizonte omnitemporal e omniespacial em que se move garante-lhe um número quase infinito de possibilidades de combinações de elementos, permitindo superar continuamente as expectativas da audiência, o que provavelmente é uma das razões do seu sucesso e longevidade enquanto género.

Devido à sua plasticidade, os mecanismos de reconhecimento e familiarização foram-se diversificando, oferecendo aos espectadores outros níveis de identificação para além da classificação genológica, que permitem uma antecipação da narrativa. Um desses mecanismos, relativamente frequente nos filmes de ficção científica, é o recurso ao *casting* de actores que acabaram por ficar associados ao género, como acontece com Keanu Reeves (*Johny Mnemonic, Matrix*), Tom Cruise (*Minority Report, War of the Worlds*), Will Smith (*MIB I e MIB II, I am Legend, I, Robot, Wild, Wild West, Independence Day*), Sigourney Weaver (*Alien I, II, III, e IV, Galaxy Quest, Ghostbusters, Wall-E, Avatar*) e Arnold Schwarzenegger (*Total Recall, Terminator I, II, III, Predator, Junior, The 6th Day*).

Encontramos a mesma estratégia de antecipação na escolha de realizadores, como Steven Spielberg (*Close Encounters of the Third Kind, E.T., Jurassic Park I, II e III; A.I. – Artificial*

¹⁰⁹ Como foi avançado no capítulo relativo à tipologia, poderemos considerar o tempo, o espaço, a tecnologia e a alteridade como categorias dominantes em torno das quais se organizam as narrativas de ficção científica.

Intelligence, Minority Report, War of the Worlds), James Cameron (*Xenogenesis, Aliens, The Abyss, The Terminator, Terminator 2: The Judgement Day, Avatar*), Paul Verhoven (*Robocop, Total Recall, Starship Troopers, The Hollow Man*), Roland Emmerich (*Universal Soldier, Stargate, Independence Day, Godzilla, 2012*), Ridley Scott (*Alien, Blade Runner*) e George Lucas (*Star Wars* e *THX 1138*).

A aposta na serialização dos filmes permite, também, oferecer uma continuidade narrativa e familiaridade de universos e personagens, fidelizando o espectador, como acontece em séries como *Alien* (I, II, III, e IV), *Terminator* (I, II, III, IV), *Matrix* (I, II, III), *M.I.B.* (I, II), *Resident Evil* (I,II), *Robocop* (I, II), *Predator* (I, II), a *space opera Star Wars* (IV, V, VI, I, II, III) e os nove filmes *Star Trek*.

Também os *remakes* são mais frequentes na ficção científica do que noutros géneros cinematográficos, como se pode constatar nos filmes *The Day the Earth Stood Still* (1951 e 2008), *The Invasion of the Body Snatchers* (1956, 1978 e 1993 com o filme *Body Snatchers*), *The War of the Worlds* (1953 e 2005), *The Thing from another World* (1951 e 1982 com o filme *The Thing*), e *The Last Man on Earth* (1924, com *remakes* nos filmes *The Omega Man*, de 1971, e *I am Legend* de 2007), que garantem ao espectador um reconhecimento antecipado da história, facilitando os processos de identificação que vão para além da mera classificação genológica.

A capacidade de se apropriar de temas, enredos e estruturas narrativas de vários géneros, de se reinventar e de adaptar velhos textos a novas situações históricas e sociais do momento, e o facto de ter uma dimensão metafórica que permite uma apropriação de sentido adaptável a cada contexto, fazem da ficção científica um dos géneros mais permanentes do cinema norte-americano. Sobreviveu ao *western*, ao musical e ao *film noir*, os géneros mais populares da era dourada de Hollywood, mas que a evolução social e cultural tornou obsoletos, e de que alguns elementos sobrevivem apenas fundidos noutros géneros como experiências estilísticas relativamente marginais da produção *mainstream*.

A referida hibridação com outros géneros é também um fenómeno característico da ficção científica cinematográfica que contribui para a sua longevidade, mantendo desde a sua

gênese pontes iconográficas e temáticas com filmes de terror e de desastre, com os quais partilha o sucesso das últimas décadas. A diferença entre a ficção científica e o terror assenta na imaginação e racionalidade do primeiro género, embora o território seja de fronteira e muitos dos melhores filmes de ficção científica recorram a convenções do terror, de que são casos exemplares os filmes *The Thing* (1982) e *Alien* (1979).

Mas uma característica central dos filmes de ficção científica é a sua dependência dos efeitos especiais. Estes filmes, mais do que em qualquer outro género, reflectem a tecnologia que os torna possíveis. Como resultado, a tecnologia torna-se tão central para a narrativa de alguns filmes como os seus próprios enredos. Um dos casos mais referidos é o *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), em que a questão científica é a capacidade de clonar dinossauros a partir do ADN extraído de insectos fossilizados, mas que obriga o cinema a responder tecnologicamente ao desafio de criar imagens verosímeis de dinossauros em interacção com humanos. A capacidade de produzir imagens digitais, inteiramente geradas por computador, de animais desaparecidos há milhares de anos, parecia, em 1993, tão futurista como a possibilidade de os clonar.

Assim, assistir a um filme de ficção científica é também assistir ao modo como a tecnologia cinematográfica permite mostrar, de modo transparente, uma realidade que não existe e que, no caso das imagens geradas por computador, nem sequer é um ícone da realidade, porque a própria imagem não remete para nenhum referente, mas para um algoritmo matemático.

À imagem dos outros géneros, o cinema de ficção científica por vezes também aposta no romance ou no drama familiar enquanto linha narrativa secundária, garantindo a simpatia da audiência feminina, e no confronto militar, mais dirigido às audiências masculinas. A fusão de elementos, a diversidade temática e estilística, e o predomínio de determinados subgéneros ou tons poderá constatar-se numa retrospectiva rápida da história do género, que sistematiza muito do que foi referido ao longo deste trabalho.

História do Cinema de Ficção Científica

Como já foi referido, a génese do cinema de ficção científica pode ser encontrada no filme *Voyage dans la Lune*, de Méliès, em 1902. Nas duas décadas que se seguem, durante o período mudo do cinema, foram realizados alguns filmes que, retrospectivamente, podem ser classificados como ficção científica, de que são exemplo os filmes *The Comet* (realizador desconhecido, 1910), o primeiro filme de catástrofe inspirado na passagem do cometa Haley, *One Hundred Years After* (realizador desconhecido, 1911), *The Last man on Earth* (Blystone, 1924), *Aelita* (Protazanov, 1924) e *The Airship* (Madsen, 1917).

Na década de 1920, assiste-se à consagração de Fritz Lang, um dos realizadores mais importantes para a história do cinema de ficção científica, principalmente pelo filme *Metropolis* (1927) que representa os perigos da cidade moderna, construída sobre a exploração de classes. As torres e as máquinas sugerem o triunfo da razão e da tecnologia, mas associado a esse triunfo estão os perigos da alienação dos trabalhadores e o medo da sexualidade feminina. Antes de partir para Hollywood, Lang realiza ainda *Die Frau in Mond* (1929), em que coloca os efeitos especiais ao serviço de uma narrativa de viagem à lua. A influência de Lang faz-se sentir na ficção científica das décadas seguintes, em que os cenários se tornam cada vez mais monumentais e a celebração tecnológica se cruza com a ansiedade da alienação, como são os casos de *High Treason* (Elvey, 1929), *Just Imagine* (Butler, 1930) e *Things to Come* (Menzies, 1936).

Nos anos de 1930, a fórmula dominante dos filmes de ficção científica é a do cientista louco, num cruzamento com o filme de terror. *Frankenstein* (Whale, 1931), *Bride of Frankenstein* (Whale, 1935), *Invisible Man* (Whale, 1933) e *Island of Lost Souls* (Kenton, 1933) combinam ciência com cenários sombrios e arcaicos, sublinhando os perigos do conhecimento científico desvinculado do controlo institucional.

Nessa década e na década seguinte, correspondente à Era Dourada da ficção científica de revista e à proliferação dos *comics*, surgem alguns filmes de super-heróis¹¹⁰ que se transformam em seriados e que depois ressurgirão na década de 1970. *Flash Gordon* (Stephani, 1936), *Buck Rogers* (Beebe and Goodking, 1939) e *Captain Marvel* (1941) são exemplos dessa tendência de juvenilização que contrasta com o tom sombrio e monumental dos filmes anteriores e com o tom paranóico da ficção científica da década seguinte.

Os anos de 1950 são marcados pelo surgimento e construção de uma identidade cinematográfica de gênero. Ao nível da produção, isso pode ser comprovado pela realização de um número significativo de filmes, ao nível da recepção, pelo sucesso destes filmes, que tornam a ficção científica num gênero popular.

Esta tendência começa com um dos vários filmes produzidos por George Pal, *Destination Moon* (Pichel, 1950), co-escrito por Heinlein como adaptação da sua novela de 1947, *Rocketship Galileo*, e filmado num estilo quase documentário sobre uma primeira aterragem na lua.

O sucesso do filme desencadeia um ciclo de ficção científica. No ano seguinte, são lançados *The Day the Earth Stood Still* (Wise, 1951), *The Thing from Another World* (Nyby, 1951), *When Worlds Collide* (Maté, 1951), e outros filmes de menor orçamento, como *Flight to Mars* (Lesley Selander, 1951), *Flying Disc Man from Mars* (Fred Brannon, 1951), *Lost Continent* (Samuel Newfield, 1951) e *The Man from Planet X* (Edgar Ulmer, 1951).

O grande filme de 1952 foi *Monkey Business* (Hawks, 1952), uma comédia em que Cary Grant e Ginger Rogers interpretam um casal que, acidentalmente, toma um elixir da juventude e começa a comportar-se de modo cada vez mais juvenil e irresponsável. *The New Adventures of King Kong* (Willis O'Brien, 1952) é também um filme desse ano, cujo sucesso leva à produção de mais filmes de monstros, como *The Beast from 20000 Fathoms* (Lourié,

¹¹⁰ James (1994: 48) considera as narrativas de super-herói uma das criações mais eminentes da era *pulp* que têm como características distintivas centrarem-se mais em acção do que em pensamento, em poder do que em responsabilidade, em agressão do que em introspecção, e em satisfação do desejo do que na realidade, constituindo por isso uma influência negativa para a ficção científica.

1953), *Them!* (Douglas, 1954), *The Creature from the Black Lagoon* (Jack Arnold, 1954), *The Snow Creature* (Lee Wilder, 1954), *It Came from Beneath the Sea* (Robert Gordon, 1954), *The Beast with a Million Eyes* (David Kramarsky, 1955). Mas ao longo da década, são lançados outros filmes que exploram essencialmente os perigos da invasão e ansiedade nuclear, que crescem com a consolidação da guerra fria, como acontece com *Invaders from Mars* (William Menzies, 1953), *It Came from Outer Space* (Jack Arnold, 1953), *Phantom from Space* (Lee Wilder, 1953) e *War of the Worlds* (Byron Haskin, 1954), *This Island Earth* (Newman, 1955), *Forbidden Planet* (Wilcox, 1956) e *Plan 9 from Outer Space* (Wood Jr., 1956), *Invasion of the Body Snatchers* (Don Siegel, 1956) e *The Blob* (Irving Yeaworth Jr, 1958), entre outros. A monstruosidade é explorada de múltiplas maneiras, seja de origem alienígena seja como resultado de mutações genéticas acidentais ou intencionais, num futuro próximo ou distante. Daí que a ficção científica desta década tenha perdido a respeitabilidade dos filmes iniciais e tenha ficado conhecida como *bug-eyed monster science fiction*¹¹¹, fenómeno de descredibilização comparável ao que acontecera à ficção científica das revistas *pulp* durante a década de 1930.

Nos anos de 1960, a ficção científica torna-se um género cinematográfico respeitável, mas apresenta uma descontinuidade que dificulta uma visão de conjunto ou uma tipologização temática. Paralelamente, nesta década, muita da produção de cinema de ficção científica é feita fora dos Estados Unidos. Só em 1961, são lançados *L'Atlantide – Antinée* / *l'Amante della Citta Sepolta* (Edgar Ulmer e Giuseppe Masini), uma co-produção franco-italiana, o filme soviético *Chelovek Amfibiya* (Guennadi Kazansky, 1962), os britânicos *The Damned* (Joseph Losey, 1963), *The Day the Earth Caught Fire* (Val Guest, 1962), os mexicanos *Frankenstein, el Vampiro y Compania* (Benito Alazraki, 1962) e *La Marca del Muerto* (Fernando Cortés, 1961), e o francês *Un Martien à Paris* (Jean-Daniel Daninos, 1961), o que ilustra o vigor da produção de cinema de ficção científica influenciado pelas narrativas americanas.

¹¹¹ Uma tradução possível será: ficção científica de monstros com olhos de insecto.

Nos Estados Unidos da América, podem encontrar-se múltiplas formas de ficção científica, traduzindo várias influências temáticas e genológicas. Encontra-se, em forma de comédia, em filmes como *The Absent Minded Professor* (Stevenson, 1961) e *The Nutty Professor* (Jerry Lewis, 1963) ou *Way...Way Out* (Gordon Douglas, 1966), na fronteira do terror como em *Village of the Damned* (Wolf Rilla, 1960), *The Birds* (Alfred Hitchcock, 1963) ou *Night of the Living Dead* (Romero, 1968), ou ainda noutras formas, como em *The Manchurian Candidate* (Frankenheimer, 1962), *Planet of the Apes* (Schaffner, 1968), *The Satan Bug* (John Sturges, 1965), *Wild in the Streets* (Shears, 1968), *The War Game* (Watkins 1966), filmes em que se encontram preocupações tão diversas como a guerra do Vietname, armas nucleares, guerra biológica, relações anti-democráticas entre negócios e política, direitos civis e confronto geracional. Na década de 1960 e início de 1970, merecerá destaque a obra de Kubrick que realiza *Doctor Strangelove, or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (1964), *2001: A space Odissey* (1968) e *A Clockwork Orange* (1971).

A década de 1970 é marcada por um ciclo de temas ecológicos como *The Andromeda Strain* (Wise, 1970), *Running* (Trumbull, 1971) e *It's Alive* (Cohen, 1973), e apresenta ainda alguns filmes relevantes para a história do género, como *Westworld* (Crichton, 1973), *The Stepford Wives* (Forbes, 1975), *The Terminal Man* (Hodges, 1974) e *The Man Who Felt to Earth* (Roger, 1976).

Depois de *Star Wars*

É no ano de 1977 que a ficção científica se afirma definitivamente no modo cinematográfico com *Star Wars* (Lucas, 1977) e *Close Encounters of The Third Kind* (Spielberg, 1977), dois sucessos de bilheteira em que são abandonadas as temáticas contra-culturais¹¹².

¹¹² *Film and Television*, in James e Mendlesohn, 2003: 79-95. Como argumenta Mark Bould, “*Star Wars* (Lucas, 1977) and *Close Encounters of The Third Kind* (Spielberg, 1977) represent a turning point in American Cinema, simultaneously confirming the potential profitability of the new style of effects-driven, cross-marketed, heavily

Na sequência destes filmes, e seguindo uma tendência idêntica de juvenilização, encontramos *Superman* (Donner, 1978), *The Black Hole* (Nelson, 1979), *Star Trek – The Motion Picture* (Wise, 1979) e *E.T.* (Spielberg, 1982). O tom de aventura espacial está também presente nas séries televisivas *Battlestar Gallactica* (1978-80) e *Buck Rogers in the 25th Century* (1979-81).

Embora direccionados para uma audiência mais velha e exigente, *Alien* (Scott, 1979) e *Blade Runner* (Scott, 1982) tiveram igualmente sucesso e tornaram-se simultaneamente objectos de culto para cinéfilos e de análise para muitas áreas dos estudos culturais¹¹³.

Nos anos de 1980, a ficção científica seguiu estas duas tendências. Por um lado, há uma maior juvenilização e sentimentalização, muitas vezes acompanhada de comédia e onde predomina um tom optimista, como se constata em filmes como *Back to The Future* (Zemeckis, 1985), *Cocoon* (Howard, 1985), *Explorers* (Dante, 1985) e *Weird Science* (Hughes, 1985). Por outro, assiste-se a um acentuar do tom tecnofóbico e distópico, como acontece nas sagas *Terminator* (1984, 1991), *Alien* (1979, 1986), *Robocop* (1987, 1994) ou nos filmes *Blade Runner* (1982) e *Total Recall* (1990).

Tal como acontecera com a literatura em finais do século XIX, o sentimento finissecular é acompanhado por um incremento na produção do cinema de ficção científica, que, na década de 1990, se torna o género mais rentável do cinema norte-americano.

Nesta década, mantém-se a aposta na serialização de alguns filmes que provaram ter sucesso nas bilheteiras, como acontece com *Alien*, *Terminator*, *Predator*, *M.I.B.* e, no dobrar do milénio, a saga *The Matrix* dos irmãos Wachowski.

Mas acentuam-se também outras tendências. Uma delas é a da hibridação com outros *media*, nomeadamente com a televisão, através de adaptações ao cinema de séries como os *Jetsons – The Movie* (Hanna Barbera, 1990), *My Favorite Martian* (Petrie, 1999), ou da

merchandised, saturation booked blockbuster pioneered by Jaws (Spielberg, 1975), and the ability of such fundamentally juvenile narratives to appeal to a global audience.” p. 92.

¹¹³ Bould (*ibid.*) destaca também o papel de Cronenberg que cruza ficção científica e terror, explorando as temáticas do corpo e a identidade. *Videodrome* (Cronenberg, 1982) é o exemplo que Bould aponta para ilustrar a capacidade de explorar simultaneamente fantasia, desejo, *media*, tecnologia, ideologia e propaganda.

adaptação televisiva de filmes, como acontece com *Stargate SGI* (1997). Para operar simultaneamente como filmes e como jogos, são concebidos produtos polivalentes como é o caso de *SuperMario*, *Lara Croft* e *Resident Evil*. Este fenómeno de migração dos jogos para o cinema pode comparar-se ao que se deu em décadas anteriores com os *comic books*, reforçando a ideias que as várias formas de entretenimento são permeáveis e permitem rentabilizações mútuas.

A conquista de novos públicos para a ficção científica nota-se também na tendência de fusão com outros géneros. Ao longo da década, assiste-se ao aparecimento de um conjunto de filmes de ficção científica que são simultaneamente melodramas familiares, como *Deep Impact* (Leder, 1998), *Armagedon* (Bay, 1998), *Lost in Space* (1998) e *Mission to Mars* (de Palma, 2000), mas também é nos últimos anos do século XX que os filmes de catástrofe (*disaster movies*) têm maior sucesso.

Os *disaster movies* aproveitam os medos colectivos que acompanharam a transição de milénio, projectando as mais diversas catástrofes num futuro muito próximo do 'mundo zero'. Alguns desses filmes retratam o medo de uma natureza sem controlo, perante a qual o homem, apesar de todo o seu poder tecnológico, é impotente.

Como já foi referido, Susan Sontag considera que aquilo que caracteriza a ficção científica não é a tentativa de retratar a ciência, mas a expressão do desastre. Para a autora, sua estética é a da destruição e o que a distingue do terror é o facto de convidar a uma visão mais desapaixonada da violência.

Independentemente do mérito da argumentação, algumas das características apontadas por Sontag ao cinema da década de 1950 e primeira metade de 1960 pode encontrar-se também na ficção científica posterior. Os temas da catástrofe natural estão presentes em filmes como *Armageddon* (Bay, 1998), *Deep Impact* (Leder, 1998), *Volcano* (Jackson, 1997), *Dante's Peak* (Donaldson, 1997), *The Day after Tomorrow* (Emmerich, 2004); o apocalipse nuclear pode encontrar-se nos filmes *Terminator* (Cameron, 1984 e 1991); os perigos da ciência em *Jurassic Park* (Spielberg, 1993, 1997 e 2001), *The Island of Dr. Moreau* (Frankenheimer, 1996) ou *Gattaca* (Nicol, 1997); a escassez de recursos no planeta está

presente no filme *Blade Runner* (Scott, 1982); e a invasão do planeta por alienígenas em *Independence Day* (Emmerich, 1996), *Mars Attacks!* (Burton, 1996) e *War of the Worlds* (Spielberg, 2005). Este núcleo temático constituiu grande parte da filmografia de ficção científica das últimas décadas, com maior incidência nos anos que antecederam a transição de milénio.

Para Maurice Yacowar¹¹⁴, o *disaster film* obedece a um conjunto de convenções que permanecem actuais, sendo a primeira a ausência de distância temporal ou espacial em relação ao mundo empírico. Dada a proximidade temporal, não é fácil determinar uma iconografia específica, partilhando apenas imagens de destruição espectacular. Uma segunda convenção é a representatividade social das personagens, que reforça a sensação de que toda a sociedade está em perigo. Frequentemente, é dramatizado algum tipo de conflito de classe que é resolvido ou minimizado perante a ameaça global. O isolamento da comunidade ameaçada é também apresentado como uma das convenções do género, juntamente com algum pessimismo antropológico e a confiança no conhecimento especializado de uma das personagens, normalmente cientista, que ajudará a restabelecer a ordem. Quase invariavelmente existe um *subplot* romântico e as instituições (políticas, religiosas e militares) revelam-se incapazes de responder à ameaça ou ataque. Todas estas características se podem encontrar nos filmes de desastre referidos, com destaque para a reconciliação com a ciência uma vez que apresentam como salvador da humanidade o cientista solitário, como em *Outbreak* (Wolfgang Petersen, 1995), *Dante's Peak* (Roger Donaldson), *The Day After Tomorrow* (Roland Emmerich, 2004) e *Volcano* (Mick Jackson, 1997), ou o grupo de técnicos competentes mas relativamente marginais, como em *Space Cowboys* (Clint Eastwood, 2000) e *Armageddon* (Michael Bay, 1998).

Apesar do tom catastrófico que marca a transição de milénio, podemos considerar que o tema dominante da década de 1990 já não é a questão da tecnologia mas a dissolução de fronteiras entre o real e o virtual, quer em termos de percepção como em *Dark City*

¹¹⁴ *The Bug in the Rug: Notes on the Disaster Genre*, in Grant, 2003: 277-295.

(Alex Proyas, 1998), *The Matrix* (irmãos Wachosky, 1999), *The Thirteenth Floor* (Joseph Rusnak, 1999), *eXistenZ* (David Cronenberg, 1998), quer em termos de identidade, como em *Artificial Intelligence* (Steven Spielberg, 2001), *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997), *I robot* (Alex Proyas, 2004), oscilando entre um tom mais tecnofóbico e um tom mais tecnofílico, mas mantendo quase sempre alguma ambiguidade em relação às vantagens da ciência e da tecnologia.

As tendências da década anterior continuam a manifestar-se no cinema dos primeiros anos do século XXI, com a conclusão de sagas como *Matrix – Revolutions* (irmãos Wachosky, 2003), *Star Trek* (J. J. Abrams, 2009) e *Terminator – Salvation* (McG, 2009), e o acentuar dos medos em relação à clonagem ou manipulação genética, visível em filmes como *The 6th Day* (Roger Spottiswoode, 2000), *Godsend* (Nick Hamm, 2004) e *The Island* (Bay, 2005), podendo considerar-se uma das preocupações centrais no cinema de ficção científica do novo século, juntamente com as questões da percepção e da identidade que dela derivam (*The 6th Day*, *Godsend*, *The Island*, *I Robot*), ou que resultam do avanço tecnológico, como acontece nos filmes *Matrix*, *I Robot* (Proyas, 2004), *Paycheck* (John Woo, 2003), *Surrogates* (Jonathan Mostow, 2009) e *Avatar* (Cameron, 2009) ¹¹⁵.

O novo milénio, que durante décadas fora o horizonte temporal da ficção científica, quer para situar as descobertas extraordinárias do futuro, quer para marcar o fim do mundo conhecido, tornou-se presente, criando um momento de impasse no género.

Comparativamente, poderemos considerar esta década menos criativa do que as anteriores, tese argumentável com a quantidade de adaptações de novelas e romances de autores reconhecidos pelo público, de que são exemplo os filmes *I, Robot*, baseado na obra de Isaac Asimov publicada em 1950, *Minority Report*, baseado num conto de Philip K. Dick publicado em 1956, *Paycheck*, também baseado num conto de Philip K. Dick, publicado pela primeira vez em 1953, *Jorney to the Centre of the Earth*, baseado na obra de Jules Verne,

¹¹⁵ Apesar de *Avatar* ser genericamente classificado como filme de ficção científica, resolve o conflito de identidade do protagonista recorrendo a dispositivos da fantasia que implicam um acto de fé e não de crença racional.

publicada em 1872, e *War of the Worlds*, baseado no romance de H. G. Wells, publicado em 1898.

Sintomático de algum esgotamento criativo do gênero é também a onda de *remakes* de filmes de décadas anteriores, como acontece com *War of the Worlds* (Spielberg, 2005), remake do filme de Pal, de 1953, *The Stepford Wives* (Frank Oz, 2004), remake do filme de 1975, de Bryan Forbes, *The Day the Earth Stood Still* (Scott Derrickson, 2008), remake do filme de 1951, de Robert Wise, *I am Legend* (Francis Lawrence, 2007), remake do filme *The Omega Man*, realizado por Boris Sagal em 1971, e *When Worlds Collide* (Stephen Sommers), remake do filme de 1951.

O filme *Alien vs Predator* também permite sustentar este ponto de vista, uma vez que se trata de um *remix*, combinando duas entidades já conhecidas do público de ficção científica.

Apesar de poder considerar-se tematicamente menos criativo, o cinema de ficção científica do século XXI continua a dominar as bilheteiras e a impulsionar o desenvolvimento da linguagem cinematográfica, reflectindo a necessidade humana de configurar o futuro e dar sentido ao presente, e traduzindo o mal-estar pós-moderno provocado pela dissolução de fronteiras e indefinição de categorias. O presente não é o futuro que a ficção científica previra e foi necessário procurar no passado novas fontes de inspiração, reciclando narrativas e re combinando elementos da sua própria história, adaptados aos contextos e questões do momento. Ao longo da sua história, e apesar de se encontrar preso à categorização genológica e convenções narrativas, manifestou uma adaptabilidade temática que lhe garantiu longevidade, cobrindo as grandes ansiedades de cada momento histórico. As suas narrativas apresentaram cosmogonias, implicam uma epistemologia, uma crítica aos limites da ciência e da tecnologia, e obrigam a repensar as noções de humano e não humano, eu e outro, tempo e espaço, real e virtual, sintetizando, muitas vezes, as ambiguidades da condição pós-moderna.

CAPÍTULO II

ALTERIDADE, TECNOLOGIA, TEMPO E ESPAÇO

NO CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Categorias Dominantes

Retomando as categorias Alteridade, Tecnologia, Tempo e Espaço, estabelecidas no capítulo *Tipologias da Ficção Científica*, podemos encontrar no cinema de ficção científica dos últimos quarenta anos, em que há já uma identidade e consciência de género quer ao nível da produção quer da recepção, um tipo e um tom dominantes, eco das preocupações sociais, políticas, e culturais do momento histórico e do estado de desenvolvimento tecnocientífico, um conjunto de tendências que reflectem o contexto cultural de produção e as ansiedades dominantes em cada uma das décadas.

Retomando as categorias operacionais referidas, pode agrupar-se os filmes pelo *novum* dominante, ignorando dimensões que originem leituras mais subtis, e chegar a um alinhamento temático dominante em cada década.

A década de 1950, pela quantidade de filmes do género e pela diversidade apresentada, poderá considerar-se a matriz originária de onde derivam as grandes linhas temáticas que serão desenvolvidas em décadas posteriores, principalmente a partir da década de 1970.

Pelas razões já enunciadas, a filmografia de ficção científica de 1970 é marcada pela visão de dois realizadores, George Lucas e Steven Spielberg, que conduzem a ficção científica à espectacularização e juvenilização. Apesar de filmes como o *remake* de *The Invasion of the Body Snatchers* (Philip Kaufman, 1978) ou mesmo *The Stepford Wives* (Bryan Forbes, 1975), os resultados de bilheteira reflectem que a preferência do público vai para a visão optimista de Spielberg, que, retomando *The Day The Earth Stood Still*, oferece uma alteridade benévola, capaz de entender e comunicar com os seres humanos sem intenção directa de os prejudicar.

No final da década, em 1979, o filme *Alien I*, retomando o tom de *2001 – A Space Odyssey* (1968), vem levantar a questão do desenvolvimento tecnológico ao serviço de

interesses políticos ou corporativos, e a sua relação com a humanidade, inaugurando a tendência dominante durante a década seguinte.

A categoria operacional dos anos de 1980 é a tecnologia, e a tecnofobia torna-se o tom dominante do cinema de ficção científica nos primeiros anos, patente em filmes como *Alien* (Scott, 1979), *The Terminator* (Cameron, 1984), *Wargames* (John Badham, 1983) e *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987), entre outros. Este período corresponde à massificação do computador enquanto ferramenta de trabalho e de uso pessoal e podemos considerar que o cinema de ficção científica reflecte as ansiedades geradas no cidadão comum pela crescente informatização do mundo.

Os finais da década de 1980 correspondem, em termos informáticos, ao desenhar da internet e à libertação do utilizador. Isto acontece, por um lado, pela redução de tamanho dos computadores pessoais, pelo aparecimento dos computadores portáteis e pelo triunfo do interface gráfico que torna o computador mais ‘*user friendly*’. Segundo Sherry Turkle (1995), a cultura informática dominante neste período passa a ser a da simulação e a relação com a máquina é de exploração de superfície de écran. Também os filmes que marcaram o início da década assumindo um tom tecnofóbico, lançam sequelas onde se manifesta a capacidade humana de domesticação e uso da tecnologia. É o caso de *2010 – The Year we Made Contact* (Peter Hyams, 1984), *Aliens* (James Cameron, 1986), *Terminator 2* (James Cameron, 1991) e *Robocop 2* (Irvin Kershner, 1990). No entanto este optimismo em relação à máquina não é duradouro e, ao longo das décadas seguintes, filmes como *Matrix* (irmãos Wachowski, 1999), *Terminator 3* (Jonathan Mostow, 2003) e *Terminator 4* (McG, 2009) situam-se em cenários de guerra entre humanos e máquinas.

Os anos de 1980 e 1990 são ainda tematicamente marcados por uma crescente indeterminação das fronteiras entre o humano e o não humano, que conduz a múltiplas formas de hibridação entre categorias antinómicas em jogo, como natural/artificial, original/cópia, razão/emoção, homem/mulher, bom/mau. O esbater das oposições e a permeabilidade entre as categorias anteriormente opostas traduz, por um lado a crescente aliança entre a tecnologia e o corpo, graças aos avanços da medicina e da robótica, por

outro a crise do sujeito pós-moderno e a exaustão das próprias categorias enquanto ferramentas para pensar uma realidade cada vez mais fluida.

Na década de 1990, a questão do tempo e do espaço tornam-se dominantes, embora conjugados com as categorias anteriores de alteridade e tecnologia. A questão da informatização do mundo, da virtualização da realidade e da capacidade de criar artificialmente estímulos sensoriais e perceptivos estão presentes num conjunto de filmes desta década que traduzem, por um lado a incapacidade de apreender cognitivamente a realidade, por outro algum desencanto em relação ao *mundo zero*, cada vez menos contido nos limites físicos impostos pela ancoragem no tempo e no espaço.

Filmes como *The Lawnmower Man* (Brett Leonard, 1992), *Virtuosity* (Brett Leonard, 1995), *Strange Days* (Kathryn Bigelow, 1995), *Dark City* (Alex Proyas, 1998) e *Matrix* tratam a questão da estranheza do mundo, obrigando também a considerar o problema da fragilidade da identidade humana. Os filmes do início da década centram-se na mediação tecnológica da percepção, reflectindo as ansiedades geradas pela crescente virtualização do real e desencanto pelas promessas de futuro não cumpridas. Os filmes combinam ansiedades relativas a desastres ambientais, corrupção capitalista, doenças transmissíveis e à crescente indistinção entre os humanos e as suas invenções.

Jogos e dispositivos que permitem criar experiências alternativas da realidade estão presentes nos filmes *The Lawnmower Man*, *Strange Days* e *The Thirteenth floor* (Josef Rusnak, 1999), mas, à medida que a década avança, a alteração perceptiva alastra a toda a realidade, obrigando a um questionamento simultaneamente epistemológico e ontológico da existência. Estas narrativas, de que *Dark City* e *Matrix* são exemplos, são classificadas em narrativas de dissonância cognitiva por provocarem uma cisão entre a realidade percebida e um outro nível de realidade, aparentemente invisível, mas estrutural. A abordagem proposta enraíza-se na tradição filosófica ocidental, propondo a dicotomia platónica aparência/essência para explicar a duplicidade do real. No entanto, ao contrário de Platão, a verdadeira realidade não é mais perfeita, mas resultado da acção negativa, seja alienígena no caso de *Dark City*, seja da tecnologia inteligente, como acontece em *Matrix*.

Paralelamente, ao longo das duas últimas décadas há um aumento de filmes de fantasia, de que é exemplo o sucesso de *Harry Potter* (2001, 2002, 2004, 2007 e 2009) e da trilogia *Lord of the Rings* (Peter Jackson, 2001, 2002, 2003), e o crescimento do cinema de animação. O êxito destes géneros pode dever-se ao crescente relativismo do mundo real e consequente indefinição de valores. A ficção científica de dissonância cognitiva mostra a radicalização da indeterminação e da incerteza cognitiva. A fantasia mostra um mundo em que a realidade também se distancia do mundo zero, mas maniqueísta, onde os valores estão definidos e o bem acaba por triunfar.

A perda de domínio sobre a realidade externa é o tema central dos filmes desta década e, genericamente, da existência pós-moderna. A desorientação, fragmentação, desintegração, dissolução de fronteiras e hibridação entre humano e não humano, homem e mulher, real e virtual são dominantes nos discursos e no cinema a partir dos anos de 1980, reflectindo a crescente complexificação do mundo e o esbatimento das certezas na distinção entre a ficção e a realidade. A ansiedade milenar conduz a uma sensação de pós-futuro, de não cumprimento dos projectos tecnológicos da década de 1950 e do desejo reformista das décadas de 1960 e 1970. A ficção científica reflecte ainda a exaustão da era espacial e o fim do desejo expansionista e colonizador que marcou as narrativas de ficção científica cinematográficas iniciais, como no caso do filme *Destination Moon* (Pichel, 1950), que retrata a construção do foguetão que permite a primeira viagem até à Lua.

Poderá considerar-se, aplicando o conceito de Lévi-Strauss, que a ficção científica desempenha a função mitológica de permitir uma resolução imaginada para os conflitos ou dicotomias essenciais da sociedade e pensamento contemporâneos. Para Donna Haraway (1991), as grandes oposições conceptuais e mentais podem resumir-se a três: humano e não humano, orgânico e não orgânico, físico e não físico. Segundo a autora, todas estas fronteiras se diluem no ciborgue, figura da ficção científica que permite pensar a fluidez do presente e a imaginação do futuro, invertendo e deslocando os dualismos, hierarquias e identidades naturalizadas. As categorias definidas neste estudo permitem abordar o modo como o

cinema de ficção científica foi reflectindo estas dicotomias, centrais no pensamento moderno e pós-moderno, projectando-as imaginativamente.

Alteridade

Como foi anteriormente referido, é a alteridade que se assume como categoria dominante na ficção científica, mais do que o tempo e o espaço usados frequentemente como meros contextos, ou a ciência e a tecnologia que muitas vezes se limitam a fornecer os conhecimentos e dispositivos que permitem o encontro com as diferentes espécies, culturas e modelos de organização social.

As categorias em conflito nos filmes de ficção científica que tratam a alteridade são o Eu e o Outro, categorias estruturais que permitem a diferenciação individual e colectiva, e que frequentemente se traduzem na oposição humano/não humano.

Seja para afirmar a sua supremacia, seja para mostrar as suas debilidades, o Eu corresponde a um perfil *indivíduo, humano, masculino, caucasiano, heterossexual, habitante do hemisfério Norte*, dominante na cultura ocidental moderna, e cada texto pode ser lido pelo grau de diferenciação e desvio que o Outro introduz em relação a este Eu. Para Haraway (1991), o Eu (*self*) representa o *One*, aquele que não é dominado, o ser autónomo, poderoso, unificado, que se opõe ao Outro que se afirma como contrário, e por isso múltiplo, sem fronteira definida, pouco substancial.

Deleuze (1988) é um dos filósofos que reflecte acerca da identidade e da diferença, propondo uma inversão na relação tradicional entre os dois conceitos. A diferença deixa de ser o duplo da identidade. Deleuze reclama que é a identidade que é um efeito da diferença e não o contrário. Identidade não é, nem em termos lógicos nem metafísicos, anterior à diferença. As categorias usadas para identificar indivíduos numa classe são derivadas, em primeiro lugar, das diferenças entre eles. Segundo Deleuze, devemos considerar os seres exactamente como eles são, e os conceitos de identidade (forma, semelhança, unidades de percepção, predicados) falham em conseguir a diferença em si mesma. Esta só se consegue

tomando as coisas naquilo que as distingue de todas as outras, ou seja, na sua diferença interna.

Em termos ontológicos, Deleuze defende que ser é pertencer a um processo constante de diferenciação, traduzido na fórmula paradoxal pluralismo = monismo. Para afirmar a realidade, que é um fluxo de mudança e diferença, devemos ultrapassar as identidades estabelecidas e tornarmo-nos tudo o que podemos ser e que não podemos saber previamente. Para Deleuze, o estado mais ético do mundo é tornar-se outro.

As reflexões de Deleuze e de outros filósofos dentro da sua linha de pensamento acompanham as transformações que ocorrem no modo de viver e pensar a realidade e a identidade no período de dissolução das categorias mentais modernas. Por efeito de múltiplas erosões, a identidade deixou de poder encarar-se unidimensionalmente. Stuart Hall (1997) aponta cinco concepções teóricas que abalaram estruturalmente a identidade do sujeito moderno: o pensamento marxista interpretado pelos pensadores da década de 1960, que passam a colocar as relações sociais (e não o indivíduo) no centro do sistema; a noção freudiana de inconsciente e o trabalho de Lacan, que sublinham que a identidade é uma construção gradual e difícil que a criança vai fazendo na sua relação com os outros; o trabalho dos linguístas que, na sequência de Saussure, vêm retirar ao autor o domínio absoluto sobre os significados dos enunciados que produz; o trabalho de Foucault sobre a loucura e as instituições de vigilância do Estado moderno; os movimentos sociais das décadas de 1960 e 1970 que, criticando a ideologia dominante, apelam às múltiplas formas de identidade, destacando o feminismo por abrir a esfera doméstica e a sexualidade à contestação política, e sublinhar o carácter adquirido das identidades, nomeadamente de género. Segundo o mesmo autor (1996: 4) as identidades são construídas a partir da narrativização do *self*, envolvendo um processo ficcional que implica a imaginação e a fantasia, o que não retira efectividade discursiva, material ou política à narração. Considera que a ficção científica é uma estratégia enunciativa que estabelece a possibilidade de construção da identidade a partir do encontro com a diferença, fornecendo modelos de Eus em tempos e espaços outros.

Como discurso da pós-modernidade, as narrativas da ficção científica reflectem a crise identitária de sujeito pós-moderno, para quem o tempo e o espaço e a própria noção de realidade sofreram processos de compressão, distensão e fragmentação, impedindo a construção de noções estáveis e unívocas, num mundo em que os outros, os duplos, as sombras do *self* ocidental moderno, se assumem enquanto agentes de discurso e instâncias de poder.

Esta mutabilidade e plasticidade identitária do sujeito pós-moderno possibilitam imaginar vários tipos de alteridade. A noção de alteridade torna-se, assim, uma categoria central na ficção científica porque a identidade se torna profundamente problemática nas sociedades contemporâneas. A narrativa ficcional permite dramatizar o medo da perda do Eu, da sua permanente fluidez e mobilidade e da sua permeabilidade às influências exógenas. O Outro fornece um espelho a partir do qual o Eu se pode reflectir e compreender, percebendo que a sua natureza é problemática e é, também ela, heterogénea e artificial.

Retomando as dicotomias propostas por Haraway (1991), num primeiro nível de análise da alteridade poderá ser verificando o modo como é tratada a dicotomia humano/não humano, traduzindo-a na dicotomia humano/ alien.

Em termos cinematográfico pela dimensão visual que o *medium* introduz, o primeiro grau de diferenciação será sensorial, implicando a corporização do não humano, dando forma à estranheza. A morfologia da alteridade traduz simultaneamente as concepções e ansiedades biológicas e culturais dominantes no momento de produção do filme e o estado de evolução da tecnologia dos efeitos especiais. A construção visual da diferença obriga a conter a imaginação nos limites da tecnologia disponível e a expandir a tecnologia para materializar a imaginação, permitindo uma dialéctica entre ambos, de que os filmes *Avatar* e *Star Wars* são exemplo.

Mas a aposta na mera estranheza visual, do marciano verde aos exóticos alienígenas de *M.I.B.*, apesar de ser eficaz em termos de espectacularidade e de contribuir para a construção da iconografia do género, nem sempre conduz a uma reflexão crítica sobre a diferença, como acontece nos casos referidos.

As narrativas ficcionais, sublinhando as cinematográficas pelas razões já enunciadas, permitem uma leitura conotativa, metafórica, mais rica, que promove a articulação de discursos normalmente marginalizados e facilita a reflexão crítica sobre as identidades e diferenças biológicas, sociais, e psicológicas.

Para efeitos de análise, poderá criar-se uma primeira categoria de alteridade alienígena, cuja origem não é humana nem mecânica, que provém de um *topos* que não o mundo zero e se pode movimentar numa escala omnitemporal.

Este Outro *alien* distingue-se do Outro Eu, em que encontramos, por um lado, as questões da identidade associadas ao confronto com a alteridade, por outro, as várias formas de hibridação, que podem originar o humano como *alien* ou o *alien* como humano. Esta categoria levanta o problema do original e da cópia, da duplicidade e da realidade. Durante as décadas anteriores, a duplicação do humano era originada pelo alienígena, em relatos de alienação que tornava o humano um mero receptáculo. Nas décadas mais recentes esta duplicidade deve-se essencialmente à própria humanidade, através do poder que a ciência lhe confere e lhe permite manipular vírus ou genes.

Numa terceira categoria de alteridade encontramos o Outro máquina, forma de alteridade típica das narrativas em que o *novum* é a tecnologia, ou a tecnologia se instituiu como o lugar do não humano que o interpela e confronta. Topologicamente, são narrativas situadas no planeta Terra ou em que este está próximo, e passam-se tendencialmente no futuro, embora próximo do *tempo zero* da narrativa. Este Outro máquina, nas suas múltiplas versões, traduz os modos de encarar a tecnociência ao longo das várias décadas do último século, sendo abordado por isso na categoria Tecnologia.

○ *Alien* como Outro

O humano ganha novo significado através do encontro com o não humano porque se torna, ele próprio, estranho. Mas o não humano também só adquire significação quando é trazido à relação com o humano. Nesta altura, o não humano passa a fazer parte da experiência humana. O fenómeno que ocorre na ficção científica é, como Suvin descreve, o de familiarização do não familiar e desfamiliarização do familiar, e é isso que a torna cognitivamente fecunda.

Por necessitar de se ancorar no familiar, é impossível pensar o radicalmente Outro. Pensar a alteridade é sempre pensar graus de diferença, nunca a diferença absoluta. O absolutamente diferente seria, também, sem significado. Dar sentido é humanizar. Mas, do mesmo modo, o semelhante pode ser reflexivamente estéril. Por isso, o grande desafio da ficção científica é mostrar graus superiores de diferença sem perder as referências que permitem a atribuição de significação.

Atribuir significado é sempre uma tarefa contextualizada, situada num momento da História e do desenvolvimento da ciência e tecnologia, implicando, por isso, a projecção dos valores e ansiedades presentes. Daí que os *aliens* da ficção científica sejam sempre construídos por analogia ou contraste com uma dada noção de humanidade, que, por sua vez, é construída por projecção do real no imaginário. Telotte (1995: 31) fala numa 'humanidade imaginada' para referir este tipo de ficção da qual dependemos para descrever, analisar e até prescrever a natureza humana, para construir a identidade através dos mecanismos de projecção e coesão que a diferença permite. A imaginação, embora circunscrita pela necessidade de inteligibilidade, é a faculdade responsável pela construção da diferença na ficção científica. Mas a imaginação é uma faculdade ancorada no real, e por isso a alteridade está ancorada também nos limites do imaginável.

No cinema de ficção científica anterior à década de 1950, a alteridade encontrava-se no planeta Terra e era constituída por heróis importados dos *comics* ou por monstros produzidos pela ciência, numa relação próxima com o terror do *folktale*. A antropomorfização da alteridade, orgânica ou maquínica, é reveladora da incapacidade de

pensar o radicalmente Outro, talvez pela existência de estruturas de diferenciação social, cultural e política no seio da própria realidade.

Nos anos de 1950, com a afirmação da ficção científica enquanto género cinematográfico, com uma iconografia própria da qual constam extra-terrestres, há necessidade de uma maior imaginação da diferença, embora fortemente ancorada no orgânico. A morfologia alienígena retratada mantém os traços que se podem encontrar em humanos, e a alteridade encontrada na Terra deriva, normalmente, de mutações nos organismo conhecidos, provocadas por efeitos imprevisíveis e indesejáveis dos avanços científicos.

É apenas a partir da década de 1970, por acção conjugada da dissolução de fronteiras conceptuais, afirmação de múltiplas diferenças sociais e políticas e desenvolvimento das tecnologias que permitem o aperfeiçoamento dos efeitos especiais no cinema, que a diferença assume contornos cada vez mais fantásticos, contribuindo para isso também a criatividade de Steven Spielberg e George Lucas, cujo impacto tem permanecido ao longo das últimas décadas.

O cinema de ficção científica acumula, desde então, uma vasta galeria de alienígenas, antropomórficos, xenomórficos ou polimórficos, benévolos, malévolos ou indiferentes, individuais ou colectivos, livres ou determinados, próximos ou distantes da nossa compreensão humana.

Alguns autores (como Roberts, 2000) apresentam os borg, no episódio *The Best of Both Worlds* e no episódio *First Contact* da série *Star Trek*, como uma das mais eficazes tentativas de pensar a alteridade. Tal como aparecem neste episódio, os borg representam tudo o que a Federação não é e, por isso, o seu modo de ser está para além da capacidade imediata de compreensão humana. Roberts sustenta esta tese mostrando as diferenças entre a Federação e os borg. A Federação tem uma cultura baseada na individualidade, na liberdade e auto-determinação. Por oposição, os borg são um colectivo em que a individualidade é irrelevante. A cultura humana é hierárquica. Os borg não têm centro de poder nem hierarquias. A Federação está enraizada, tem origem no sector 001 (Terra) e

assenta em valores, crenças e ideologias que o espectador identifica como dando sentido aos indivíduos e à colectividade. Os borg não têm origem nem centro, não têm propósito ou sentido e não precisam dele. Em suma, os borg não têm noção de individualidade, centro, estrutura, ou propósito. Não têm liberdade nem auto-determinação, e não valorizam nada daquilo que os humanos valorizam, nem sequer têm a noção de valor. A relação com os borg não é maniqueísta. Os borg não representam o mal, mas uma coisa mais difícil de pensar. Não mostram a força, mas que a força é irrelevante, tal como a vida ou a morte individuais. Como diz um dos borg a Picard “Força é irrelevante. Resistência é fútil. Auto-determinação é irrelevante. Tem de obedecer. A morte é irrelevante”¹¹⁶.

Segundo Roberts (*id.*), é esta indiferença pelos valores mais centrais da humanidade que torna os borg um caso de sucesso na imaginação do radicalmente outro. O elevado grau de diferença na estrutura social, mental ou valorativa dá-lhes uma maior riqueza interpretativa, podendo ser compreendidos como uma alusão do comunismo, mas também como uma referência a estados epidémicos. Para Roberts os episódios seguintes e o filme são uma desilusão, uma vez que não conseguem sustentar o grau de diferença inicialmente proposto. No episódio *I, Borg*, a individualidade passa a ser importante (o que faz dos borg uma tirania), e no filme *First Contact*, aparece uma rainha, o que mostra que afinal eles têm um centro e uma hierarquia, aproximando-se das formas de organização social humanas. E com isso deixam de ser radicalmente Outro e posicionam-se apenas como inimigo.

Independentemente do grau de diferença proposto pela alteridade ficcionada, a primeira grande divisão clara e consensual que se pode fazer em relação aos filmes em que o *novum* é a alteridade, é a maniqueísta, a divisão simples entre os que a retratam de forma negativa e os que a mostram de forma positiva, traduzindo, normalmente na proporção inversa, um optimismo ou pessimismo antropológicos, e uma polarização entre *alien* benévolos e *alien* malévolos.

¹¹⁶ No original: Borg: “Strength is irrelevant. Resistance is futile. We wish to improve ourselves. We will add your biological and technological distinctiveness to our own. Your culture will adapt to service ours.” Picard: “Impossible. My culture is based on freedom and self-determination.” Borg: “Freedom is irrelevant. Self-determination is irrelevant. You must comply.” Picard: “We would rather die.” Borg: “Death is irrelevant.”

Alien Benévolo

No cinema de ficção científica, há um claro predomínio da malevolência alienígena, que permite pensar a humanidade como categoria unificada e sublinhar a superioridade das características humanas por oposição ao não humano. No entanto, a consciência de que a humanidade e os seus inventos podem constituir um perigo para si própria e para o equilíbrio ecológico e até interplanetário, surge no cinema da década de cinquenta na forma do alien Klaatu, o extra-terrestre de *The Day the Earth Stood Still*, um dos primeiros a abordar a oposição entre humano terreno e não humano vindo do espaço, e a inverter os pólos do maniqueísmo.

The Day the Earth Stood Still é lançado em 1951, produzido por Julian Blaustein e realizado por Robert Wise. Baseia-se numa história criada por um dos editores de revista da era dourada da ficção científica, Harry Bates¹¹⁷, intitulada *Farewell to the Master*, e, à imagem de vários filmes dessa década, dá origem a um *remake*, realizado em 2008.

Como *The Thing*, explora o tema dos objectos não identificados e dos seres extra-terrestres que neles podem viajar. Começa com a imagem de radares que espreitam céus. O radar capta alguma coisa que se move através do planeta. A BBC anuncia que é “um grande objecto não identificado, que circunda a terra a velocidades incríveis”¹¹⁸.

O relato da aterragem do disco é feito por uma das personalidades da rádio da época, num toque de realismo. Depois de aterrar o OVNI é rodeado por soldados, tanques e artilharia, numa resposta militar à assumida ameaça alienígena.

Enquanto a voz *off* radiofónica prossegue, a nave projecta a plataforma e aparece um ser com aspecto humano, Klaatu, que desce e anuncia “Viemos para vos visitar em paz e

¹¹⁷ Harry Bates é um dos editores fundadores da revista *Astounding*, na década de 1930.

¹¹⁸ No original: “A large unidentified object circling the earth at incredible speeds.”

com boa vontade”¹¹⁹. Esta declaração não provoca qualquer reacção no exército, que continua em sentido, e, quando Klaatu retira um objecto do seu uniforme, um dos soldados atinge-o.

Nessa altura, aparece Gort, um ser mecânico gigante que iguala o exército em capacidade destrutiva. Klaatu e Gort são agentes de uma federação intergaláctica que pretende transmitir uma mensagem para os líderes da Terra. Quando estes se recusam a reunir-se num único lugar por razões políticas, Klaatu decide conhecer o planeta por si mesmo. Foge aos seus captosres com facilidade e instala-se numa casa onde se torna amigo de uma viúva, Helen, e do seu filho Bobby, com quem estabelece uma relação em que revela a sua gentileza e bondade. A criança coloca Klaatu em contacto com Barnhardt, um cientista. Klaatu tem esperanças que o cientista reúna os líderes da comunidade científica para concretizar a sua missão de avisar os seres humanos que a aliança intergaláctica não tolerará que a humanidade, uma vez capaz de dominar as tecnologias de viagem espacial e de produção de armas nucleares, leve para o espaço o seu potencial destrutivo.

Barnhardt diz a Klaatu que terá de fazer uma demonstração de força para que acreditem nele e Klaatu consegue que a energia se desligue durante trinta minutos, o que faz parar o planeta. Klaatu é novamente perseguido e alvejado, e Helen procura a ajuda de Gort, que entretanto escapara do bloco de plástico onde havia sido preso. Juntos levam Klaatu para a nave e rescusitam-no.

Klaatu revive, liberta Helen e fala aos cientistas que Barnhardt entretanto reunira. Antes de voar pelos céus, explica-lhes a sua missão: avisar a Terra, no início da sua exploração espacial que, se os perigos da energia nuclear ameaçarem a segurança de outros mundos, a polícia intergaláctica será forçada a destruir o planeta.

Em *The Day the Earth stood Still*, a alteridade, na figura de Klaatu, aparece sob a forma positiva e é o ser humano que constitui um perigo para si próprio. A alteridade é representada antropomorficamente e comunica com os humanos, numa ténue variação da

¹¹⁹ No original: “We have come to visit you in peace and with good will .”

mesmidade. Pode mesmo considerar-se que Klaatu representa o poder transcendente que vem oferecer à humanidade salvação. A sua personagem pode ser comparada a Cristo. Tal como Cristo, é ferido e morto pelos soldados e, tal como ele, ressuscita e deixa a humanidade ficar entregue a si própria para escolher que rumo irá seguir. Gort representa a alteridade tecnológica, mas é também retratado positivamente. Faz parte de um grupo de robôs a que foi atribuída a função de patrulhar a galáxia e garantir a paz. Têm o poder de destruir os mundos que não obedecem às regras, daí que o que os torna destrutivos seja o cumprimento desapaixonado e objectivo das normas, tarefa que exige uma frieza mais facilmente concebível em máquinas. Numa das passagens do filme, Klaatu explica a Helen que não há limites para o que Gort pode fazer se provocado pelos humanos. No entanto, apesar do perigo potencial que Gort representa, *The Day the Earth Stood Still* não entra na categoria dos filmes tecnofóbicos. O poder do robô foi-lhe atribuído por seres com uma inteligência superior à humana, que abdicaram dos instintos, da violência e de parte da sua liberdade em favor da paz intergaláctica. A bondade de Klaatu, a sua 'humanidade', expressa na tolerância para com o Outro, é argumento suficiente para levar o espectador a acreditar que este é um estágio superior de desenvolvimento, a que o homem poderá aspirar, mas pelo qual terá de lutar.

Ao contrário do que acontecia em *The Thing*, os discos voadores de *The Day the Earth Stood Still* trazem o bem, a ordem e a possibilidade de a humanidade pertencer a uma comunidade superior. A exploração espacial e a energia nuclear representam a possibilidade de destruição da espécie, mas também constituem aquilo que torna a humanidade digna da visita de Klaatu e de vigilância intergaláctica, uma espécie de entrada na maioridade.

De acordo com o filme, é o poder político-militar e não a ciência que coloca a humanidade em perigo. Foi aos cientistas e não aos políticos que Klaatu conseguiu transmitir a sua mensagem, sendo à comunidade científica que é atribuída a responsabilidade e a esperança de que as suas palavras sejam tomadas em consideração. Apesar da consciência dos perigos que a racionalidade científico-tecnológica militarizada pode trazer à humanidade, acaba também por prevalecer uma esperança cautelosa em relação ao futuro.

O optimismo em relação à alteridade só é retomado no final dos anos de 1970 e início dos anos de 1980, contribuindo para isso a visão do realizador Steven Spielberg, como acontece em *Close Encounters of the Third Kind* e *ET*. Herdeiros de Klaatu, aos visitantes alienígenas de Spielberg, para quem o perigo é a incompreensão humana, podem juntar-se *Starman* de John Carpenter (1984), *The Man who Fell to Earth*, de Nicholas Roeg (1976) e *The Brother from Another Planet*, de John Sayle (1984). Como refere Kaveney (2005: 41), “estes aliens são figuras seculares de Cristo, que fazem milagres e sofrem perseguições”¹²⁰. Nesta perspectiva, pode considerar-se que o cinema, com algum atraso, recria as tendências literárias da ficção que utiliza o *alien* para mostrar a rigidez e injustiça das estruturas sociais e políticas humanas, de que é exemplo Valentine, o herói da obra de Heinlein de 1961, *Stranger in a Strange Land*, premiada com um Prémio Hugo.

Nas décadas seguintes, torna-se difícil encontrar um alien benévolo no cinema de ficção científica que chega às grandes salas de cinema. Podem apresentar-se os exemplos de *Cocoon* (Ron Howard, 1985) e *K-Pax* (Ian Softley, 2001), embora os filmes tratem as questões da inserção social de idosos ou doentes mentais, os verdadeiros Outros sobre os quais o espectador é levado a reflectir, usando a ficção científica como pretexto ou dispositivo.

Alien Malévolo

Nos anos de 1950 há um claro predomínio das narrativas de alteridade negativa, em relatos de invasão que traduziam o mal-estar da guerra fria e da ansiedade nuclear, mas simultaneamente optimismo, não tanto em relação à humanidade, mas aos Estados Unidos da América enquanto nação capaz de resistir e de travar qualquer ameaça externa através da aliança entre todos ou alguns dos vários poderes: científico, tecnológico, económico e militar.

¹²⁰ No original: “They are secular Christ figures, who work miracles and undergo persecution.”

Paradigmático da concepção de uma alteridade negativa, no sentido em que se institui como modelo de narrativa para muitos filmes futuros, é *The Thing*, realizado por Cristian Nyby e baseado no conto *Who Goes There?* de John Campbell.

Enquanto o filme de ficção científica que inaugura a década de 1950, *Destination Moon* (*Pichel*), se contextualiza na emergente corrida espacial, rematando com um tom optimista, *The Thing* aproveita o clima de paranóia provocado pelos crescentes relatos sobre discos voadores e os medos de invasão acentuados pela guerra fria, impondo um tom mais pessimista.

À imagem de *The Day the Earth Stood Still*, o Tempo e o Espaço não são relevantes para a narrativa na medida em que é a alteridade que se constitui como *novum*, estabelecendo a existência de mundos diferentes e a possibilidade de um futuro outro, resultante da eventual incapacidade de os humanos destruírem 'a coisa'. Mas apesar de ter a alteridade como categoria dominante, o seu potencial reflexivo sobre as noções de humanidade ou de alteridade é baixa, o que está patente na objectificação a que o título conduz.

Os créditos iniciais do filme surgem entre neve e vento, e as letras que formam o título vão aparecendo uma a uma em fogo no ecrã. Uma figura solitária aproxima-se da base da força aérea em Anchorage, Alaska.

A primeira personagem do filme é Ned Scott, um jornalista recém-chegado à base, à procura de uma história. Em pouco tempo, Scott está num avião com o Capitão Pat Hendry para investigar a queda de um objecto, registada por um grupo de especialistas da base. A primeira referência ao contexto geo-político surge com o levantamento da hipótese de que possam ser russos os causadores da ocorrência.

À medida que o avião desce, vê-se a base em baixo, num plano contra-picado, redutor da importância e dimensão do ser humano face a forças e realidades maiores. No local, os cientistas encontram uma área escura que se assemelha à cabeça e cauda de um espermatozóide, com um objecto no meio. Carrington sugere que se dividam e a rodeiem de modo a avaliar o tamanho da descoberta. Os homens dão passos atrás, esticando os

braços e percebem que descobriram um objecto com uma forma redonda perfeita: um disco voador, o que gera algum entusiasmo expresso na expressão “Finalmente conseguimos um! Encontrámos um disco voador!”¹²¹. Quando tentam derreter a cobertura, acabam por destruir também a nave. No entanto, a alguma distância está enterrada debaixo do gelo uma outra nave e o piloto, ‘a coisa’ do título, é libertada pela explosão. Hendry, o militar, assume o comando da situação e dirige os homens para preservar a coisa num bloco de gelo. Também impede o jornalista Scott de comunicar a história ao mundo.

Carrington, o cientista, quer começar a estudar imediatamente a criatura enquanto o militar insiste em esperar por ordens. O bloco de gelo é guardado num armazém aberto para se manter congelado. Um cobertor eléctrico é acidentalmente atirado para o gelo por um dos homens que o vigiam, e o ser descongela. Hendry e outros encontram o bloco descongelado e a forma da criatura na laje. Ainda conseguem recolher o braço e mão do ser, decepados numa luta com os cães. O membro transforma-se numa espécie de vegetal. A procura pela coisa começa e o cientista e os seus técnicos tentam capturar a criatura sem o conhecimento dos militares, montando uma guarda à estufa quando lá encontram o corpo mutilado de um cão.

No dia seguinte, ouve-se que dois homens estão pendurados na estufa de cabeça para baixo e as gargantas cortadas, e o filme aproxima-se do registo do terror. O primeiro contacto com a coisa acontece quando Hendry abre a porta da estufa e a descobre a confrontá-los, já com o braço de novo. Nos grandes planos da criatura, ela aparece na sua representação humanóide, mas imperfeita, com traços exagerados. Usa uma espécie de uniforme e uiva e rosna enquanto avança para a porta. Há uma antropomorfização da alteridade, ainda que esta tenha características que a afastam da espécie humana, como a sua ligação ao mundo vegetal e a capacidade de regeneração que permite o crescimento do membro decepado. Apenas na versão de 1982, realizada por John Carpenter, quando estão

¹²¹ No original: “*We finally got one! We found a flying saucer!*”

reunidas as condições técnicas para que o cinema o possa representar, é que a coisa assume como carácter distintivo o polimorfismo.

Quando a coisa ataca os homens, estes lutam contra ela atirando gasolina e lançando-lhe fogo, o que a faz atirar-se por uma janela e lançar-se na neve. O confronto final acontece quando ela destrói o sistema de aquecimento do campo e o grupo se junta para fazer uma barreira ao gerador eléctrico. Fazem uma armadilha com três linhas eléctricas. O grupo é mergulhado na escuridão. Não se distinguem os vultos e o diálogo sobrepõe-se, tornando difícil distinguir quem é quem. No final, o ser é electrocutado e o jornalista pode finalmente contar a sua história. O filme termina com um aviso: “vigiem os céus!”¹²²

A alteridade é agência de destruição e, por isso, congregadora de vontades e esforços individuais. Como em *Destination Moon*, o trabalho de equipa interdisciplinar é essencial para a vitória sobre o outro.

Em *The Day the Earth Stood Still* e *The Thing*, a acção passa-se na terra, num futuro relativamente próximo e não há grande distanciamento em relação ao contexto social e político do mundo zero. As dimensões topológica ou cronológica são apenas importantes na medida em que permitem o encontro com a alteridade e nenhum dos filmes avança um cenário claro de futuro, sublinhando-se a incerteza e o perigo, terminando ambos com um aviso à humanidade.

No entanto, o filme *The Thing*, sendo mais próximo do terror, aponta para um optimismo antropológico. O perigo é o Outro, o estranho, a alteridade que vem dos céus e que não é humana, obrigando a humanidade a uma vigilância permanente das suas fronteiras celestes. Ao contrário de *The Day the Earth Stood Still*, em *The Thing* é a curiosidade científica e a não obediência aos regulamentos militares que constitui uma ameaça para a humanidade. No entanto, apesar do antagonismo presente ao longo do filme, no final é a aliança entre o poder militar e a ciência, entre a força e a inteligência, que permite a vitória da humanidade sobre a ameaça externa, o que permite considerar que o filme tem um tom tecnofílico (ou

¹²² No original: “Every one of you listening to my voice, tell the world, tell this to everybody wherever they are. Watch the skies, everywhere, keep looking, keep watching the skies.”

científico) suficiente para estabelecer uma visão otimista do futuro, não já de conquista mas, pelo menos, de capacidade de defesa perante ameaças externas.

Segundo Bruce Kawin¹²³, este é um dos aspectos que permite o enquadramento dos filmes em géneros distintos. O autor destaca um conjunto de dicotomias, enquadrando cada um dos filmes num dos pólos. Na oposição militares - cientistas considera que o facto de os militares estarem certos é característico dos filmes de terror, respondendo à inteligência não verbal e destrutiva do alienígena com violência. Por outro lado, na oposição humano/não humano, a ficção científica está aberta ao potencial valor do inumano, enquanto o terror se fascina com a transmutação entre o humano e não humano, relacionando as características não humanas com a destruição, reduzindo a oposição a um *id versus* superego. Considera ainda que o fechamento, a restauração do *status quo* original, é característica dos filmes de terror, enquanto a abertura narrativa se pode ligar à ficção científica, que normalmente mostra os perigos a que pode conduzir a falta de abertura de espírito enquanto o terror ilustra os riscos da curiosidade.

Estas diferenças estão patentes nos dois filmes, embora não se possa considerar que elas são definidoras de cada um dos géneros, correndo o risco de excluir dessa classificação muita da ficção científica cinematográfica recente.

A dupla tendência de demonização do *alien* e de hibridação de género entre a ficção científica e o terror vai continuar ao longo da década de 1950, expressa em filmes como *Invaders from Mars* (William Cameron Menzies, 1953), *It Came from Outer Space* (Jack Arnold, 1953), *Phantom from Space* (Lee Wilder, 1953), *War of the Worlds* (Byron Haskin, 1953), *Devil Girl from Mars* (David Macdonald, 1954), *Killers from Space* (Wyott Ordung, 1954), *Them!* (Gordem Douglas, 1954), *Invasion of the Body Snatchers* (Don Siegel, 1956), *Invasion of the Saucermen* (Edward L. Cahn, 1957), *The Brain Eaters* (Bruno VeSota, 1958), *I Married a Monster from Outer Space* (Gene Fowler Jr., 1958) e *Invisible Invaders* (Edward L. Cahn, 1959), entre outros.

¹²³ *The Mummy's Pool*, in Mast, Cohen e Braudy, 1992: 549-560.

No final dos anos de 1970, inicia-se um novo ciclo de *aliens* malévolos, inaugurado com *Alien* em 1979. Segundo Quayle e Hunter¹²⁴, o filme *Alien* e as suas sequelas identificam o inumano com a alteridade monstruosa e não deixam dúvidas que um bom *alien* é um *alien* morto. Este ciclo corresponde, em termos culturais e políticos, à era pós-Carter, ao início da massificação do computador enquanto instrumento de trabalho e ferramenta pessoal, e à crescente militarização da guerra fria, mas esta tendência prolonga-se durante o início do século XXI, mostrando alguma independência em relação ao contexto social e político que lhe deu origem.

Inimigo

Dentro das narrativas de *aliens* malévolos, podemos identificar subtipos. Numa categoria mais abrangente, podemos considerar que o *alien* malévolo é simplesmente inimigo, relativamente desligado de um espaço específico ou de um tempo, estando em causa não a sobrevivência da Terra mas o equilíbrio do Universo. Os filmes que se enquadram nesta subcategoria cruzam-se genericamente com os filmes de guerra, em que o confronto com uma ou várias espécies estranhas reforça a identificação e coesão da humanidade enquanto categoria e faz prevalecer valores humanistas, moralmente inquestionáveis pela audiência.

Normalmente, não há indicação clara da motivação que leva à guerra nem uma preocupação em antropomorfizar o inimigo. A forma insectóide é frequentemente escolhida, provavelmente pelo facto de, no reino animal, os insectos se distanciarem dos mamíferos, quer morfológicamente, quer ao nível do funcionamento biológico, do comportamento reprodutivo e da organização social.

Um exemplo de filme de ficção científica que retrata os *aliens* simplesmente como inimigos, reduzindo-se com isso à categoria de filme de guerra, é *Starship Troopers*, do holandês Paul Verhoven.

¹²⁴ in Cartmell et al., 1999: 2.

Neste filme, um grupo de jovens americanos defende o Universo de *aliens* com forma aracnídea que desmembram, esventram e decapitam grande parte do elenco. O filme é uma sátira à militarização, excessivamente gráfico para que a mensagem tenha efeitos reflexivos na audiência e para que possa ser feita uma leitura conclusiva da oposição humano/não humano.

Invasor

Uma forma diferente de apresentar o *alien* é colocá-lo como invasor. Nestes filmes, a potencial ameaça ao planeta e ao modo de viver humano retira qualquer ambiguidade moral em relação aos motivos da guerra. Os *aliens* declaram as suas más intenções, tomando a iniciativa de atacar a Terra. A ameaça de destruição é colectiva, anulando as distinções internas e mobilizando a humanidade em torno do objectivo comum de lutar pela sobrevivência, dando corpo à fantasia da boa guerra, do *united warfare* contra um inimigo exterior, não humano e, por isso, agregador de diferenças internas e moralmente justificável. A subcategoria genológica em que se enquadram continua a ser a de filme de guerra, mas a belicosidade é justificada pela necessidade de defesa.

Os filmes que se inscrevem nesta linha narrativa são herdeiros da novela *War of the Worlds*, de H. G. Welles, que inspirou sucessivas versões cinematográficas. Dado o contexto em que foi escrito, o livro pode ser interpretado como uma crítica ao imperialismo, manifestando simpatia pelos povos colonizados. Mas a riqueza dos marcianos ou dos extra-terrestres enquanto metáfora permite que eles possam significar qualquer coisa ou coisa nenhuma.

O filme *The War of the Worlds*, produzido por George Pal e realizado por Byron Haskins, foi lançado em 1954. Em relação à novela, o filme transfere a acção de Londres para a Califórnia, onde uma chuva de meteoros cai sobre uma pequena comunidade. Quando um raio é disparado sobre a primeira equipa de investigadores e se descobre que meteoros idênticos caíram sobre todo o planeta, começa a desconfiar-se que se tratará de uma invasão. Máquinas com raios mortais levantam-se dos meteoros e começam a disparar,

indestrutíveis perante a capacidade de armamento terrestre. Os marcianos acabam por morrer, não como resultado da potência militar, mas infectados por uma bactéria, um recurso da natureza que prova ser superior ao humano e ao não humano. As cenas de destruição presentes no filme são memoráveis e resultam de um enorme investimento em efeitos especiais. No entanto, além de tornar presente a ideia de Outro não humano como perigoso invasor espacial, mais avançado em termos tecnológicos e militares e orientado pelo desejo de conquista e domínio, a leitura do filme pode enquadrar-se dentro das críticas apontadas por Susan Sontag aos filmes de ficção científica por apostar na espectacularização do desastre e na devastação dos espaços simbólicos da cultura ocidental.

Nas últimas décadas, destacam-se dois filmes sobre invasão militar alienígena, ambos de 1996: *Independence Day* (Roland Emmerich) e *Mars Attacks!* (Tim Burton). Este último é uma comédia, com uma estética própria, que utiliza de forma irónica os lugares comuns da invasão, mas em que dificilmente se pode identificar o significado alegórico dos marcianos.

No *Independence Day*, como no *Mars Attacks!*, os pacifistas são rapidamente mortos, e um grupo que espera ser levado para a nave mãe, como nos *Close Encounters*, está também entre os primeiros a ser massacrado. Isso é suficiente para que Kaveney (2005) o classifique como um filme anti-revisionista acerca dos *aliens*. Para este autor, a invasão alienígena significa o medo homofóbico da homossexualidade. Para sustentar a sua tese, argumenta que as duas personagens masculinas principais, representadas por Will Smith e Jeff Goldblum, têm amigos que morrem durante o filme, um é assumidamente gay e o outro brinca acerca da sua potencial relação homossexual com a personagem de Will Smith. Depois destes amigos estarem, como diz Kaveney, 'profilacticamente' mortos, é que Will Smith e Goldblum podem, de forma segura e inequívoca, realizar os rituais masculinos de vitória e camaradagem que envolvem contacto físico e charutos. Refere ainda que, numa outra linha narrativa, a personagem interpretada por Randy Quaid tornara-se o alcoólico da cidade desde que, segundo ele, fora raptado por *aliens* e sujeito a vários tipos de exame físico, incluindo rectal. Destruído por esta 'penetração', redime-se lutando contra os *aliens* e, no clímax do filme, destrói uma nave lançando-se para o seu interior, fazendo-a explodir. Esta

sugestão de interpretação é reforçada por Michael Rogin¹²⁵ que considera que os *aliens* do *Independence Day* podem codificar-se como *gayliens*.

De acordo com Redmond (2004: 316), em termos gerais, a mensagem central dos filmes de invasão é que as pessoas normais devem estar vigilantes, sempre conscientes da ameaça que o outro constitui, e que o perigo se combate através da cooperação militar e científica.

Alienador

Um outro subtipo de filmes centrado na alteridade malévola que compromete a integridade humana consiste naquilo que podemos designar por *alien alienador*. Filmes centrados neste tipo de *alien* dão origem a relatos de invasão corporal, de apropriação de identidade, de despersonalização e desumanização. Nestes casos, o *alien* representará uma ameaça menos material, que pode ser interpretada como o perigo do avanço silencioso das ideologias, da apatia social ou de comportamentos conformistas, projectando as ansiedades acerca da condição psíquica individual. Para Redmond (*id.*: 317), estas narrativas podem representar uma crítica ao mundo moderno, crescentemente regulado por procedimentos racionais e tecnológicos, que implicam a docilidade e conformidade dos indivíduos.

Representam simultaneamente um perigo colectivo e uma ameaça pessoal, o que acentua o dramatismo. São também um ataque directo àquilo que define a essência humana. As criaturas que possuem o homem são desprovidas de emoções e não têm noção de identidade ou individualidade. A pessoa atacada não morre mas desaparece. Deixa de ter centro e não se reconhece como indivíduo, por isso deixa de ser humano. O tema é importado dos filmes de terror: relatos de vampiros, lobisomens ou mortos-vivos apresentam as mesmas características, e, nessa medida, os filmes de *alien alienador* apenas deslocam a ameaça da floresta e da noite para um espaço mais vasto, também escuro, desconhecido e cheio de potenciais perigos.

¹²⁵ *apud* Cartmell *et al*, 1999: 3.

A manutenção da vida e da aparente integridade do corpo permite que se possa ler este subtipo como uma metáfora de estados epidémicos ou da despersonalização da vida moderna. Grande parte dos filmes que abordam este tipo de *alien* derivam da novela *Body Snatchers*, de Jack Finney, publicada em 1955, que relata a invasão de uma pequena cidade americana por seres que crescem copiando a forma dos indivíduos e destruindo o original. A novela dá origem, em 1956, ao filme de Don Siegel, *Invasion of the Body Snatchers*, em que *aliens* se vão gradualmente apropriando dos corpos da população da pequena cidade de Santa Mira perante a impotência do médico local e da sua namorada que assistem à substituição dos habitantes por réplicas sem emoções. *Invasion of the Body Snatchers* é um dos filmes mais respeitados da história do cinema de ficção científica, dando origem a dois *remakes*, um em 1978 (Philip Kaufman) e outro em 1993 (Abel Ferrara). A leitura que se pode fazer do filme depende do ponto de vista ideológico: os *aliens* podem ser entendidos como comunistas a infiltrarem-se na América ou, então, como uma crítica interna à situação política americana, ao conformismo produzido pelo McCartismo. Apesar da dupla leitura, o filme é uma alegoria sobre o ataque feito ao individualismo pelas forças do conformismo e à perda de emoções no ser humano. No entanto, implica também uma reflexão sobre as oposições igualdade vs. diferenciação, livre arbítrio vs. obediência e colectivo vs. individual.

○ *Alien* como Eu

As narrativas que mais directamente apontam para as questões ontológicas, para a determinação das fronteiras e do sentido daquilo que significa existir e ser humano, são as que oferecem uma alteridade que nos permite uma leitura imediata dos desvios que a mesmidade pode sofrer. No conflito das categorias *Eu versus Outro*, o *Outro* descobre-se no interior do *Eu*, por infecção, desvio ou mutação que provocam a ameaça ou destruição da integridade biológica, psicológica ou emocional.

Mas a fluidez dos processos identitários pós-modernos faz aumentar a diversidade de Eus e, conseqüentemente, a diversidade de Outros, traduzindo múltiplos medos e ansiedades em relação ao que poderá comprometer a integridade imaginada do Eu.

As narrativas que mais directamente se podem enquadrar neste subtipo são aquelas em que a alteridade se constrói por sobre-humanização ou por sub-humanização do humano. Em qualquer dos casos, trata-se de uma pós-humanidade que se concretiza em relatos de hibridação, cruzando-se muitas vezes com a fantasia ou versões pouco credíveis da ciência. O espectador não tem de fazer um esforço interpretativo porque reconhece no Outro que lhe é apresentado quer a essência humana quer o desvio morfológico, fisiológico ou mental que constitui o *novum* e onde radica a diferença.

Ao contrário do Outro como inimigo, invasor ou alienador, que congregam a humanidade em torno do objectivo comum (sobrevivência ou vitória) ou categoria definidora, o Outro como Eu sublinha o individualismo, a singularidade, a diferença no interior da mesmidade. Os Outros como Eu desafiam as leis físicas e sociais, insistindo na sua unicidade. Simbolizam o *id* ou o *superego*, e são normalmente um sub-produto da racionalidade científica e tecnológica que lhes dá origem.

Sobre-Humanos

Os super heróis do universo da editora Marvel¹²⁶ ou da DC Comics¹²⁷ são um exemplo de como a alteridade pode estar encoberta na aparente mesmidade. O Outro é

¹²⁶ Editora norte-americana fundada em 1939 com a designação Timely Comics. Entre as suas revistas mais famosas encontram-se o *Quarteto Fantástico*, *Homem-Aranha*, *O Incrível Hulk*, *Capitão América*, *O Justiceiro*, *Os Vingadores*, *Demolidor*, *Thor*, *Homem de Ferro*, *Surfista Prateado*, *X-Men* e *Blade*. Desde a década de 1960 é uma das maiores empresas norte-americanas do ramo, ao lado da DC Comics (sua principal rival) e da Image Comics. Tem actualmente um catálogo de mais de 4.700 personagens. Em 2009 foi comprada pela Walt Disney Company.

¹²⁷ Rival directa da Marvel, a DC Comics foi fundada em 1934 com a designação de National Allied Publications. É actualmente subsidiária da companhia Time Warner e detém a propriedade intelectual de personagens como *Superman*, *Batman*, *Wonder Woman* e *Green Lantern*, entre outros. Originalmente, a companhia era conhecida como *National Comics* e com o tempo passou a adoptar a sigla "DC" que originalmente se referia a *Detective Comics*, uma das suas revistas mais vendidas.

uma identidade secreta, um segredo que o espectador/leitor partilha com o herói. É a diferença que o individualiza, mas para que possa ser diferente tem de optar pelo anonimato, fundir-se com a classe média, sofrer por amor, ser invisível e cooperar com as instituições. Homem Aranha, Super Homem e Batman são exemplos de hibridação entre o humano e o sobre-humano que se transformaram em sucessos de bilheteira ao longo das últimas décadas, embora o seu estatuto enquanto filmes de ficção científica seja questionável, entre outras razões pela sua génese enquanto *comics*, pela apertada intertextualidade a que os universos dos Comic obrigam, pela frequente desobediência às leis do mundo natural e pela ausência de continuidade epistemológica em relação ao *mundo zero*.

Sub-Humanos

Se os super-heróis se apresentam como uma sobre-humanização encoberta no anonimato, embora frequentemente acompanhada de uma mutação biológica ou fisiológica, existem outras narrativas em que a variação do eu se faz por sub-humanização. O resultado são formas de alteridade construídas por monstrização do humano. Os monstros de matriz humana, herdeiros de Drácula e de Frankenstein, traduzem as ansiedades com a transformação do humano, seja por mutação ou por engenharia genética.

Tematicamente, ao longo das últimas décadas, os *aliens* externos têm rivalizado com os *aliens* internos. As epidemias, armas biológicas, resultados da engenharia genética ou dos efeitos da destruição da biosfera têm sido um dos núcleos temáticos centrais da filmografia de ficção científica.

De acordo com Telotte (1995: 75), uma das preocupações da ficção científica é o desejo moderno de tornar o corpo uma coisa manipulável e de criar um duplo humano. Para o autor isso reflecte-se no cinema dos anos de 1930 em narrativas de fronteira entre a ficção científica, a fantasia e o horror, traduzindo a preocupação com as experiências científicas que podem ser feitas sobre o corpo humano, transformando-o em Outro monstruoso, algo que causa aversão ou repulsa. Dá como exemplo os filmes *Frankenstein* (James Whale, 1931), *The Invisible Man* (1933), *Island of Lost Souls* (1933) e *Mad Love* (1935).

São histórias de constructos humanos, de fusão entre natural e artificial, como resultado da vontade de criar uma outra versão do humano, mas que origina monstros que, segundo Haraway (1991), servem para definir os limites da comunidade na imaginação ocidental.

O romance *Frankenstein* foi adaptado por diversas vezes ao ecrã, tendo a primeira adaptação sido da responsabilidade de Thomas Edison, em 1910. No entanto a mais conhecida é a de 1931, com Boris Karloff a interpretar o papel da criatura de Victor Frankenstein. Na novela de Mary Shelley a oposição entre natural e artificial vai-se invertendo e o monstro de Frankenstein passa a ser representativo do natural e do desejo de liberdade, enquanto o seu criador humano passa a representar a curiosidade científica que faz perigar a criatura e a humanidade. No filme, Victor Frankenstein dá vida à criatura a partir de partes de corpos humanos, mas esta rebelia-se, questionando a capacidade humana de subjugar as suas criações.

A questão da manipulação do corpo humano transformado em estranho está também presente no filme *The Island of Lost Souls* (1933), de Eric Kenton. Baseado na novela de H. G. Welles, o filme retrata as experiências científicas do Dr. Moreau. As suas criaturas, metade homem, metade animal, causam a mesma repulsa que Frankenstein. São sujeitas a um regime disciplinar que lhes impõe um conjunto de regras com o objectivo de construir uma humanidade que conflitua com a sua natureza bestial. O não humano é, neste filme, associado à animalidade, permitindo o confronto entre instinto e valores, animal e cultural, natureza e lei.

Estas ansiedades relativas às transgressões que a ciência pode operar no corpo passaram, nas últimas décadas, a estar mais ligadas à tecnologia, dando origem a narrativas que implicam a ciborguização do humano. No entanto as preocupações científicas permanecem, quer ao nível da recriação do corpo humano, com a clonagem, quer na dimensão viral, potencialmente epidémica. As narrativas de epidemia, pelo grau de verosimilhança que têm, são as que mais directamente permitem a identificação do espectador com o humano que, uma vez infectado, se transforma em Outro.

Outbreak (Peterson, 1995) e *Twelve Monkeys* (Gilliam, 1995) são textos exemplificativos desta ansiedade biológica. A sequência de abertura de *Outbreak* situa-se no cenário de guerra, no Zaire de 1967. Médicos americanos descem vestidos com fatos espaciais, o que acentua o cenário de ficção científica. Tiram uma amostra a todos os mercenários americanos e partem prometendo ajuda. Depois de partirem, o campo é bombardeado. Nada mais é explicado acerca do contexto, o que reforça a noção de África como mundo estranho, não-ocidental. Há, desde o início, uma militarização da situação, sublinhando a aliança negativa entre ciência e poder militar. Um dos discursos é o da contenção do perigo biológico dentro de fronteiras delimitadas.

A cena da contaminação, que se passa na sala de cinema, mostra ao espectador que é tão vulnerável como os infectados que vê no ecrã. A ansiedade biológica está ancorada, por um lado, naquilo que se assume acerca do HIV (a migração do vírus do primata para o humano e de África para o Ocidente); por outro, nos perigos de uma guerra biológica e o aparato da contenção dos patogéneos de nível quatro.

Resident Evil (Paul W. S. Anderson, 2002) centra-se na mesma ansiedade biológica, conjugada com os perigos da militarização da ciência. A história gira em torno de um laboratório subterrâneo, gerido por uma companhia, a Umbrella, que secretamente produz armas biológicas para os militares. A personagem principal, Alice (Milla Jovovich), importada dos jogos de computador, é uma agente de segurança colocada na mansão que serve de entrada secreta para o laboratório, com outro agente, fingindo que são casados para não serem detectados.

Alice tinha um plano para revelar a verdadeira actividade da companhia, mas o seu parceiro tinha objectivos diferentes: conseguir o T-vírus e vendê-lo no mercado negro. Para o conseguir partiu uma das cápsulas nos laboratórios, fugindo na confusão que entretanto se instalara. Mas o computador central, Red Queen, activa o sistema de defesa de contenção que consistia em matar todos os empregados do laboratório e provocar perdas de memórias aos que se encontrassem nos andares superiores, como acontecia com Alice.

Mesmo sem memória, Alice junta-se a uma equipa de investigação sobre o que aconteceu nos laboratórios e são atacados pelos cientistas mortos, que entretanto se transformaram em criaturas antropófagas violentas. Quando Alice finalmente consegue fugir dos laboratórios e chegar à rua descobre que a cidade também já está contaminada, abrindo a porta às sequelas que se seguirão.

Neste filme, o vírus, criado pela Companhia através da ciência com objectivo de uso militar, é o agente que, ajudado pela tecnologia na figura do computador Red Queen, permite a transformação do humano no não humano. O não humano é violento, irracional e predador, figura mais característica dos filmes de terror do que da ficção científica.

Trans-Humanos

Já neste milénio, *The 6th Day* (Roger Spottiswoode, 2000) e *The Island* (Michael Bay, 2005) são filmes que também tratam as questões da identidade e da moral perante os desafios genéticos, nomeadamente da clonagem, instituída ao longo das últimas duas décadas como um espaço privilegiado de encontro com o Outro. O Outro clone, apesar de morfológicamente igual ao mesmo, não deixa de se constituir como a alteridade que espectador pode identificar como ontologicamente diferente.

The 6th Day e *The Island* apresentam ângulos diferentes para debater a questão da identidade e o estatuto de original e cópia. A acção de *The 6th Day* passa-se em 2015, quando a clonagem de órgãos e animais é uma prática comum, mas a clonagem de humanos é expressamente proibida pela lei 'Sexto Dia', dia em que Deus criou o Homem. Um piloto de helicóptero, Adam Gibson (Schwarzenegger), regressa a casa para celebrar o seu aniversário e descobre um clone no seu lugar. Antes de perceber o que tinha acontecido, Gibson é atacado e consegue descobrir toda a trama que levou à sua clonagem, resgatando a sua família e recuperando a vida anterior com a ajuda do seu clone, que viaja para a Argentina onde poderá ter uma existência anónima. Apesar de encontrar uma solução conciliadora, o filme não deixa de partir da premissa de que original e cópia têm um estatuto existencial diferente e de questionar a legitimidade moral da clonagem de seres vivos.

Em *The Island*, o espectador é levado a descobrir que os indivíduos, que inicialmente identificara como humanos iguais a si, são, na realidade, clones geneticamente fabricados à imagem dos humanos a quem pertencem, tendo como função garantir a existência de órgãos compatíveis para eventuais transplantes. No final, o clones reivindicam o seu direito à individualidade e à existência autónoma, que corresponde ao direito da cópia se instituir como original, do Outro ser reconhecido como um Eu. O argumento do filme permite reconhecer mais humanidade no clone do que no humano que o origina, invertendo o valor tradicional da dicotomia original vs. cópia e aproximando-se das noções propostas por Baudrillard de que o estatuto ontológico da cópia pode superar o da própria realidade.

Gattaca (Andrew Nicol, 1997) pode ser também apresentado como exemplo da abordagem do Eu como Outro, explorando o que poderia acontecer se a perfeição genética fosse considerada o critério de hierarquização social e se cada indivíduo valesse pelo seu ADN. Em *Gattaca* é retratado um futuro em que uma nova espécie de super-humanos que se consegue através do controlo genético e de processos eugénicos. A avaliação genética condiciona o posicionamento social e as ambições individuais, permitindo uma nova forma de discriminação, que obriga Vicent Freeman, um jovem geneticamente inferior, a utilizar amostras do sangue, pele e urina de Jerome Morrow, um paraplégico geneticamente perfeito, para concretizar o sonho de voar pelo espaço.

A mutação do humano, por sub ou por sobre-humanização e por efeito da ciência ou da natureza, despertou o interesse da ficção científica desde a sua génese enquanto género, permitindo conceber a alteridade como desvio em relação à identidade, à noção de *self* culturalmente estabelecida, que é desafiada também pelas narrativas que deslocam a diferença para o Outro concebido como entidade não humana.

○ Eu como *Alien*

Retomando as ideias de que o estranho não pode ser pensado sem ancoragem ao familiar, e de que a identidade nasce da diferenciação, não se poderá pensar o desconhecido sem que este remeta para uma qualquer realidade conhecida, nem pensar o Outro sem que ele reflita a imagem do Eu. Mas, se nos casos dos filmes anteriormente referidos é o estatuto ontológico do indivíduo que é questionado ou afirmado de uma forma denotativa, clara, noutros casos este sentido tem de ser inferido e a narrativa não pela literalidade mas enquanto metáfora¹²⁸. Daí deriva a potencial riqueza textual da ficção científica e o seu carácter alegórico. A luta pelos direitos civis e a fragmentação da identidade pós-moderna obriga a procurar o Outro que existe no interior do Eu, a diferença social, política, sexual ou étnica subjacente à aparente uniformidade social e cultural, capaz de originar conflitos que, de acordo com a proposta de Lévi-Strauss, conduzem ao aparecimento de narrativas que traduzam e resolvam ficcionalmente as oposições. Nessa perspectiva, poderá ler-se *Men in Black* como uma alegoria à imigração ilegal, o *ID4* uma representação dos medos relativamente à homossexualidade, o *Predator* (John McTiernan's, 1989) como tradução das ansiedades relativamente aos negros e *Species* (Ronald Donaldson, 1995) como manifestação dos receios relativos a fêmeas solteiras cujo instinto básico é procriar, destruindo homens ao longo do processo.

Em cada um dos casos referidos, a metáfora traduz as ansiedades contemporâneas acerca do multiculturalismo e das políticas sexuais e de género. Uma vez que a alteridade é construída a partir de e por oposição ao *self* ocidental (caucasiano, homem, heterossexual), estes textos permitem apropriação e leituras feministas, rácicas e *queer*, os Outros culturais que se revêem nas propostas de alteridade da ficção científica.

¹²⁸ Gregory Benford defende uma posição diferente, considerando que a alteridade na ficção científica deve ser lida como obra de arte e não como metáfora, argumentando que a necessidade que orienta o trabalho do escritor é provocar no leitor a excitação do encontro com o desconhecido, com o estranho, uma vez que o *sense of wonder* é a experiência essencial da ficção científica. *Effing the Ineffable*, in Slusser e Rabkin, 1987: 13-25.

A Mulher

A ficção científica, enquanto imaginação do futuro, permite postular um tempo em que a igualdade de gênero é uma realidade. No entanto, esse movimento imaginativo acompanha a evolução das mentalidades. Per Schelde (1993) divide a imagem feminina na ficção científica em cinco estereótipos: mulher enquanto cuidadora, enquanto produtora de crianças, como objecto sexual, enquanto ser terrenos e conservador de laços e como agente de socialização¹²⁹. Exemplifica estes esterótipos recorrendo a filmes como *The Fly* (Kurt Neumann, 1958), em que Helene é a esposa de André, o cientista cuja experiência origina a sua metamorfose em homem-mosca, e o *remake* de 1986 (David Cronenberg), em que Verónica desempenha o papel de Helene, não já como esposa, mas como profissional, confidente e amante. Helene toma conta da casa e do filho e sente-se amedrontada com o trabalho científico que o seu marido leva a cabo na cave. Veronica, por seu lado, é uma mulher independente, uma jornalista que escreve sobre ciência e acaba por escrever sobre o trabalho de Seth, o cientista com quem se envolve. No entanto, apesar das diferenças e dos quase trinta anos que medeiam os dois filmes, Helene e Verónica tornam-se meros duplos dos seus homens, definidas pela relação que têm com eles, e assumindo o papel de cuidadoras quando as experiências que leva a cabo resultam na sua própria monstrização.

O segundo estereótipo, segundo Schelde, está também presente nos dois filmes mencionados. Na versão de 1986, a questão da maternidade é colocada de modo mais ambivalente porque Veronica tem dúvidas sobre se deve ou não levar a gravidez até ao fim, mas acaba por manter a criança, assumindo a maternidade como valor e permitindo a sequelização do filme.

O esterótipo da mulher como objecto sexual está presente ao longo de toda história da literatura e do cinema. Schelde dá como exemplo de exploração deste estereótipo na ficção científica o filme *The Brain that Wouldn't Die* (Joseph Green, 1962). Neste filme, a noiva de um médico/cientista sofre um acidente e apenas sobrevive a sua

¹²⁹ No original: “women as nurturers, producers of children, sex objects, earthy and homebound beings, and socializers.” p. 71.

cabeça, que o cientista mantém com a ajuda de máquinas enquanto procura um corpo sensual para ligar à cabeça decepada. O filme não trata da questão da identidade feminina, mas do desejo masculino que fragmenta a mulher transformando-a num objecto simultaneamente afectivo e sexual.

O quarto estereótipo é o da mulher terrena, que mantém o homem ligado a si com o seu amor, e o quinto diz respeito ao seu papel enquanto agentes de socialização, já que, segundo Schelde, tradicionalmente, as mulheres têm mais medo de violar a ordem socialmente aceite, as regras da sociedade. No entanto, as últimas décadas têm abalado esta classificação, quer de forma explícita quer de forma implícita. Por exemplo, o filme *The Stepford Wives* (Bryan Forbes, 1975, com *remake* de Frank Oz em 2004) é uma dos primeiros filmes de ficção científica a abordar explicitamente o papel da mulher na sociedade contemporânea. Joanna Eberhart (Katharine Ross), uma nova-iorquina que se muda para a pequena cidade de Stepford por insistência do seu marido, estranha a docilidade das esposas que lá vivem, que assumem satisfeitas o seu papel de mães, cozinheiras e donas de casa sem qualquer outro desejo ou expectativa. Acaba por descobrir que as verdadeiras mulheres, mais independentes e inconformadas, vão sendo assassinadas pelos seus maridos e substituídas por andróides submissos. A ansiedade presente não é provocada pela tecnologia, mas pela diferença de géneros e pelas expectativas que lhes estão associadas num momento em que o movimento feminista se afirma e as mulheres reclamam para si mais do que aquilo que os estereótipos enunciados por Scheld propõem. Nos anos seguintes, a imagem da mulher e o modo como as narrativas de ficção científica a inscrevem nos estereótipos altera-se.

Uma das abordagens de dignificação das personagens femininas é a sua masculinização, transformando-as em *female man*. Um exemplo é *Brainstorm* (Douglas Trumbull, 1983), filme que explora a relação de uma cientista (Natalie Wood) com a sua criação, uma máquina que grava pensamentos, sentimentos e percepções sensoriais. Apesar de ser uma das primeiras personagens femininas no cinema de ficção científica a desempenhar um papel activo na construção da ciência e na criação de tecnologia, a sua

caracterização corresponde ao estereótipo de cientista masculino sem explorar as suas características especificamente femininas. Natalie Wood morre durante a rodagem do filme, comprometendo a sua conclusão, e o filme assume um papel relativamente marginal na história da ficção científica.

Os anos de 1970 marcam um ponto alto no tratamento do género na ficção científica com a publicação de um número significativo de textos que Joanna Russ, mais tarde, classificaria como utopias feministas, e que podem servir de fundo ao aparecimento da primeira heroína do cinema de ficção científica: Ellen Ripley.

No entanto, Ellen Ripley pode justificar-se, não pelo impacto do feminismo no modo de conceber e retratar as políticas de género, mas no facto de *Alien* ser um filme de fronteira entre a ficção científica e o terror, desempenhando Ripley o papel de rapariga sobrevivente, a *final girl* dos filmes de terror.

Talvez mais ilustrativa do que Ellen Ripley, Sarah Connor (Linda Hamilton) é uma das heroínas do cinema de ficção científica que mostra a versatilidade feminina, combinando vários estereótipos e ilustrando as alterações na percepção do papel da mulher entre a década de 1980 e a de 1990.

No primeiro filme *Terminator* (James Cameron, 1984), Sarah é uma jovem atraente, ingénua, com um aspecto quase infantil, um emprego mal pago, sem grandes preocupações além de divertir-se. A estas características acrescenta-se o facto de se instituir como objecto de amor e desejo (por Kyle Reese) e ser reponsável por gerar, cuidar e educar uma criança que será o futuro líder da humanidade. Corresponde aos estereótipos femininos, encerrando a simbologia cristã de ter sido escolhida para dar à luz o salvador, mas revela-se independente e auto-suficiente, fazendo o espectador acreditar que ela será capaz de desempenhar eficazmente o seu papel de mãe do líder da oposição humana na guerra contra as máquinas.

No *Terminator 2*, Sarah ultrapassa a imagem de jovem desprotegida. De acordo com Telotte (1995: 179), no segundo filme ela assume o estereótipo da ultrafeminista. O seu corpo torna-se musculado, uma versão feminina do exterminador que enfrentara no filme

anterior, mostrando que as oposições humano/máquina e homem/mulher podem ser superadas na figura da mulher, através da assimilação da máquina e do homem. No início do filme, Sarah está internada num asilo para pessoas com problemas mentais, onde é exibida como objecto clínico, atestando que essa superação não é isenta de custos. Apesar de ser encarada como anormal, Sarah representa a capacidade humana de modelação, de adaptação às circunstâncias, de sobrevivência em ambientes adversos e de resposta às exigências que são colocadas. Neste filme ela não é apenas a mãe de John Connor, mas ela própria é profetisa e salvadora da humanidade. Apesar da resistência física que o corpo musculado lhe confere e da aparente ausência de emoções, Sarah mostra não ter perdido a sua essência humana ao ser incapaz de matar Miles Dyson, o responsável pelo computador Skynet que conduzirá a humanidade à terceira guerra.

Passível também de uma leitura de género e da fusão entre humano e máquina é a inversão de papéis que acontece entre Sarah e o exterminador, o andróide masculino que no segundo filme se transforma numa figura paternal, a quem Sarah atribui a responsabilidade de proteger e acarinhar John Connor.

Depois de Ellen Ripley e Sarah Connor, as heroínas de acção (*action babes*) tornam-se frequentes nos vários géneros cinematográficos, substituindo as *big bosomed babes*¹³⁰ de décadas anteriores. Exemplos de sucesso são Lara Croft (Angelina Jolie) e Alice (Milla Jovovich) do filme *Resident Evil*, ambas importadas dos jogos de computador, mas também Demi Moore em *G.I. Jane* (Ridley Scott, 1997), Geena Davis em *Cutthroat Island* (Renny Harlin, 1995) ou Michele Pfeifer em *Batman Returns* (Tim Burton, 1992). Neste filme, Pfeifer interpreta o papel de Selina Kyle, uma jovem solteira tímida, que vive rodeada de gatos num apartamento ultra-feminino e que é abandonada pelo namorado por lhe ter ganho num jogo de ténis. Depois de ser atacada pelo seu chefe, Selina resolve fazer um fato e transformar-se em Catwoman, uma vingadora solitária. O drama de Catwoman é não poder amar sem

¹³⁰ Exemplo de uma BBB é Jane Fonda, no filme *Barbarella* (1967).

voltar a ser a frágil Selina, e por isso foge de Batman, contrariando o formato 'viveram felizes para sempre' e mostrando que a independência feminina ainda envolve perdas.

Apesar de o herói masculino ainda ser a figura dominante no cinema de ficção científica, representando a mulher os valores em perigo que é necessário salvar, as personagens femininas assumem cada vez mais protagonismo, desviando-se dos estereótipos propostos por Schelde ou da alteridade alegada pelas leituras feministas, e reflectindo as alterações na atribuição dos papéis de género que ocorrem na própria realidade.

Afro-americanos e Imigrantes

O *alien* também é lido em termos rácicos. Um dos primeiros textos a possibilitar essa leitura foi a série televisiva e os filmes *Star Trek*. Mia Consalino (*apud* Roberts, 2000) é uma das autoras que considera a série tacitamente racista, apesar da vontade expressa de Gene Roddenberry em representar um futuro sem discriminação. Para sustentar a sua análise, apresenta como argumentos a marginalidade da personagem Uhura e as características de Worf (e dos Klingons em geral) como representações estereotipadas do afro-americano: raça guerreira, com emoções fortes e manifestações físicas de força e poder, em contraste com o controlado, inteligente e diplomático Capitão Jean Luc Picard.

Roberts considera que Consalino não faz justiça à sensibilidade multicultural e rácica de *Star Trek*, exemplificável com a personagem Geordi, representado por LeVar Burton, um actor preto que ganhou popularidade na série *Raízes* e que não tem nenhum dos atributos estereotipados da masculinidade negra. É um especialista informático, dedicado ao trabalho, tímido, amigo de um robô e cego, o que, mais do que a cor, ocasionalmente gera alguma discriminação.

No entanto, ao longo da década de 1980 foi frequente uma demonização directa do negro. Roberts (2000) refere o filme *Alien* argumentando que o *alien* do primeiro filme tem a pele escura e é representado por um actor negro, que ataca na nave (símbolo da cidade industrial), numa mistura de violação e violência, representando o medo da classe média branca em relação à violência urbana por parte dos negros. Mais explícito é o filme *Predador*

(McTiernan's, 1989), em que o ser alienígena tem rastas, habita na selva e ataca colonos brancos de modo violento.

A partir da década de 1990 a tendência inverte-se e o cinema de ficção científica passa frequentemente a retratar o afro-americano como primitivo incorrupto, como um auxílio essencial aos heróis na recuperação dos valores centrais da humanidade.

Esta tendência está patente em filmes como *Johny Mnemonic*, em que Johny é ajudado por T-Bone (personagem representada por Ice T, um *rapper* afro-americano) e o seu grupo. Também se encontra em *Vituosity*, filme em que o próprio herói (Denzel Washington) é um afro-americano ex-polícia caído em desgraça, que põe a sua vida em risco para salvar uma mulher branca e a sua filha do assassino virtual SID 6.7, e em *Strange Days* (Katrjn Bigelow, 1995), em que Mace (Angela Basset), uma guarda-costas afro-americana, se dedica a proteger Lenny, o herói branco. Um dos sub-temas do filme é a tensão rracica, uma vez que gira em torno do assassinato de Jeriko One, um músico negro que, com a sua música e discursos, mobiliza a população de Los Angeles contra a polícia corrupta e racista.

Relacionada com a temática racial está a questão da colonização de culturas interplanetárias, por exemplo, o que é mais frequente na ficção científica e remete para a má consciência do imperialismo.

Men in Black (Sonnenfeld, 1997), lançado um ano depois de *Mars Attacks!* e *Independence Day*, é um filme de *alien* invasor, sem que isso represente um estado de colonização, mas antes uma metáfora à imigração ilegal. A premissa do filme é a de que os *aliens* já existem entre nós, disfarçados de seres humanos, podendo interpretar-se como um reflexo ou reflexão sobre as políticas de imigração dos Estados Unidos da América. Os *aliens* não são necessariamente malévolos nem benévolos, e os seus objectivos não são militares nem ideológicos. Vivem ilegalmente no planeta Terra, adoptando ou adaptando os hábitos e regras humanos, e representam um potencial perigo para a humanidade. Por isso, são monitorizados e controlados pela organização secreta *MIB*, criada extra-governamentalmente para esse fim.

Kaveney (2005) aponta outros aspectos interessantes no filme, nomeadamente o significado do preto. O filme começa com a escuridão do espaço na primeira imagem. Depois avança para o preto do carro, do fato, dos óculos e, finalmente, com o recrutamento de Jay (Will Smith), para a cor da pele. Negro é a cor da invisibilidade, do anonimato. Mas pode também ser lida como a cor da institucionalização, do poder, da vigilância. Ao contrário dos homens de preto, que, mais do que anónimos se pretendem indiferenciados, os *aliens* vestem roupas coloridas e são visualmente diferentes.

O *neuralyzer*, instrumento que apaga a memória, é também um aspecto interessante. Serve para apagar o conhecimento de que os *aliens* vivem entre nós, ou, pelo menos, para apagar o conhecimento da sua diferença. Para os humanos que não pertencem ao *M.I.B.* ou que foram neuralizados, os *aliens* são versões do humano, nunca reconhecidas como Outro. No entanto, a própria humanidade é apresentada como insignificante e pueril, não havendo uma moral clara a não ser a de que os mecanismos de vigilância e controlo permitem o funcionamento de uma realidade que não é bem o que parece. Apesar de aparentemente marginal, a questão da percepção é o tema central do filme.

Tal como acontece com a representação fílmica das mulheres, a ficção científica das décadas de 1990 e 2000 é politicamente mais correcta com a diferença cultural ou rácica, assumindo um tom multicultural, afastando-se das metáforas claras e permitindo múltiplas leituras. Mulher e negro, tomados metafóricamente ou literalmente, são actualmente representados como parte integrante do Eu e, mesmo desempenhando papéis secundários, são retratados como pares e não como lugar da diferença.

Os fenómenos migratórios são também abordados de modo diferente. Se na década de 1980 eram frequentes as narrativas de imperialismo terrestre, implicando a noção de colónias espaciais terraformadas, na década seguinte esta tendência foi-se desvanecendo, deslocando a acção para um planeta Terra cada vez mais multicultural.

A verdadeira diferença encontra-se no alienígena, no absolutamente estranho, e não no humano nas suas diferentes origens e configurações. Clones, mutantes e heróis, ainda que diferentes, permitem a reconciliação do Eu com o Outro. Apenas o alien é lugar de

diferença absoluta, do absolutamente não humano. As narrativas de hibridação humano/alien são de possessão ou de contaminação, de destruição da humanidade. Com a exceção de raros casos, situados principalmente nas décadas de 1950 e 1970, a alteridade é retratada como malévola, o verdadeiro Outro contra o qual os humanos se devem unir para defender os valores centrais, anulando as diferenças internas e congregando os esforços das várias agências de poder e conhecimento, colocadas ao serviço da causa mais nobre: a defesa da humanidade.

Tecnologia

A tecnologia, à imagem da alteridade, permite pensar as fronteiras do humano e do não-humano, mas tomando como dicotomia central as oposições humano/máquina e natural/artificial. Nestes casos, a tecnologia, nas suas diversas manifestações, constitui-se frequentemente como uma ameaça à espécie e ao modo de vida humanos e à própria natureza. Mas serve também de mediadora entre o ser humano e o que lhe é estranho, o presente e o passado ou o futuro, ou ainda entre a Terra e outros espaços, constituindo-se como dispositivo que permite o posicionamento físico e temporal da própria narrativa. Pode, por isso, ser encarada de modo positivo ou negativo, optimista ou pessimista, originando tecnofilias ou tecnofobias de acordo com as visões pessoais dos autores e as ansiedades do momento histórico de produção dos textos.

Colateral à antinomia humano/máquina, é também tratada a relação racionalidade /emoção, central no pensamento moderno e pós-moderno. A Modernidade elegeu a racionalidade como conceito a partir do qual se pensa o humano. O não humano é, por oposição, o irracional, o não pensante, o pulsional, instintivo, animal. À razão caberia a função de controlar a emoção de modo a garantir a correcção dos conhecimentos e processos mentais.

Ao longo do século XX, com a criação de máquinas capazes de assegurar as funções mecânicas de modo preciso, e as tarefas de armazenamento, tratamento e difusão de informação de forma rápida e eficaz, o núcleo identitário da humanidade foi deslocado. Já não é a racionalidade, a capacidade de produzir conhecimento correcto do ponto de vista lógico e gnoseológico, que define o ser humano. Essa passa a ser uma competência que se pode atribuir à tecnologia, ao não humano. A definição do homem pode assim deixar de ser feita por oposição ao animal e passar a fazer-se em relação ao computador. A máquina pensante, capaz de substituir o ser humano porque liberta da dimensão biológica e afectiva,

torna-se uma das ansiedades do último século. Paralelamente, dá-se uma revalorização da emoção, que passa a ser considerada inseparável dos processos mentais. Conclui-se que Descartes errara¹³¹ ao considerar que o pensamento garante a existência enquanto ser humano. Na pós-modernidade, o sentir é igualmente importante. O não humano deixa de ser aquilo que não pensa e passa a ser aquilo que, pensando, é incapaz de emoção ou sentimento. O não humano passa a ser a tecnologia criada para replicar os processos mentais humanos de modo preciso, frio e mecânico. Daí que a tecnologia desempenhe um papel tão importante numa antropologia do futuro e, como refere Bukatman (1993: 10), a ficção científica constitua um espaço de acomodação para uma existência intensamente tecnológica¹³², fornecendo versões positivas ou negativas da tecnologia, principalmente nos espaços de intersecção entre o humano e o tecnológico.

Por detrás das versões positivas da tecnologia podemos encontrar resíduos do mecanicismo moderno, que via o cosmos como uma máquina e os seres vivos como autómatos. Esta visão do mundo faz triunfar a revolução industrial do século XIX, mas gera atitudes ambivalentes em relação às máquinas. O movimento romântico e as reflexões levadas a cabo pela filosofia, por exemplo, podem ser lidos como protestos ou alertas em relação à excessiva mecanização do mundo.

Heiddeger (2002) é um dos filósofos que vai reflectir sobre a importância da técnica na vida do ser humano. Para isso recupera o étimo grego *techne*, concluindo que este designa a actividade e competências do artesão, mas também as artes e o pensamento. Estabelece que existem dois tipos de pensamento: o que medita e o que calcula. Ambos são necessários e importantes, por permitem ao homem realizar a sua existência na Terra. No entanto, considera que o mundo moderno sobrevaloriza o pensamento que calcula, aquele que rege a ciência e a tecnologia. Este pensamento converte o mundo num objecto conformado aos cálculos e previsões, e obtém resultados eficazes, instituindo-se como o

¹³¹ *O Erro de Descartes* é o título de uma das obras de António Damásio, publicada em 1995, em que defende o papel essencial da emoção nos processos mentais superiores.

¹³² No original: “*Science fiction constructs a space of accommodation to an intensely technological existence.*”

modo dominante de pensar. Mas, ao fazer uso da tecnologia, o homem descobre novas tecnologias, mais avançadas, que permitem o domínio da natureza. Ao conquistá-la para seu uso próprio, acaba por a destruir, colocando em risco o futuro do mundo tal como o conhecemos. Porque não recorre ao pensamento que medita, o *homem da técnica* não percebe que a natureza não pode ser criada duas vezes.

Para Heidegger o ser humano perde as suas raízes quando sobrevaloriza o pensamento que calcula, e ao perder as raízes perde-se a si mesmo. A solução que propõe é conciliadora. Sugere uma relação cautelosa com a tecnologia, pensando a sua essência com o pensamento que medita e sabendo dizer não aos seus objectos quando apenas os procuramos pela sedução do que já está pronto. Não implica a fuga à tecnologia ou a sua negação, mas um modo de ser que dê atenção ao mistério, que procure o sentido oculto e que permita encarar a técnica com desapego, não a considerando uma coisa em si, possuidora de uma autonomia que anule a vontade individual. É no pensamento que medita que podemos encontrar a experiência da serenidade que permite pensar a técnica na sua essência.

O cinema de ficção científica é um reflexo desta ambivalência em relação à tecnologia, cumprindo no entanto o propósito de despertar o pensamento que medita, embora o faça recorrendo a um produto da tecnologia, de consumo imediato. As narrativas, frequentemente tecnofóbicas, traduzem os medos de domínio, alienação e perda de humanidade que Heidegger sublinha, funcionando como um eco difusor das reflexões teóricas, pouco orientadas para as massas.

Telotte (1995: 170) destaca as narrativas sobre o corpo tecnologizado, seja robô, ciborgue ou andróide, por manifestarem a necessidade de retratar a ambivalência dos nossos sentimentos em relação à tecnologia, as crescentes ansiedades acerca da nossa própria

natureza e uma espécie de medo evolucionário que essas entidades tecnológicas pressagem o nosso desaparecimento¹³³.

Esse desaparecimento poderá ocorrer por destruição ou por assimilação do orgânico e do não orgânico. Esta ideia está presente no pensamento de Deleuze e Guatari (2004: 297), que afirmam que “a verdadeira diferença não está entre a máquina e o ser vivo, entre o vitalismo e o mecanicismo, mas entre dois estados da máquina que são também dois estados do ser vivo”.

A tecnologia pode, assim, ser concebida como alteridade, como lugar do não humano, como elemento opositor ou como lugar de fusão, de conciliação, de encontro do humano com uma outra dimensão da sua própria natureza. Em qualquer dos casos permite a reflexão em torno da segunda antinomia proposta por Haraway, a de humano/máquina, que envolve um posicionamento em relação aos outros binómios que lhe são adjacentes, como razão/emoção, natural/artificial, criação/criatura, liberdade/determinismo e mecânico/espontâneo.

Máquina como Outro

A ideia de que o ser humano pode ser substituído pelas máquinas, mais potentes e eficientes, não é recente. Desde o livro *R.U.R.*¹³⁴ de Karel Capek, publicado em 1921, que esse medo se encontra expresso. A palavra robô, trazida para o léxico da ficção científica por Capek, vem do checo *robot* e significa *trabalho duro* ou *forçado*. Nesta obra, homens mecânicos, criados para trabalhar, tornam-se tão competentes que suplantam os criadores.

Também o filme *Metropolis* reflecte esta concepção da máquina enquanto substituto da força de trabalho humana. Quando o cientista Rotwang apresenta o seu robô descreve-o

¹³³ No original: “The genre has tried to examine our ambivalent feelings about technology, our growing anxieties about our own nature in an increasingly technological environment, and a kind of evolutionary fear that these artificial selves may presage our own disappearance or ‘termination’.”

¹³⁴ Sigla para *Rossum’s Universal Robots*. No entanto os robôs de *R.U.R.* são andróides, máquinas antropomorfizadas, e não entidades meramente mecânicas.

como uma máquina à imagem do ser humano, mas que nunca se cansa ou comete erros. Oferece Maria como protótipo do trabalhador do futuro que tornará os humanos obsoletos. No entanto o robô irá ser usado para enganar os trabalhadores, fazendo-se passar pela humana Maria sem que desconfiem da sua natureza mecânica. O robô seduz os trabalhadores e elouquece o seu criador, revelando-se uma força destrutiva que os cidadãos da cidade acabam por queimar como se fosse uma bruxa, uma força maléfica que revela a sua estrutura metálica à medida que as chamas vão consumindo a superfície enganadoramente humana. Telotte (1995: 68) considera que o robô de *Metropolis* é uma metáfora para o poder sedutor da tecnologia¹³⁵.

A ansiedade em relação à capacidade de a máquina superar o ser humano, seja pela eficácia produtiva ou pela inteligência, é um dos temas recorrentes da ficção científica, acentuada com a criação e disseminação do computador enquanto ferramenta de trabalho que obriga a de competências técnicas específicas para ser controlado pelo ser humano comum. Esta imposição da tecnologia sobre o humano insere-se dentro de uma tendência mais geral, sublinhada por vários autores, de aumento do poder das coisas sobre os outros. Roberts (2000: 150) situa a origem deste processo na publicação de *O Capital*, de Karl Marx, que fez com que as coisas deixassem de ser apenas coisas e passassem a ser bens, impondo-se como desejo. A este fetichismo dos bens chamou-se reificação, palavra que significa coisificação, ascensão das coisas ao estatuto de seres, garantindo-lhes poder sobre os humanos. As coisas, enquanto produtos da tecnologia, e a tecnologia ela própria enquanto bem, conduzem a reconfigurações do mundo e concepções de humano que obrigam imaginação a ir criando cenários para as múltiplas possibilidades de combinação entre as categorias em jogo.

Computador

A questão central nos filmes que abordam o computador é o perigo de criar máquinas inteligentes que possam facilmente suplantar os seus criadores, a ansiedade com

¹³⁵ No original: “The robot here becomes a metaphor for the seductive play of technological power.”

criação artificial de uma inteligência livre da interferência das sensações e dos sentimentos, de uma racionalidade pura e, por isso, superior, obrigando a deslocar para a emoção a essência do ser humano.

Os computadores são máquinas que incorporam as leis básicas do pensamento, funcionando de acordo com a lógica booleana que reduz todas as instruções a um conjunto de oposições binárias verdadeiro/falso, evitando as ambiguidades das linguagens naturais. A sua imposição enquanto regulador do quotidiano nas esferas profissional e doméstica vai originar, a partir dos anos 1970 e até aos nossos dias, um conjunto cada vez maior de narrativas que abordam as crescentes ansiedades acerca do lugar do ser humano num mundo regulado pela informática.

De acordo com Scott Bukatman (1998: 259), a ficção científica tem a função de dramatizar a sobreimposição da tecnologia. Nas suas palavras:

“O computador sozinho é narrado como uma extensão prostética, como uma substância adictiva, como um espaço para entrar, como uma intrusão nas estruturas genéticas humanas, e, finalmente, como substituto do humano num mundo pós-humano (o computador é justaposto ao humano; é sobreimposto ao humano e, no limite, supera o humano).”¹³⁶

O primeiro filme a tratar seriamente a questão da sobre-imposição dos computadores em relação aos humanos é *2001: A Space Odyssey*, de 1968, seguido de *Colossus: The Forbidden Project* (1970), *The Demons Seed* (1977) e *Wargames* (1983), que exploram o perigo de as mentes mecânicas poderem superar e substituir o ser humano.

HAL 9000, designação construída a partir das letras que se seguem a I, B e M, o computador de *2001* é, talvez, um dos computadores malévolos mais conhecidos da história do cinema. Mas o filme é complexo e a sua análise conduz a diversas interpretações. Traça a história da humanidade e da sua relação com a tecnologia. A odisseia espacial começa com o osso que é lançado ao ar e, numa elipse fílmica, se transforma num satélite orbital. A ideia

¹³⁶ No original: “The computer alone is narrated as prosthetic extension, as an addictive substance, as a space to enter, as a technological intrusion into human genetic structures, and finally as a replacement for the human in a posthuman world (the computer is juxtaposed to the human; it is superimposed upon the human, and ultimately supersedes the human).”

que se pode inferir é a de que o humano cria a tecnologia, mas é ela que permite a evolução da humanidade, transformando a relação criador/criatura numa correlação dialéctica. Essa correlação conduz o humano e a máquina à infinitude do espaço. As máquinas são agentes de mediação entre a finitude humana e o infinito uma vez que os astronautas são fisicamente inaptos para manter uma relação directa com o cosmos envolvente, retratado por Kubrick como um organismo vivo.

O futuro parece perfeito e asséptico. A brancura da nave Orion contrasta com o negro do espaço e o azul da terra, sublinhando a diferença entre o natural e o artificial e sugerindo a vitória da artificialidade. Os humanos assemelham-se também a máquinas e aparecem desligados, sem laços físicos ou psicológicos entre si.

Com o evoluir do filme, as máquinas deixam de ser meras ferramentas. Desenvolvem consciência e transformam-se em Outro. Vão parecendo cada vez mais grotescas e o confronto humano/máquina dá-se quando HAL entra em guerra com os astronautas, matando-os.

A partir deste ponto, o filme começa a tratar da vulnerabilidade da natureza orgânica do homem e da humanidade da máquina, que se expressa na manifestação de sentimentos. Quando o astronauta Bowman desliga HAL 9000, este pede-lhe para não o matar porque tem medo de morrer, mostrando que nem a racionalidade mecânica está livre da emoção.

O último segmento dá uma nova chave de leitura ao filme. A viagem de Bowman no espaço transforma-se numa viagem no tempo. Os grandes planos dos olhos de Bowman sugerem a possibilidade de uma visão directa do universo, já não mediada pelas janelas, vigias e ecrãs da tecnologia. Bowman vê sucessivas versões, cada vez mais velhas, de si, até ser mostrado o astronauta deitado na cama, no fim da vida, e uma névoa brilhante, contendo a imagem de um feto, substitui a imagem anterior. O quarto dá lugar ao espaço aberto e volta a ver-se a lua e a Terra, e a criança envolta na névoa avança em direcção ao espectador, deixando para ele a atribuição de significado final ao filme e a esperança de um novo estágio de evolução, sem esclarecer, no entanto, qual o papel da tecnologia nessa nova fase.

Já na década de 1980, em plena guerra fria, o filme *Wargames* (1983), de Harold Schneider, traduziu as ansiedades em relação à informatização dos vários domínios da realidade, do lazer aos palcos de guerra. A personagem principal é David (Matthew Broderick), um adolescente normal que escapa ao tédio da vida quotidiana usando o seu computador. Numa época anterior à difusão da *internet*, David acede a outros computadores através de uma linha telefónica e de um programa informático, alterando as suas notas escolares, conseguindo bilhetes para Paris e tentando roubar os planos para um novo jogo informático. Inadvertidamente, acede aos computadores do sistema de defesa e desencadeia um conjunto de procedimentos de ataque e defesa que terminariam numa guerra mundial, que o próprio David acaba por impedir.

O filme retrata dois dos medos da década de 1980: a ameaça nuclear e crescente dependência dos computadores na execução de tarefas cada vez mais importantes.

A ideia de que os computadores gerariam auto-consciência conduz a um conjunto de narrativas sobre o existencialismo maquínico, embora estas acabem por tender para uma antropomorfização, originando a figura do ciborgue, muito explorada ao longo dos anos de 1980. Na década seguinte torna-se frequente a noção de inteligência artificial, propondo seres informáticos, normalmente desincorporados e frequentemente malévolos, que possuem as características humanas sem as limitações impostas por um corpo, como é o caso de SID 6.7, o criminoso de *Virtuosity* (Brett Leonard, 1995) que resulta da conjugação das personalidades de duzentos criminosos.

Robôs

As oposições humano/mecânico e natural/artificial, tal como são retratadas na ficção científica, não são necessariamente de oposição. Podem ser de complementaridade ou de submissão da máquina, apresentada como um poder controlado ao serviço da humanidade. Os robôs são normalmente as entidades que permitem esse tipo de relação. Ao contrário dos computadores convencionais, têm mobilidade, o que lhes dá maior antropomorfismo, mas mantêm um aspecto mecânico, não se colocando, por isso, a questão da determinação

da fronteira entre os dois conceitos em oposição. São lugares do não humano, são criações, são máquinas programáveis que desempenham tarefas de um modo mais eficaz e dócil do que os humanos.

Isaac Asimov é um optimista em relação à tecnologia e, em 1941 enuncia as três leis da robótica, publicadas pela primeira vez nos contos *Reason and Liar*, integrados mais tarde na colectânea *I, Robot*. Estas leis servem para proteger o homem das suas criações e promovem a imagem do robô como bom escravo e não como ser malévolo. Assim, de acordo com a primeira lei, *um robô não pode ferir um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra algum mal*; a segunda diz que *um robô deve obedecer às ordens que lhe sejam dadas por seres humanos, excepto nos casos em que tais ordens contrariem a Primeira Lei*; e a terceira e última lei define que *um robô deve proteger a sua própria existência desde que tal protecção não entre em conflito com a Primeira e Segunda Leis*¹³⁷.

Um dos robôs mais famosos do cinema é Robby, do filme *Forbidden Planet*, realizado por Fred M. Wilcox em 1956 e inspirado na última peça escrita por William Shakespeare, *The Tempest*. A figura central da peça é Prospero, um mágico exilado numa ilha na companhia da sua filha Miranda. Na ilha, encontram Caliban, um ser monstruoso, e Ariel, um espírito assexuado com o dom de se transformar em água, ar ou fogo e que tinha sido aprisionado numa árvore pela bruxa da ilha, Sycorax, até Prospero o libertar com a sua magia. Os dons de Prospero e Ariel conseguem provocar o naufrágio do navio onde viajavam os responsáveis pelo exílio de Prospero, trazendo-os até à ilha onde são atormentados pelos poderes do mágico.

A acção de *Forbidden Planet* situa-se no século XXIII. Uma nave navega sobrevoa uma colónia terrestre de que não havia notícias há mais de vinte anos. A nave aterra no planeta que é habitado por Morbeus, um cientista especializado em linguística que vive com a sua filha, Altaira, e Robby, o robô, que desempenha o papel que na peça de Shakespeare cabe a

¹³⁷ No original: “1) a robot may not injure a human being or, through inaction, allow a human being to come to harm; 2) a robot must obey the orders given by human beings, except where such orders would conflict with the First law; 3) a robot must protect its own existence as long as such protection does not conflict with the First or Second law.” in Clute e Nicholls, 1993: 1018.

Ariel, Morbeus e Altaia são os últimos representantes dos Krell, habitantes do planeta que projectaram a sua mente colectiva, todo o conhecimento acumulado e valoração moral, numa máquina. As forças representadas por Caliban correspondem no filme à materialização do *Id* freudiano, lembrando que, na base da humanidade está a animalidade. Os outros habitantes de Altair IV haviam morrido porque no decurso do seu desenvolvimento alcançaram um ponto em que tornaram materiais os seus próprios pesadelos. O poder de Morbeus tornou-se claro quando um monstro começa a atacar a tripulação da nave, percebendo-se mais tarde que era o *monstro do id* do próprio Morbeus, activado pela máquina existente no planeta e alimentado pela inveja e ciúme que provocara a atenção da sua filha nos homens recém-chegados.

Mas apesar de Robby, o robô dócil, se ter tornado um dos ícones do cinema de ficção científica, a sua importância no desenrolar da narrativa é reduzida, como é a dos robôs mais conhecidos da história do cinema de ficção científica (ainda que no formato *space opera*): *C3PO* e *R2D2*, os robôs ao serviço das forças do bem dos filmes *Star Wars*. A sua relevância não vem dos seus atributos enquanto robôs, mas de se constituírem como contraponto cómico.

Também Gort, o memorável robô de *The Day the Earth Stood Still*, é uma entidade protectora, apesar do seu potencial destrutivo. São ambas extensões do homem de lata do *The Wizard of Oz* (Victor Fleming, 1939), são instrumentos, servos obedientes, máquinas sem coração equipadas para auxiliar o homem nas tarefas quotidianas e na exploração do espaço, mas ainda assim podem representar uma ameaça, na medida em que todos os escravos constituem uma ameaça para os senhores que os dominam.

Um dos filmes que joga com a ambivalência da figura do robô é *I, Robot* (Alex Proyas, 2004), baseado no conto de Asimov. A história decorre em Chicago no ano de 2035, num futuro em que os robôs se tornaram auxiliares comuns. Del Spooner (Will Smith) é um agente da Polícia de Chicago que se sente incomodado com a presença dos robôs na vida quotidiana, principalmente depois de ter sido salvo por um em detrimento de uma criança de doze anos, vítima do mesmo acidente, por apresentar mais probabilidades de sobreviver.

Nesse acidente, Del Spooner perde o braço esquerdo e parte do tronco, que são substituídos por uma prótese robótica desenvolvida pelo Dr. Alfred Lanning (James Cromwell), um cientista da U. S. Robotics cujo aparente suicídio é investigado pelo detective. Spooner acha que o cientista foi assassinado por um robô chamado Sonny. Com a ajuda de Susan Calvin (Bridget Moynahan), uma psicóloga de robôs, procura resolver o mistério, descobrindo que os robôs do novo modelo NS-5 estão a destruir os robôs de modelos anteriores, que agem em obediência às leis da robótica.

Os NS-5 dão início a uma guerra entre humanos e robôs, e Spooner descobre que o responsável é VIKI (*Virtual Interactive Kinetic Intelligence*), o computador da U. S. Robotics, a que foram atribuídas as funções de programação dos NS-5 e o controlo das infra-estruturas de Chicago. Apesar de ter sido programada de acordo com as leis da robótica, sua inteligência artificial evoluiu, levando-a a concluir que, para proteger os humanos seria necessário sacrificar alguns. No final, VIKI é desactivada com a ajuda de Sonny e a humanidade é salva dos robôs comandados pelo computador, restabelecendo o *status quo* original do robô enquanto auxiliar.

Os robôs, não sendo figuras de intersecção entre humano e máquina, são personagens da ficção científica situados numa época em que essa dicotomia ainda tem fronteiras definidas. A máquina, podendo ter inteligência e corpo, não esconde a sua natureza, constituindo-se como instrumento, como extensão do humano, reflectindo o optimismo da robótica em libertá-lo das tarefas rotineiras e mecânicas. É nas figuras do andróide e do ciborgue, menos ancoradas à realidade e, por isso, passíveis de maior liberdade imaginativa, que as fronteiras se diluem e a hibridação se concretiza, permitindo reflectir de modo mais fértil a relação entre o Eu e a máquina.

Máquinas como Eu

Identificando a noção de Eu como humano, as narrativas em que a máquina pode ser entendida como Eu são aquelas em que a sua natureza maquínica não é imediatamente

revelada. Enquadram-se nessa classe os andróides, que são máquinas desenhadas para parecerem humanos. Representam a fusão da tecnologia com a humanidade, e os ciborgues, que são humanos compostos por próteses mecânicas. Enquanto os computadores e os robôs se contêm no interior da fronteira que separa as máquinas dos humanos, as máquinas que se assemelham ao humano ou o humano que se comporta maquinicamente dissolvem a dicotomia e revelam a fluidez das duas categorias. Apagando as distinções físicas entre homem e máquina, colocam-se as questões da identidade e da definição dos conceitos de humano e máquina, e até do próprio corpo enquanto lugar de crise.

A preocupação com essas entidades de fusão, máquinas que se assemelham a humanos ou humanos compostos de tecnologia, mais uma vez se pode relacionar com a questão da simulação, tal como é colocada por Braudillard. Ela reflecte as preocupações com a tecnologia, mas também nos interpela enquanto *constructos*, enquanto duplos humanos e enquanto criadores da tecnologia que nos imita e limita ou liberta.

Andróides

Os andróides são máquinas feitas para parecer humanos. Apresentam claras vantagens: não têm necessidades físicas nem se espera que tenham dramas psicológicos ou existenciais, não têm história nem destino e estão sujeitos a um controlo que os desobriga de decisões ou escolhas que envolvam valores, características que lhes permitem superar os seus criadores em múltiplos aspectos, embora lhes falte o que poderemos designar por 'alma'. No entanto esta noção pode ser problematizada.

Um dos primeiros filmes a abordar esta questão de forma complexa foi o filme de baixo orçamento *The Creation of the Humanoids* (Wesley Barry, 1962). O filme retrata um mundo pós terceira guerra mundial, em que os humanos reconstroem as cidades com a ajuda de humanóides, os *clickers*. A justificação para dar forma humana às máquinas é o facto de os humanos acharem psicologicamente mais suportável trabalharem lado a lado com máquinas que se lhes assemelhem, mas estas vão abolindo a fronteira que as separa dos seus criadores e acabam por exigir os mesmos direitos, até porque, num mundo em que a

humanidade está quase extinta e infértil, as máquinas vão aumentando através da duplicação dos corpos daqueles que morrem.

O protagonista é Kenneth Cragis (Don Megowan), um membro da Ordem da Carne e Sangue que se opõe aos direitos das máquinas. Kenneth acaba por descobrir que ele próprio é um humanóide e submete-se a uma operação que lhe permite ascender à classe R100, categoria em que os andróides se tornam férteis e capazes de procriar naturalmente, anulando uma das diferenças essenciais entre humanos e máquinas e afirmando a conciliação entre os dois conceitos.

Mas é o filme *Blade Runner* que aborda de modo mais memorável para a história do cinema de ficção científica as questões de saber qual o estatuto ontológico de um ser criado pelo homem e onde situar a fronteira entre sujeito e objecto, humano e artificial, liberdade e determinismo.

Baseado na novela de Philip K. Dick *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, o filme de Ridley Scott cria um universo com inspirações da banda desenhada de Moebius e do *film noir*, influência que se manifesta também nos dispositivos narrativos utilizados, como a narração em *voice over*, na concepção das personagens, nomeadamente do detective Rick Deckard e de Rachel, e no guarda roupa escolhido.

Os andróides no filme *Blade Runner* têm a designação de replicantes, réplicas construídas, segundo o seu criador, para serem mais humanas do que os humanos. Criados pela *Tyrell Corporation* para servir nas colónias exteriores, são declarados ilegais no planeta Terra, sob pena de morte imediata.

Os replicantes podem classificar-se como *humanos sintéticos*, máquinas que respiram, sangram e morrem como os humanos, e por isso impossíveis de identificar. Para os detectar, existe um teste, a escala de Voight Kampff que, através do olho, mede a empatia das respostas dadas a um conjunto de questões. O teste coloca a fronteira entre o humano e o não humano na capacidade de sentir. Mas os replicantes são capazes de desenvolver emoções, por isso lhes é dado um limite de vida de quatro anos. São os *blade runner*, a força policial responsável por detectá-los e abatê-los, quem se mostra incapaz de sentir empatia. É

esta inversão que torna o filme inovador e que lhe garante a actualidade. A definição de máquina enquanto entidade lógica e racional por oposição ao humano emocional e empático, presente por exemplo em Ash, o andróide do filme *Alien* realizado por Ridley Scott três anos antes de *Blade Runner*, é agora invertida. Quer Rick Deckard, o *blade runner* que tenta matar os replicantes revoltosos, quer Tyrell, o criador dos replicantes, são humanos menos humanos que os replicantes.

Apenas Sebastian, o engenheiro precocemente envelhecido, é apresentado de modo claramente positivo, mas ainda assim preferindo a companhia das suas criações à dos outros humanos. O paralelismo entre Sebastian e Geppetto vem sublinhar a infantilidade dos replicantes, que têm uma esperança de vida de quatro anos. Combinam ingenuidade com implacabilidade e instituem-se como um *id* a ser confrontado com as regras e limites que lhes são impostos. O bom pai Geppetto/Sebastian é o contraponto de Tyrell, o deus sem compaixão, indiferente ao destino das suas criações.

Blade Runner é também um filme sobre a questão da vida e da morte, da mortalidade e da transcendência. A causa da revolta dos replicantes é a sua finitude e o seu regresso à Terra é para confrontar o seu criador e pedir mais tempo de vida. No final do combate entre Deckard e Roy, a questão é estendida à metafísica quando Roy, antes de morrer, pergunta para onde irão todas as suas memórias, “perdidas no tempo como lágrimas na chuva”¹³⁸.

A fusão entre humano e máquina é a proposta do filme, explícita na relação entre Deckard e Rachel, uma replicante Nexus 6, o modelo a quem foram implantadas memórias para que não tivesse consciência da sua artificialidade. De acordo com Scott Bukatman (1997: 81), a questão do estatuto de Deckard enquanto humano, que se coloca principalmente na versão do realizador, é secundária. Serve, sobretudo, para obrigar o espectador a pensar sobre o seu próprio estatuto, enquanto ser humano. Se Deckard fosse

¹³⁸ No original: “I’ve seen things you people wouldn’t believe... Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I’ve watched C-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate. All those moments will be lost in time, like tears in the rain. Time to die.”

replicante, o filme perderia a moral, a dicotomização deixaria de existir e, conseqüentemente, a sua superação não poderia acontecer.

O filme de Steven Spielberg, *Artificial Intelligence* (2001) retoma a questão da auto-consciência da artificialidade mecânica e da emoção enquanto traço definidor aplicável também às máquinas, numa narrativa 'pinóquiana', centrada num andróide criança que se julga menino e mantendo o tom predominantemente otimista em relação à alteridade, característico de filmes anteriores, como *E.T.* e *Close Encounters of the Third Kind*.

Um andróide que se apresenta de um modo diametralmente oposto dos replicantes de *Blade Runner* ou de *Artificial Intelligence* é o exterminador do filme *The Terminator* (James Cameron, 1984). Retomando a dicotomia humano/máquina, o filme mantém solidamente a oposição, não deixando dúvidas sobre a malevolência da tecnologia.

Tal como em *Blade Runner*, a acção de *The Terminator* passa-se em Los Angeles, num futuro relativamente próximo, onde duas figuras masculinas aparecem do nada, geradas por *flashes* de luz. Uma delas é uma máquina envolvida em tecido orgânico, o T800, que tem como missão matar uma mulher, Sarah Connor, enquanto a outra personagem, Kyle Reese, é um humano que tem por objectivo evitar essa morte. Os dois seres foram enviados de um futuro em que as máquinas, ao serviço das potências envolvidas na terceira guerra mundial, decidiram acabar com a raça humana. A guerra do futuro já não é entre humanos, mas entre humanos e máquinas. Elas representam o Outro, o inimigo cujo traço distintivo é, mais uma vez, o excesso de racionalidade e a ausência de emoções, aliados à resistência e indestrutibilidade metálica que se contrapõem à fragilidade do corpo humano.

O exterminador não é uma criação humana, mas uma máquina de segunda geração, um andróide criado pela máquinas para se poder infiltrar entre os humanos sem ser detectado. O humano criou a máquina, que criou outra máquina para destruir o humano. Esta mediação criadora permite mais facilmente atribuir-lhe o estatuto de *alien*, de ser puramente mecânico que cumpre a sua missão sem empatia e emoção. O conceito proposto

é o de *tech noir*¹³⁹, de tecnologia malévola ou disfuncional, encontrando-se o filme cheio de dispositivos que não funcionam e, por isso, se tornam aliados do exterminador na sua missão destrutiva: Sarah não consegue comunicar com a polícia no momento em que está a ser perseguida porque o telefone está avariado ou porque as linhas estão ocupadas; não consegue avisar a colega porque esta tem o atendedor ligado e está de auscultadores; e o psiquiatra da polícia não vê o exterminador entrar na esquadra porque o seu *beeper* dispara nesse momento.

O filme termina com a destruição do exterminador e com a certeza de que o presente seguirá o seu curso até ao futuro original, mantendo o tom tecnofóbico para além da resolução do conflito. A sequência, lançada em 1992, reintroduz Arnold Schwarzenegger como exterminador, mas desta vez programado pelos humanos com o objectivo de proteger Sarah Connor e o seu filho John, futuro líder da resistência humana. Este espírito revisionista em relação à tecnologia está patente noutros filmes que denotam uma abordagem mais optimista em relação aos andróides, dando às máquinas um papel de cuidador. No caso do exterminador, a função protectora da máquina é tornada explícita pelas palavras de Sarah Connor que, num mundo incerto, a elege como o melhor pai para o seu filho John¹⁴⁰.

No entanto, esta reconciliação humano/máquina é relativa, uma vez que o oponente continua a ser um andróide, o T1000, um novo modelo criado pelas máquinas com o mesmo propósito de matar Sarah e John Connor, feito de metal líquido e capaz de assumir a forma dos humanos em que toca, tornando obsoleto o T800. Esta tecnologia, aparentemente sem estrutura ou mecanismo, coloca o T1000 numa categoria muito mais alienígena, mais distante daquilo que é hipoteticamente concebível dentro do paradigma epistemológico existente. De acordo com Telotte (1995), este ciborgue representa uma nova espécie de

¹³⁹ *Tech Noir* é o nome do bar nocturno onde Sarah tenta esconder-se do exterminador.

¹⁴⁰ Nas palavras de Sarah: “*Watching John with the machine, it was suddenly so clear. The terminator wouldn't stop, it would never leave him. It would never hurt him or shout at him or get drunk and hit him or say it was too busy to spend time with him. And it would die to protect him. Of all the would-be fathers that came over the years, this thing, this machine, was the only thing that measured up. In an insane world, it was the sanest choice.*”

ameaça tecnológica, um ser mecânico que não revelará a sua essência porque é apenas superfície, sem forma definida ou interior que possa indiciar a sua natureza tecnológica. Para o autor, o amorfismo ou polimorfismo do *T1000* ilustram a dificuldade em perceber e avaliar o mundo para além das superfícies observáveis que são oferecidas pela tecnologia, conduzindo uma vez mais à noção de simulacro proposta por Baudrillard.

Constance Penley (Penley *et al*, 1993: 66) considera que o filme não avança com uma oposição entre homem e máquina, numa revisão da oposição romântica entre o orgânico e o mecânico, exactamente porque o exterminador é um híbrido, parte homem e parte máquina. Este argumento aplica-se sobretudo ao segundo filme, em que parece claro que o ser mecânico, à imagem dos andróides de *Bade Runner*, é capaz de uma humanidade superior aos humanos, embora sem a auto-consciência e revolta contra os seus criadores que estes manifestam, assemelhando-se, por isso, aos robôs da história do cinema que acatam de modo acrítico as leis da robótica de Asimov. Poderá acrescentar-se que o *Terminator 2* propõe que a tecnologia só se pode vencer com tecnologia, não a mais recente e avançada, mas a mais datada e dócil. Assimilada e humanizada a tecnologia do presente, a tecnologia do futuro continua a ser geradora de ansiedade.

Ciborgue

As oposições e dilemas referidos em relação aos andróides colocam-se também relativamente aos organismos vivos que implantam partes mecânicas, uma outra forma de hibridação que funde as categorias humano/máquina e orgânico/artificial.

Donna Haraway (1991: 151) reconhece o potencial da hibridação expresso na figura do ciborgue. Considera que os ciborgues, híbridos de máquinas e organismos, são criaturas que pertencem simultaneamente à realidade social e à ficção, e por isso podem considerar-se definidoras da ontologia pós-moderna. Segundo Haraway (*id.*), o ciborgue não sonha com família, não se inscreve numa narrativa edipiana, não reconhece o jardim do Éden, não provém do barro e não volta a ser pó. É uma identidade fracturada, em que se dissolvem

múltiplas antinomias, como corpo e alma, macho e fêmea, realidade e aparência, agente e recurso, construtor e construto.

Defende que os humanos, enquanto dependentes da máquina e inscritos em discursos científicos formais, são ciborgues, intersectados pela ciência e tecnologia nos seus corpos e práticas sociais. Citando:

“Na medida em que nos conhecemos quer no discurso formal (por exemplo, biologia) quer na prática quotidiana (por exemplo, a economia doméstica no circuito integrado), descobrimo-nos ciborgues, híbridos, mosaicos, quimeras. Organismos biológicos transformaram-se em sistemas bióticos, dispositivos de comunicação como os outros. Não há separação fundamental, ontológica, no nosso conhecimento formal da máquina e organismo, do tecnológico e do orgânico.”¹⁴¹

Um dos exemplos de intersecção radical entre o corpo humano e o mecanismo é apresentada no filme *Robocop* (1987), realizado por Paul Verhoeven. No filme, um polícia de Detroit (Peter Weller) é transformado em robô depois de um acidente terminal. É programado com um conjunto de normas para ser bom agente, como servir o bem público, cumprir a lei e proteger os inocentes. Este jogo de intertextualidade com as leis da robótica de Asimov tem um efeito interessante porque, na cena em que o Presidente da Câmara está a ser atacado, ele não pode defendê-lo uma vez que tem de obedecer a essas regras. No entanto, o Presidente resolve a situação gritando que ele estava despedido, o que gera um efeito cómico mas ilustra também as fragilidades da programação enquanto mecanismo que nos protege das máquinas.

O problema das fronteiras entre humano e mecânico, orgânico e artificial surge quando as memórias de Murphy, o polícia morto a partir do qual o Robocop foi construído, começam a emergir. Em pouco tempo o filme levanta as questões inerentes à sua dupla

¹⁴¹ *A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology and Social Feminism in the 1980s*, in Redmond, 2004: 158–181. No original: “In so far as we know ourselves in both formal discourse (for example biology) and in daily practice (for example, the homework economy in the integrated circuit), we find ourselves to be cyborgs, hybrids, mosaics, chimeras. Biological organisms have become biotic systems, communications devices like others. There is no fundamental, ontological separation in our formal knowledge of machine and organism, of technical and organic.” p.176.

identidade, colocando mais uma vez a emoção e a liberdade como características associadas ao humano, por oposição ao determinismo dos mecanismos programados.

O filme é seguido de duas sequelas, uma de 1990, realizada por Irvin Kershner, e outra de 1993, realizada por Fred Dekker, nenhuma com o sucesso do primeiro, mas mantendo como conceitos centrais a humanidade da máquina e o pessimismo em relação às corporações capitalistas e às forças de governo.

Mas a concepção de ciborgue na ficção científica está essencialmente associada ao movimento *cyberpunk*, e está mais ligada à literatura do que ao cinema. Um dos poucos filmes *cyberpunk*, com um argumento do próprio William Gibson, é *Johnny Mnemonic*, realizado por Don Carmody e estreado em 1995.

A acção passa-se em 2021 e o planeta Terra é um sítio violento, negro e assustador, devastado por uma doença, a NAS (*Nerve Alteration Syndrome*), que resulta do excesso de exposição à tecnologia e provoca paralisia, tremuras e morte. Neste futuro, Mnemonic é um correio que transporta informação no seu próprio cérebro, modificado de modo a receber, armazenar e descarregar informação em código informático.

Ao contrário dos filmes anteriores que abordavam a dicotomia humano/máquina, a fusão entre as duas categorias dá-se não essencialmente ao nível do corpo ou da 'alma', mas do próprio cérebro. Aqui já não se trata do perigo do computador se tornar superior ao humano, mas do humano se transformar numa extensão do computador através de implantes neurais (*wet-wired brain implants*), de se tornar um periférico, um mero dispositivo de armazenamento e transporte, a que se acede por *cranial jacking*. Para se tornar eficaz, Mnemonic teve de apagar memórias de longo prazo, perdendo a noção de identidade que se pode obter por acumulação de experiências recordadas, tornando-se exemplo ilustrativo da desorientação e fragmentação identitária que a condição pós-moderna impõe.

No decurso do filme, Mnemonic aceita um contrato que o obriga a carregar o dobro da informação que o seu implante neurológico permite, pondo em risco a sua vida. Além disso, é perseguido por terroristas e por uma corporação, ambos com o objectivo de aceder aos dados que o seu cérebro contém. Mnemonic acaba por conseguir sobreviver ao

excesso de informação que carrega no seu cérebro, derrotar os terroristas e a corporação que o perseguem, e ainda fornecer a cura para a NAS.

Apesar de se poder considerar a corrente *cyberpunk* como pro-tecnológica, como um modo de ver e representar o mundo que dá prioridade ao tecnológico sobre o psicológico ou o físico, e como uma recuperação da *hard science fiction*, não será de negligenciar o facto de Keanu Reeves ter sido escolhido para o papel de Neo na distopia tecnofóbica da saga *Matrix*, lançada quatro anos depois, onde os humanos já não são criadores, inimigos ou instrumentos das máquinas, mas suas criações, dando origem a uma nova categoria de tecnologia: a tecnologia como cosmos.

Um outro filme em que a questão humano/máquina é equacionada é *The Net* (Irwin Winkler, 1995), embora a realidade retratada seja tão temporalmente próxima e tecnologicamente plausível que se possa questionar a sua classificação enquanto filme de ficção científica. Angela Bennett (Sandra Bullock) é uma analista de sistemas cuja vida profissional e social é levada a cabo através do computador. Quando fica na posse de um disco com informação comprometedor, é perseguida e a sua identidade manipulada, passando a constar dos registos informáticos da polícia como uma criminosa procurada.

Como sublinha Cláudia Springer¹⁴², apesar de ser cauteloso em relação à tecnologia, o filme reforça também os medos em relação ao contacto directo entre humanos, uma vez que Angela se mostra muito mais vulnerável na sua existência no mundo 'real', o que permite estender a paranóia a todos os contextos de existência e não apenas ao mundo informatizado.

Total Recall (Paul Verhoeven, 1990), baseado no conto de Philip K. Dick *We Can Remember It For You Wholesale*, também pode ser lido como uma alusão à fusão entre humano e tecnologia. O filme inicia com uma mulher a aproximar-se dos oficiais de imigração depois de uma aterragem em Marte. Responde a umas questões de rotina e tem uma convulsão, revelando que é apenas um disfarce robótico para o personagem Quaid, que tentava chegar

¹⁴² *Psycho-Cybernetics in Films of the 1990s*, in Kuhn, 1999: 203-218.

a Marte sem ser detectado. Telotte (1995: 152) considera que esta cena resume o padrão da ficção científica das últimas décadas, mostrando robôs e ciborgues a revelarem espírito humano e a lembrarem-nos que, apesar de uma história de auto-repressão, o mesmo espírito habita em nós¹⁴³.

Máquina como Cosmos

Intersectando as categorias de Tecnologia e Espaço, pode ainda considerar-se a máquina como o cosmos, uma matriz a partir da qual a realidade se percepção ou vivência.

Matrizes e Inteligências Artificiais

No final dos anos de 1990, com a crescente virtualização da realidade, vários são os filmes que se centram na capacidade tecnológica de mediar a experiência do mundo, como *Strange Days* (Kathryn Bigelow, 1995), *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999), *Thirteenth Floor* (Josef Rusnak, 1999) e *Matrix*, filmes que se enquadram na categoria que Springer (*id.*) designa por *cyberthrillers*.

A primeira noção estruturada da tecnologia enquanto matriz de existência real surge no livro *Neuromancer*, de William Gibson, publicado em 1984. Inserido na corrente *ciberpunk*, Gibson apresenta um universo em que inteligências artificiais convivem com espíritos electrónicos e pessoas equipadas com diversos implantes e próteses num espaço virtual, o ciberespaço. No *Neuromancer* a tecnologia sobrepõe-se ao humano, o artificial domina o natural. Os humanos submetem-se a transformações para melhorar as suas capacidades físicas, sensoriais e intelectuais, e podem ter uma existência na matriz que vai para além da vida física, ser electronicamente imortais. Humano e máquina passam a ser

¹⁴³ No original: “the human from within the robot (...) literalizes the pattern our science films of the last decade have been playing out on larger scale, as they tell of and remind us, despite a long history of self repression, of the similar spirit that dwells in us as well.”

categorias indistintas. Os humanos, ainda que melhorados por acção da tecnologia, tornam-se meras células ou unidades de dados de um sistema informático global.

Johny Mnemonic passa para o ecrã o universo gibsoniano, a noção de humano enquanto habitante de uma realidade virtual, informatizada, enquanto extensão da tecnologia, mas é com trilogia *Matrix* que a tecnologia é assumida como matriz sustentadora da existência humana.

Matrix é um texto multireferencial, que conjuga tecnofobia com mitologia, religião, filosofia e um estilo visual *comic book*. Esta fusão está patente de uma forma explícita na escolha dos nomes: Morpheus, deus do sono e dos sonhos, Trinity, uma alusão à tripla natureza do Deus cristão, Anderson, o filho do homem, Cypher, o traidor que desejava voltar a ser um número na matriz, Neo, o novo, anagrama de *One*, Logos, uma das naves humanas, e ainda Oracle, Architect e Keymaker, nomes de programas informáticos permeáveis às duas realidades: a real e a matriz informática.

A questão da dicotomia humano/máquina é levada ao extremo da tecnofobia. As máquinas dominam num futuro em que os humanos servem para gerar o calor e energia que as alimenta, com os seus corpos ligados a um sistema de recolha e transformação de energia e as suas mentes a um programa informático que lhes fornece a ilusão de existência num mundo 'real'. O profundo desprezo das máquinas pelos humanos é expresso pelo agente Smith, que classifica a humanidade como um vírus, uma doença, o cancro do planeta¹⁴⁴.

As dicotomias presentes no filme, partindo do eixo humano/não humano-máquina, obrigam também à reflexão sobre as oposições colectivo/individual, emoção/razão, realidade/virtualidade, aparência/essência e visão/compreensão, conduzindo o espectador

¹⁴⁴ No original: "I'd like to share a revelation that I've had during my time here. It came to me when I tried to classify your species and I realized that you're not actually mammals. Every mammal on this planet instinctively develops a natural equilibrium with the surrounding environment but you humans do not. You move to an area and you multiply and multiply until every natural resource is consumed and the only way you can survive is to spread to another area. There is another organism on this planet that follows the same pattern. Do you know what it is? A virus. Human beings are a disease, a cancer of this planet. You're a plague and we are the cure."

através de uma dúvida cartesiana para lhe propor a solução platônica da existência de um outro nível de realidade.

No entanto, tal como nos filmes anteriormente referidos, especialmente no *Terminator 2* e no *Matrix*, a tecnologia é combatida com tecnologia, eventualmente mais velha, menos eficaz, menos inteligente e sem autonomia em relação aos humanos que a controlam, mas um auxiliar indispensável ao sucesso dos humanos na sua guerra contra as máquinas, o que permite reafirmar que, nas últimas duas décadas, o cinema de ficção científica explora não apenas os perigos da dependência do homem em relação aos instrumentos, mas, colateralmente, a impossibilidade de estabelecer oposições definitivas entre os dois termos da dicotomia.

Naves Espaciais

Um outro tipo de narrativas, relativamente marginal, que trata a tecnologia como cosmos são aquelas que se centram na nave. Como refere Vivian Sobchack¹⁴⁵, a nave, sendo um dos ícones da ficção científica, não tem um sentido unívoco e consistente. Além de significar que a acção se passa num tempo futuro ou num espaço distante, o significado que a nave assume no filme é variável.

As naves enquanto dispositivo tecnológico são muito importantes. Têm o estatuto de quase personagem uma vez que representam as possibilidades tecnológicas imaginadas, enquanto extensão instrumental do homem.

Um dos primeiros filmes de ficção científica enquanto género auto-consciente, *Destination Moon* (1950), é uma narrativa centrada na construção de um foguetão que permite levar os norte-americanos à lua. Neste filme, a nave é o resultado visível da tecnologia, encarada de forma positiva, optimisticamente, originando uma narrativa tecnofílica. Produzido por George Pal, baseia-se na novela *Rocketship Galileo*, de Robert Heinlein, publicada em 1947, e inaugura um ciclo de filmes que se prolongará até à década seguinte. No livro, um cientista e três estudantes de liceu constroem um foguetão atómico e

¹⁴⁵ *Images of Wonder: The Look of Science Fiction in Redmond*, 2004: 5

fazem o que julgam ser a primeira viagem à lua. Uma vez lá, descobrem nazis, uma base de foguetões e planos para um ataque com mísseis atômicos.

Na adaptação cinematográfica de Pal, em conformidade com o novo contexto geopolítico, a ameaça já não são os nazis mas a União Soviética, e os três rapazes da novela dão lugar ao general Thayer, ao industrial Jim Barnes e a Joe Sweeney, um técnico de rádio, explicitando as vantagens da aliança institucional entre o poder militar, a indústria e a técnica.

A necessidade de verosimilhança e a importância desta narrativa no contexto de corrida espacial, manifestam-se nas cenas de construção do foguetão, assumidas como semi-documentárias. Vários cientistas e engenheiros visitaram o set durante as filmagens, ajudando nos cálculos e estatísticas de modo a dar mais autenticidade, o que resultou num Óscar para Pal pelos efeitos especiais.

Depois de construído, e contrariando ordens de não lançamento, o foguetão é lançado com os quatro homens a bordo. No interior vê-se os homens serem empurrados contra as cadeiras devido à aceleração e experimentarem a falta de peso que os faz flutuar pela cabine. Para filmar isto, Pal criou uma cabina suspensa que podia ser virada para qualquer ângulo, com painéis que podiam ser removidos para que as cameras pudessem filmar de qualquer posição, e cabos que prendiam os homens.

Apesar dos problemas de descolagem, a nave parte de regresso à Terra com toda a tripulação e, à medida que esta vai crescendo no ecrã, pode ler-se “Isto é o fim”, seguido das palavras “do princípio”¹⁴⁶, frases premonitórias não apenas do sucesso das viagens espaciais, mas também da ficção científica enquanto género cinematográfico, uma vez que o filme é um sucesso de bilheteira e serve de inspiração para as produções que se seguem.

Mas as naves acabaram por se tornar mais do que máquinas, constituindo-se como um *locus* que exprime personalidade e carácter, representado também a fusão entre o humano e o tecnológico. Ela aparece enquanto cosmos, *habitat* da espécie humana durante a

¹⁴⁶ No original: ‘This is the end’ ... ‘of the beginning’.

sua exploração do universo, e a *Enterprise* é, provavelmente, o paradigma da nave da ficção científica no seu modo visual.

Quer a *Enterprise* de *Star Trek*, quer a *Discovery*, de 2001 são espaços tecnológicos contidos, artificiais, onde decorrem as relações humanas no seu modo futuro. São simultaneamente contentores do humano e dispositivos que permitem a conquista de outros espaços e o encontro com o desconhecido.

Uma outra forma de abordagem da nave, explorada pelo cinema de ficção científica, é expondo os seus passageiros ao terror que pode vir do exterior e contaminar o espaço humano, como acontece com o filme *Alien*. Neste casos a nave transforma-se em prisão, ganha uma dimensão claustrofóbica e assemelha-se aos espaços dramáticos do terror, às mansões assombradas com túneis e corredores escuros onde o perigo se esconde.

Finalmente as naves têm a função também de focar a atenção no cinema enquanto *medium*, jogando com o fascínio humano pela escala e pela velocidade, ou seja, pelas potencialidades da tecnologia que as poderá criar, mas também que permite dar-lhes realidade cinematográfica.

Tempo e Espaço

Espaço e tempo são coordenadas básicas de qualquer sistema de representação do mundo e da própria identidade. As relações espaço-tempo que se estabelecem no interior de diferentes sistemas de representação têm efeitos profundos sobre a forma como a realidade e as identidades são representadas.

De acordo com a tradição filosófica kantiana, tempo e espaço não são categorias naturais, mas formas unificadoras impostas pelo sujeito na sua experiência do mundo. Para Kant (1989) Tempo e Espaço são formas *a priori* da sensibilidade e não propriedades das coisas ou realidades independentes. No entanto, este idealismo transcendental pressupõe também que o sujeito nunca poderá ter conhecimento da realidade externa sem a enquadrar espacio-temporalmente, obtendo assim intuições empíricas que lhe permitem transformar a realidade em fenómeno cognoscível.

Entre as duas categorias Kant estabelece uma hierarquia, considerando que, se o espaço é condição de experiência de todos os fenómenos externos, o tempo é a condição da experiência em geral, ou seja, dos fenómenos externos e internos. Uma vez que toda a exterioridade tem de se transformar numa interioridade, o tempo ganha primazia sobre o espaço.

Também na ficção científica, o tempo será a categoria mais importante do par. Como foi anteriormente referido, a distinção entre tempo e espaço serve essencialmente para sublinhar o modo temporal da ficção científica. Um tempo não presente traduz-se na configuração ou reconfiguração do espaço, mas um espaço não familiar nem sempre obriga a um posicionamento temporal relevante para a narrativa.

A alteridade espacio-temporal, característica da ficção científica, implica a deslocação para um horizonte alternativo ao *mundo zero* do espectador, um *mundo outro* criado por manipulação do espaço e tempo, que remete para a noção clássica de *utopia*.

Conforme foi referido, o modo temporal da ficção científica não é a *utopia*, mas a *outopia*, um lugar outro situado em lugar nenhum. O mesmo se pode aplicar ao *tempo*. As narrativas da ficção científica são *oucrónicas*, decorrem num tempo outro, muitas vezes em aderência ao passado e futuro que a linha temporal nos impõe, mas que é ‘tempo nenhum’, um passado, presente ou futuro concebido à margem da história ou para além dela, como acontece nas narrativas de deslocação temporal.

Tempo

A deslocação temporal é um dispositivo frequente na ficção científica, seja para o passado (*long time ago in a galaxy far away*), seja para o futuro próximo ou distante, podendo por isso afirmar-se que o horizonte da ficção científica é omnitemporal.

O tempo mais usual da ficção científica é o futuro. No entanto a distância em relação a esse futuro pode ser maior ou menor. Nos filmes de ficção científica da década de 1950, esta distância temporal era curta ou inexistente. Os contextos dos filmes de ficção científica eram presentes possíveis, sem que as marcas temporais se expressassem em termos de reconfiguração geográfica, social, política ou arquitectónica em relação ao *mundo zero*. Ilustrativos são os filmes como *The Thing* (1951), *Destination Moon* (1950), *When Worlds Collide*, *War of the Worlds* (1953) ou *The Invasion of the Body Snatchers* (1956).

O filme *2001: A Space Odyssey* (1968) pode considerar-se o marco que conduz a uma dilatação temporal consistente na ficção científica. As narrativas das décadas de 1970 e, principalmente de 1980, passam a ser essencialmente histórias de futuro.

A tarefa de construir imaginativamente o futuro é a que melhor permite a extrapolação, a projectação de hipóteses partindo das observações empíricas do mundo actual. No entanto o futuro extrapolado não poderá ser demasiado longínquo, caso contrário a quantidade de variáveis envolvidas será tão grande e imprevisível que o futuro poderá inverter a direcção, colocando a narrativa num modo nostálgico, recorrendo a

variações de épocas históricas anteriores, reduzindo a função cognitiva envolvida na projecção epistemológica do presente.

Os futuros do cinema de ficção científica das décadas de 1980 e 1990 situaram-se predominantemente nos primeiros anos do milénio que se avizinhava, explorando os desenvolvimentos verosímeis que podiam derivar do presente empírico.

A acção de *Blade Runner* (1982), por exemplo, situa-se em 2019, um futuro a quase quarenta anos de distância em relação ao lançamento do filme, tempo suficiente para extrapolar do *mundo zero* as possibilidades de colonização do espaço, de criação de andróides, de quase extinção de vida animal, de crescimento das cidades, de afirmação do multiculturalismo, de expansão do capitalismo, de dissolução dos laços de inter-relação humana e de atomização e fragmentação identitárias. Com algumas variações na dosagem dos ingredientes, este é o cenário da maior parte dos filmes das décadas, acrescentando-se com frequência a sugestão de apocalipse, recente ou eminente, provocado por guerras (*Terminator*), por acidentes biológicos (*Resident Evil*) ou catástrofes naturais (*Armageddon*).

Viagens no Tempo

Quando a deslocação na linha do tempo, seja em direcção ao futuro ou ao passado, é alcançada através de um dispositivo tecnológico, a narrativa insere-se na subcategoria das viagens do tempo, de que é exemplo paradigmático a novela de H. G. Wells, *The Time Machine* (1895), que origina adaptações cinematográficas em 1960 (George Pal) e em 2002 (Simon Wells).

The Time Machine representa a forma mais simples da narrativa de viagem temporal. A existência de uma máquina que permite a viagem serve para ilustrar que através da ciência o homem pode dominar o tempo e encontrar-se com a humanidade nos seus vários estádios de evolução.

A questão da possibilidade de viajar no tempo obriga também a reflectir sobre as possibilidades de intervenção no curso dos eventos passados, alterando-os e criando desse modo novas possibilidades de presente. Uma das primeiras narrativas a abordar o que ficou

conhecido como *efeito borboleta*¹⁴⁷ foi o conto *A Sound of Thunder*, escrito por Ray Bradbury em 1952. Em 2005 foi feita uma adaptação cinematográfica com o mesmo nome, realizada por Peter Hyams, embora o princípio da Teoria do Caos, que afirma a dependência das condições iniciais num sistema dinâmico, tenha sido aproveitado para outros filmes, com uma narrativa semelhante à de *A Sound of Thunder*, assumindo que a mera existência de uma borboleta poderia ter efeitos profundos nos acontecimentos históricos subsequentes, como *Butterfly Effect*, filme de 2004 com realização e argumento de Eric Bress e J. Mackye Gruber. Ambos assumem que as pequenas alterações que possam ser feitas numa viagem temporal ao passado provocarão consequências imprevisíveis no mundo presente, tal como é conhecido. Nestas narrativas não é tanto a tarefa extrapolativa ou reflexiva envolvida que move a história, mas antes uma divulgação e exploração do princípio científico que está na sua base, adaptado às exigências narrativas cinematográfica de acção e romance.

Paradoxos Temporais

A exploração da possibilidade de viagem temporal para além do efeito borboleta origina os paradoxos temporais, uma relação circular entre causa e efeito que viola os princípios da lógica. Os *time loops* afirmam simultaneamente a liberdade e o determinismo e quebram a visualização do tempo como uma linha contínua.

Os filmes *Terminator* são narrativas exemplares de *time looping*. Em 2029, um cyborg assassino é mandado para 1984 para matar Sarah Connor, a futura mãe do líder da resistência, acabando assim uma guerra que nunca teria início se a missão fosse bem sucedida. Mas John Connor, o líder da resistência, envia também um humano para evitar o assassinato da sua mãe, garantindo o seu nascimento. Escolhe Kyle Reese, um dos membros da resistência, para fazer essa viagem no tempo e proteger Sarah, por quem se apaixonara através de uma fotografia que John lhe dá. “Eu vim através do tempo por ti”¹⁴⁸ é uma das

¹⁴⁷ Expressão criada por Edward Norton Lorenz (1917 - 2008), matemático e meteorologista norte-americano, pioneiro da teoria do Caos.

¹⁴⁸ No original: 'I came across time for you'.

frases que Kyle diz a Sarah pouco antes de fazerem amor e conceberem John. Kyle morre pouco depois, Sarah destrói o exterminador e parte para as montanhas para dar à luz o seu filho e esperar pelo holocausto. O filme termina na fronteira mexicana, com um jovem a tirar uma fotografia a Sarah, aquela que John dará a Kyle para poder identificar a sua mãe.

Nesta narrativa, os acontecimentos posteriores são causados pelos anteriores e estes pelos posteriores. Se John não tivesse enviado Kyle nunca poderia ter nascido. Como nasceu, a sucessão de eventos que lhe deu origem terá de ter acontecido antes. Outro paradoxo é que as competências de combate que John possui no futuro foram ensinadas pela mãe, que por sua vez as aprendeu de Kyle, que por sua vez as aprendeu com John.

O segundo filme da série acrescenta mais um paradoxo uma vez que a origem do mecanismo de defesa que desencadeia a autonomização das máquinas em relação aos humanos está no *chip* encontrado nos fragmentos do exterminador que veio do futuro no primeiro filme. Se a guerra não tivesse acontecido, a liderança de John Connor não seria necessária, logo não haveria necessidade de prevenir o seu nascimento, logo não haveria necessidade de enviar Reese para proteger Sarah, logo John Connor não poderia nascer, logo o exterminador não seria enviado e não traria a tecnologia que daria origem à guerra, transformando-se o *time loop* numa espiral.

Poderemos interrogar-nos porque é que, se era possível viajar no tempo, não foi enviado um emissário para o momento em que as máquinas são criadas, evitando esse acontecimento. Embora essa seja uma das premissas de *Terminator 2*, continua sem se perceber porque não enviam alguém para um tempo anterior, evitando toda a sequência de acontecimentos que conduz à guerra com as máquinas.

Outro exemplo de *time looping* é *Back to the Future* (1985, 1989 e 1990), produzido por Steven Spielberg e realizado por Robert Zemeckis. O filme combinou comédia, acção, romance, efeitos especiais e nostalgia pelos anos de 1950, atraindo audiência de todas as idades e transformando a viagem no tempo numa comédia. O protagonista, Marty McFly (Michael J. Fox), é um adolescente frustrado, com um pai fracassado e uma mãe insatisfeita, que passa a maior parte do seu tempo com a sua namorada Jennifer e com Doc Brown, um

excêntrico cientista que inventa uma máquina do tempo. Marty recua trinta anos e interrompe o primeiro encontro entre os seus pais, colocando em risco a futura relação e, conseqüentemente, o seu nascimento. Para evitar desaparecer, tem de convencer os seus pais que foram feitos um para o outro. Sendo uma comédia com ingredientes edipianos, Marty acaba por conseguir que o pai se afirme contra o poder de Biff, o rufia que o atormenta desde a juventude, que a mãe se apaixone pelo pai e que ambos se transformem em pessoas satisfeitas e equilibradas, permitindo que o presente se altere e os valores familiares tradicionais sejam alcançados, revelando uma matriz conservadora pouco conforme com a tradição da ficção científica.

Histórias alternativas

Outro tipo de narrativa centrada no tempo é a história alternativa, em que o tempo não é concebido como uma linha única mas como um número infinito de linhas, cada uma representando uma realidade, estabelecendo a possibilidade de viagens não apenas para o passado ou futuro, mas paralelas, num movimento de *timeslip*.

Este tipo de narrativas é mais frequente na literatura do que do cinema. Por exemplo, *Bring the Jubilee*, escrito em 1955 por Ward Moore, retrata uma América em que o Sul vence a guerra civil. A história acaba com a invenção de uma máquina do tempo em que o protagonista (um historiador) viaja para observar a batalha de Gettysburg, provocando com a sua presença uma alteração no resultado da batalha que faz com que a realidade tal como a conhecemos venha a existir.

Estas ficções têm interesse por nos mostrarem a contingência das nossas vidas, jogando mais uma vez com a oposição entre liberdade e determinismo histórico. Em termos cinematográficos um exemplo é *It Happened Here* (1966) escrito e realizado por Kevin Brownlow e Andrew Mollo, que apresenta de um modo documentário uma invasão nazi de Inglaterra.

Quando a história alternativa se centra num único indivíduo, explorando as linhas temporais paralelas, dá origem a filmes como *Sliding Doors* (Peter Howitt, 1998), *Run Lola Run*

(Tom Tykwer, 1998) ou *The Groundhog Day* (Harold Ramis, 1993), este último vagamente baseado na novela *Replay* de Ken Grimwood, publicada em 1986, em que o protagonista, Jeff Winston, morre aos quarenta e três anos com um ataque cardíaco e acorda aos dezoito anos com as memórias dos vinte e cinco anos seguintes. Faz muitas escolhas diferentes, torna-se mais rico e satisfeito e morre novamente aos quarenta e três para acordar aos dezoito com as memórias de duas vidas. A vida dele continua em *replay* até experimentar todas as linhas possíveis, mesmo uma que acaba em suicídio. Em *The Groundhog Day*, um meteorologista de uma estação televisiva local, Phil Connors (Bill Murray), é enviado para cobrir as comemorações do feriado do Dia da Marmota em Punxsutawney, Pennsylvania. O mau tempo obriga-o a ficar mais uma noite, acordando no dia seguinte para perceber que se encontra preso no Dia da Marmota, vivendo-o de múltiplas maneiras depois de ter percebido que as suas acções não têm consequências porque não existe futuro.

As viagens no tempo apresentadas no cinema de ficção científica recente não se dirigiram a um passado idealizado, mas tenderam a alterar as condições do presente, reflectindo, não apenas a insatisfação com o presente, mas a vontade de retornar a um passado que permita a sua correcção.

Ao longo da década de 1990, com a aproximação do final do milénio, os futuros foram-se tornando mais curtos. A acção de grande parte dos filmes de ficção científica centrou-se num tempo muito próximo, como aconteceu com *Strange Days* (1995), cuja acção decorre na passagem de ano para o novo milénio, *Twelve Monkeys* (1995), *The Net* (1995), *Armageddon* (1997), *eXistenZ* (1999) ou mesmo a saga *Matrix*.

Na primeira década do século XXI a tendência de encurtar o futuro mantêm-se, voltando a tratar-se, em muitos casos, de um presente possível, como em *The Island* (2005), *Godsend* (2004), *Signs* (2002) ou *War of the Worlds* (2005),

Nestas duas décadas, apesar de muita da ficção científica se situar ainda num futuro ou numa passado distantes (as prequelas de *Star Wars*, por exemplo), a tendência de encurtar a distancia temporal diminui a tarefa extrapolativa. Quanto mais próximo o futuro,

maior a plausibilidade e menor a previsibilidade, garantindo-se assim uma maior a identificação do espectador com o contexto. No entanto, os filmes referidos promovem outras formas de estranheza e novas chaves de leitura e decodificação do texto e do mundo, envolvendo tempos e espaços alternativos que se traduzem em formas de percepção alternativas.

Espaço

A conquista do espaço pareceu, durante quase um século, um dos último dos grandes desafios físicos da humanidade. A justificação para a exploração espacial era baseada nos impulsos humanos básicos de conquista territorial ou como um dos grandes desafios políticos da guerra fria. Além das vantagens práticas que a conquista de outros mundos oferecia, nomeadamente a possibilidade de substituir um planeta cujos recursos naturais são limitados, a viagem espacial pode explicar-se também por uma atracção quase religiosa: a conquista do céu, a afirmação do poder do homem, a sua expansão para além dos limites físicos a que estaria limitado. Desse modo, é natural que o espaço se tenha tornado um dos aspectos essenciais da visão de mundo científica e da ficção científica enquanto capacidade de lhe dar uma forma imaginada.

É também o espaço que permite o encontro com a diferença. O radicalmente outro, a diferença absoluta já não se encontra no planeta Terra, em que a fauna e flora se encontram catalogadas e a alteridade cultural académica e cientificamente compreendida e acomodada num leque de atitudes que face a ela se poderá ter e que vai do etnocentrismo ao multiculturalismo.

No entanto, o fim da guerra fria e a dissolução das condições políticas e sociais que alimentaram a conquista espacial, a explosão do *Challenge*, a afirmação da diferença interna na forma de movimentos sociais, políticos e culturais e a consciência dos problemas ecológicos podem apontar-se como razões que obrigam a uma deslocação da atenção e

preocupações políticas e culturais novamente para o planeta Terra, que mostra não estar tão controlado e dominado como a racionalidade científica instrumental faria antecipar. O cinema de ficção científica dos anos 1980 e, principalmente, dos anos 1990 e 2000 é sintomático desta tendência, recentrando a acção na Terra depois de décadas de filmes e séries televisivas situadas na ‘fronteira final’ do Espaço¹⁴⁹.

Utopia

A primeira forma de conjugar tempo e espaço é na figura da utopia que, como já referimos, é entendida como eutopia que implica uma eucronia, constituindo-se como um cronótopo narrativo, um espaço tempo ideal.

Segundo Penley (Penley *et al.*: 64), a entropia da imaginação utópica é a de que conseguimos imaginar o futuro mas não conseguimos conceber o tipo de estratégia política colectiva que é necessária para assegurar esse futuro. No entanto, o problema da utopia não é tanto o modo de chegar a um estado de perfeição, mas como transformar em narrativa o que acontece depois, uma vez que a utopia é estática e a imaginação narrativa envolve o conflito e a sua superação. A imaginação do futuro deverá envolver ultrapassagem de limites e conquista de fronteiras. Mas, como sublinha Michael Holquist¹⁵⁰, qualquer transformação na utopia resultará num declínio, logo a inovação será um crime na utopia. No entanto, a este respeito, Wells, em *A Modern Utopia*, distingue entre utopias estáticas e quinéticas, sendo as primeiras um estado de perfeição absoluto e as segundas apenas um estado melhor que o mundo empírico do autor. São estas e não as primeiras que interessam à ficção científica. Como refere Captain Kirk no final do episódio ‘*This Side of Paradise*’, da série *Star*

¹⁴⁹ Como referia o genérico da série e filmes *Enterprise: Space, the last frontier*.

¹⁵⁰ *How To Play Utopia: Some Brief Notes On The Distinctiveness Of Utopian Fiction*, in Rose, s/d. No original: “this society is by definition perfect, so that any change in it can result only in a falling away, a decline. Thus innovation is a crime in utopia, a sin against perfection.” p. 139.

Trek, “talvez não tenhamos sido feitos para o paraíso... talvez tenhamos sido feitos para lutar pelo nosso caminho”¹⁵¹.

Pode considerar-se que a dicotomia central que a utopia coloca em jogo é a oposição filosófica entre realismo e idealismo, entre as condições reais e as condições ideais de existência.

De acordo com Darko Suvin (1979), o campo temático da utopia é a comunidade imaginada, na qual as relações humanas estão organizadas de modo mais perfeito do que na comunidade real de que o autor parte para, num movimento de *travelling*, dar um vislumbre do panorama de uma terra longínqua¹⁵². Suvin sublinha que a utopia é uma construção literária que oferece um outro mundo imanente ao mundo humano. É um país não existente no mapa do globo¹⁵³. Para o autor, numa utopia devem encontrar-se uma alternativa radicalmente diferente para a condição sociopolítica, uma comunidade imaginada na qual as relações estão organizadas de modo mais perfeito do que na comunidade do autor, a construção ficcional de tal condição, localização ou comunidade, e aquilo que a distingue dos outros projectos utópicos. Sendo um discurso sobre de uma comunidade alternativa, deve ser um *locus* contido (vale, ilha, planeta), deve mostrar a articulação entre as várias organizações que constituem o *locus* (religião, aparelho militar, governo, economia) e o sistema hierárquico formal (há utopias autoritárias e de libertação, com classes e sem classes, mas não há utopias sem organização), e deve possuir uma estratégia dramática que permita o conflito com as expectativas do leitor¹⁵⁴. Embora formalmente fechada, a utopia deve ser tematicamente aberta uma vez que aponta para o *topos* do leitor, permitindo o *estranhamento* cognitivo, ou seja, constituir-se como uma grelha que permite uma leitura alternativa do mundo.

¹⁵¹ No original: “*Maybe we weren’t made for Paradise... Maybe we were meant to fight our way through...*”

¹⁵² Nas palavras do autor: “*Utopia operates by examples and demonstrations, deictically. At the basis of all utopian debates, in its opens or hidden dialogues, is a gesture of pointing, a wide-eyed glance from here to there, a “traveling shot” moving from the author’s everyday lookout to the wondrous panorama of a far-off land (...).*” p. 37.

¹⁵³ No original: “*It is a nonexistent country on the map of this globe.*” p. 42.

¹⁵⁴ *Ibid.*: 50.

Suvin (*id*: 49) propõe uma definição:

“Utopia é a construção verbal de uma comunidade quase-humana particular onde as instituições sociopolíticas, normas e relações individuais estão organizadas de acordo com um princípio mais perfeito do que na comunidade do autor, construção baseada no estranhamento que advém de uma hipótese histórica alternativa.”¹⁵⁵

É o enraizamento no campo das possibilidades históricas que distingue a utopia dos outros géneros literários que utilizam o estranhamento cognitivo como dispositivo. Ao contrário do mito, não tenta identificar a essência eterna dos fenómenos, mas a sua contextualização material, histórica, tendo por isso uma validade que depende do contexto de partida da narrativa. Também não propõe uma realidade com um estatuto ontológico diferente (seja superior ou inferior), mas como o estatuto ontológico igual aos do mundo empírico do criador e do leitor da narrativa: institui-se como uma realidade alternativa, que possui um espaço próprio e um tempo histórico diferente, correspondendo a diferentes normas e relações, actualizadas pela narrativa. Permite um deslocamento da realidade e obriga a um movimento de oscilação entre o mundo empírico do leitor e do autor para o *novum* da narrativa, de modo a compreender os acontecimentos descritos, e da narrativa para o mundo empírico de forma a colocá-lo numa nova perspectiva e cumprir um objectivo cognitivo e reflexivo.

No entanto, como refere Edward James¹⁵⁶, considera-se que a capacidade de imaginar um mundo melhor morre durante o século XX, vítima dos horrores da guerra total, genocídio e totalitarismo, do fim do idealismo e do cinismo e pessimismo que o substituem. Mas o argumento proposto é o de que utopia não morreu, apenas mudou de forma em relação à utopia clássica. Se, no final do século XIX, muitas das utopias propostas

¹⁵⁵ No original: “Utopia is the verbal construction of a particular quasi-human community where sociopolitical institutions, norms, and individual relationships are organized according to a more perfect principle than in the author’s community, this construction being based on estrangement arising out of an alternative historical hypothesis.”

¹⁵⁶ *Utopias and Anti-Utopias*, in James e Mendleshon 2003: 219-229. No original: “It is sometimes said that the ability of the writer to imagine a better place in which to live died in the course of the twentieth century, extinguished by the horrors of total war, of genocide and totalitarism. The genre of utopia, created unwittingly by Sir Thomas More when he published *Utopia* in 1516, died when idealism perished, a victim to twentieth-century pessimism and cynicism.” p. 219.

apresentavam variações do socialismo, propondo actividades comunitárias dentro de uma sociedade circunscrita, muitas vezes eliminando o dinheiro e a propriedade privada e assumindo a razão e a boa vontade como suficientes para manter a paz e a harmonia no seu interior da comunidade, no século XX estas utopias foram atacadas em duas frentes: por um lado, pelos que argumentavam que, na realidade, muitas dessas utopias se tornariam distopias, sociedades oprimidas pela tirania de manter a perfeição do sistema a custo da liberdade individual ou pela dificuldade de impedir as elites de impor a sua autoridade sobre a maioria, por outro por aqueles que as consideraram impraticáveis. Daí que a ficção científica, pela necessidade de aventura e expansão contínua de horizontes sociais e tecnológicos, tenha afirmado um projecto antitético com a utopia clássica, para o qual James propõe a designação de ‘utopianismo tecnológico’¹⁵⁷.

James (2003) considera que, nos anos setenta, se assiste a um revivalismo da (e)utopia como resultado dos movimentos feministas, ecologistas, raciais, anti-guerra, sexuais, etc., que se iniciam na década de sessenta. Estas novas (e)utopias não se limitam a criticar a realidade fornecendo um mundo utópico alternativo, mas criticam esse mundo também, ficando por isso conhecidas como ‘utopias críticas’¹⁵⁸, capazes de combinar a imaginação emancipatória utópica com a auto-reflexividade pós-moderna, desafiando os limites formais e políticos da utopia tradicional.

Noa anos 1980, esta tendência utópica chega ao fim. A história recente da ficção científica, principalmente no seu modo cinematográfico, propõe predominantemente visões distópicas, mostrando, extrapolativamente, como o ser humano poderá chegar a condições piores de existência. Segundo Rafaela Baccolini e Tom Moylan (2003) isso deve-se, em larga medida, à reestruturação económica, às políticas de direita, a um meio cultural

¹⁵⁷ No original ‘technological utopianism’ (*ibid.*: 222), expressão que toma emprestada de Howard Segal que o utiliza em 1985 na obra *Technological Utopianism in American Culture*.

¹⁵⁸ Para James (2003) os autores associados a esta corrente utópica são Joanna Russ, Ursula Le Guin, Samuel Delany e Marge Piercy.

crescentemente fundamentalista, à mercantilização e à fragmentação dos projectos utópicos da década de 1960 em questões de afirmações identitárias circunscritas.

O texto distópico, ao contrário utópico que começa com um visita ao mundo ideal, não implica qualquer viagem ou dispositivo onírico. Normalmente o personagem e o espectador já estão no mundo distópico. No entanto, a contra-narrativa desenvolve-se à medida que o estado dos cidadãos do mundo distópico passa do contentamento ou resignação para alienação ou resistência.

A partir da década de 1980, essas visões distópicas cruzam-se com a tecnologia. Normalmente, não há sentimento nem sexualidade e a vida é mecanizada e controlada pelo estado, pela corporação ou pelas próprias máquinas, tentando erradicar a emoção, transformada em essência do humano. Mas o facto de poder conter esperança, de não se limitar a aniquilar os indivíduos como acontece em *1984* ou *Brave New World*, será suficiente para que Baccolini e Moylan (id.: 7) considerem que se podem tratar de distopias críticas. A distopia crítica é aquela que abre um espaço de resistência para os sujeitos, que permite a afirmação de vozes dissonantes que combatem e podem vencer a opressão.

Nos anos de 1990 as narrativas do cinema de ficção científica afirmam cada vez mais um espaço e tempo alternativos, deslocando o núcleo de reflexão para a questão das fronteiras, já não entre real e ideal, mas entre real e virtual. O binómio realidade/virtualidade torna-se central, sublinhando o carácter ilusório da realidade, dando contornos à cultura do simulacro e da simulação tal como é teorizada por Baudrillard.

Para Baudrillard, o simulacro emerge da exacerbação da troca económica, em contraposição com a troca simbólica. Esta é promotora de laços, de um ritual de reciprocidade em que há consumo mas não há excedente, que é independente do valor económico das coisas, em que há produção (*pro-ducere*: conduzir a um fim), por oposição à sedução (*se-ducere*: desviar do caminho) que domina a sociedade contemporânea. O simulacro e a simulação permitem uma construção de sentido sem referência à realidade. A cópia não se limita a deixar de estar ligada ao original mas precede-o, originando uma hiper-realidade. De acordo com Baudrillard, a vida pós-moderna é dominada pelas aparências,

superfícies que constantemente conspiram para combater o sentido da realidade, dividindo o próprio indivíduo, que corre o risco de obliteração pela saturação do ambiente com mensagens e por passar a relacionar-se virtualmente com os outros.

Bukatman (1993) considera que Baudrillard é, ele próprio, um escritor ciborgue, que impõe um tecnologismo sobre a familiaridade daquilo que continuamos a chamar experiência directa. considera que a *master-narrative* de Baudrillard é uma ficção científica que, repetida e obsessivamente, narra a perda da narração¹⁵⁹. Para Bukatman, parte da responsabilidade deste abalo das fronteiras tradicionais da realidade deve-se ao novo espaço tecnológico, que exige uma nova cognição. Como resume (*id.*: 109): “o ser humano está perdido no ciberespaço, preso no seu interior, mas excluído das matrizes do campo terminal, para nunca emergir intacto”¹⁶⁰.

O mundo virtual é tomado como real, mais familiar e mais satisfatório do que a realidade física. A realidade move-se para um não espaço electrónico onde tudo se transforma em dados. É um espaço descentrado que existe paralelamente à geografia espacial, topográfica da realidade, aquilo que Scott Bukatman designa por *cibernetical paraspace* (*id.*: 186), onde se corporiza da descorporização pós-moderna¹⁶¹.

No cinema de ficção científica, esta desorientação dá origem a narrativas de dissonância cognitiva em que se questionam os limites da percepção, a experiência natural do tempo e do espaço. Tempo e espaço deixam de ser categorias do sujeito que ele aplica à sua experiência interna e externa, mas passam a ser *constructos* tecnológicos ou tecnologicamente mediados, criados para libertar a experiência humana dos limites físicos ou mentais que a experiência directa do mundo físico impõe.

¹⁵⁹ No original: “Baudrillard is a cyborgue writer, superimposing a technologism – that always exceeds rationalist bounds – upon the familiarity of what we continue to call ‘direct experience’. Baudrillard’s own ‘master-narrative’ is thus a science fiction that repeatedly (and obsessively) narrates the loss of narration .” p. 182-3.

¹⁶⁰ No original: “The human is lost in cyberspace, trapped within, but excluded from, the matrices of terminal field, never to emerge intact .”

¹⁶¹ No original: “virtual reality has become the very embodiment of postmodern disembodiment .”

Como já foi referido, em filmes como *Dark City* (1998), *Matrix* (1999) ou *The Thirteenth Floor* (Josef Rusnack, 1999), há uma realidade consensual que se dissolve e prova ser uma ilusão, um mundo de sombras como a caverna platónica, onde espreita um génio maligno. Como sublinha Kaveney (2005: 65), “aceite a possibilidade de entrar numa realidade que construímos e interagir com seres que acreditam eles próprios ser reais, o estatuto do nosso próprio mundo fica abalado”¹⁶².

No filme *Dark City*, baseado no argumento do próprio Alex Proyas, a acção passa-se numa cidade onde não há luz do sol e onde John Murdoch acorda para descobrir que não tem memória e é suspeito de vários homicídios. Descobre entretanto que ele e todos os habitantes da cidade foram raptados por *aliens* (*strangers*) e vivem numa estação espacial construída para parecer um centro urbano terrestre. Através da sua força colectiva, os *aliens* reconstróem a cidade continuamente e reprogramam os humanos, apagando as memórias anteriores e atribuindo-lhes novas identidades. Essa experiência permitirá à raça alienígena aprender a comportar-se individualmente uma vez que, apesar dos poderes que possuem, estão à beira da extinção. O objectivo é perceber se os humanos têm alguma coisa de imaterial, uma alma, ou se podem ser simplesmente programados.

Dark City é uma história de procura da verdade, feita por Murdoch, e por Bumstead (o detective interpretado por William Hurt), embora este de modo mais limitado uma vez que procura resolver o mistério dos crimes ocorridos na cidade, enquanto Murdoch lida com o sentido limite da realidade, com a própria estrutura ontológica. Só Murdoch pode esclarecer esse sentido porque é um híbrido, um mutante, um ser que, como Neo de *Matrix*, tem o poder de atravessar realidades. Murdoch resiste à programação e desenvolve o poder dos *aliens*, sem a limitação de ter ser alimentado por uma vontade colectiva, o que ecoa a questão das oposições individual/colectivo e liberdade/determinismo, afirmando o primeiro termo em ambos os casos, uma vez que Murdoch liberta os habitantes da *Dark City* do poder alienígena e permite-lhes ter uma existência unidimensional que lhes garante a

¹⁶² No original: “once you have accepted that it is possible to enter a reality you have constructed and interact with beings that believe themselves to be real, the status of your own world comes up for grabs.”

continuidade necessária para construir uma identidade. *The Matrix* (1999) assenta também na noção da realidade enquanto ilusão e na possibilidade de autodeterminação individual sobre o poder superior e ordem dominante. No filme, os humanos vivem numa falsa realidade que parece o presente do mundo zero. No entanto, essa realidade é apenas sonhada, uma vez que as pessoas estão ligadas a um programa de realidade virtual que as mantém enquanto fonte de energia para as máquinas que controlam o planeta. Para Peter Fitting¹⁶³, a chave de leitura do filme está na luta colectiva para libertar os humanos da opressão, o que, independentemente do contexto distópico em que ocorre a acção, é um feito utópico.

Dark City e *Matrix* podem classificar-se como distopias críticas na medida em que o final encerra com a esperança de um lugar melhor, como resultado da acção de sujeitos que afirmam a sua autonomia contra a ordem dominante. Em ambos os filmes, as personagens habitam realidades construídas sem que elas tenham consciência da sua artificialidade. São pseudo-realidades que, para Peter Fitting (*id.*: 157), representam as múltiplas formas em que governos e *media* se conjugam para obscurecer qualquer discussão significativa sobre os processos económicos da sociedade contemporânea.

Um caminho diferente foi seguido por Jameson. Para ele, a ficção científica é importante, não pelo seu poder utópico mas pelo modo como trabalha os problemas ideologicamente fundamentais da modernidade tardia. Jameson concentra-se no conceito de totalidade negativa, que se vem a assumir como o oposto dialéctico da utopia. Totalidade negativa é, na época contemporânea, o sistema de relações do capitalismo. No seu ensaio mais influente sobre ficção científica, *Progresso vs Utopia* (1982), Jameson argumenta que as ficções científicas constituem deslocações para o futuro das contradições ideológicas do presente, mostrando, muitas vezes, que somos incapazes de imaginar transformações utópicas.

¹⁶³ *Unmasking the Real? Critique and Utopia in recent Science Fiction Films*, in Moylan e Baccolini, 2003: 155-165.

Dissonâncias Cognitivas

As narrativas de dissonância cognitiva, ao questionarem a natureza da realidade, questionam também o estatuto das nossas experiências sensoriais e das nossas memórias, uma vez que o tempo e o espaço das experiências se constituem como estruturas gnoseológicas e, conseqüentemente, como pilares identitários. A desorientação em relação ao estatuto ontológico da realidade traduz-se numa perda de garantia no conteúdo do eu, numa ausência de unificação e coerência das experiências individuais.

No filme *Strange Days* (Kathryn Bigelow, 1995), Lenny Nero (Ralph Fiennes) é um ex-polícia que vende *playbacks*, gravações das experiências de outras pessoas, de tudo o que viram ou sentiram. Essas experiências, normalmente de sexo e violência, são utilizadas como droga, permitindo experienciar uma realidade alternativa. Lenny, que consumia as gravações dos encontros românticos e sexuais que vivera com a sua ex-namorada Faith (Juliet Lewis), vê-se envolvido numa trama quando um assassino começa a pôr no mercado *playbacks* de assassinatos brutais, sugerindo que Faith será a próxima vítima. Com a ajuda de Mace (Angela Bassett), Lenny procura o assassino, e descobre ser um ex-polícia seu amigo que tem um caso com Faith. No final do filme, Lenny mata o assassino, renuncia a Faith e à virtualidade dos *playbacks* das suas experiências com ela e dá um beijo apaixonado a Mace durante os festejos da passagem para o novo milénio, o que permite ao espectador encarar optimisticamente o futuro e a capacidade individual (e colectiva) de renunciar à virtualidade e ilusão a favor da realidade concreta.

A questão da percepção relaciona-se também com a possibilidade de registo mental de experiências espacio-temporalmente situadas. A possível artificialidade das memórias cria uma dúvida existencial e identitária, como a vivida por Rachel, a andróide a quem foram implantadas memórias e que se apaixona por Deckard no filme *Blade Runner*, ou por Quaid, o agente de *Total Recall* que compra o implante de memórias de uma férias em Marte e acaba por descobrir que toda a sua vida é construída sobre memórias artificiais e que a sua

identidade é igualmente artificial. A indefinição entre a fantasia e a realidade está presente até ao fim do filme, quando Quaid se interroga se o que vê não será um sonho. O próprio indivíduo torna-se simulacro de si próprio, sem se distinguir claramente qual o original e qual a cópia¹⁶⁴.

A questão da memória é recorrente na ficção científica das últimas três décadas, tornando-se central para a abordagem da possibilidade de duplicação do ser humano, quer por via tecnológica, quer por via biológica. As memórias, enquanto registo da vivência no tempo e no espaço e enquanto mecanismo de autenticação do passado, tornam-se chave de acesso e centro de identidade do eu. A sua transformação, por implante ou por apagamento, constitui uma forma de manipulação da essência do indivíduo, que, como acontece em *Blade Runner* e *Total Recall*, filmes em que também é sublinhada a constância da imagem na vida quotidiana, se vê obrigado a construir uma continuidade identitária com base em imagens prostéticas de um passado que não lhe pertence.

As narrativas de espaço e tempo, opondo as categorias real/ideal ou real/virtual, mostram, ao longo do cinema de ficção científica das décadas mais recentes, uma crescente incapacidade de pensar uma realidade com uma estrutura social, política, económica ou tecnocientífica superior à do mundo real, tendendo para visões distópicas e discrónicas que traduzem o desencanto em relação à racionalidade científico-tecnológica e às instituições de poder e pessimismo em relação ao futuro. Essa tendência é acompanhada por um aumento da permeabilidade entre a realidade e a virtualidade, quer por construção tecnológica quer por manipulação perceptiva, reveladora de cepticismo em relação à estrutura da própria realidade e à capacidade humana de distinguir a essência da aparência.

No entanto, as propostas da ficção científica de tempos e espaços outros apresentam-se como distopias críticas, visões que permitem reflectir sobre as causas que conduziram à situação distópica e perspectivar estratégias de resolução ou, talvez mais

¹⁶⁴ Como diz Hausser a Quaid: "Get ready for the big surprise... you are not you. You are me!"

importante, indicações sobre os comportamentos e atitudes a evitar para que ela não se transforme em presente concreto.

PARTE IV
TETRALOGIA ALIEN

There's a monster in your chest.

Ripley, Alien IV

Estudo de Caso

A análise da tetralogia *Alien* assenta, metodologicamente, numa versão do método de caso alargado. Os filmes da saga são tomados como exemplares porque concentram um conjunto de temas que se encontram difundidos nos outros filmes, garantindo maior densidade nas dinâmicas que se estabelecem entre os diversos elementos, facilitando a aplicação da tipologia estabelecida anteriormente e a verificação das temáticas dominantes na história recente do cinema de ficção científica.

Pode considerar-se que, tematicamente, os filmes abarcam a filmografia da ficção científica dos últimos quarenta anos. Apesar de decorrerem apenas dezoito anos entre o lançamento de *Alien The Eight Passenger* e *Alien Ressurrection* (1979 – 1997), a diversidade de abordagem em cada filme permite abranger as quatro últimas décadas do cinema de ficção científica e traduzir as ansiedades científicas e tecnológicas dominantes em cada momento.

Também podemos encontrar nos filmes *Alien* grande parte das personagens tipo e da iconografia do género. Além da espécie alienígena nos seus vários estádios de desenvolvimento, os quatro filmes, no seu conjunto, contêm uma grande diversidade de naves, planetas desolados, estações espaciais, armas tecnologicamente avançadas, andróides, super-computadores, clones, cientistas, militares e homens da companhia, que compõem o universo imagético da ficção científica.

Além disso, sendo claramente norte-americano, a tetralogia *Alien* é um produto global, quer ao nível da difusão, quer da própria produção. Apesar de serem propriedade de uma grande companhia americana, a *20th Century Fox*, os filmes resultantes são um produto transnacional. Dos quatro realizadores, apenas David Fincher nasceu nos Estados Unidos da América. Ridley Scott nasceu em Inglaterra, James Cameron é canadiano e Jean-Pierre Jeunet é francês. O *design* do *alien* e do planeta LV426 pertence ao suíço H. R. Giger e os filmes foram filmados nos dois continentes, sendo lançados quase simultaneamente no mercado europeu e americano.

A análise da tetralogia permite comprovar ainda alguns dos pressupostos e das hipóteses estabelecidas ao longo deste trabalho em relação ao cinema e, mais especificamente, ao cinema de ficção científica.

Em primeiro lugar, comprova a fluidez da autoria em cinema. Nos quatro filmes, a autoria da ideia original é atribuído a Dan O'Bannon, mas apenas no primeiro filme ele intervém directamente na escrita de uma versão embrionária do argumento e na indicação dos *designers* responsáveis pela concepção do planeta LV426, da espécie alienígena e da nave Nostromo. Mas a introdução da personagem Ripley, essencial para estabelecer a continuidade da série, pode atribuir-se à vontade de Ridley Scott; a introdução do andróide Ash é da responsabilidade de Walter Hill e David Giler; a concepção do *alien* no seu estado adulto deve-se a H. R. Giger; e o desenho da nave a Ron Cobb, transformando-se, assim, o filme num produto sem um centro de autoria claramente definido.

Apesar de herdar todos estes elementos e de depender, como qualquer filme, do trabalho de equipa, o segundo filme foi escrito e realizado por James Cameron, sendo mais fácil atribuir uma noção de autoria, que se volta a diluir e até fragmentar no terceiro filme da série. No *Alien*³, a questão da criação é ainda mais complexa. Depois do sucesso de *Aliens*, era natural que a *20th Century Fox* continuasse a aposta na sequelização, por isso, nos seis anos que mediaram entre o segundo e o terceiro filmes foram escritos vários guiões e sugeridos vários realizadores, mas a versão que chegou às salas de cinema acabou por ser realizada por David Fincher, que se estreou na realização com este filme sem que houvesse, no início das filmagens, um guião definitivo. No quarto filme, o tom e traço ficam a dever-se largamente quer ao argumento de Joss Whedon, argumentista das séries televisivas *Buffy* e *Angel*, quer à realização de Jean-Pierre Jeunet, realizador de *Delicatessen* (1991), *La cité des enfants perdus* (1995) e *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (2001).

Este é, eventualmente, o filme que melhor ilustra que os textos cinematográficos são obras colectivas e que não são um mero produto, mas contêm em si os estádios do processo de criação, condicionados pelos filmes anteriores e por toda a história do cinema. São textos densos (*thick text*), noção que Rick Kaveney (2005) utiliza para sublinhar as

múltiplas linhas, físicas e textuais, que cosem os filmes, articulando compromissos entre as visões pessoais, a história do género, o estado de desenvolvimento das técnicas de produção e as exigências do mercado.

Mas, apesar das múltiplas visões propostas pelos diversos 'autores' e equipas, há uma continuidade garantida pela manutenção de um monstro, o *alien*, e de uma personagem, Ellen Ripley, que trava duas lutas: uma contra o *alien* para defender a humanidade do não humano, outra contra a Companhia, para defender a humanidade de si própria. Ripley acaba por marcar a identidade da saga.

Daí deriva uma outra razão que leva à escolha de *Alien*: o facto de se lhe poderem aplicar as correntes psicanalíticas e feministas de análise de filmes. Este é, de acordo com vários autores, o filme em que primeiro aparece uma heroína de acção, em que uma mulher combate o monstro e vence, sem perder a sua feminilidade no processo, antecipando as heroínas de acção que iriam marcar o cinema da década de 1990, como Lara Croft. Na história da relação de Ellen Ripley com o *alien* estão também presentes as questões da sexualidade e da maternidade, abertas a múltiplas interpretações de acordo com o ângulo e metáfora escolhida.

Um outro aspecto, referido várias vezes ao longo trabalho, e que a tetralogia comprova, é o facto de a ficção científica nunca ter perdido a sua filiação ao seriado e de comprovar a tendência dos últimos vinte anos para a serialização de grande sucessos comerciais. Quer o cinema enquanto *medium*, quer a ficção científica enquanto género, literário e cinematográfico, assentam na relação de familiaridade do espectador com os elementos da narrativa. O formato magazine permite o trabalho imaginativo do leitor durante o tempo de espera até ao número seguinte. Permite a antecipação e o acompanhamento da construção da história, como acontece no caso *Alien* em todas as sequelas realizadas e no quinto filme que se encontra em produção.

Um outro factor, sublinhado anteriormente, é a hibridez da ficção científica, que frequentemente agrega elementos de outros géneros, nomeadamente o terror. A saga é

exemplar nessa hibridação, conjugando ficção científica com terror, filme de acção ou militar e até alguns elementos da comédia.

Os filmes *Alien* são também, como de resto grande parte do cinema de ficção científica, sobre identidade e hibridação do próprio sujeito, questões centrais da cultura pós-moderna. A hibridação humano/máquina e a hibridação humano/monstro, que obrigam a uma reflexão sobre o que é especificamente humano, são claramente abordadas nos quatro filmes. Mas a definição do que é especificamente humano é feita por contraste com a estranheza do *alien* e das máquinas, oferecendo-se ao longo das quatro narrativas múltiplas formas de pensar a alteridade, a tecnologia, o tempo, o espaço e as fronteiras do humano e do não humano, que validam algumas das conclusões anteriormente apresentadas.

Finalmente, um outro motivo que pode ser apontado para a escolha destes filmes é o facto de eles resumirem a ambiguidade em que a ficção científica das últimas décadas se encontra presa: entre uma visão antropológicamente pessimista e, *in extremis*, um optimismo redentor que permite a salvação. Consciente de que, independentemente do tempo e espaço em que se encontre, o ser humano é o pior inimigo da sua espécie, a necessidade de esperança e de um *happy end* obrigam a que, no fim, as qualidades humanas triunfem sobre os defeitos e consigam salvar a humanidade – ou aquilo que ela representa – dos outros e de si própria.

Para tentar comprovar estes pressupostos, aplicaram-se diversas técnicas, fundindo elementos das várias teorias, assumindo simultaneamente a necessidade de identificar categorias temáticas dominantes e a consciência, herdeira do desconstrutivismo, de que os textos são polissémicos e estão sempre para além de qualquer aprisionamento de sentido, levada a cabo por uma teoria sistemática ou metodologia restritiva.

Alien – Distopia Tecnofóbica

In space no one can hear you scream.

Ao contrário do que acontece na *space opera Star Wars*, a saga *Alien* não foi pensada antecipadamente. Não existe continuidade temporal, espacial nem mesmo temática ao longo dos quatro filmes, os argumentistas e realizadores são diferentes e antecipa-se que o quinto filme da série *Alien* seja uma prequela, uma narrativa do que aconteceu no planeta LV426 antes da chegada da nave *Nostromo*. Como já foi referido, aquilo que permite garantir alguma noção de continuidade em todos os filmes *Alien* é uma companhia, a *20th Century Fox*, uma personagem, Ellen Ripley, interpretada por Sigourney Weaver, e uma espécie alienígena que, tal como Ripley, sofre metamorfoses ao longo dos quatro filmes. A acreditar numa das verdades de Hollywood, que a experiência frequentemente valida, cada sequência é mais pobre do que o filme anterior, o que faz de *Alien* o melhor filme da série, e de *Alien Resurrection* o pior, embora se possa encontrar nele algumas das ideias que ecoam nos quatro filmes e em toda a ficção científica das décadas de 1990 e 2000.

A ideia original da história de *Alien* é atribuída a Dan O'Bannon (1946-2009), que, em 1970, colaborara com John Carpenter na realização de *Dark Star*, um filme lançado em 1975 sobre astronautas numa nave espacial.

O argumento apresentado por O'Bannon chamava-se *Starbeast* e foi levado à *20th Century Fox* por Ronald Shusett, que também contribuiu para o argumento original. O projecto foi entregue a Gordon Carroll, produtor proprietário da Brandywine, de que Walter Hill e David Giller eram sócios. Giller e Hill foram os responsáveis pela reescrita que transformou *Starbeast* em *Alien*, introduzindo as duas personagens femininas e o andróide Ash.

Walter Hill recusou a realização do filme, argumentando com a sua inexperiência em relação ao género cinematográfico, e Sandy Lieberson, responsável pela produção europeia

da Fox, sugeriu o nome de Ridley Scott como realizador. Scott era inglês e havia realizado alguns episódios de séries britânicas¹⁶⁵, antes de se estrear, em 1977, com filme *The Duellists*, uma adaptação de um conto de Joseph Conrad. Numa homenagem a Conrad, o nome da nave de *Alien* é Nostromo, título do romance publicado em 1904, cuja acção decorre na imaginária cidade mineira de Sulaco. Sete anos depois, num jogo de intertextualidade entre os dois filmes, James Cameron usará Sulaco como nome da nave do filme *Aliens*.

Antes de começar a realizar o filme, Scott passou algum tempo nos Estados Unidos com Dan O'Bannon e Ronald Shusett, que lhe mostraram o trabalho de H. R. Giger, designer industrial e pintor responsável pela concepção do cenário de LV426 e do ser alienígena no seu estado adulto. O'Bannon foi também creditado como *visual design consultant* e propôs o nome de Ron Cobb para desenhar a nave Nostromo.

Embora possa dever a *2001* a noção de solidão no espaço, a fé da supremacia humana na conquista espacial e a credibilização da ficção científica enquanto género cinematográfico, e ao filme *The Thing* a aproximação ao terror, *Alien* propõe uma abordagem completamente diferente. A nave tem um ar gasto, usado, a tecnologia nem sempre funciona e a tripulação parece cansada, havendo uma tensão latente entre os vários membros. E, pela primeira vez na história da ficção científica, a heroína é uma mulher, Ellen Ripley, representada pela até então relativamente desconhecida Sigourney Weaver¹⁶⁶.

Além de Sigourney Weaver, o filme conta com a participação de Tom Skerrit, Veronica Cartwright, Harry Dean Stanton, John Hurt, Ian Holm, Yaphett Kotto, que desempenham respectivamente os papéis de oficial substituto Ellen Ripley, Capitão Dallas, navegador Lambert, engenheiro técnico Brett, oficial executivo Kane, oficial científico Ash e engenheiro chefe Parker, além de Bolaji Badeno, o estudante nigeriano que vestiu o fato que dá forma ao *alien*.

¹⁶⁵ Enquanto realizador, Ridley Scott participou nas séries *The Troubleshooters* (um episódio, 1969), *The Informer* (dois episódios, 1967), *Half Hour Story* (um episódio, 1967), *Adam Adamant Lives!* (três episódios, 1966-1967), *Thirty-Minute Theatre* (um episódio, 1966), *Z Cars* (um episódio, 1965), *Boy and Bicycle* (1965).

¹⁶⁶ No cinema, Sigourney tinha apenas desempenhado um pequeno papel em *Annie Hall* e entrado no filme israelita *Madman*.

O filme foi lançado com a frase promocional ‘No espaço ninguém pode ouvir-te gritar’¹⁶⁷, que comprova a sua hibridação genológica. Se a referência ao espaço remete claramente para a ficção científica, o grito é uma alusão aos filmes de terror, a que o conteúdo do filme é fiel, e a que Bukatman (1993: 263) considera que o filme acaba por sucumbir, transformando o espaço futurista cuidadosamente elaborado num mero contexto para a tarefa narrativa, que se resume a caçar o intruso alienígena e transforma o filme num caos narrativo e estilístico¹⁶⁸.

O primeiro plano da nave reforça esta ideia. No ecrã, surge a indicação de que a *Nostromo* é uma nave comercial que transporta minério, informação que afasta a noção de exploração ou aventura espacial. A imagem de quatro torres escuras a flutuar no espaço remete antes para o imaginário de casa assombrada. Ao contrário da iconografia de *Star Wars* e *2001*, não é uma nave brilhante de formas perfeitas e tecnologia cromada. É uma imagem que provoca mais apreensão do que encantamento e faz o espectador antecipar que o que se irá passar na nave não será agradável.

O *tracking* pelo interior, ao longo de corredores vazios com tubagem visível e tons escuros, suscita uma sensação de vazio e abandono. Mais uma vez são usados os dispositivos narrativos típicos do filme de terror, mostrando a ausência de vida como se se tratasse de uma nave fantasma, sensação que se prolonga durante os quatro primeiros minutos do filme. De acordo com Bukatman (1993: 262), a evacuação do humano desta visão detalhada da nave complementa a diminuição da figura humana que ocorre nos cenários de ficção científica, amplificado aqui pela escala monstruosa da *Nostromo*.

Computadores e equipamentos desligados¹⁶⁹, folhas a esvoaçar e capacetes vazios reforçam a impressão de abandono, até que as luzes do computador se ligam e começam a emitir sons e linhas de códigos que se projectam alternadamente nos capacetes, como se

¹⁶⁷ No original: *In space no one can hear you scream.*

¹⁶⁸ Como Bukatman resume: “*In short, a chaos engulfs the film – narratively and stylistically – not simply the chaos of a misplaced coffee cup, but a new and apocalyptic chaos that leads to the destruction of nearly all we have seen.*” p. 263.

¹⁶⁹ Na realidade, para a nave continuar a navegar, ainda que em piloto automático, os computadores não deveriam estar desligados.

substituísem os seus utilizadores. O primeiro sinal de vida é dado pelo computador, a alma da nave.

O despertar da Nostromo manifesta-se no acender das luzes que é acompanhado pela camera ao longo dos corredores, até um corredor em que há batas brancas penduradas. Quando a camera se aproxima, as batas fazem um movimento esvoaçante, como se houvesse alguém a fazer deslocar o ar. Abre-se a porta e há um plano sobre os compartimentos em que os tripulantes estão deitados em hiper-sono. As luzes acendem-se com mais intensidade e as tampas levantam-se das câmaras de hipersono dispostas em círculo, formando uma espécie de flor. O predomínio do branco remete para uma esterilização e uma pureza que contrasta com o tom sombrio do resto da nave e com o que acontecerá ao longo do filme.

Kane é a primeira personagem a acordar. Seguem-se vários planos fundidos sobre Kane que acompanham o seu despertar. O facto de ser o primeiro a acordar parece indicar que terá uma importância decisiva no filme. Na realidade, é o único, à excepção do plano final de Ripley, que voltará a dormir e o facto de ser o primeiro tripulante a acordar cria no espectador um investimento emocional que tornará mais dramática a sua morte.

A cena seguinte passa-se na mesa. Todos os tripulantes estão presentes, incluindo o gato Jones. A existência de um animal a bordo acentua a ideia de informalidade e de uma expedição não militar. O ambiente é descontraído, embora aconteça o primeiro confronto entre Parker e Dallas. Parker pede mais dinheiro para ele e para Brett. Dallas diz-lhe que receberá o que está no contrato. Ouve-se um som intermitente acompanhado de uma luz amarela. Dallas é chamado ao computador Mother e o amarelo significa que a mensagem é apenas para os seus olhos.

Percebe-se que existe uma hierarquia entre Parker e Brett, e os restantes tripulantes. Parker é negro e Brett tem um aspecto menos cuidado, acentuado pelo boné. Mas além dar a conhecer os sete tripulantes e de estabelecer as relações de antagonismos existentes a bordo da nave, esta cena permite à audiência estabelecer uma relação de

identificação com as personagens. São pessoas normais, nas quais o espectador se pode reconhecer, mecanismo assumido por Ridley Scott para reforçar a eficácia do filme.

Mother é o nome do computador da nave, que está numa divisão circular, com uma cadeira ao centro, onde Dallas se senta. O tom é laranja e há painéis de luzes intermitentes em toda a divisão, reforçando a ideia de ventre materno, circular como um útero, com luzes que provocam a sensação de organismo vivo, vibrante e quente e um som ritmado, como um batimento cardíaco filtrado.

A cena seguinte permite perceber melhor as funções dos membros da tripulação. Kane e Lambert estão sentados nos comandos da nave, Ripley e Ash estão mais atrás. Percebemos que o problema é não saberem qual a posição da Nostromo, que deveria estar próxima do planeta Terra. Ripley contacta com o controlador de tráfego para tentar descobrir a posição. O plano seguinte é uma visão lateral da Nostromo, com as suas torres e sombras, e a voz *off* de Ripley a tentar contactar o controlador, uma voz perdida na imensidão do espaço.

Lambert descobre que estão muito longe de casa e interroga-se como ali terão chegado. Este é o primeiro mistério, que agrava o desconforto do espectador em relação à sorte dos tripulantes. A resposta é dada por Dallas, que explica a toda a tripulação que a Mother interrompeu o percurso porque captou a transmissão de um sinal luminoso acústico com intervalos de doze segundos. Nesta cena, que decorre na messe, Parker refere novamente a necessidade de pagamento extra para uma situação de salvamento e Ash responde, mostrando um conhecimento detalhado do regulamento e referindo a cláusula que obriga a que qualquer transmissão recebida que possa ter origem em vida inteligente seja investigada, sob a pena de perda total do bónus.

Um novo plano da nave mostra uma perspectiva em que aparecem várias cúpulas invertidas, em forma de seios, de diferentes tamanhos. A estratégia de Ridley Scott parece ser a de dar ao espectador um conjunto fragmentado de imagens da nave, obrigando-o a imaginar uma configuração final.

Um módulo da nave liberta-se das torres e navega em direcção ao planeta com todos os tripulantes a bordo. Ao contrário do que acontecia nos outros filmes de ficção científica, a viagem e o processo de aterragem não são rápidos nem suaves. A viagem faz-se com turbulência. A voz do computador dá as coordenadas da descida e faz a contagem final, enquanto a banda sonora acentua a tensão. A aterragem é violenta. Dallas pede o relatório dos estragos a Parker e Brett, que continuam fisicamente separados do resto da tripulação. A informação sobre os estragos é mediada pelo intercomunicador. Brett estima um tempo de reparação de dezassete horas, mas Parker responde a Dallas que são vinte e cinco, sublinhando mais uma vez o antagonismo de classe.

A nave está imobilizada e continuam a receber o sinal de doze em doze segundos. Ash analisa a atmosfera a pedido de Dallas. Dallas, Kane e Ash encontram-se juntos. Ripley vai a caminho do convés inferior e Lambert encontra-se sozinha, sentada a fumar, com o rosto apreensivo. Quando é filmado um plano de conjunto, Lambert aparece focada em primeiro plano, enquanto os homens ficam em segundo plano, desfocados. Até este momento do filme, não há qualquer indicação de que Ripley irá assumir o protagonismo que acabará por ter, sendo mais provável que Kane, Lambert ou Dallas desempenhem um papel decisivo no decurso dos acontecimentos.

É organizada uma expedição ao planeta. No exterior, ouve-se o barulho do vento, marcando a hostilidade dos elementos e aproximando-se do filme *The Thing*, também situado no espaço de fronteira entre a ficção científica e o terror.

Dallas, Lambert e Kane saem. O conforto de Ash, que fica na nave, e o silêncio do interior contrastam fortemente com os planos do exterior em que se ouve a violência do vento.

Paralelamente, no convés de baixo, Ripley conversa com Parker e Brett. O som do vapor a sair dos canos é semelhante ao do exterior da nave. O único confortável é Ash, o que permite ao espectador reforçar a desconfiança em relação à personagem. O tema da conversa entre Ripley, Parker e Brett continua a ser o pagamento dos bónus e, quando esta se afasta, Parker desliga uma torneira, mostrando que era ele que controlava a saída de

vapor dos canos. Volta a ligar o mecanismo e o som que é emitido faz a ponte para o plano seguinte do exterior da nave.

De regresso ao convés superior, Ripley bebe de uma caneca e tenta decodificar a mensagem. A posição é descontraída e o plano de Jones a lamber o pêlo acentua a relativa segurança e conforto no interior da nave.

O plano seguinte é novamente de exterior, do planeta LV426, onde se vê um sol e o vulto da montanha em contra-luz. Passa-se a um plano médio de Dallas e dos outros. Há névoa, fumo da respiração que sai dos capacetes, mas já não se ouve o barulho da tempestade.

É dada uma imagem da nave alienígena que é frequentemente lida como uma metáfora ao sistema reprodutor feminino. A sua forma é semelhante às trompas de Falópio, as três entradas parecem vaginas e o interior é um túnel estriado, brilhante como se estivesse húmido, e escuro. A luz é apenas a dos capacetes dos tripulantes que vagueiam pelo túnel.

No interior da nave alienígena, Kane lidera a equipa. É o primeiro a indicar algo de diferente que nós não vemos. Há um plano de Kane a trepar lentamente, fazendo lembrar o monstro na forma em que aparecerá mais tarde (luvas brilhantes e húmidas como garras, exterior do capacete escuro e brilhante, movimento lento). Sobem até uma sala em que há uma espécie de cadeira. Sentado na cadeira está o esqueleto fossilizado de um *alien*¹⁷⁰. Não há uma visão muito clara. A iluminação continua a ser ténue e o tom dominante é o escuro. Dallas repara que os ossos do esqueleto do *alien* parecem ter explodido.

Kane continua a liderar a expedição, indicando mais uma vez o caminho para uma espécie de caverna.

Passa a um plano de Ripley. A ligação entre os planos é significativa. Há um grande plano do rosto fossilizado do *alien* sentado na cadeira enquanto Lambert pergunta o que terá acontecido aos outros, passando a um grande plano do rosto de Ripley, também ela sentada

¹⁷⁰ Nenhuma informação é fornecida sobre esta outra espécie alienígena, que ficou conhecida por *space jockey*.

numa cadeira, antecipando que talvez ela venha também a ser a última sobrevivente de uma nave. Ripley diz a Ash que a mensagem parece mais um aviso do que um pedido de socorro. Propõe-se ir avisá-los e é dissuadida por Ash, que alega que o tempo que ela levaria a chegar até à nave alienígena é o tempo que levará aos outros a descobrir se é um aviso ou não.

A imagem passa novamente para o interior da outra nave. Kane desce por uma caverna que parece uma espécie de espinha dorsal. Há uma camada de névoa azulada a cobrir os ovos. O ponto de vista é o de Kane através do capacete. Kane cai junto dos ovos. Toca num deles que emite um ruído. Há um grande plano do ovo que é translúcido, mostrando vida orgânica no seu interior. O ovo abre-se e sai um ser que se cola ao capacete de Kane.

Este é o momento pelo qual o espectador esperou mais de meia hora de filme. A partir daí sabe que a tripulação da *Nostramo* está em perigo.

A cena seguinte é de Dallas e Lambert a transportar Kane para a nave. Ripley recusa-se a abrir a porta da nave, evocando o regime obrigatório de quarentena. É Ash quem abre a escotilha, perante a insistência dos outros e a recusa de Ripley. Neste ponto, Ripley é dada como uma personagem pouco inspiradora da simpatia do espectador, mais preocupada em cumprir os regulamentos do que em salvar a vida do seu companheiro de viagem, e não é ainda possível antecipar que será ela a heroína do filme. O objectivo confessado de Ridley Scott era criar uma tripulação em que todos tivessem, aos olhos do espectador, as mesmas hipóteses de sobrevivência e, neste momento do filme, as apostas decerto que ainda não seriam em Ripley.

Já no laboratório da nave, Ash e Dallas tentam remover o parasita que envolve a face de Kane, e que, na ausência de nome específico, ficou conhecido como *face hugger*. Ao ser tocado, aperta a garganta de Kane com a cauda, tornando impossível a sua remoção. As imagens desta operação alternam com planos do resto da tripulação que se encontra do outro lado da parede de vidro do laboratório. Independentemente do risco, Dallas insiste em tirar o parasita da cara de Kane. Ash tenta removê-lo, mas acaba por lhe perguntar se assume a responsabilidade. Dallas responde afirmativamente e Ash começa por cortar um

dos dedos que envolve a cara de Kane. Do corte sai um ácido que, com um ruído sibilante, abre um buraco no chão. Perante a ameaça de corrosão do casco, Dallas, Ripley, Brett e Parker correm para seguir o percurso do ácido, que começa a parar no segundo convés.

Brett e Parker tentam arranjar a nave e conversam sobre o facto de terem aterrado naquele planeta. Parker confessa que aquele lugar o arrepiava¹⁷¹, em mais uma referência indirecta ao género de emoção provocada pelo filme de terror.

No plano seguinte, a camera assume o ponto de vista de Ripley. Depois de um plano em que vemos Kane deitado ao centro, a camera avança devagar, num movimento quase irregular, até chegar a Ash que observa algo num ecrã e num microscópio. Vê-se o contorno do corpo de Ripley à esquerda do ecrã e Ash fica surpreendido, quase assustado. Ripley pergunta o que é que ele está a observar. Ash responde que ainda não sabe e desliga o ecrã, reforçando a suspeita de que esconde algo. Ripley continua a perguntar sobre Kane e sobre o hóspede indesejado. Ash é evasivo e não a deixa ver o microscópio. Ripley confronta-o com o facto de ter deixado entrar os tripulantes, quebrando a lei básica da quarentena, e lembrando-o de que, quando Dallas e Kane não estão, ela é o oficial mais graduado da nave. Ash acaba a conversa dizendo-lhe para ela fazer o trabalho dela e deixá-lo fazer o dele, um trabalho (científico) que o espectador é levado a assumir não ser transparente e desinteressado.

Segue-se um plano da nave e a imagem de Dallas sentado numa posição de conforto a ouvir música clássica. O confronto entre Ash e Ripley, seguido da situação de descontração de Dallas, poderão sugerir um certo alheamento de Dallas quando comparado com a atitude dos outros dois tripulantes. O momento de descontração é interrompido por Ash que chama Dallas pelo intercomunicador. Este, por sua vez, contacta Ripley.

A imagem de Kane, onde ainda se vêem os sulcos dos dedos do *face hugger*, aparece. Ripley e Dallas entram com cuidado no laboratório. Procuram o ser que se libertou da cara

¹⁷¹ No original: “*This place gives me the creeps.*”

de Kane. É um momento de *suspense*, em que as três personagens se movem lentamente e com cuidado. Há pouca luz. A queda de um móvel cria um falso clímax. Quando a atenção do espectador é dirigida para um canto do laboratório, o *alien* acaba por cair inesperadamente em cima de Ripley.

A tensão é aliviada com a descoberta de que o ser está morto. Os três tripulantes observam o *alien* (que, na realidade, é um composto de matéria plástica recheado de entranhas de peixe e ostras). Ash quer levá-lo para ser estudado na Terra, Ripley não concorda e Dallas acaba por delegar a decisão em Ash. Ripley e Dallas discutem sobre Ash. Dallas conta a Ripley que Ash substituiu o oficial de investigação dois dias antes do início da missão, o que pode sugerir que a Companhia já teria recebido o sinal antes e já tinha decidido trazer a espécie para a investigar. Não é garantido por ninguém que o seu uso fosse como arma biológica. É apenas sugerido por Ripley, o que permite pressupor que haveria uma situação de guerra na Terra ou entre a Terra e outros mundos.

A cena seguinte começa com o descolar do vaivém, mais uma vez acidentado, e o regresso às torres da *Nostromo*.

Já na nave, a tripulação reúne-se na messe. É o momento mais descontraído de todo o filme. Todos comem e dizem piadas naquela que será a última refeição de Kane, até ao momento em que este morre, numa das cenas mais memoráveis da ficção científica, com o *alien* a irromper do seu peito¹⁷².

O funeral de Kane é também revelador da falta de ligação emocional do grupo. Dallas pergunta se alguém quer dizer alguma coisa. Ninguém se oferece e nada é dito, enquanto o corpo, envolvido num lençol branco, é disparado para o espaço. A imagem do corpo de Kane a flutuar na escuridão é mediada pelo ecrã de Dallas.

Passa-se, então, ao momento de caça ao *alien*. Brett mostra as armas de que dispõem, que são rudimentares: incineradores e agulhões que dão descargas eléctricas. Não

¹⁷² Como resume Roz Kaveney (2005: 140), “The creature that bursts out of him is like a human foetus being born; it is like a poisonous snake that uncoils; it is like a rat that has gnawed on his bowels; it is the eel or the lamprey that feeds on corpses. it is one example of the Worse Thing one can imagine.”

é dito ao espectador se não existem armas a bordo, ou se decidem não as utilizar por causa do ácido que os animais soltam, mas toda a preparação para a caçada é feita no pressuposto de que a criatura mantém a constituição que tinha ao irromper do peito de Kane.

Ash mostra ao grupo um leitor de movimentos que detecta as micro-mudanças na densidade do ar, e que é o instrumento tecnologicamente mais avançado que é apresentado ao espectador.

Dallas forma duas equipas, uma delas constituída por Ripley, Parker e Brett, e são os movimentos desta que o espectador acompanha. Temos, mais uma vez, a construção do *suspense*. O plano inclui os membros da tripulação e fatos espaciais vazios que pendem do tecto, como condenados numa força.

O indicador de movimento aponta para algo que está no cacifo. O cacifo é aberto e temos mais um falso clímax quando a imagem passa a um grande plano de Jones, o gato. Jones foge e Brett vai procurá-lo. Está sozinho numa divisão onde cai água e existem correntes a abanar como se houvesse vento, um cenário pouco próprio de uma nave e mais adequado ao filme de terror, claramente indiciador de que algo de errado vai acontecer. Os efeitos sonoros das correntes, conjugado com o som de batimentos cardíacos de diferentes intensidades, acentua a sensação de perigo. Brett deixa a água escorrer-lhe pela cara, como se estivesse a tomar um duche, e encontra Jones num canto. O plano contém também a imagem do *alien*. Segue-se uma montagem rápida de um grande plano do *alien*, um grande plano de Brett, um grande plano dos dentes do *alien* e um grande plano da cara do gato a rosnar, deixando subentender a morte de Brett.

Na reunião dos cinco tripulantes que restam após a morte de Brett, Parker é o único a manifestar emoção.

Dallas consulta a Mother sobre a nova situação e esta mostra-se incapaz de responder por insuficiência de dados. Decide então tentar encurralar e matar o *alien* nas condutas de ar, por onde pensa que ele se desloca. Os efeitos sonoros que acompanham a cena de Dallas nas condutas são os batimentos cardíacos, o *bip* do leitor de movimento e o som da respiração de Dallas. Lambert vai indicando que há movimento em direcção a ele.

Alternam-se planos de Dallas nas condutas, de Lambert e do leitor de movimentos, onde se vê aproximarem-se os pontos que representam Dallas e o *alien*, perante a crescente ansiedade de Lambert. Depois, Dallas vira-se para um dos lados e ilumina o *alien*. Mais uma vez, não há imagem desta morte, e restam apenas quatro tripulantes.

Ripley assume o comando. Dá indicações para continuar com o plano que Dallas tinha proposto e vai aos comandos da Mother, a que coloca questões sem obter resposta. No entanto, descobre a ordem 937, destinada apenas ao oficial de ciência, onde lê que a prioridade é a recolha do organismo para análise e que a tripulação é prescindível¹⁷³.

O plano do ecrã da Mother é substituído por um plano do perfil de Ripley, com Ash silenciosamente a seu lado. Este diz-lhe que há uma explicação para o que acabou de ler. Ripley não quer ouvir, afasta-o e sai. O sangue corre-lhe do nariz enquanto em Ash uma substância esverdeada escorre pela cabeça, num contraste cromático que sublinha a diferença entre ambos e denuncia a não-humanidade de Ash.

Apesar de estar latente em todo o filme, a desconfiança em relação a Ash traduz a desconfiança em relação à ciência e em relação à tecnologia também. Ash é um produto tecnológico que incorpora uma frieza e amoralismo que Ridley Scott associou à prática científica.

Ash ataca Ripley violentamente. Agarra-a pelos cabelos e arranca-os e atira-a para uma das cabines, sugerindo uma força superior à que seria de esperar num homem.

As imagens seguintes têm uma conotação sexual forte. A cabine para onde Ripley é empurrada tem *posters* eróticos colados na parede e Ash enrola uma revista pornográfica com que tenta asfixiar Ripley. De todas as formas que poderia escolher para a matar, opta por uma que sugere claramente o *fellatio* forçado. Ripley é salva por Parker que bate em Ash com um extintor, arrancando-lhe a cabeça e deixando absolutamente explícita a sua essência mecânica.

¹⁷³ No original: “*Nostromo rerouted to new co-ordinates. Investigate life form. Gather specimen. Priority one: insure return of organism for analysis. All other considerations secondary. Crew expendable.*”

É neste momento que Ripley sugere que a Companhia quereria a espécie alienígena para a divisão de armamento. Ash é novamente ligado. A voz é agora claramente artificial. Ripley pergunta-lhe como podem matar o *alien* e Ash responde que não podem, manifestando o seu respeito pelo organismo, cuja perfeição estrutural só é comparável à hostilidade. Lambert surpreende-se com a sua admiração pelo *alien* e Ash responde que admira a sua pureza, um sobrevivente, livre de consciência, remorso ou ilusões morais¹⁷⁴. Esta afirmação sobre o *alien* revela aquilo que o homem é, visto pela racionalidade de uma máquina: um ser impuro, contaminado pelas emoções e pela moralidade. Enquanto produto tecnológico programado para fazer ciência, o discurso de Ash sobre o *alien* corresponde ao discurso científico-tecnológico da modernidade.

Ripley desliga Ash e Parker, exemplificando o excesso emocional humano, queima-o. Decidem que o melhor plano é arriscarem a viagem no vaivém e começam a preparar-se para isso.

Já no vaivém há o som de um miado e Ripley procura Jones. Parker e Lambert carregam líquido de refrigeração. A banda sonora é mais uma vez o bater de um coração, que indica que algo assustador vai acontecer.

Jones serve novamente de engodo para o espectador. Ripley procura no vaivém e Jones salta, assustando-a. O plano seguinte é de Lambert, que se volta para passar uma unidade de refrigeração a Parker e depara com o *alien*. Esta cena é alternada com planos de Ripley no vaivém. Mais uma vez o ataque é mediado, desta vez pelo intercomunicador: o que o espectador não vê pode construir imaginativamente a partir dos sons que Ripley ouve. Parker tenta salvar Lambert e é atacado pelo *alien*. Lambert paralisa e não consegue fugir. Há mais uma vez uma sugestão sexual muito forte: a cauda fálica do *alien* sobe pela perna e coxa de Lambert, que nesta imagem está vestida e calçada. Quando Ripley chega ao local, apenas vemos o corpo de Parker sentado e as pernas pendentes de Lambert, nuas e ensanguentadas.

¹⁷⁴ No original: “I admire its purity. Survival unclouded by conscience, remorse or delusions of morality.”

Ripley acciona o sistema de auto-destruição da nave e prepara-se para fugir com Jones. Vê o *alien* e foge, deixando Jones dentro da caixa. Tenta invalidar o mecanismo de auto-destruição e não consegue. Grita para o computador: “Mãe, voltei a ligar a unidade de refrigeração. Mãe...”¹⁷⁵.

Os efeitos sonoros são agora bastante intensos: sirenes, barulho e o aviso informático do tempo que falta para a auto-destruição da nave. As luzes são avermelhadas e intermitentes.

Ripley, abandonada pela *Mother*, tem de voltar ao vaivém para sobreviver. Agarra em Jones e entra. Neste momento, há dois mecanismos de tensão: o *alien* e o mecanismo de auto-destruição da nave.

Na versão do realizador, há uma cena entre a auto-destruição e o encontro com Jones, em que Ripley desce para um nível inferior e encontra Brett e Dallas, dos quais nunca foram encontrados os corpos, transformados em casulos. Dallas está vivo e pede para ser morto. Ripley usa a unidade incineradora para os matar.

Depois de entrar no vaivém, é a partir do ponto de vista de Ripley que vemos a *Nostromo* enquanto se afasta. Depois de três explosões, Ripley descontraí e o espectador relaxa também. Abraça Jones e coloca-o na câmara de sono. Começa a despir-se. Não há banda sonora. Já despida, começa a programar o vaivém para regressar a casa. Mas o monstro conseguira entrar no vaivém. Está camuflado na tubagem e move-se. Ripley recua. Veste o fato espacial. Vê o *alien* a mover-se muito lentamente, sem sair do local onde estava enrolado com as tubagens. Ripley aproxima-se, senta-se na cadeira, aperta o cinto. Canta *you are my lucky star, luck lucky lucky*. Provoca uma descarga de vapor que faz afastar o monstro. Vira-se de costas. Olha pelo capacete. Tem o monstro atrás de si. Carrega no botão que abre as portas do vaivém. O monstro fica preso à porta. Ela dispara um arpão e fecha a porta. Temos uma visão clara do monstro quando está dentro e fora do vaivém. Consegue lançá-lo para o espaço. A imagem seguinte é a de Ripley vestida com um roupão branco e

¹⁷⁵ No original: “*Mother. I turned the cooling unit back on. Mother..*.” Quando não obtém resposta conclui: “*You bitch!*”

Jones ao colo, a fazer o relatório final. O plano que encerra o filme é dela, deitada na câmara de vidro como uma bela adormecida. Este plano dissolve-se num plano do espaço estrelado onde desfila o genérico final.

Em termos tipológicos, o filme poderá classificar-se como uma distopia tecnofóbica. Distopia, porque retrata um tempo pior do que o presente, um futuro implicitamente regulado pelos interesses económicos e por uma racionalidade científico-tecnológica amoral, que se sobrepõem ao respeito pela vida humana. Tecnofóbica uma vez que o andróide Ash e o computador Mother são entidades negativas, que fazem perigar a tripulação devido à ausência de emoções.

Não poderá classificar-se como distopia crítica porque, além de não explicar o modo como se chegou ao estado distópico, não propõe estratégias de resistência ou luta para além do engenho individual.

Apesar de a alteridade ser retratada negativamente, enquanto agente de destruição, o filme reflecte algum pessimismo antropológico, sublinhando os conflitos de classe e a ausência de laços afectivos entre os membros da tripulação. O tom dominante é o de pessimismo, quer em relação à capacidade de os humanos se organizarem para resistir às ameaças externas, quer em relação à possibilidade de construírem um futuro que evite os perigos do presente.

Aliens – Distopia Tecnofílica

This time it's war!

Nos anos que mediarão o lançamento de *Alien* e o aparecimento de uma sequência, Ridley Scott realizou *Blade Runner* (1982) e James Cameron realizou *The Terminator* (1984), dois filmes que marcaram a ficção científica dessa década. Uma sequência de *Alien* estava no horizonte da *20th Century Fox*. A bilheteira do primeiro filme chegou aos quarenta e oito milhões de dólares e conseguiu o reconhecimento da Academia com a atribuição de um Óscar para efeitos visuais, em 1980.

A produtora *Brandywine* viu em Cameron um digno sucessor de Ridley Scott. Pela primeira vez na história de *Alien*, uma única pessoa acumulou as tarefas de argumentista e realizador, e, como já foi referido, embora *Aliens* seja construído tendo como pano de fundo a história e os dispositivos narrativos do primeiro filme, pode, de modo mais inequívoco, atribuir-se a Cameron a autoria do filme.

Como refere Roz Kaveney (2005: 154), o primeiro filme é mais simples e austero. Os diálogos do filme de Scott são utilitários e as personagens menos estereotipadas. Cameron é mais maniqueísta no desenho das personagens, sublinhando o heroísmo e a vilania, e apostando na capacidade de redenção. A escuridão é dominante no filme, lembrando o espectador que é lá que o terror reside. Sendo também um filme de transgressão de fronteiras entre a ficção científica e o terror, *Aliens* acrescenta, em termos genológicos, o tom militar, presente nas cenas de combate e estratégia, na hierarquização das personagens e nos diálogos. A frase promocional “Desta vez é Guerra!” faz antever esta mudança no tom. Já não se trata da história de uma tripulação assustada e sem capacidade de defesa perante um ‘organismo perfeito’, mas de um segundo confronto, em que espectador e personagens estão mais preparados para o que os espera. Como refere Martin

Flanagan¹⁷⁶, os filmes reflectem as tendências genéricas de cada década, e, enquanto *Alien* capitaliza o *boom* de filmes de terror dos anos 1970, *Aliens* surge num contexto em que filmes como *Rambo: First Blood II* (Cosmatos, 1985) e *Commando* (Lester, 1985) faziam sucesso nas bilheteiras.

Apesar das diferenças narrativas, há uma clara continuidade temática e estrutural entre *Alien* e *Aliens*. O elenco do filme repete Sigourney Weaver no papel de Ellen Ripley, e apresenta Carrie Henn como Rebecca 'Newt' Jorden, Michael Biehn como Dwayne Hicks, Lance Henriksen como Bishop, Paul Reiser no papel de Carter Burke, Bill Paxton como Hudson, William Hope no papel de Gorman, Jenette Goldstein como Vasquez, Al Matthews como Sargento Apone, Mark Rolston como Drake, Ricco Ross como Frost, Colette Hiller como Ferro, Daniel Kash como Spunkmeyer, Cynthia Dale Scott como Dietrich, e Tip Tipping como Crowe. A nave Sulaco foi desenhada por Rob Cobb, o homem que concebeu a *Nostromo*. No entanto, os efeitos visuais, apesar de atribuídos novamente a H. R. Giger, foram da responsabilidade de Stan Winston, que participou na equipa de *The Terminator*.

Ao contrário de Scott, que tentou que o espectador não pudesse adivinhar a ordem pela qual os tripulantes da *Nostromo* morriam, distribuindo de modo relativamente equitativo o protagonismo dos actores, no filme de Cameron isso não acontece, sendo mais fácil adivinhar quais as personagens que têm hipótese de sobreviver mais tempo. Também ao contrário do filme anterior, Cameron aposta em diálogos hollywoodianos, rápidos, precisos, económicos e bem interpretados, que contribuem para a fluidez do filme.

O genérico é construído com linhas paralelas, uma espécie de gradeamento que se separa e forma a palavra *Aliens*. O *I* da palavra eclode em luz e dá lugar ao negro do espaço.

¹⁷⁶ *The Alien Series and Generic Hybridity*, in Cartmell et al., 1999: 156-171. No original: "In the eighteen years between *Alien* and *Alien: Resurrection*, the series acquired a life of its own, shaped by changing industrial pressures and audience patterns. The generic profiles of the first two films can be constructed as reactions to shifting commercial climates. Whereas *Alien* capitalized on the horror boom of the late 1970s and early 1980s, the market had changed by 1986. The horror genre (...) was waning, but action vehicles such as *Rambo: First Blood II* (George P. Cosmatos, 1985) and *Commando* (Mark L. Lester, 1985) were cleaning up at the box-offices. *Aliens* reflected this trend in the presence of action virtuoso James Cameron as writer-director." p. 157.

De uma nebulosa azul, destaca-se um pequeno ponto branco, em aproximação. O ponto, de forma triangular, aproxima-se do espectador e percebe-se que é uma pequena nave.

A cena seguinte passa-se no interior do vaivém, onde predominam azuis brilhantes. Percebe-se que os viajantes estão em hipersono e o rosto de Ripley é visível, o que permite ao espectador do primeiro filme antecipar que se trata dos sobreviventes da *Nostromo*, Ripley e Jones, e que estes irão ser salvos. A imagem seguinte é da aproximação da pequena nave e a sua atracagem a uma nave maior. A tranquilidade do sono está prestes a ser substituída pela acção de um novo filme.

A pequena nave é aberta ao som de uma respiração ritmada. O rosto de Ripley adormecida funde-se com a imagem do planeta Terra.

Do espaço, a camera faz uma panorâmica que permite identificar a Terra à distância, a que se seguem imagens de uma estação espacial que parece orbitar a terra. A cena seguinte decorre no cenário branco e asséptico do hospital, que o espectador assume estar situado nessa estação orbital.

A enfermeira anuncia a uma Ripley convalescente que tem uma visita e entra um homem de fato cinzento, Burke, que leva consigo o gato Jones. O homem diz-lhe que é da Companhia, mas pede a Ripley para não deixar que isso a engane. Garante-lhe que, apesar de pertencer à companhia, é boa pessoa. É através de Burke que Ripley e o espectador ficam a saber que esteve cinquenta e sete anos à deriva no espaço e que a hipótese de ter sido descoberta e salva era uma num milhão.

Depois desta revelação, acontece o primeiro momento de tensão para o espectador. Jones começa a rosar, mostrando que alguma coisa não está bem. Ripley agita-se, grita, o gato foge. Ela contorce-se e é mostrado um grande plano dos dentes de Jones, como acontecera na morte de Brett. Ripley deita ao chão as coisas que estão na sua mesa-de-cabeceira. Burke chama ajuda. Ela pede para a matarem, levanta a bata e vê-se um ser a mover-se no interior da barriga. O espectador que viu o primeiro filme sabe – e acredita – que um *alien* poderá irromper das suas entranhas, como acontecera com Kane na messe da *Nostromo*. Mas este dispositivo é um engodo. No momento em que o espectador espera

que isso aconteça, Ripley acorda na sua cama de hospital e verifica o estômago, o local de onde o *alien* estava prestes a surgir. A enfermeira pergunta se são pesadelos novamente, revelando que se trata de um sonho recorrente, e oferece-lhe algo para dormir, que ela recusa alegando que já dormiu o suficiente, o que confirma a informação dada por Burke, naquilo que se descobre ser, afinal, um sonho.

Na versão do realizador, segue-se uma cena em que Ripley, sentada num jardim pacífico – que na realidade é uma projecção holográfica – é visitada novamente por Burke que lhe diz que a sua filha Annie morreu com 66 anos, durante a viagem de Ripley. Esta cena, apagada na versão que chegou às salas de cinema, é importante para estabelecer uma das razões para a ligação de Ripley a Newt, a criança sobrevivente que ela irá salvar e com a qual estabelece uma relação maternal.

Do falso jardim, passa-se para a reunião com a Companhia. Numa mesa, estão dispostos os membros da comissão que investiga a destruição da *Nostromo*. Todos os presentes, à excepção de Ripley, vestem fato, que funciona como marca da institucionalização. Num ecrã, passam letras em verde e fotos de elementos da *Nostromo*, um segundo elemento de ligação com o primeiro filme que permite ao espectador fiel da série rever as anteriores personagens e lembrar a sua sorte.

A única mulher presente na reunião questiona a credibilidade de Ripley por esta relatar acontecimentos nunca antes registados em trezentos mundos conhecidos. Este é um dado que nos permite perceber o avanço da Terra em termos de viagem e colonização espacial. Sabe-se também que LV426 é agora, cinquenta e sete anos depois do encontro com a tripulação da *Nostromo*, um planeta colonizado por humanos, em fase de terraformação, onde habitam cerca de setenta famílias.

A imagem passa a ecrã preto, de computador, onde letras verdes escrevem o estatuto do caso: encerrado.

A imagem seguinte da versão que chega às salas de cinema é a de Ripley sentada a fumar. O cabelo mais curto marca a passagem do tempo e a adaptação a uma nova vida.

Burke e um militar, o Tenente Gorman, informam-na que não há contacto com LV426 e pedem que ela os acompanhe numa expedição ao planeta. Ripley diz que não é problema dela. Os homens insistem, garantindo a sua segurança se ela for. Dizem que irá uma equipa militar e que ela vai apenas como consultora para o caso de encontrarem a espécie. No decurso do diálogo, o espectador fica a saber que Ripley trabalha com empilhadores e que continua a ter pesadelos todas as noites. Recusa ir na expedição, mas Burke deixa o seu cartão para ela o contactar no caso de mudar de ideias.

A imagem que se segue é de Ripley a acordar de mais um pesadelo. Mexe no peito, transpirada, e o espectador facilmente assume o conteúdo do sonho. Lava a cara e telefona a Burke para saber se vai lá para destruir ou para estudar e trazer a espécie. Burke dá-lhe a sua palavra que a expedição é para os destruir. Desliga a videochamada e despede-se docemente de Jones.

A cena seguinte é a bordo de uma nave, a Sulaco. Um plano de poucos segundos dá uma imagem exterior da nave, que tem um ar velho e bélico e uma forma fálica, com saliências e antenas ou armas.

A partir desse momento, começa o filme de guerra. Logo que a tripulação da Sulaco acorda do hipersono e o sargento Apone agarra o cigarro, reconhecem-se as convenções narrativas do filme de guerra, que se juntam à grelha de ficção científica subjacente. Os tripulantes aproximam-se dos estereótipos militares a que o cinema já nos habituou: o sargento fumador de charuto com linguagem dura e bom coração, o superior inexperiente, o discreto e corajoso Hicks, o cobarde e falador Hudson. A juntar a estas personagens, temos a mulher latina e masculinizada Vasquez, a sobrevivente Newt e Ripley, as personagens femininas, que ao longo do filme se revelam mais capazes e sensatas do que os homens.

O acordar dos tripulantes é mais rápido do que o acordar de Kane na *Nostromo*. Os compartimentos de sono estão alinhadas e a primeira da linha é Ripley. O ambiente é descontraído, de camaradagem militar. Como em *Alien*, a cena que se segue ao acordar e onde se dão a conhecer as personagens decorre na messe, mas sem o mal-estar presente no

primeiro filme. Estabelece-se, no entanto, uma diferença, que corresponde a uma hierarquia, entre Burke, o Tenente Gorman e Ripley, que fazem a sua refeição numa mesa separada dos outros, aos quais Bishop mais tarde se virá juntar.

Os militares gozam uns com outros e pedem a Bishop para fazer truque da faca, que Bishop faz e que consiste em passar rapidamente a lâmina da faca por entre os dedos da sua mão e da mão de Hudson. A cena serve para estabelecer simultaneamente a natureza sobre-humana de Bishop e a cobardia de Hudson. Quando Bishop se senta na mesa dos oficiais um líquido branco escorre da sua mão, tornando explícita a sua natureza sintética e revelando a sua falibilidade.

Ripley reage por não ter sido informada da existência de um andróide a bordo da nave e Bishop responde que prefere a expressão ‘pessoa artificial’, numa alusão aos conceitos politicamente correctos da década de 1980, e explica, numa referência intertextual às três leis da robótica de Asimov, que ele é de um modelo que não poderá fazer mal aos humanos.

Passa-se de seguida ao *briefing*, que o Tenente Gorman explica não ter havido tempo para fazer antes. Falam sobre que tipo de combate será. Gorman usa a expressão xenomorfos para se referir aos *aliens*, mas os soldados preferem chamá-los *bugs*. Ripley intervém explicando o que se passara na *Nostromo*.

Vasquez interrompe a descrição que Ripley está a fazer do confronto para afirmar que só precisa de saber uma coisa: “onde é que eles estão!”¹⁷⁷. Os soldados riem. Ripley aproxima-se e diz que espera que ela tenha razão.

Os homens brincam com Vasquez sobre *aliens* ilegais, numa alusão às políticas de imigração que, num futuro tão distante, se esperaria que estivessem resolvidas.

Começam as preparações para a descida até ao planeta. Ripley oferece-se para ajudar. Perguntam o que sabe fazer e ela responde que sabe usar o empilhador. Apone e

¹⁷⁷ No original: “I only need to know one thing: where they are!”

Hicks ficam impressionados e Cameron estabelece mais uma competência de Ripley a que irá recorrer mais tarde.

Pode considerar-se este filme mais sexista do que o anterior. Apesar da força das heroínas, a surpresa dos homens perante a capacidade de Ripley usar o empilhador e as piadas à masculinidade de Vasquez são misóginas, e as outras duas mulheres, a piloto Ferro e a médica Dietrich têm uma importância quase insignificante para o desenrolar do filme.

A tripulação está preparada e assume lugares de combate. Um plano do tanque mostra uma mistura de *design* moderno e solidez. Ripley é a única que não sabe o lugar onde se deve sentar.

À eficiência da equipa contrapõe-se a inexperiência de Gorman. Ripley pergunta-lhe quantas descidas fez e a resposta é trinta e oito, acrescentando à frase a palavra 'simulações'. Vasquez pergunta em quantos combates participou e Gorman responde 'dois', incluindo aquele que estava em curso. Sobrevoam o planeta, envolto em nevoeiro. Tudo parece normal. O tanque é deixado e a nave continua. Também Cameron usa o som dos elementos para marcar a hostilidade do planeta e acentuar o desconforto do espectador.

É feita a aproximação usando táticas militares. No tanque, estão Ripley, Gorman, Bishop e Burke. O tenente comanda as operações. As equipas militares entram nas instalações. Há o som de gotejar e são detectadas marcas de disparos de armas de pequeno porte.

À semelhança do primeiro filme, também em *Aliens* são usados detectores de movimento, cujo som marca o aumento do *suspense*. As imagens que chegam ao espectador alternam entre imagens directas e as que são captadas pelas cameras dos capacetes, com a identificação de cada *marine*, o seu número e a hora, que são as que Ripley, Burke e Gorman podem ver.

Ripley pede a Hicks para fazer um grande plano de um buraco provocado pelo ácido. O espectador sabe que alguma coisa correu mal, mas Cameron prolonga o *suspense*. As duas equipas não encontram qualquer sinal de vida e Gorman declara a área segura e manda avançar, ignorando os avisos de Ripley.

Juntam-se todos. No laboratório médico, Ripley encontra várias amostras do ser no laboratório, suspensas em contentores transparentes, conservadas em líquido. Burke aproxima-se do contentor e o *alien* move-se, num falso clímax que prende a audiência à cadeira. Bishop lê relatórios que dizem que os *aliens* foram cirurgicamente removidos dos portadores e que dois ainda estão vivos e o resto está morto. Um dos detectores de movimento dá sinal. O sinal vai ficando mais forte. Toda a equipa segue o som. Descobrem Newt, que consegue fugir. É Ripley quem a segue pelas condutas de ar. Luta contra Ripley e depois acalma. Ripley vê a fotografia dela e lê o nome: Rebecca Jordan. A criança não responde às questões de Burke. Ripley dá-lhe chocolate e limpa-a. Trata-a por Rebecca e ela finalmente fala, dizendo que o seu nome é Newt e que apenas o irmão a tratava por Rebecca. Na versão do realizador, lançada em 2003, Newt é dada a conhecer mais cedo, como um dos membros de uma família de colonos que chega a LV426.

A relação entre Ripley e Newt é de mãe e filha, mas também de duas sobreviventes. Newt diz não se sentir mais segura por estar com eles. Ripley diz que os soldados estão para a proteger, mas Newt responde que não fará qualquer diferença, confirmando o cepticismo que Ripley revelara perante Vasquez.

Bishop, no laboratório, analisa o *alien*. Diz a Ripley não precisar de qualquer ajuda e, para o espectador do primeiro filme, é deixada no ar a suspeita de que as suas intenções poderão ser semelhantes às de Ash.

Entretanto os *marines* descobrem, através dos detectores, que os colonos estão vivos e juntos na estação de processamento.

Mais uma vez Ripley, Burke e Gorman supervisionam o movimento das tropas, desta vez acompanhados por Newt. É Ripley que lembra que não podem usar armas porque estão próximos dos tubos do sistema de refrigeração do reactor de fusão e Gorman comunica aos *marines* a proibição do uso de armas sem explicar o motivo. Apone é obrigado a retirar as

munições aos seus soldados, perante a incompreensão geral¹⁷⁸. Eles entregam os magazines, mas carregam as armas com os suplentes que Vasquez guarda para ocasiões como aquela. Depois disso, a velocidade do filme aumenta, com planos cada vez mais curtos. Os militares encontram os colonos suspensos e incubados, com os peitos abertos. À sua volta estão ovos vazios. Vasquez levanta a cabeça de uma mulher e ela abre os olhos, pedindo para a matarem. Morre quando um *alien* irrompe do seu peito. Os soldados assistem ao nascimento da criatura, e incineram-na, juntamente com os corpos dos colonos. A montagem alterna as imagens dos soldados e dos colonos com planos da expressão de Ripley a reviver o que acontecera na *Nostromo*. Na estação, começa a haver agitação, com *aliens*, já no estado adulto, a saírem da escuridão, por entre as reentrâncias das paredes, como o *alien* do primeiro filme saíra da tubagem do vaivém da *Nostromo*.

Newt sossega a sua boneca, garantindo-lhe que vai correr tudo bem¹⁷⁹. Ripley grita com Gorman para que tire os *marines* de lá e este, revelando mais uma vez a inexperiência anunciada, transpira, incapaz de actuar. As imagens que o espectador vê são as que são captadas pelos capacetes e não permitem perceber o que de facto se está a passar, mas dão uma noção de caos. Em poucos segundos, dois dos *marines*, Dietrich e Frost, morrem e Apone é apanhado. Ripley tenta que Gorman faça alguma coisa. Ele mantém-se sentado ao microfone, perante os monitores que transmitem imagens confusas e estática, reclamando por estarem a usar armas contra as suas ordens. Ripley assume o volante do tanque e vai tentar resgatar os soldados, entrando pelas instalações. Drake morre ao entrar no tanque. Gorman é atingido na cabeça por coisas que caem com o movimento brusco do veículo e fica inconsciente. A montagem *staccato*, a escuridão e a alternância de imagens directas e indirectas, mediadas pelas cameras dos capacetes, contribuem para o sucesso das cenas de luta.

¹⁷⁸ Hudson questiona o que deverão utilizar para atacar os alien: “*What are we supposed to use, man? Harsh language?*”

¹⁷⁹ No original: “*it’s ok. Is gonna be ok.*”

Os sobreviventes dizem que os companheiros ainda estão vivos e Vasquez quer ir resgatá-los. Ripley diz que não podem fazer nada para os salvar porque já foram incubados e sugere destruírem o planeta a partir do espaço.

Burke, até aí oculto, aparece, como os *aliens* que saíram da parede, para lembrar que a estação é valiosa e, por isso, não deve ser destruída, argumentando ainda que não têm o direito de exterminar uma espécie desconhecida. Como porta-voz da Companhia, não autoriza a destruição do planeta, mas Ripley lembra que a operação é militar, por isso a decisão não é dele mas de Hicks, a pessoa que se segue na linha de comando depois de Gorman e Apone. Hicks assume esta autoridade que Ripley lhe atribui e concorda com o plano de destruição da estação. Comunica com a piloto Ferro, pedindo para que a nave de transporte os recolha. Mas a nave tem um *alien* a bordo e Ferro, a piloto, é atacada, despenhando o vaivém ao aterrar perto do grupo de sobreviventes. Ripley salva Newt, agarrando-a quando a nave avança em direcção a eles.

Perante este revés, Hudson declara mais uma vez a sua cobardia, portando-se de forma histérica, enquanto Newt, mostrando uma sensatez superior à idade, mantém a calma e avisa Ripley (que coloca a criança sobre uma pedra para que possam falar ao mesmo nível) que se devem proteger porque os *aliens* atacam sobretudo à noite.

Já no interior das instalações, Hudson continua a mostrar o seu desespero e Ripley assume claramente o comando. Pede as plantas da estação e o espectador tem uma visão de conjunto que lhe permite situar espacialmente a acção que irá decorrer a seguir. Hicks assume uma postura paternal com Newt. Diz-lhe para não mexer nas armas e ela obedece. Levanta-a ao colo e senta-a na mesa, à altura dos adultos. Sem que exista um enredo romântico assumido, está estabelecida uma rede relacional familiar entre Hicks, Ripley e Newt.

O grupo decide selar os túneis. Numa cena que estabelece a proximidade afectiva entre os dois protagonistas, garantido ao espectador a relação entre 'pai' e 'mãe', Hicks dá

uma pulseira localizadora a Ripley, desvalorizando o valor romântico da cena com a expressão “não significa que estamos noivos”¹⁸⁰.

Ainda nesta sequência familiar, Ripley vai deitar Newt. A criança diz uma das frases mais citadas do filme, e que irá ser retomada nos seguintes: “A minha mãe disse que não havia monstros a sério, mas há...”¹⁸¹.

Ripley dá a Newt a pulseira localizadora que Hicks lhe dera como um amuleto para dar sorte, e promete não a deixar, promessa que faz ainda mais sentido na versão do realizador em que é explicado que Ripley prometera à sua filha Anne que regressaria a tempo de celebrarem o seu décimo segundo aniversário.

A cena seguinte decorre no laboratório, com Bishop. Discutem a origem dos ovos, sabendo que terá de existir um ser que os põe. Ripley pede a Bishop para destruir os *aliens* conservados no laboratório e ele responde que Burke dera ordem para os guardar.

Ripley vai ter com Burke e confronta-o. Ele responde que os *aliens* valem milhões para a divisão de armamento químico e sugere fazê-los passar pela quarentena na chegada a Terra, dividindo os lucros com ela. Ela recusa e ameaça denunciar que foi ele que deu ordem para continuar a enviar os colonos para LV426 quando já tinha razões para suspeitar que o planeta poderia constituir um perigo para eles, e expôr o plano para levar *aliens* para Terra. Burke responde que esperava que ela fosse mais inteligente.

Depois deste confronto, a cena seguinte ainda traz mais apreensão ao espectador. Bishop explica que a estação irá explodir dentro de quatro horas, e que a única salvação é aceder à antena da estação para controlar remotamente o outro vaivém que está na Sulaco e trazê-lo até ao planeta, para os levar de volta à nave. Depois de mais uma intervenção de Hudson, Bishop oferece-se para o fazer, sabendo os riscos que isso envolve. Como ele refere, “posso ser sintético, mas não sou estúpido.”¹⁸².

¹⁸⁰ No original: “It doesn’t mean we are engaged.”

¹⁸¹ No original: “My mother said there are no monsters, no real monsters, but there are...”

¹⁸² No original: “I might be synthetic, but I’m not stupid.”

Apresentada a solução que lhes permite a salvação, apesar de o espectador saber que os confrontos principais ainda não aconteceram, Cameron oferece mais um momento de relativa descontração, com um diálogo entre Hicks e Ripley. Numa manifestação de cuidado, Hicks pergunta a Ripley há quanto tempo não dorme e Ripley pede para, se necessário, ele a matar antes de ser incubada. Ele garante que, se chegar a tal, matá-los-á aos dois. Ensina-a a usar uma arma e ela pede para saber tudo. A cena termina com Ripley a afirmar que sabe desenrascar-se e Hicks a responder-lhe que já tinha notado¹⁸³. Além de um traço de carácter, que o espectador já percebera no primeiro filme e no decurso da acção de *Aliens*, Cameron estabelece, nesta cena, mais uma competência a que Ripley irá recorrer no confronto que terá com a rainha alienígena.

Entretanto, Gorman recupera e aparece com uma ligadura em torno da cabeça. Ripley pergunta-lhe como está e evita mais conversa. Vai ter com Newt que dorme debaixo da cama. Deita-se junto a ela e acalma-a do que parece ser um pesadelo. Na antena, Bishop trabalha e vê-se o vaivém a deslocar-se na Sulaco.

Ripley acorda e vê que o recipiente que continha um dos *alien* na fase *face hugger* está vazio. Acorda Newt e, cuidadosamente espreita para cima da cama. O *alien* salta, provocando no espectador mais um momento de tensão. Ripley e Newt viram a cama e tentam abrir as portas para fugir. Descobrem que estão fechadas. Ripley tenta chamar a atenção de Hicks através das cameras, mas Burke vê e desliga o monitor, revelando ao espectador que é ele o responsável pelo que está a acontecer no laboratório. Newt sugere a Ripley que parta o vidro. Ripley tenta mas não consegue. Recorre então ao isqueiro que tem no bolso, que Cameron tornara plausível ao mostrá-la a fumar numas das cenas iniciais, e faz disparar o alarme de incêndio. Os *marines* correm para as salvar, mas, antes que consigam chegar ao laboratório, Ripley é atacada. Newt grita enquanto outro *alien* avança sobre ela e é gerado mais um momento de clímax. Hudson salva Newt e mata o *face hugger* que a

¹⁸³ No original: Ripley: "I can handle myself." Hicks: "Yeah, I noticed."

atacava, enquanto Hicks e Vasquez conseguem retirar o que estava a prender a garganta de Ripley, matando-o também.

Uma vez salva, Ripley acusa Burke da armadilha e expõe o seu plano de levar para terra os *aliens* nos corpos infectados de Ripley e Newt, sabotando as câmaras de hipersono dos outros sobreviventes. Neste momento, fica estabelecido que a pior espécie do filme é o 'homem da Companhia', capaz de matar o outro ser humano por uma percentagem de lucro. Na sequência narrativa do primeiro filme, o capital é apresentado como o pior perigo para a humanidade¹⁸⁴.

Quando Hudson se prepara para matar Burke, contra a vontade de Ripley, que defende que ele tem de ser levado para o planeta Terra onde deve ser julgado, a luz é cortada, ficando o grupo iluminado apenas pelas luzes de emergência. O corte da luz é sinal da inteligência da espécie, facto sublinhado por Hudson que até aí os considerara apenas animais. Simultaneamente, os sensores de movimento começam a apitar. Há uma construção do *suspense* marcada pelo registo e contagem decrescente dos metros que separam o grupo dos *aliens*. Os *marines* recuam e selam as portas atrás de si, mas os detectores continuam a marcar movimento de avanço. Há uma pausa de uns segundos até perceberem que os *aliens* estão nas condutas, e depois há agitação, sem que a audiência consiga perceber muito bem o que está a acontecer. Uma montagem rápida, imagens difusas e uma iluminação feita de luzes de emergência e *flashes* de disparos são novamente os dispositivos usados por Cameron para acentuar a sensação de confusão e acelerar a pulsação do espectador. Vê-se Hudson ser apanhado por um *alien* que surge por baixo dele, enquanto Burke se afasta dos outros, trancando as portas atrás de si para impedir que o sigam. Mas, ao abrir uma das portas, é confrontado com um *alien* e o espectador pode imaginar que o seu destino é idêntico ao dos *marines*.

Como não podem passar nas portas trancadas por Burke, Newt conduz o grupo restante pelas condutas em direcção à torre para apanhar a nave que entretanto Bishop

¹⁸⁴ A fala de Ripley ilustra esta ideia: "You know, Burke, I don't know which species is worse. You don't see them screwing each other for a fucking percentage."

conseguiu trazer da Sulaco. Os monstros seguem-nos. Vasquez, a latina *action-woman* dispara sobre um dos *aliens*, que solta ácido sobre ela, deixando-a incapaz de continuar a fuga. Gorman, o Tenente retratado como inexperiente e hesitante, num acto de coragem tenta ir buscá-la e ficam ambos encurralados. Suicidam-se com uma granada, num acto de camaradagem que reabilita a imagem de Gorman, tornando-o, finalmente, uma personagem simpática para o espectador.

O impacto da granada empurra Newt, que cai pela conduta quando tenta trepar por um ventilador. O detector permite que saibam onde a criança está e Ripley e Hicks correm para salvá-la. Enquanto cortam a grade que os separa dela, o detector de movimento começa a piscar. O espectador é o único a ver o *alien* que emerge da água atrás de Newt. Quando Ripley desce, apenas encontra a cabeça da boneca a boiar.

Hicks obriga-a a fugir para poder salvar Newt mais tarde. O elevador não fecha a tempo e Hicks é atingido com ácido quando dispara sobre um *alien*. Ripley leva-o até à nave que espera por eles. Pergunta a Bishop quanto tempo lhes resta. O andróide responde que só têm vinte e seis minutos até à destruição da estação. Ripley diz para não partirem e Hicks garante-lhe que não irão a lado nenhum. A mulher prepara armas e desce. Neste momento, repete-se a contagem decrescente para a auto-destruição do primeiro filme, que acompanha o confronto directo com o *alien*. Ripley desce para o interior da estação e encontra o detector de Newt caído no chão. Por um momento pensa que a criança já não pode ser salva, mas Newt, que está presa, vê sair um *face hugger* de dentro do ovo e grita. Ripley corre para a salvar. Começa a haver explosões na estrutura do complexo e Ripley tenta regressar à superfície com Newt ao colo. Descobre que estão entre centenas de ovos e é fornecida a primeira imagem da rainha. Ripley e a rainha estão face a face, duas mães. Podem destruir-se mutuamente ou podem afastar-se e salvar as suas crias. Ripley afasta-se e, com um sinal da rainha, os guerreiros deixam-na passar sem a atacar. Mas Ripley acaba por quebrar o seu compromisso implícito e, a uma distância segura, dispara o lança-chamas sobre os ovos e sobre os *aliens* adultos. Este ataque é desnecessário do ponto de vista lógico, uma vez que Ripley sabe que a estação está condenada e não poderá haver salvação

para aqueles ovos. Nessa altura, a rainha emite um som equivalente a um grito e abandona a sua posição de mãe, rasgando o tubo ovipositor que a prendia fisicamente. Assume também a posição de guerreira, seguindo Ripley e Newt que usam o elevador para ascender até à plataforma.

A plataforma está vazia e, por momentos, o espectador é levado a pensar que Bishop as deixara entregues à sua sorte. À volta dão-se explosões e o elevador que traz a rainha aproxima-se. Ripley abraça Newt e diz-lhe para tapar os olhos, preparando-a para o que parece inevitável. Mas o vaivém surge por detrás delas e conseguem subir segundos antes de se dar a explosão.

A chegada à Sulaco corresponde ao momento em que Ripley se despe no vaivém da *Nostromo*. O confronto já ocorreu, os sobreviventes estão definidos, e prepara-se a viagem final de regresso ao planeta Terra. Ripley congratula Bishop pela maneira como se portou e, neste momento, o espectador vê uma cauda a irromper pelo peito do andróide. Para acreditar neste desenrolar dos acontecimentos, o espectador deveria suspender não apenas a descrença, mas toda a capacidade de raciocínio lógico: a rainha teria de ter apanhado boleia no vaivém sem ser notada durante os breves segundos em que este sobrevoou a plataforma, ter sobrevivido ao impacto da explosão das instalações e à alta velocidade da nave.

Na Sulaco, Newt foge para uma conduta no chão da nave e Ripley desaparece, deixando Newt sozinha enquanto se prepara para um novo confronto. Quando a rainha está quase a apanhar Newt, Ripley surge no monta-cargas, dizendo-lhe para se afastar da criança¹⁸⁵. São duas fêmeas, dois seres híbridos em que o orgânico e mecânico se fundem, sensação acentuada pelo ar metálico da rainha.

Ao longo da luta caem juntas num compartimento de saída e Ripley abre as portas. Bishop e Newt começam ser sugados e Bishop salva Newt, agarrando-a pelo braço enquanto utiliza o outro para se prender. Ripley despe o seu corpo mecânico e consegue salvar-se

¹⁸⁵ No original: “Get away from her, you bitch!”

também, subindo e fechando as escotilhas enquanto a rainha flutua no espaço, tal como flutuara o *alien* do primeiro filme.

O espectador pode finalmente relaxar. Newt abraça Ripley e chama-a mamã, confirmando a vinculação maternal até então sugerida.

Como no filme anterior, a cena final passa-se no compartimento de hipersono. O meio corpo de Bishop e Hicks estão já preparados e Newt pergunta a Ripley se pode sonhar. Ripley responde que sim, que ambas podem¹⁸⁶. A vitória garantiu-lhe o direito de sonhar sem medo.

O filme acaba com o rosto de Ripley e o de Newt em primeiro plano, ambas adormecidas, em direcção à Terra.

À semelhança do primeiro filme, a visão proposta é distópica, mas o papel da tecnologia é positivo, podendo por isso considerar-se que se trata de uma narrativa tecnofílica.

Os interesses económicos continuam a dominar o futuro, aliados ao poder militar. O desejo de recolha do ser para a divisão de armas biológicas e a referência dos *marines* a *bugs* indiciam um estado de guerra entre a Terra e outros planetas. A referência à imigração ilegal sugere que a discriminação continuará a existir num futuro a trezentos anos de distância. No entanto, à imagem de outros filmes da década de oitenta, a posição em relação à tecnologia muda. A visão propostas já não é tecnofóbica, mas tecnofílica. A Sulaco já não é uma nave fantasmagórica, os vaivéns já não se avariam, não existe computador central e é o andróide que salva os sobreviventes.

A alteridade continua a ser retratada negativamente, como inimigo, embora a introdução de uma rainha dê aos *aliens* uma estrutura social que os torna mais compreensíveis. O pessimismo antropológico do primeiro filme dá lugar a um tom mais

¹⁸⁶ No original: Newt – “Can I dream? Ripley: Yes honey, I think we both can.”

optimista, que sublinha as relações de camaradagem e a família como estruturas de enquadramento individual e o sacrifício pelo outro como factor de redenção pessoal.

Alien³ – Retrovisão Distópica

The bitch is back!

O filme *Aliens* recebeu boas críticas e ultrapassou os quarenta e dois milhões de dólares em receitas domésticas. Ripley é apresentada como personagem simpática desde o início e consolida a sua imagem como heroína de acção. A academia brindou o filme com sete nomeações para Óscar: melhor actriz principal para Sigourney Weaver, melhor direcção artística para Peter Lamont e Crispian Sallis, melhor edição (*film editing*) para Ray Lovejoy, melhor banda sonora original para James Horner, melhor som para Graham V. Hartstone, Nicolas Le Messurier, Michael A. Carter e Roy Charman, melhor edição de efeitos sonoros para Don Sharpe, e melhores efeitos visuais para Robert Skotak, Stan Winston, John Richardson e Suzanne Benson. A estatueta foi atribuída pelos efeitos visuais e pelos efeitos sonoros, mas a nomeação de Sigourney Weaver para melhor actriz é, em si mesma, uma vitória para a ficção científica e para o género feminino porque, pela primeira vez na história do cinema, uma mulher é nomeada pela sua prestação num filme de acção, ficção científica ou terror.

Depois deste sucesso, a ideia de fazer um terceiro filme da saga parecia natural. As primeiras previsões apontavam para o seu lançamento em 1990. Giller, que entretanto lera o livro *Neuromancer*, de William Gibson, propôs o seu nome a Walter Hill, e o escritor foi contactado para escrever o argumento do terceiro filme *Alien*. Gibson, que considerava o *Alien* uma inspiração para a sua obra, aceitou a tarefa. Era necessário manter a continuidade com os filmes anteriores, por isso, no argumento de Gibson, Newt voltava à terra para viver com os avós, e Hicks continuava a ter um papel de apoio.

Giller e Hill acharam que o argumento era muito artístico, e pediram a Gibson para o rever em colaboração com o realizador escolhido, Renny Harlin, de origem finlandesa, que realizara *A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master* (1988) e que acabou por realizar *Die*

Hard 2 (1990), outro filme de acção com grande sucesso comercial. Gibson e Harlin não se entenderam quanto ao argumento e Gibson acabou por desistir. Eric Red, que escrevera os argumentos de *Near Dark* (1987) e *The Hitcher* (1986), foi contratado em seu lugar. Nesta altura, tornara-se incerta a participação de Sigourney Weaver no filme e Red criou um argumento com uma nova personagem principal, um comando dos serviços secretos, e um novo tipo de *alien* polimórfico. O resultado também não foi consensual e a *Brandywine* avançou para a contratação de um terceiro argumentista, David Twohy, que escrevera o argumento de *Critters 2: The Main Course* (1988) e *Warlock* (1989). É dele a ideia de um planeta que servisse de prisão.

Em 1989, o filme tinha já custos elevados sem que se tivesse chegado a uma decisão sobre o tipo de filme a realizar. Por essa altura, Giler e Hill contratam o neo-zelandês Vicente Ward, o realizador do filme *The Navigator: A Mediaeval Odyssey* (1988), em que uma criança da Idade Média cava um túnel para fugir da Pestre Negra e emerge numa cidade em 1988. Ward escolhe John Fasano para o ajudar a dar forma à sua visão para o terceiro filme *Alien*. A acção decorreria num pequeno planeta, Arceon, onde uma colónia de monges viveria de um modo medieval. Ripley chegaria ao planeta, contando histórias do monstro que provocariam agitação entre os monges. Na sua luta contra o *alien*, seria ajudada pelo Irmão John e por um andróide. Ward aproveita a ideia do polimorfismo da criatura presente no argumento de Twohy e reintroduz H. R. Giger no projecto. No final, todas as personagens morriam, fechando a saga.

No entanto, por incompatibilidades pessoais, Walter Hill despede Ward e David Fincher ocupa o seu lugar, com instruções para simplificar o guião que Ward e Fasano haviam criado. Fincher, na altura com vinte e sete anos e sem ter realizado qualquer filme, trabalha com Larry Ferguson no guião. O resultado não foi considerado satisfatório por Giller e Hill, que acabam eles próprios por escrever uma nova versão, em que o mosteiro é

convertido novamente em prisão e as várias ideias anteriores são misturadas, numa combinação nem sempre consistente e pouco eficaz do ponto de vista narrativo¹⁸⁷.

No entanto, o filme é inovador em relação aos anteriores. Uma das diferenças, apontada por Flanagan¹⁸⁸, é o afastamento em relação a um género cinematográfico reconhecido o que, apesar de o tornar conceptualmente mais denso do que o filme anterior, é também a razão do seu fracasso.

Weaver assina o contrato de participação em Dezembro de 1990, assumindo também a co-produção, e sugere algumas ideias que são acrescentadas ao guião. As filmagens começam em Janeiro de 1991, sem que o guião esteja concluído. Os *trailers* aparecem na primavera de 1991, mas o filme só é lançado no ano seguinte, com um atraso considerável e custos que ultrapassaram os cinquenta milhões de dólares.

Do elenco, constam Sigourney Weaver como Ellen Ripley, Charles S. Dutton como Dillon, Charles Dance no papel de Clemens, Paul McGann como Golic, Brian Glover como Superintendente Andrews, Ralph Brown como Aaron, Danny Webb como Morse, Christopher John Fields no papel de Rains, Holt McCallany como Júnior, Lance Henriksen como Bishop II, Christopher Fairbank como Murphy, Carl Chase como Frank, Leon Herbert como Boggs, Vincenzo Nicoli como Jude, Pete Postlethwaite como David, Paul Brennan como Troy, Clive Mantle como William, Peter Guinness como Gregor, Deobia Opare como Arthur, Philip Davis como Kevin, Niall Buggy como Eric, Hi Ching como homem da Companhia e Danielle Edmond nas breves imagens de Newt.

O genérico aparece tendo como fundo a escuridão estrelada, numa montagem que alterna entre a vastidão do espaço e planos curtos que resumem o que aconteceu na Sulaco

¹⁸⁷ Kaveney (2005: 181) considera que, apesar de toda a indefinição quanto à autoria deste filme, esta poderá atribuir-se a David Fincher, uma vez que *Alien*³, como *Seven* (1995), *The Game* (1997), *Fight Club* (1999) e *The Panic Room* (2002), é sobre a presunção dos desejos e aspirações humanas e a demonstração de que os protagonistas não controlam o seu próprio destino.

¹⁸⁸ *Ibid.*: 165. No original: “*The movie aims for something more than the inspired reworking of established genres that constitute the first two films, but fails precisely because of a film generic framework. Alien*³, *is far richer conceptually than the second episode: it returns to the psychosexual paranoia of the first film and, as Amy Taubin points out, introduces a new metaphor equating the alien with the Aids virus.*”

no tempo que medeia entre a imagem de Ripley e Newt adormecidas, que encerra o filme anterior, e o início de *Alien*³.

Logo nos primeiros minutos, o espectador assiste a uma sucessão de imagens do rosto de Ripley no compartimento de hipersono, da Sulaco a viajar no espaço, de um ovo alienígena aberto, suspenso no interior da nave, de um *face hugger* a abrir os seus 'dedos', do rosto de Newt, dos dedos do *face hugger* a aproximarem-se dos compartimentos de sono, do vidro de um dos compartimentos a rachar, de um pingo de ácido a corroer uma superfície branca, de fumo a chegar ao sistema de detecção, de um computador que anuncia fogo no compartimento criogénico e de uma imagem radiograda de um rosto envolvido por um *face hugger*. A voz (feminina) do computador avisa que a tripulação se deve dirigir à plataforma de lançamento do salva-vidas, e surge a imagem de sangue vermelho a manchar um tecido branco, enquanto a voz avisa que o voo para o espaço profundo ocorrerá daí a vinte segundos. Os créditos passam enquanto o espectador vê a imagem de alarmes a dispararem, um êmbolo de seringa a descer, o rosto agitado de Ripley, uma imagem radiográfica de meio corpo, a explosão do que parece ser o sistema de abertura de uma porta e novamente o rosto agitado de Ripley enquanto dorme, ao mesmo tempo que se ouve o som de alguma coisa a quebrar. Depois, vêem-se chamas, a câmara de Ripley em movimento, um compartimento que fecha e um módulo que se separa da nave e voa em direcção a um planeta. No ecrã, surge a designação do planeta: Fiorina 'Fury' 161, refinaria de minério e prisão de segurança máxima para condenados com duplo cromossoma Y¹⁸⁹.

A acção destes quatro minutos iniciais, que constituem a sequência do genérico, só pode ser plenamente entendida pelos espectadores do filme anterior. No entanto, são usados para afirmar que a experiência a que vão assistir será completamente diferente. Ripley, a heroína de Cameron, foi, afinal, incapaz de salvar Newt, Hicks e Bishop e de impedir a sobrevivência da espécie alienígena. Este corte abrupto com a história anterior é um dos principais aspectos que fez de *Alien*³ uma decepção para muitos dos espectadores

¹⁸⁹ No original: Fiorina "Fury" 161. Outer-veil ore refinery. Double Y chromosome-work correctional facility. Maximum security.

que a ele assistiram e que esperavam do filme uma continuidade narrativa, iconográfica e genológica que o filme não ofereceu. Depois dos créditos iniciais, não resta ao espectador *suspense* nem grande esperança, só a curiosidade de saber o que se passa em Fiorina, como irão morrer as personagens e porque é que Ripley é obrigada a rapar o cabelo¹⁹⁰. Como aponta Flanagan¹⁹¹, ao contrário dos cenários dos filmes anteriores, o complexo Fury 161 parece uma instituição mental vitoriana e não uma colónia espacial futura, representando tantos cenários apocalípticos que acaba por não ter identidade própria nem evocar sentimentos claros no espectador, como a claustrofobia despertada pela *Nostromo* ou o desolamento da colónia de LV426.

Sendo resultado da conjugação de elementos de múltiplas visões, este terceiro filme denota alguma falta de integridade narrativa que lhe garanta a coerência e consistência interna. Giler e Hill optam por transformar o planeta numa prisão de alta segurança, mas aproveitam o tom religioso e medieval do argumento de Vicent Ward. Os diálogos assumem mais importância neste filme do que nos filmes anteriores, embora seja também questionável a sua eficácia narrativa e potencial reflexivo. Pela primeira vez, Ripley é a única personagem feminina e, pela primeira vez também, a diferença de género é importante para o decurso da história, quer na vivência da sexualidade, quer na relação social com os outros prisioneiros. É ainda a primeira vez que não há final feliz, mas apenas final. O terceiro filme mata a heroína e o vilão e, com isso, espera encerrar a saga.

Depois de o módulo da Sulaco se despenhar no planeta, letras azuis aparecem num ecrã reportando a colisão da unidade 2650. Esta comunicação indicia que haverá uma mesma entidade supervisora dos acontecimentos que ocorrem em Fury 161 e a bordo da Sulaco.

¹⁹⁰ Kaveney (2005: 183) aponta algumas inconsistências a esta sequência inicial: o *alien* conseguiu, de alguma maneira, matar Hicks e Newt de formas complicadas e impregnar Ripley com uma rainha sem deixar nela marcas óbvias, mas deixa uma marca de ácido na câmara de Newt e faz tudo isto numa fase larvar uma vez que não é mostrado qualquer outro vestígio de alien adulto a bordo da Sulaco. A inteligência manifestada na capacidade de destruir os tripulantes adormecidos da Sulaco contrasta com a bestialidade que mostra ao longo do filme.

¹⁹¹ *The Alien Series and Generic Hybridity*, in Cartmell et al., 1999: 156-171.

As imagens seguintes são do salvamento de Ripley. Na versão do realizador, lançada na edição especial de 2003, são fornecidos mais detalhes do planeta, estabelecendo, de forma mais clara, o modo de vida dos habitantes de Fiorina. A montagem que chega às salas de cinema não detalha o contexto. A hostilidade do planeta é marcada apenas pelo barulho do vento e pelo aviso de um dos homens para se apressarem, porque, daí a cinco minutos, ficarão quarenta graus negativos. As roupas e o aspecto dos homens permitem antecipar que não se trata de um tempo ou de um espaço de tecnologia brilhante. O interior do módulo é escuro e ensanguentado, com peças e fios soltos. Um primeiro momento de *suspense* ocorre quando tubos caem do tecto ao lado de Frank, um membro da equipa de salvamento. O cão ladra agitado. Para o espectador de *Alien*, que ainda se lembra da reacção de Jones perante o ser, o ladrar do animal assinala a proximidade da espécie alienígena e o perigo que isso representa. Vê-se uma mão rígida e ensanguentada, que se supõe de Hicks, enquanto um dos homens diz que aquela é uma maneira má de morrer¹⁹². Quando se preparam para abandonar o destroço, Frank repara que um dos corpos ainda está vivo e o espectador tem um plano de Ripley, que se move, ainda adormecida, no interior do seu compartimento de hipersono.

Passa-se para um monitor informático que dá os detalhes de Ripley: posto, nome, número, imagem e situação: sobrevivente. A imagem funde-se na do corpo semi-despido de Ripley a ser colocada numa maca, ao lado da qual se vêem instrumentos médicos que se podem considerar rudimentares para o ano em que é suposto decorrer a acção.

Surge novamente o ecrã do computador, que dá a informação de Newt como fêmea não identificada de aproximadamente doze anos, falecida, seguido de uma imagem de Newt no seu compartimento, com uma mão levantada e a boca aberta num grito. A informação de Hicks aparece em sobreposição à imagem do seu corpo contorcido e ensanguentado, sem que se consiga perceber um rosto. Bishop 341-B, humanóide sintético, é classificado com capacidade negativa e mostrado ao espectador com o plástico que envolve o seu meio corpo

¹⁹² No original: “Bad way to go.”

a esvoaçar ao vento de Fury 161. As imagens da tripulação morta são alternadas com imagens do corpo de Ripley a responder aos tratamentos que lhe vão sendo feitos.

Os destroços do vaivém são transportados por uma grua, numa breve imagem de Fury 161, e o cão ladra para o interior do módulo da Sulaco enquanto um *face hugger* se movimenta lentamente. Antecipando os diversos elementos religiosos que o filme contém e o futuro de Ripley naquele planeta, restos de metal compõem uma cruz que se recorta contra um céu onde dois sóis se põem, deixando o planeta na escuridão.

A cena seguinte passa-se no interior das instalações. Predomina o metal, pendem correntes e a estrutura é em forma de anel, fazendo lembrar o panóptico de Jeremy Bentham.

Um homem (que mais à frente será identificado como Andrews, o superintendente da prisão) anuncia o ‘controlo de boatos’¹⁹³ e relata os factos. A revelação de que o sobrevivente do salva-vidas é uma mulher provoca agitação nos prisioneiros. Um dos prisioneiros assume-se como porta-voz da agitação geral, indiciando que, entre os homens, existe uma comunidade com contornos religiosos. É nesta cena também que o espectador fica a saber qual dos homens é que foi responsável pelo tratamento médico de Ripley quando lhe é directamente pedido o relato do estado de saúde da mulher. É comunicado aos homens que a equipa de resgate vem a caminho e chegará dentro de uma semana, mas a sensação de que o perigo é iminente para Ripley é sublinhado por um dos homens que diz que é melhor que cheguem depressa ou não sobrarão muito para salvar.

A cena seguinte passa-se na enfermaria, onde Ripley jaz, inconsciente, numa cama. O médico prepara uma injeção e Ripley acorda e segura-lhe a mão antes que ele a possa injectar. O homem explica que é Clemens, o chefe médico de Fury 161, uma das prisões pertencentes a Weyland-Yutani, a Companhia. Ripley deixa que ele a injecte com a mistura. A sua aparência não é boa. Tem hematomas em redor do olho esquerdo, um corte na sobrancelha e o próprio olho está raiado de sangue. Clemens explica de seguida que será

¹⁹³ No original: “*rumor control.*”

melhor cortar todo o cabelo porque há piolhos na colónia, e conta que ela se despenhou num salva-vidas. Ripley aperta a garganta enquanto afirma que andará doente durante algumas semanas.

Quando pergunta o que aconteceu aos outros sobreviventes, Clemens diz-lhe que estão mortos. Ripley fica perturbada por um instante e depois levanta-se para ir à nave. Ameaça ir nua se Clemens não lhe arranjar roupas. A carga sexual do filme é relativamente explícita nesta cena. Enquanto procura roupas para que Ripley se vista, Clemens explica que os prisioneiros há vários anos que não vêem uma mulher, e acrescenta, para si próprio e para o espectador manifestando simultaneamente a necessidade sexual e a capacidade de controlar, que ele também não.

No percurso em direcção à nave, Clemens fornece a Ripley mais detalhes sobre o tipo de instalações em que se encontram. Explica que costumavam albergar cinco mil condenados, mas que ficaram reduzidas a uma população residente de vinte e cinco homens, que mantêm a luz piloto acesa de uma fundição onde se fazem folhas de chumbo para contentores de resíduos tóxicos.

Uma vez chegados aos destroços do salva-vidas, Ripley pergunta pelos corpos e por Bishop e Clemens responde que Hicks fora empalado pela armação de segurança e Bishop fora desligado e colocado no depósito do lixo. Ripley fecha os olhos para ouvir o que acontecera a Newt. Clemens explica que a criança morrera afogada no tubo criogénico. Ripley chora a morte de Newt. O sangue brilha na ferida que tem na sobrelha esquerda, acentuando a sua fragilidade. Depois vê a corrosão do ácido na câmara de hipersono e diz a Clemens que tem de ver o corpo da jovem. Numa outra cena, Clemens questiona-a se Newt era sua filha. Ela hesita um segundo e responde que não.

Entretanto, um dos prisioneiros de Fury encontra Spike, o cão. O animal tem marcas que o espectador dos outros filmes da série identifica claramente como sendo do *face hugger*, ficando de imediato a saber que o cão é um hospedeiro.

Na morgue, a gaveta onde se encontra o corpo de Newt é assinalada com um pequeno ramo de flores secas, um toque de cor num ambiente sombrio que leva o

espectador a interrogar-se de onde poderiam ter surgido as flores, mas que revela também a humanidade de Clemens.

Ripley pede um momento a sós com o corpo, fecha os olhos da criança, pede-lhe que a perdoe e começa a inspeccionar-lhe o peito, a garganta e a boca, gestos mais uma vez compreensíveis apenas para os espectadores da saga. Clemens aproxima-se e Ripley diz que têm de fazer uma autópsia para terem a certeza da causa da morte. Clemens insiste que a jovem se afogou, mas Ripley é persistente, referindo um possível contágio de cólera. Clemens concede, mas não sem antes referir que há mais de duzentos anos que não se regista nenhum caso de cólera.

No decurso da autópsia, Ripley pede a Clemens que abra o peito da jovem. Pede para que o faça com cuidado. Ao espectador, fica a dupla leitura: cuidado pela fragilidade do corpo de Newt e cuidado pelo perigo que representará essa abertura em caso de contaminação. Mas nada acontece. Não há *suspense* nem falso engodo. O peito é aberto e Clemens mostra pulmões cheios de líquido. A penumbra da morgue realça os hematomas do rosto de Ripley e o sofrimento que Signorney pretende transmitir ao espectador. Quando Clemens lhe pergunta por aquilo que de facto estavam a procurar, a porta da morgue é aberta e entra o superintendente das instalações, acompanhado por alguém que se assume ser seu ajudante. Além de Clemens, Frank, o homem que resgatou Ripley dos destroços do salva-vidas, e Spike, o cão, até ao vigésimo minuto, não foi ainda atribuído um nome ou uma hierarquia clara aos habitantes de Fiorina. A acção decorre centrada em Clemens, o médico, Ripley, a sobrevivente e Spike, o hospedeiro do *alien*.

Perante a censura do superintendente, Clemens explica que foi realizada a autópsia ao corpo da criança no interesse da saúde pública, afastando-se assim a possibilidade de doença contagiosa. Ripley intervém para dizer que é necessário cremar os corpos. O superintendente responde que serão conservados em gelo até a equipa de salvamento chegar. Ripley menciona a questão da saúde pública e Clemens vai em seu auxílio. A vaga possibilidade de uma contaminação por cólera ter de constar dos relatórios é suficiente para convencer o superintendente da necessidade da cremação, mas este aproveita para dar a

Ripley a caracterização dos habitantes de Fury: vinte e cinco condenados, todos com duplo cromossoma Y, ladrões, assassinos, violadores e pedófilos. O facto de se terem convertido à religião não os torna menos perigosos. Ripley percebe o aviso de perigo e o espectador fica, finalmente, como uma noção clara de quem são as personagens. Não são tripulantes de uma nave, como no primeiro filme da série, nem *marines* treinados e armados, como em *Aliens*, mas escumalha¹⁹⁴, criminosos violentos que a sociedade rejeitou, convertidos a uma qualquer fé, sem higiene, sem tecnologia, sem armas e sem esperança, presos num planeta hostil de onde não podem fugir.

Ripley não refere a necessidade de autopsiar Hicks, embora ele pudesse ser igualmente hospedeiro, nem é mencionada a questão de saber se ou como um corpo morto poderia albergar um hospedeiro. Excluída Newt por autópsia, Bishop por ser sintético e Hicks por não ter sido sequer considerado, o espectador, confrontado nos minutos iniciais pela imagem radiográfica de um crânio a ser envolvido pelos dedos ou garras do *face hugger*, sabe desde já que é Ripley a portadora da semente alienígena.

A cena seguinte passa-se nos fornos onde será feita a cremação. As imagens do funeral alternam com imagens do cão, que se agita. Pela primeira vez nos três filmes da série, é feita uma cerimónia semelhante a um funeral religioso. No primeiro filme, o funeral de Kane é um ritual desprovido de palavras e de dor, no *Aliens* existe a dor da perda dos camaradas de armas, mas sem a dimensão ritualística de um funeral. Este é o primeiro filme em que é dada ao espectador imagem de sofrimento perante a morte, ainda que este não seja plenamente justificado uma vez que nenhum dos homens conheceu Hicks ou Newt. O superintendente lê palavras de um livro sagrado e a montagem de Fincher vai fundindo os rostos pesarosos dos homens. Uma das imagens é um grande plano de Clemens, Ripley e do superintendente, os três alinhados com a mulher ao meio. O significado da imagem não é, no entanto, nem denotativa nem conotativamente claro, mostrando-se irrelevante para as dinâmicas de poder e para os eventos que se seguem.

¹⁹⁴ Como refere o superintendente: “*they are scum .*”

O superintendente termina a cerimónia com a frase “és pó e ao pó voltarás”¹⁹⁵, enquanto a sombra de Spike, o cão, se projecta nas paredes sombrias da divisão em que se encontra. Mas Dillon, um dos prisioneiros, avança e a sua intervenção, entrecortada com as imagens do cão a ganir de dor, é a que causa mais impacto no espectador. “Porque é que os inocentes são punidos?” pergunta Dillon, “Porquê o sacrifício? Porquê a dor?”¹⁹⁶, interroga-se, enquanto o cão se contorce em agonia. Ripley deixa correr uma lágrima pelo rosto enquanto Dillon¹⁹⁷ refere que Newt não conhecerá o sofrimento daqueles que ficam para trás¹⁹⁸. Os corpos de Newt e Hicks mergulham, não na escuridão do espaço, mas no metal incandescente das fornalhas, enquanto Dillon continua o seu sermão. O cão rebenta em sangue e dele sai um *alien*. Do nariz de Ripley corre também um fio de sangue. Ao contrário do *alien* que rebentara o peito de Kane ainda numa forma embrionária, este nasce já num estado quase adulto, envolto nas vísceras de Spike, enquanto, na fornalha, os homens ouvem Dillon proclamar uma nova vida, um novo começo¹⁹⁹. O monstro recém-nascido equilibra-se nas suas nas pernas e dá o seu primeiro vaguido, ao mesmo tempo que os homens respondem “Ámen” às palavras de Dillon. A cena é simultaneamente um ritual de morte e de vida, uma celebração espiritual com impacto cinematográfico, embora o seu sentido metafórico seja questionável.

A cena seguinte é de Ripley, na casa de banho, já com o cabelo cortado. O que não deixa de ser surpreendente, uma vez que, dada a trivialidade do motivo, o acto de cortar o cabelo ou de deixar que Clemens o fizesse provocaria no espectador mais impacto do que vê-la simplesmente sem ele. Toma banho enquanto Clemens vigia a entrada e se ouvem os comentários dos homens sobre o facto de ela ser mulher. Também neste filme há uma cena de messe, usada nos anteriores como dispositivo para dar a conhecer as personagens e suas hierarquias e relações. No *Alien*³ funciona igualmente para mostrar os rostos de alguns dos

¹⁹⁵ No original: “ashes to ashes, dust to dust .”

¹⁹⁶ No original: “Why are the innocent punished? Why the sacrifice? Why the pain?”

¹⁹⁷ Apesar do protagonismo que tem nesta cena, o espectador só mais tarde saberá o nome deste personagem.

¹⁹⁸ No original: “She won’t have the hardship of those left behind.”

¹⁹⁹ No original: “There’s always a new life, a new beginning.”

prisioneiros e sublinhar o papel que Dillon tem no interior da comunidade, apesar de acontecer tardiamente e sem grande lógica narrativa uma vez que Ripley estava alertada para o perigo e concedera a manter-se isolada para sua própria segurança. Permite, essencialmente, estabelecer a relação entre Dillon e Ripley e a hierarquia entre Dillon e os restantes prisioneiros.

A cena seguinte é a explicação da história e estrutura social das instalações, dada por Clemens na divisão panóptica do complexo. Numa posição mais elevada, um dos prisioneiros assiste à conversa, reforçando a ideia de vigilância. Clemens explica a forma como os prisioneiros abraçaram a religião, um tipo de cristianismo apocalíptico e fundamentalista, e decidiram ficar no planeta quando a Companhia resolveu fechar as instalações.

Os prisioneiros que decidiram ficar assumiram o posto de vigilantes, tendo ficado também dois responsáveis e um médico. Quando Ripley lhe pergunta como conseguiu o posto, Clemens foge à questão, interrogando-a sobre como se sente com o novo corte de cabelo. Do mesmo modo, quando Clemens interroga Ripley sobre os verdadeiros motivos que a levaram a pedir a autópsia, esta responde perguntando-lhe se ele se sente atraído por ela, antecipando a relação íntima que se irá estabelecer entre os dois.

A acção seguinte passa-se nos túneis das instalações. Um dos prisioneiros limpa o tecto perto de um ventilador, enquanto canta. O ambiente é mais uma vez degradado, sujo e mal iluminado. O homem pisa aquilo que o espectador que viu os filmes anteriores já sabe ser a pele largada pelo *alien* na sua metamorfose, o que não faz muito sentido uma vez que ele nasceu já com uma forma adulta e não como *chestbuster*. Agarra a pele para ver do que se trata, espreita por uma grelha do túnel e é atacado pelo *alien*, escorregando depois até ao ventilador. O sangue nas pás do ventilador e nas paredes do túnel dá lugar à imagem de Ripley que acorda sobressaltada. Vira-se e olha a nuca deitada a seu lado, onde se vê um código de barras tatuado. Clemens está acordado. Levanta-se e agradece-lhe o afecto. Diz-lhe também que tem a noção de que, com a intimidade, conseguiu evitar a sua pergunta. Ripley responde-lhe que, por tê-la na sua cama, ele acha que lhe deve uma resposta, e ele

responde que ela lhe deve uma resposta, mas isso não tem nada a ver com o facto de estar na sua cama. Ripley concede, mas continua evasiva. Diz-lhe que, durante o sono, teve um pesadelo e que precisava de confirmar o que tinha morto Newt.

Quando Ripley lhe diz que tinha confraternizado com um prisioneiro, Clemens responde que não é um prisioneiro. Ripley pede explicações para o código de barras tatuado na nuca, mas ele guarda a explicação para mais tarde.

Pela primeira vez na série, há um clima romântico, mas nenhuma das duas personagens confia suficientemente na outra para contar os seus segredos, o que também não é significativo para o desenrolar do filme. No filme anterior, com Hicks, criara-se um clima de confiança sem intimidade física. Agora, com Clemens, existe a sugestão da intimidade física sem que se estabeleça confiança entre os dois. O *suspense* quanto às razões que levaram Clemens àquele local é um dispositivo narrativo de reduzido impacto no espectador, a que é dada demasiada atenção, atendendo à relativa trivialidade da revelação. Quanto às razões de Ripley, essas são partilhadas com o espectador. Apenas Clemens as desconhece sem que exista justificação clara para isso.

Clemens é chamado pelo intercomunicador e Ripley fica pensativa. A imagem escurece, deixando visíveis apenas os contornos da sua cabeça, fundindo com a imagem escurecida do ventilador no túnel onde o prisioneiro morrerá. Aaron e o superintendente Andrews conversam, enquanto Clemens analisa os restos mortais do prisioneiro. Repara também num pedaço de metal corroído na grelha do túnel.

No salva-vidas da Sulaco, Ripley procura o que parece ser um computador. Clemens surpreende-a e avisa-a que irritará Andrews se continuar a andar pelas instalações sem escolta. Ripley pede para que lhe conte o que ocorreu e ele concede, explicando que um dos prisioneiros foi morto numa conduta de ar, sugado por uma ventoinha de três metros. Conta também que encontrou uma marca de queimadura perto do acidente, igual à do tubo de criogénio do salva-vidas. Ripley mostra-se preocupada. Mais uma vez, Clemens reforça a necessidade de saber o que se passa, afirmando que está do seu lado. Ripley evita novamente dar-lhe essa explicação e, sem justificar a necessidade, pede-lhe que arranje um computador

com capacidades áudio. Se restassem dúvidas quanto ao tom oitocentista das instalações prisionais, Clemens diz que não têm nada desse género, embora o espectador já tenha visto o computador que forneceu os dados dos tripulantes. Ripley lembra-se que poderá usar Bishop e Clemens, responde que pode apontar a direcção onde ele se encontra, mas que não a acompanha por ter um compromisso prévio. A cena seguinte é no gabinete de Andrew e, mais uma vez, é evidente o antagonismo existente entre os dois homens²⁰⁰. Andrews recrimina Clemens por ter deixado Ripley sair da enfermaria, uma vez que recebeu uma mensagem na rede informática – a primeira comunicação de nível superior recebida em Fiorina – avisando que Ripley é prioridade máxima e que deve ser bem tratada. Ameaça também contar a Ripley a história sórdida de Clemens, deixando no ar mais uma vez o *suspense* relativamente ao seu passado e às razões que o levaram a Fury 161.

Entretanto, no meio do que parece ser uma lixeira, Ripley encontra os restos de Bishop. De regresso ao interior das instalações, é barrada por prisioneiros que se preparam para a violar. Dillon intervém, batendo-lhes com um bastão, e manda Ripley embora enquanto ele reeduca alguns dos irmãos. Ela vai, mas não sem antes agredir um dos seus atacantes.

Noutro espaço das instalações, que uma placa indica tratar-se do sector quarenta e sete, alguns condenados trabalham à luz de velas e archotes. Pela sua actividade depreende-se que calculam o tamanho do compartimento. Uma das velas apaga-se. As velas assinalam o caminho de regresso, por isso um dos homens volta para acender as que se apagaram. No percurso, é atacado pelo *alien*. Os companheiros vêem e fogem. Correm pelos túneis sem que tenham uma noção clara para onde devem ir. A definição espacial é um dos aspectos menos conseguidos do filme, impedindo o espectador de mapear o espaço conhecido. O segundo homem, com uma cruz tatuada na testa, é atacado num voo contra-picado do *alien*, como se a cruz assinalasse o centro do alvo. É puxado e morto perante o companheiro que

²⁰⁰ Sem grande justificação, a conversa começa com “*Listen to me, your piece of shit, you screw me one more time and I cut you in half.*”

assiste, enquanto um jacto de sangue o atinge no rosto. A imagem do seu rosto ensanguentado dá lugar à imagem triunfante do *alien*, de braços abertos.

O corpo decepado de Bishop, também de braços abertos, é atirado para a mesa no ambiente mais asséptico da enfermaria. Ripley fecha as cortinas, escurecendo a imagem. Trabalha sobre Bishop e, em poucos segundos, consegue ligá-lo. Ele diz gostar do seu novo penteado. Ripley pede-lhe para aceder aos registos de bordo da Sulaco. Bishop repete, com a voz informática do computador de bordo da Sulaco, as informações fornecidas ao espectador nos minutos iniciais. Ripley pergunta o que causou o fogo. Bishop responde que o fogo foi de origem eléctrica e começou no subsolo. Apesar das evidências do ácido no tubo criogénico, Ripley pergunta a Bishop se havia algum alienígena a bordo, como se necessitasse de uma confirmação adicional daquilo que o espectador já sabe desde o segundo minuto. Bishop anui e Ripley pergunta se estava na Sulaco ou se veio no salva-vidas. Bishop responde que esteve sempre com eles. Ripley pergunta se a Companhia sabe. A resposta de Bishop é que a Companhia sabe tudo o que se passou na nave²⁰¹. A omnipresença do *alien* e da Companhia restabelece as duas relações de antagonismo presentes em todos os filmes da série.

Bishop pede para Ripley o desligar. Poderia ser reconstruído mas nunca voltaria a ser topo de gama, por isso prefere não existir²⁰². Ripley desliga-o, cortando a última ligação aos seus anteriores companheiros.

Nesse momento, dois homens carregam para a enfermaria o prisioneiro sobrevivente, que balbucia coisas ininteligíveis, falando do *alien* como sendo um dragão. Dillon, Clemens, Andrew e Aaron estão presentes e discutem o que fazer com o condenado. Ripley encontra-se por detrás das cortinas e ouve os homens falar. Abre as cortinas e revela-se, pronta a contar a verdade. Clemens olha-a, inquiridor, e Andrews tenta impedi-la de falar com Golic, argumentando que este é um assassino condenado por crimes

²⁰¹ No original: “The Company knows everything that happened in the ship.”

²⁰² No original: “I could be reworked, but I never would be top of the line again. I’d rather be nothing.”

brutais. Ripley pede então para falar com Andrews e este concede-lhe uma audiência quando tiver acabado todos os seus deveres oficiais. Clemens olha para Ripley.

A cena seguinte decorre no gabinete de Andrews, com Aaron presente. Andrews resume cepticamente a descrição do *alien*, perguntando a Ripley se espera que ele aceite a história simplesmente com base na sua palavra. Questiona-a sobre o que sugere que se faça. Ela interroga-o sobre o tipo de armas que têm. Andrews responde que se trata de uma prisão e, por isso, não há armas. Ripley interroga-se, com razão, como é que uma prisão de segurança máxima não possui armas de nenhum tipo. Andrews responde que há algumas facas e machados. Ripley senta-se e responde que estão lixados. O superintendente manda-a regressar à enfermaria, onde ficará de quarentena, a salvo de feras grandes e más.

De volta à enfermaria, Ripley interroga Clemens se não há fuga possível, enquanto bebem de uma chávena. Estranhamente, depois da quase revelação anterior, nenhum dos dois sente a necessidade imediata de pedir ou dar explicações, nem Ripley alerta Clemens para o perigo que todos correm, ou se preocupa em fazer planos para a batalha que sabe esperá-los. Bebem com aparente serenidade e Clemens informa-a de que uma nave de resgate a virá buscar em breve. Quando finalmente lhe pergunta sobre o que ela e Andrews conversaram, ela responde que não lhe dirá porque ele a julgará louca, o que parece uma fraca justificação atendendo ao perigo que Ripley sabe estar iminente e ao carácter da personagem, já estabelecido nos filmes anteriores.

A atenção é desviada pela indisposição de Ripley, que tosse. Clemens pergunta como se sente e ela explica que tem a garganta dorida, enjoos e que está furibunda. O que é compreensível, dadas as circunstâncias, argumenta Clemens, oferecendo-lhe um dos seus cocktails especiais. São interrompidos por Golic que, numa reflexão filosófica, diz não saber porque é que toda a gente culpa toda a gente. “Ninguém é perfeito”, diz o condenado, “apenas humanos. Não existe tal coisa como um humano perfeito”²⁰³. O monólogo, relativamente inconsequente à luz dos acontecimentos passados e futuros, continua com a

²⁰³ No original: “*Nobody's perfect, only human. There's no such thing as a perfect human.*”

afirmação de que num mundo louco um homem são deve parecer louco, o que pode ser ligado à afirmação de Ripley de que Clemens a julgaria louca se ela contasse a verdade. A atenção é desviada para Ripley, perguntando-lhe se é casada e, sem esperar resposta, lhe diz que deveria casar e ter filhos. E depois afirma que ela também vai morrer. Nesse momento, Clemens fecha a cortina do compartimento onde se encontra com Ripley e pede-lhe a resposta para a pergunta que o prisioneiro lhe fizera, enquanto prepara uma seringa. Ela responde que não é casada e pede ao homem para ser franco com ela. Clemens conta então, enquanto prepara a mistura de medicamentos, que nos anos iniciais da sua carreira, apesar de se ter secretamente viciado em morfina, era considerado um médico promissor. Durante o seu primeiro internato, fez um turno de trinta e seis horas e, quando saiu, bebeu demais. Foi chamado de volta porque uma caldeira explodira numa fábrica, e acabou por matar onze dos trinta feridos ao receitar a dose errada de analgésicos. Foi condenado a sete anos de prisão, pena que considerou leve, e cumpriu o tempo em Fiorina 161. Quando o grupo de prisioneiros decidiu ficar, ele ficou também. No final da narrativa, Clemens pergunta a Ripley se ainda confia nele com uma agulha e ela estica o braço, sorrindo, para que ele a injecte.

Entretanto, Golic tenta espreitar por debaixo da cortina para ver o que se passa e a banda sonora começa a assinalar que algo vai acontecer. Vê-se o reflexo de um vulto numa superfície metálica, Golic agita-se, um colchão afunda, o êmbolo da seringa desce, o vulto aparece novamente reflectido no líquido, a sombra projectada no chão, por detrás das cortinas. Os contornos do vulto assumem forma e atacam Clemens quando este retira a seringa do braço de Ripley. Os instrumentos médicos voam e a chávena de café cai no chão. O rosto do *alien* enche o ecrã. O segundo conjunto de dentes projecta-se perfurando o crânio de Clemens. Ripley está sentada no chão, com a cabeça encostada aos azulejos da enfermaria. O *alien* aproxima-se, abre a sua boca com os dois conjuntos de dentes, o líquido a escorrer, e afasta-se. Este é o momento que faz a imagem promocional do filme. A criatura foge com o corpo de Clemens por um dos tubos de ventilação perante o olhar de admiração de Golic, que assiste a tudo da sua cama, preso num colete de forças.

Ripley corre pelos corredores. A ligação à cena seguinte é feita pela voz de Dillon que, na messe com os outros prisioneiros, pede a Deus para lhes dar forças. Todos os homens estão reunidos, incluindo Andrews e Aaron, e o superintendente volta a fazer o controlo de rumores, expondo os factos relativos à morte dos homens. As imagens da messe são alternadas com planos de Ripley a correr pelos corredores das instalações. Chega no momento em que Andrews prepara uma equipa de buscas. Ripley diz que o *alien* está nas instalações e Andrews tenta calá-la, pedindo a Aaron para a levar de volta à enfermaria. Nesse momento, Andrews é apanhado pelo *alien* que o puxa e leva pela conduta do tecto. Os homens agitam-se e o sangue escorre para o chão, fazendo com que todos se afastem.

O *alien* deste terceiro filme assume-se como um assassino, à imagem dos homens que mata. Não há qualquer intenção de incubar, por isso as mortes são mais violentas e explícitas.

Um prisioneiro limpa o sangue do chão enquanto a voz de Dillon anuncia que se aproxima o dia do juízo final. Os homens rezam. A questão da liderança coloca-se. Aaron, como segundo responsável, avança, mas os homens não se entusiasмам com a hipótese. Dillon pergunta a Ripley se não é oficial e propõe-lhe a liderança. Os prisioneiros tentam que Dillon assuma o comando do grupo, mas este recusa, argumentando que só sabe tomar conta de si próprio. O argumento não parece muito sólido, uma vez que, em todas as cenas anteriores, Dillon assumiu protagonismo como porta-voz e líder incontestado do grupo. Sem que se chegue a consenso sobre a liderança, a atenção dos homens desloca-se então para o *alien* e Ripley explica que nunca viu nenhum assim, acrescentando que os anteriores tinham medo de fogo. Não há armas nem circuito de vídeo, e não se podem selar áreas, o que impede a utilização das estratégias utilizadas nos outros filmes da série. Um dos prisioneiros, Morse, diz que a culpa é de Ripley, que trouxe o *alien* com ela, e que deveriam matá-la. Ela responde, serenamente, que a solução lhe serve e Dillon refreia Morse que, obedientemente, se afasta de Ripley.

A imagem seguinte é da planta das instalações, filtrada pelo arame de uma vedação. No centro do círculo, o dedo de Ripley aponta para uma conduta de ventilação que vai do

refeitório à enfermaria. As sombras de Ripley e Aaron projectam-se na planta. Ripley diz que o *alien* ficará perto deles, como o leão fica perto das zebras. O plano de Ripley é retirá-lo dali, mas o espectador ainda não percebeu para onde. Para o fazer é preciso lanternas, para as quais não há pilhas. Ripley pergunta, impaciente, se têm tochas, a capacidade de fazer fogo que a maior parte dos humanos goza desde a idade da pedra. Aaron diz-lhe que não precisa de ser sarcástica e mostra-lhe uma porta, com ar envelhecido e teias de aranha, de acesso a um contentor de lixo tóxico que nunca havia sido usado. Aquela parece ser a única divisão estanque das instalações, com paredes com dois metros de espessura e uma única via de acesso. O que lá entrar não poderá sair.

Acompanhados de outro condenado, Aaron e Ripley abrem a porta de uma divisão onde é guardada quinitricetilina, um líquido inflamável e explosivo. Quando Aaron parte, é explicada a alcunha pela qual é conhecido entre os prisioneiros, oitenta e cinco, por esse ser o Q.I. que consta do seu ficheiro pessoal, a que os prisioneiros tiveram acesso. A cena passa para os corredores, com Aaron, Dillon e Ripley, os três líderes do grupo que se prepara para enfrentar o *alien*. Dillon resume o plano de Ripley, que pretende forçar o ser a entrar no tanque e encurralá-lo, com a ajuda dos rapazes de duplo cromossoma Y. Ripley pergunta se ele tem alguma coisa melhor para fazer e Dillon interroga-se porque haveriam de arriscar a vida por ela. Ripley responde que a vida deles já está em perigo, a questão é saber o que ele está disposto a fazer acerca disso.

As imagens que se seguem são de preparação para a batalha. Os homens carregam baldes e embebem o chão e as paredes com quinitricetilina, enquanto o *alien* se mantém convenientemente à distância. Dillon e Ripley espalham líquido no chão e Dillon pergunta se ela tem sentido saudades de Clemens, mostrando conhecimento da sua intimidade e justificando a necessidade de um mecanismo de controlo de boatos. Ripley responde que ele deverá ter andado a espreitar por buracos de fechadura. A cena termina com Ripley a denotar sinais de cansaço e mal-estar, alternando com imagens dos prisioneiros que, entretanto, passam por um arame de onde escorre o líquido viscoso do *alien*. Aaron avisa para não começarem o fogo sem ele dar o sinal, dois *flashes* de lanterna. Um dos homens

que sobe por uma das escadas para os túneis de ventilação deixa cair um bastão e desce para o apanhar. Quando volta a subir, o *alien* está à sua espera. O balde e o bastão caem em camera lenta, provocando uma explosão que alastra por corredores e tubos de ventilação, atingindo os prisioneiros que tentam fugir das chamas. Sucedem-se explosões e homens em chamas que caem das condutas do tecto ou são projectados pelo impacto das explosões. Dillon e Ripley reúnem e tentam ajudar os homens que fogem do fogo. Dillon encontra um dispositivo na parede, supostamente para activar os extintores de tecto, mas não funciona. Manda um dos prisioneiros, Jude, ir activar os extintores. O homem corre pelos corredores. Um dos colegas alerta-o para a presença do *alien* atrás de si. Todos se reúnem no túnel. De um lado, está Jude, do outro os restantes sobrevivente, e o *alien* no meio. O fogo continua a arder nas paredes. Ripley agarra uma tocha e tenta chamar a atenção da criatura, o que não é coerente com a afirmação de que os *aliens* têm medo do fogo. Jude, num acto de heroísmo, começa a correr e desafia o alienígena para o apanhar. O ser segue-o e Ripley vai atrás, com os homens a segui-la. Fecham a porta do contentor de resíduos onde era suposto aprisionar o *alien*. Dillon parte o dispositivo ao lado da porta, conseguindo, finalmente, activar os extintores. O plano dos homens em frente à porta do contentor funde com a imagem deles a avançar em camera lenta, debaixo da chuva dos aspersores e com chamas ainda acesas nas paredes. O ar monástico, herança do argumento anterior, é aqui sublinhado pelos vultos encapuçados de alguns dos homens, pela escolha de canto gregoriano para banda sonora e pelo plano seguinte, do torso de Dillon, de mãos levantadas, numa liturgia em memória dos companheiros mortos.

A cerimónia decorre na divisão panóptica e a sua estrutura em anfiteatro permite que Ripley e Aaron assistam à cerimónia num andar mais elevado, revelados apenas no momento em que Dillon diz que os que estão mortos não estão mortos, mas que ascenderam a um plano superior²⁰⁴, palavras acompanhadas pelo movimento ascendente da camera até revelar Aaron e Ripley. Esta ligação faria mais sentido se se tratasse apenas de

²⁰⁴ No original: “*Those who are dead are not dead. They moved up. They have moved to a higher place.*”

Ripley, a quem Aaron se poderia juntar depois, uma vez que esta, sendo portadora do embrião da rainha tem sobre si uma sentença de morte e se pode considerar que está num estádio superior de importância, quer para a sobrevivência das duas espécies, quer para a Companhia, quer mesmo para a estrutura narrativa do filme.

Ellen pergunta a Aaron se é religioso e ele responde que não, justificando com o facto de um emprego. Diz a Ripley que a equipa de resgate chegará em poucos dias e que eles matarão o *alien* aprisionado no contentor. Ripley tenta saber mais sobre as mensagens recebidas, mas Aaron não sabe muito. E, pela primeira vez, levanta a hipótese de a equipa de salvamento não querer matar o ser. Aaron mostra-se incrédulo, argumentando que eles não são loucos.

A cena seguinte decorre na enfermaria, onde Golic ainda está preso no colete de forças. Pede a Morse, que rapa o cabelo enquanto o vigia, que o liberte para que o dragão não o apanhe. Morse recusa e diz-lhe que têm o dragão encurralado, mas acaba por ceder, libertando-o e dizendo onde está o *alien*. Golic diz que tem de voltar a ver o monstro e bate em Morse, deixando-o inconsciente.

Entretanto, Aaron e Ripley estão no centro de comunicações, a decidir a mensagem que enviarão para a equipa de resgate que vem a caminho. Ripley escreve no ecrã que encurralaram o xenomorfo e pede permissão para o exterminarem²⁰⁵. A resposta é imediata. No ecrã, lê-se que a chegada da equipa de resgate será às doze horas e que a permissão para exterminar o *alien* é negada.

Golic aproxima-se do compartimento onde está aprisionado o *alien*. Pede ao guarda que o deixe entrar e diz que a besta fala com ele. O guarda recusa deixá-lo entrar. Golic aproxima-se e continua a olhar fascinado para a porta. Depois pede desculpa e, num movimento rápido, corta a garganta do outro prisioneiro. Durante um instante, grita histericamente, num comportamento pouco adequado a um assassino de duplo cromossoma Y, e depois avança em direcção à porta. Abre-a, revelando a escuridão do compartimento, e

²⁰⁵ No original: “Have trapped xenomorph. Permission to terminate.”

fala para o seu interior, pedindo para que lhe seja dito o que deve fazer a seguir. Entra reverentemente, a dimensão religiosa sublinhada pelo curvar do corpo, o fechar das mãos e o coro que serve de banda sonora. O plano seguinte, em contra-picado, mostra a pequenez do homem perante o poder superior do ser, e o contorno do seu rosto, com os olhos brevemente iluminados, é novamente escurecido pelo vulto do *alien*. A imagem que se segue é a do *alien* a correr livremente pelas portas abertas do compartimento que o continha.

Dillon e Ripley conversam enquanto Dillon brinca com uma escova de dentes. Ela explica que a equipa de resgate vai levar o *alien* consigo e não o vai matar. Dillon aparentemente não se incomoda com isso e Ripley argumenta que muitos inocentes vão morrer, apelando à compaixão que a sua religião proclama. Dillon explica que o mundo exterior não lhes interessa porque já não existe para eles, que têm o seu pequeno mundo ali. A conversa é interrompida por Morse, que lhes comunica que têm um problema. De regresso ao contentor de resíduos, descobrem o corpo do guarda no chão. Morse e Aaron discutem e Ripley encosta-se à parede. Abre e fecha as mãos, num movimento que faz o espectador lembrar os dedos do *face hugger*. Comunica que tem de ir ao salva vidas para poder usar o *neuroscanner*. Dillon pede a Morse para reunir os homens no ponto de encontro. Ripley está no salva vidas e prepara-se para a tomografia. Aaron vai ter com ela e gentilmente oferece a sua ajuda. Ela pede para ele operar o teclado. No ecrã, surge o interior de Ripley. O computador detecta um tecido estranho. Aaron diz-lhe que acha que há um *alien* dentro dela. A imagem, embora difusa, mostra-o na sua fase larvar, como o que rebentou do peito de Kane no primeiro filme. Ripley insiste em ver a imagem, que Aaron congela no ecrã. Novamente na sala de comunicações, Ripley pede a Aaron para enviar uma mensagem a dizer que há contaminação. Aaron argumenta que, assim, a equipa de resgate voltará para trás. Ripley confessa que esse é o objectivo porque se o ser sair do planeta matará tudo, e a Companhia não se preocupará com isso porque só o quer para a divisão de armas biológicas. Aaron não se deixa convencer. Quer ser salvo. Diz ter mulher e filha e querer voltar para casa. Não dá o código a Ripley, que avança para o atacar fisicamente. Aaron afasta-se e Ripley vira costas. Aaron pergunta-lhe onde vai e ela responde que talvez

vá ter com o *alien*, para avaliar até que ponto ele é esperto. E que tem uma ideia onde ele está: “lá em baixo, na cave”²⁰⁶. Aaron não percebe a dimensão metafórica e responde, numa caracterização correcta, que todo aquele lugar é uma cave.

Quando Ripley se afasta, aparece no computador a mensagem de que a tomografia foi recebida e que a chegada da equipa médica está prevista para daí a duas horas, lembrando o que Bishop dissera acerca de tudo o que se passe a bordo da Sulaco ser transmitido à Companhia. Aaron senta-se e lê uma segunda mensagem que diz ser prioridade máxima manter Ripley em quarentena até a chegada da equipa. O ecrã do computador onde estão escritas as palavras “à espera de resposta”²⁰⁷ dá lugar à escuridão do espaço, onde, no lado direito, um círculo negro se recorta numa luz amarela brilhante e, no canto inferior esquerdo, se vê uma nave em movimento.

Ripley abre uma porta e, com uma lanterna, procura a criatura. A respiração ofegante denota que já não lhe resta muito tempo. Pergunta ao *alien* onde está quando ela precisa dele. Seguem-se imagens, tenuemente iluminadas pela luz da lanterna, de tubagens com água, vapor, pó e teias de aranha. Ripley continua a falar para o *alien*, dizendo que faz parte da família. Agarra uma barra de ferro e continua a caminhar no interior da divisão. Quando avista o que lhe parece ser o *alien*, diz-lhe que faz parte da vida dela há tanto tempo que já não se lembra de mais nada. Pede para a matar e ataca-o, mas afinal é apenas um tubo cheio de insectos. É do tecto que desce o *alien* e o seu corpo enche o ecrã deixando-o escuro, sem que o espectador saiba o que acontece a Ripley. O *suspense* não é prolongado. Na imagem seguinte, Ripley vai ao encontro de Dillon e conta-lhe que o ser não a mata porque ela tem uma rainha dentro dela. Não é explicado como é que Ripley sabe que é uma rainha. Não há qualquer referência anterior ao que poderá tê-la conduzido a essa conclusão nem a mera avaliação lógica dos acontecimentos leva a isso, o que cria uma descontinuidade narrativa e epistemológica na série.

²⁰⁶ No original: “Down there, in the basement.”

²⁰⁷ No original: “Awaiting acknowledgment.”

Ripley pede a Dillon que a mate. Convince-o facilmente e coloca-se em posição sacrificial, usando uma grade para se apoiar. A imagem de Ripley de braços abertos, com a cabeça entre as grades enche o ecrã. Pede para que não faça orações, mesmo quando está pronta a sacrificar-se pelos inocentes que salvará com a sua morte. O impacto da cena é profundo, antecipando a dimensão religiosa da morte de Ripley. No entanto, em termos de coerência, pode apontar-se que Ripley se preparava para morrer sem fornecer a Dillon qualquer detalhe de como nasce o *alien* e se este poderá sobreviver num corpo morto, não tomou qualquer providência para garantir que a rainha seria destruída quando irrompesse do seu peito, nem deu indicações sobre os cuidados a ter com os seus restos mortais. A posição simbólica em que tencionava morrer permitiria que a rainha escapasse por entre as grades a que se segurava sem que Dillon ou qualquer outro o pudesse evitar, ameaçando assim a humanidade que ela estava disposta a salvar. Dillon desfere um golpe de machado contra as grades e não contra Ripley, decisão que contraria quer o seu proclamado instinto homicida quer o espírito religioso que proclama. Diz a Ripley que precisa dela para apanhar o monstro e que ela poderá ser útil. Fica entre os dois o acordo de que Dillon tratará dela quando chegar o momento, providenciando uma morte rápida, fácil e indolor, promessa que não irá cumprir.

Dillon reúne novamente os homens e incita-os à luta contra a criatura. A posição relativa dos homens é interessante. Aaron está afastado dos restantes, sentado em cima de uma vedação. Ripley e Dillon também estão mais distantes, com Ripley sentada de costas para o grupo. Os homens encontram-se sentados no chão e nas saídas dos imensos túneis de ventilação. O ambiente desolador de fábrica abandonada, com tubagens ferrugentas, vapor a correr e água a pingar, acentua-se. Uma inscrição asiática aparece na parede por detrás de Aaron, o homem da Companhia. Este apela a que se espere pela equipa de resgate. Dillon responde-lhe que ninguém se preocupa com ele porque não é um crente e é um homem da Companhia. Ele responde que pode ser da Companhia, mas não é criminoso, e foi suficientemente esperto para não ter apanhado uma sentença de prisão perpétua num planeta como aquele e para achar que se deve esperar por reforços antes de enfrentar o

alien. Morse mostra também alguma resistência em lutar e Dillon faz um dos seus discursos mobilizadores, enquanto Ripley lhes diz que a equipa de resgate não se preocupará com eles, como não se preocupou com a tripulação da *Nostromo* e os *marines* da Sulaco. Por isso, também não haverá grande contemplação com um bando de criminosos nos confins do universo²⁰⁸. Tratando-se de uma fundição, o novo plano é atrair o monstro para a fornalha e afogá-lo em chumbo, usando os homens como isco.

As funções são distribuídas. Para tornar a situação mais dramática, a fornalha não é ligada há cerca de cinco ou seis anos e não há certezas de que os instrumentos funcionem. Os homens, que deverão conduzir a besta pelos corredores até à fornalha, fechando portas atrás de si, manifestam as suas dúvidas e a porta de Morse não fecha. A acção começa. Um grito ecoa pelos corredores e um dos prisioneiros vê o *alien* sobre um dos homens, como uma gazela a comer a presa. A camera vai assumindo o ponto de vista do *alien* sempre que este persegue os homens, alternando com tomadas de imagem normais que dão a posição relativa de cada homem, embora ao espectador seja difícil ter uma visão de conjunto do labirinto de túneis.

Entretanto, no exterior, um satélite é ajustado e uma nave aproxima-se de Fiorina. A perseguição continua e os homens vão sendo mortos enquanto correm pelos corredores, perseguidos pelo ser. A equipa de resgate está já no solo ventoso de Fury 161, em direcção às instalações. Dillon salva um dos homens que está a ser atacado e trá-lo até Ripley. O *alien* segue-os, os pistons são activados, mas a criatura, revelando inteligência, afasta-se, obrigando-os a tentar atraí-lo de novo. Jude corre em direcção à fornalha e é apanhado no momento em que está a entrar no local onde o monstro deveria ser encurralado.

A equipa de salvamento está já no interior das instalações. Homens vestidos com fatos de protecção brancos interrogam Aaron sobre o paradeiro de Ripley, que lhes indica a fornalha.

²⁰⁸ No original: “What makes you think they gonna care about a bunch of low lifers who found god at the ass end of space?”

Morse e outro prisioneiro colidem nos túneis e caem. Depois de um momento de descontração em que riem por estarem salvos, o *alien* ataca e mata instantaneamente um deles. Morse afasta-se, rastejando, e Ripley aparece, tentando atrair novamente a criatura. Dillon avisa que estão a ficar sem tempo. Ripley agarra a cauda e puxa o monstro. Dillon vem ter com ela. Juntos conseguem levá-lo à fornalha e Morse fecha a porta. O *alien* é novamente encurralado.

A equipa de salvamento avança, passando pelo refeitório. Morse sobe escadas enquanto Ripley, Dillon e o *alien* se encontram no espaço limitado da forma onde o líquido deve ser vertido. Dillon obriga Ripley a subir, apesar de ela argumentar que quer morrer. Ele lembra-a que têm um acordo: primeiro morre o monstro, depois ela. Mas Dillon fica para manter o *alien* em baixo. Diz a Ripley que Deus tratará dela. O chumbo é derramado sobre o *alien* e sobre Dillon, que entretanto é atacado pelo monstro. Durante um momento Morse ri de satisfação pela vitória, mas o *alien* emerge do chumbo, sobressaltando o espectador. Persegue Ripley pela escada e Morse diz-lhe para ligar os aspersores. A água faz explodir o ser, que voa em pedaços entre o fumo da fundição. Este fenómeno, anteriormente estabelecido na imagem de um balde de ferro a quebrar sob efeito da água dos aspersores em metal quente, não é correcto do ponto de vista científico, uma vez que água fria sobre metal quente faz com que este arrefeça e solidifique, não que quebre como o vidro.

Morse conduz a plataforma giratória em que se encontra até Ripley. A equipa de salvamento entra na divisão. Ripley diz-lhes para ficar onde estão e não avançarem. Na realidade, não se encontra em posição para fazer este tipo de ameaça. O único homem que não está vestido de branco tira os óculos e revela o rosto de Bishop, que diz estar ali para ajudar. Pergunta-lhe se sabe quem ele é. Ripley diz que é um andróide, do mesmo modelo de Bishop, enviado pela Companhia. Ele apresenta-se como o humano que criou Bishop, enviado para que ela pudesse ver um rosto amigo e saber o quão importante é para a Companhia. Diz-lhe que querem matar o ser e levá-la de volta, argumento em que nenhum espectador acredita. Nada do que pudesse dizer deveria fazer Ripley vacilar, uma vez que esta passou todo o filme a afirmar o interesse da Companhia na espécie alienígena e o seu

desinteresse pela espécie humana. Mas, ainda assim, ouve-se este Bishop humano prometer-lhe uma vida calma na Terra, sem *alien* e com filhos, o que Golic já referira dever ser o sonho de qualquer rapariga bonita. Depois de se ter aproximado o conceito do *alien* do de besta, de demónio, Bishop aparece agora como o Diabo a tentar Cristo antes da sua morte, sublinhando a dimensão sacrificial da morte de Ripley.

Ripley vacila, mas não se deixa tentar e fecha o gradeamento da plataforma enquanto Morse a afasta. Um dos membros da equipa atira sobre Morse, atingindo-o na perna. Aaron ataca Bishop com uma peça metálica, e é morto com vários tiros. Morse e Ripley afastam-se e Bishop, com uma orelha pendente que denuncia a sua natureza sintética, altera o discurso, aproximando-se do registo da admiração de Ash pela espécie e apresentado como argumento tudo o que poderão aprender com ela. Morse trava a plataforma e Ripley, de rosto sereno, abre os braços e lança-se de costas sobre o metal incandescente. Quando mergulha, a rainha emerge do seu peito e ele segura-a junto a si num gesto que pode ser lido como maternal. O seu corpo mergulha, como o de Newt e Hicks, no metal fundido. Nos planos que se seguem, as chaminés de Fiorina desligam-se, o contorno do planeta ilumina-se, portas trancam-se e a equipa parte, levando Morse, o único sobrevivente de Fury 161. O filme encerra com imagens dos destroços do salva vidas e o relatório de Ripley na Nostromo, feito momentos antes de se deitar no compartimento de hipersono. O plano de três compartimentos alinhados e vazios, lembra o destino dos três sobreviventes da Sulaco. A imagem final é de um ecrã onde se lê a desactivação de Fiorina, com instalações seladas, sem prisioneiros e com o equipamento de refinaria destinado a ser vendido como sucata²⁰⁹. O ecrã desliga e os créditos finais começam a rolar.

Dos três filmes, este é o mais distópico. Fiorina, enquanto espaço de acção, é um planeta desolador, e o futuro assemeça-se a um passado medieval, de violência, loucura, doença e fé, dominado por instituições vigilantes e punitivas. O capital continua a assumir-se

²⁰⁹ No original: “Weyland-Yutani work prison Fury 161 closed and sealed. Custodial presence terminated. Remaining refining equipment to be sold as scrap. End of transmission.”

como poder, revelando o mesmo desprezo pelos indivíduos que está presente nos filmes anteriores.

A alteridade continua a ser um agente de destruição, um inimigo, agora associado à religião, representando um demónio, uma gárgula, um poder superior, quase divino, que os homens têm de enfrentar de forma sacrificial.

Além do vaivém da Sulaco, a tecnologia é praticamente inexistente e o computador que existe parece rudimentar e serve apenas para estabelecer comunicações com a Companhia. A ciência, na forma da medicina praticada por Clemens, assemelha-se mais a uma prática novecentista, anacrónica num futuro de viagens intergalácticas e colonização planetária.

Apenas Bishop, o andróide, permite recuperar alguma iconografia da ficção científica e direccionar o filme para preocupações com a tecnologia. Porém, a existência de dois Bishops, um ao serviço do bem e um ao serviço dos interesses da Companhia, cria alguma ambivalência em relação à tecnologia.

Dado o afastamento em relação às convenções do género e a descontinuidade com os filmes anteriores, *Alien*³ torna-se difícil de classificar e mesmo de analisar enquanto filme de ficção científica. Assumindo que o futuro é uma retrovisão e que a tecnologia está praticamente ausente, o *novum* proposto é a alteridadex que se apresenta, não como entidade biologicamente complexa ou socialmente organizada, mas como entidade demoníaca cujo único objectivo parece ser a satisfação do prazer de matar.

***Alien Resurrection* – Distopia Tecnofílica Cientofóbica**

Hell gives birth!

A morte de Ripley, a ausência de armas ou tecnologia e o aparente fim da narrativa deixam as audiências mais fiéis à série *Alien* pouco satisfeitas com o terceiro filme. Mas, como refere David Thomson (1999: 105), depois do filme número três não sobra nada para uma sequência e, nesta perspectiva, *Alien*³ é simultaneamente auto-destrutivo e drasticamente inovador²¹⁰.

No seu primeiro lançamento nos Estados Unidos da América, o filme fez cerca de trinta e dois milhões de dólares de bilheteira, no ano em que *Batman Returns* ultrapassou os cem milhões. No estrangeiro, conseguiu melhores bilheteiras e teve melhores críticas, sendo interpretado como uma metáfora à SIDA ou como resposta ao aumento do sentimento religioso. O filme foi também nomeado para o Óscar de melhores efeitos visuais, tendo perdido para *Death Becomes Her* (Zemekis, 1992).

Por esta altura, a *20th Century Fox* já licenciara *Alien* para *comics*, brinquedos e outros jogos e, apesar do fracasso do terceiro filme, começa a falar-se em continuar a sequência.

O quarto filme continuou a ser uma produção da *Brandywine* para a *20th Century Fox*, mas com maior controlo por parte do estúdio. Jorge Saralegui, um jovem produtor da *Fox*, ficou responsável por dar continuidade à história. Face à relutância inicial de Sigourney, Saralegui trabalhou numa ideia de filme em que um clone de Newt tomaria o lugar de Ellen Ripley. Para escrever esse argumento, Saralegui contratou Joss Whedon, mas a ideia de que Sigourney poderia embarcar no projecto fez surgir um guião diferente.

²¹⁰ No original: “It was as if, somehow, the story had been entrusted to a film-maker who would leave no remains for any further sequel. To that extent, commercially, n°. 3 was both self-destructive and drastically innovative.”

Sigourney aceitou fazer o quarto filme por onze milhões de dólares, o cargo de produtora executiva e o poder de veto na escolha do realizador. Para essa função, foram abordados Danny Boyle e David Cronenberg, entre outros, que declinaram o desafio por considerarem demasiado pesada a herança dos filmes anteriores. Até que Saralegui se lembrou do francês Jean-Pierre Jeunet para a realização do quarto filme da série.

A história proposta por Whesson e Jeunet dá continuidade aos filmes anteriores: não ignora a morte de Ripley, mas devolve-lhe a dimensão maternal e heróica que Cameron lhe atribuíra.

Além de Sigourney no papel de Ellen Ripley/clone número oito, o elenco conta com Winona Ryder como Call, Dominique Pinon como Vriess, Ron Perlman como Johner, Gary Dourdan como Christie, Michael Wincott como Frank Elgyn, Kim Flowers como Sabra Hillard, Dan Hedaya enquanto General Martin Perez, J.E. Freeman como Mason Wren, Brad Dourif como Jonathan Gediman, Raymond Cruz como Vincent Distephano, Leland Orser como Larry Purvis e Marlene Bush no papel de cientista não nomeada.

O genérico inicial do quarto filme corre, não sobre o escuro do espaço, mas sobre tecidos vivos em formação. Caracteres humanos e alienígenas fundem-se no ecrã numa espécie de jogos de espelho. Como notam Gallardo e Smith (2004: 162), a exploração do espaço torna-se, neste filme, a exploração do corpo a nível molecular, embora se possa apontar que os filmes *Alien* nunca foram acerca da exploração do espaço.

Estabelecida a continuidade com o filme anterior nestas primeiras imagens de engenharia genética, é dada ao espectador a imagem exterior da USM Auriga, nave de pesquisa médica da United Systems Military. Uma das portas da nave abre e vêem-se dois guardas armados que protegem uma outra porta, que se abre com o avanço da camera, para revelar um laboratório onde dois cientistas de bata branca trabalham. Gallardo e Smith (*id.*: 160) chamam a atenção para alguns detalhes da imagem dos guardas, como o facto de terem as armas apontadas um ao outro e mascarem chiclete, sublinhando o tom de paródia do filme de Jeunet.

No interior de um compartimento circular, uterino, a protecção metálica de um contentor em vidro, também ele cilíndrico, tubiforme, sobe e revela uma criança nua. Em *off* ouve-se a voz de Ripley que repete a frase de Newt: “A minha mãe sempre disse que não havia monstros, mas há”²¹¹. O plano do rosto de criança dissolve num plano do rosto de Ripley e a camera afasta-se, revelando o corpo nú num compartimento transparente, com os cientistas a observá-la. Um deles diz que ela é perfeita²¹².

A cena seguinte é de cientistas que operam o corpo de Ripley adulta, com mãos mecânicas através de um vidro de protecção, retirando o *alien* que está no seu interior. Ripley sobrevive e, perante a questão de saber o que fazer com a hospedeira, um dos cientistas diz para voltarem a cosê-la.

Na cena seguinte o corpo de Ripley jaz no fundo de uma divisão circular, de tom ferroso e baço. Envolvida em plástico, como uma espécie de saco ou membrana plástica, Ripley vai-se libertando. Metaforicamente, o lento romper do material envolvente pode ser entendido como um nascimento, embora Gallardo e Smith (*id.*) lembrem que o saco também serve para evocar o lixo, aquilo que Ripley é para os cientistas depois da extracção bem sucedida da rainha. Depois de se libertar, Ripley explora o seu corpo. No peito, tem uma cicatriz, as unhas são pretas e, no braço, está tatuado o número oito. Simbolicamente, o número está associado à regeneração e equilíbrio de forças opostas e, deitado, representa o infinito, a ausência de fim, o que, atendendo à ressurreição de Ripley, parece adequado.

Um dos cientistas observa Ripley no laboratório. Interrogado pelo superior, Wren, explica que a recuperação de Ripley está a ser extraordinária. Quando Wren se inclina sobre Ripley, ela envolve-o com as pernas e, mesmo com algemas, aperta-lhe o pescoço. Guardas entram e disparam uma descarga eléctrica sobre Ripley, mas o cientista pede para não a matarem.

²¹¹ Tanto se poderá entender a frase como uma referência aos *aliens*, à própria monstruosidade de Ripley ou como dirigida aos cientistas que a observam.

²¹² No original: “*She’s perfect!*”

A imagem que se segue é de uma das cientistas, que nunca é nomeada ao longo do filme, que mostra a Ripley uma imagem para que ela a identifique. Ripley aparece com as mãos presas atrás das costas, com um colete de forças e uma postura displicente, abanando-se na cadeira em que se encontra sentada como uma criança desinteressada. A sala é escura, com poucos pontos de luz, e um guarda está presente, com uma arma apontada à mulher, lembrando o espectador que, mesmo presa, continua a ser perigosa. A imagem passa a um grande plano da cara de Ripley gravada num ecrã, fundindo-se com a dos seus observadores. Os dois cientistas mostram a gravação de Ripley a um militar, o General Perez, explicando que se trata de um fenómeno extraordinário, uma vez que a número oito está a funcionar como um ser humano adulto, apesar de manifestar algum autismo emocional provocado pelos desequilíbrios bioquímicos. O General interroga-se sobre o facto de o clone manifestar memórias, lembrando que elas são as da mulher que conseguiu exterminar a espécie que eles recriaram. Sugere que o melhor será exterminá-la e os cientistas tentam demovê-lo. Conseguem, mas Perez garante que a matará se ela der algum tipo de problemas, uma vez que a número oito não passa de um subproduto²¹³ daquilo que verdadeiramente interessa. Esta conversa decorre enquanto os três homens percorrem o caminho que separa Ripley da rainha alienígena. Quando param, uma tomada de imagem triangula os três homens, colocando o militar em primeiro plano e os dois cientistas alinhados na retaguarda. Perez diz que a rainha, que está do outro lado do vidro protector, é que é importante. O *alien* é mostrado pela primeira vez, já no estado adulto, grande, brilhante, metálico, o seu carácter majestoso acentuado por uma estrutura morfológica em forma de coroa.

Na messe, local que nos últimos filmes serviu o propósito de apresentar as personagens e estabelecer as hierarquias e as dinâmicas relacionais estabelecidas entre eles, Ripley come com Gediman, o cientista responsável pela sua operação. Neste filme, a cena que decorre na messe serve para nos dar a conhecer o processo de construção da nova Ripley, fisicamente semelhante à anterior, mas assumidamente diferente. Ripley pergunta a

²¹³ No original: "Number eight is a meat by-product."

Gediman como a fizeram e ele explica que usaram as amostras de sangue recolhidas de Fury 161 para a clonar. Thomson (1998: 163) considera que, sendo a clonagem o melhor dispositivo para trazer Ripley de volta, não existe qualquer razão plausível para que isso só aconteça duzentos anos depois da sua morte em Fiorina. Segundo ele, Ripley poderia ter sido clonada pela Companhia imediatamente após a sua morte, não fazendo muito sentido que as amostras de ADN tivessem ficado duzentos anos à espera que uma outra corporação tivesse a ideia de recriar o *alien* e ainda menos sentido que isso se devesse ao desenvolvimento das técnicas de clonagem.

Ripley pergunta a Gediman se está a crescer e, antes de obter resposta, acrescenta que é uma rainha, que vai reproduzir-se e ele vai morrer²¹⁴, assim como todos os outros na Companhia. Wren junta-se a eles e explica que a Companhia a que Ripley se refere é a Weyland-Yutani, que colonizava planetas para humanos e tinha um contrato de defesa, mas que foi à falência décadas atrás e foi entretanto substituída pela United Systems Military. Garante a Ripley que ela vai verificar que as coisas mudaram muito desde o tempo dela (embora ela mostre duvidar), e que a USM não é uma empresa gananciosa. O capital, representado pela Companhia nos filmes anteriores, é substituído pela complexo científico-militar, que assume o mesmo significado. Ripley garante-lhe e garante ao espectador que não fará qualquer diferença qual é a empresa. Morrerão na mesma²¹⁵.

Wren explica que o que se pretende explorar é o potencial da espécie para além da pacificação urbana. O conhecimento que dela se obtiver poderá ser usado na construção de novas ligas metálicas ou vacinas, e o próprio animal terá um potencial incrível depois de domesticado. Ripley ri e diz-lhe que não lhe poderá ensinar truques e Wren pergunta-lhe porque não, se o estão a fazer com ela²¹⁶.

²¹⁴ No original: "She'll breed. You'll die."

²¹⁵ No original: "It won't make any difference. You still gonna die."

²¹⁶ No original: "Why not? We are doing it with you."

A imagem seguinte é a da Auriga a sobrevoar um planeta, e uma outra nave a aproximar-se. A informação aparece no ecrã: nave comercial Betty, tripulação: seis passageiros não registados.

A imagem passa para o interior da nave, que tem um ar velho e *low-tec*. A tripulação é apresentada ao espectador. São irreverentes, marginais e pouco mobilizadores da simpatia da audiência. Elgyn, o capitão, provoca e acaricia Hillard, a mulher que pilota a nave. O seu código de autorização para aterrar a bordo da Auriga é EAT ME²¹⁷; Vriess conta anedotas eróticas a Call, Christie prepara-se para ir a bordo da Auriga com armas escondidas, Johner diverte-se atirando uma faca às pernas incapacitadas e insensíveis de Vriess e Call parte a faca de Johner. Apenas as mulheres inspiram alguma confiança e aparentam competência.

Vriess assobia a música de Popeye e Johner imita os sons de um macaco. Como refere Vriess, estaria na altura de começarem a conviver com melhor tipo de gente²¹⁸. A passagem para a imagem da Auriga a receber a Betty lembra que a tripulação irá, de facto, conhecer outro tipo de gente.

A USM Auriga dá as boas vindas aos tripulantes da Betty. Numa referência intertextual ao Mother, o computador da Nostromo, uma voz masculina informa-os que é Father, o computador da nave, e dá-lhes as instruções para avançarem para a inspecção de armas e reportarem qualquer doença contagiosa, avisando-os de que os conveses sete e doze estão vedados a civis. A tripulação é revista e Perez explica a Elgyn que o procedimento é feito para evitar que algum deles se embebede e dispare uma bala contra o casco da nave. Isso e o tom utilizado pelos homens são indiciadores de encontros e negócios anteriores. O plano seguinte é de seis molhos de notas, empurrados pelas mãos de Perez. Explica que foram muito difíceis de encontrar porque já ninguém usa notas. Outro pormenor que dá um toque futurista é a bebida que Perez serve a Elgyn, um cubo que se transforma em líquido por acção de um laser. Mas o conteúdo da conversa entre os dois

²¹⁷ Sobre Elgyn, Gallardo e Smith escrevem: “*Captain Elgyn (Michael Wincott) is the slimy, sexpot pirate to a degree that would make Hans Solo’s mercenary heart of gold shrivel into nothingness.*” (2004: 169)

²¹⁸ No original: “*It’s about time to start associating with a better class of people.*”

homens é relativamente independente do período histórico em que decorre, com a sugestão de que a mercadoria transaccionada será valiosa porque ilegal, e de que a Auriga estará a operar fora do espaço regulamentado. Elgyn pede para os seus homens passarem dois dias a bordo. O compromisso é aceite. A 'carga' é descarregada e o espectador percebe que são corpos em cameras, transportados por Call e Christie até ao laboratório médico, à porta do qual guardas armados e cientistas os esperam. A voz do computador Father anuncia que o carregamento está estável, as formas de vida estão intactas e a estase não foi interrompida. Na cena seguinte, o espectador é esclarecido quanto ao destino da mercadoria no momento em que os oito colonos são mostrados, mais uma vez em recipientes cilíndricos, com amarras metálicas que os prendem à parede, e um ovo alienígena em frente a cada um deles. Do outro lado do vidro, numa posição mais elevada, Gediman, Wren e a mulher cientista nunca nomeada, contemplam o abrir dos ovos e o processo de 'inseminação'. A cientista desvia o olhar horrorizada, enquanto Wren sorri quando um dos ovos abre e um dos sujeitos acorda e grita, antecipando o que lhe irá acontecer. Esta cena pode ser interpretada numa leitura de género, significando simultaneamente o apagamento das cientistas a que a história não deu nome, e a existência de uma maior sensibilidade e humanidade na construção feminina da ciência.

O plano é cortado para dar lugar a Ripley, que joga com uma bola de basquetebol num espaço que o espectador assume ser o ginásio da Auriga. Alguns dos tripulantes da Betty entram e Johner disputa a posse da bola com Ripley, entre insinuações de carácter sexual. Ripley brinca com ele, provocando-o e depois atira a bola por baixo das suas pernas acertando-lhe nos genitais, agredindo-o de seguida com um murro que o faz literalmente voar pelo ginásio. Os outros tripulantes atacam-na também. Hillard tenta agredi-la atirando-lhe a bola, que Ripley agarra sem esforço, com a palma da mão. Christie agride-a na face com um haltere, provocando-lhe um fio de sangue no nariz, mas sem causar qualquer outro dano. Ripley desvia-se dos ataques seguintes e atinge-o na cabeça com a bola. Depois de neutralizar os atacantes, Ripley continua a lançar bolas para o cesto, perante o aplauso de Wren que, entretanto, entra no ginásio com Gediman e dois militares. Wren chama Ripley e

assobia, confirmando a ideia anterior de que estaria a treiná-la como faria com um animal. Enquanto Ripley caminha em direcção a Wren, inexpressiva, Johner pergunta o que é ela²¹⁹. Sem responder, virada de costas para o cesto e em andamento, Ripley atira a bola e encesta-a, perante a surpresa dos tripulantes de Betty e orgulho dos seus criadores. Gediman declara que ela tem qualquer coisa de predador²²⁰. Confirmando a sua sobre-humanidade, o pingo de sangue que cai do nariz de Ripley borbulha e começa o processo de corrosão que o espectador dos filmes anteriores sabe acontecer com o sangue do *alien*.

Um longo plano da Auriga e a imagem da luz a desaparecer por detrás do planeta que esta orbita estabelece o anoitecer e o início das actividades nocturnas.

O primeiro da sucessão de planos que oferece ao espectador os prazeres nocturnos dos vários personagens é o do rosto de Hillard a quem Elgyn massaja os pés. Segue-se Perez que engraxa as botas, Vriess que rouba umas peças do armazém, Christie, Johner e Call, que assistem a um programa televisivo sobre armas enquanto bebem a mistura especial de Johner, e Gediman que, no laboratório, estuda os padrões de comportamento de três dos alienígenas. O seu fascínio faz com que imite os movimentos de cabeça de um dos *aliens* junto ao vidro, numa espécie de dança ou beijo. Quando o *alien* lança o seu segundo conjunto de dentes contra a divisória, assustando Gediman, este vinga-se carregando num botão que desencadeia o lançamento de um gás que causa dor. O ser prepara-se para um segundo ataque mas pára quando vê a mão de Gediman preparar-se para premir novamente o botão, o que permite a Gediman concluir que o *alien* aprende depressa e o espectador concluir que se trata de um ser inteligente.

Na sala de convívio Johner, Christie e Call continuam a ver o programa de armas e Call, aparentemente ébria, tenta beber com luvas de boxe, entornando a bebida e provocando a repreensão de Johner que a manda dar uma volta. Uma vez fora da divisão, Call fica instantaneamente sóbria e descobre a cela de Ripley, que abre com um spray que

²¹⁹ No original: “What the hell are you?”

²²⁰ No original: “Something of a predator, isn’t she?” Esta referência poderá ter uma outra leitura, uma vez que por esta altura o estúdio já tinha planos para o filme *Alien vs Predator*.

replica o hálito de Perez. Prepara-se para atacar o clone com uma faca, mas pára quando vê a cicatriz do peito. Ainda de olhos fechados, Ripley pergunta-lhe se afinal a vai matar ou não. Call diz-lhe que não vale a pena porque já tiraram a rainha de dentro dela e interroga-se sobre o motivo de a manterem viva. Ripley responde que o fazem porque estão curiosos uma vez que ela é a última novidade²²¹. Call oferece-se para acabar com o seu sofrimento, matando-a, e Ripley conduz-lhe a faca e empala a própria mão, perguntando-lhe porque é que ela pensa que a deixaria fazer uma coisa dessas. Call pergunta quem é ela e o clone responde com o nome, graduação e número de Ellen Ripley. Call responde que Ripley morreu há duzentos anos e que ela é apenas uma coisa, um constructo, algo que foi feito num laboratório. A esse primeiro nível de infra-humanidade, Ripley acrescenta mais um, o da monstruosidade, afirmando que consegue sentir o *alien* por detrás dos seus olhos. Com mãos como garras, Ripley acaricia Call, dizendo-lhe que é demasiado tarde para parar o *alien* e avisando-a que nunca conseguirá sair dali viva. A jovem responde que não se importa e é a vez de Ripley, segurando-a pelo pescoço, se oferecer para fazer parar a dor, encostando a sua cara à dela num gesto de ternura. Um ruído faz com que Ripley largue Call e lhe diga para desaparecer. A rapariga sai da cela, mas é apanhada por Wren, que manda os guardas procurar os outros tripulantes da Betty. São encontrados no ginásio. Wren acusa-os de terrorismo e pergunta-lhes para quem trabalham. Elgyn defende-se, mas Wren diz que, sabendo ou não, trouxeram uma terrorista para bordo da Auriga, por isso todos irão morrer. Perante o sinal de Elgyn, Christie saca das armas que levara escondidas e dispara sobre os guardas, Hillard desarma um, Johner transforma o seu termo numa arma e, em poucos segundos, todos os guardas são abatidos ou imobilizados.

No laboratório, Gediman vê o que se passa num dos ecrãs de vigilância e tenta alertar a segurança. Elgyn questiona Call sobre o que se está a passar. Antes que esta possa responder, a imagem passa para Gediman que, no laboratório, se debate para conseguir estabelecer comunicação com os seguranças e, por isso, se mantém afastado do botão de

²²¹ No original: “*They’re curious. I’m the latest thing.*”

punição que permite controlar os *aliens*. No interior da cela, dois deles aproximam-se, como se preparassem uma estratégia, e atacam o terceiro. A imagem do ataque é intercalada com planos de Ripley que, na sua cela, parece pressentir o que se está a passar.

O sangue e as vísceras do *alien* atacado corroem o chão, permitindo a fuga dos dois restantes. Gediman ainda pressiona o botão de castigo, mas a cela já está vazia. A cientista que está com ele no laboratório faz uma expressão de horror. Gediman entra na cela dos *aliens* e, quando se baixa para inspeccionar o buraco causado pelo ácido, uma garra segura-lhe o rosto e puxa-o para baixo. A cientista grita.

No ginásio, Call tenta argumentar em sua defesa, explicando aos companheiros da Betty as actividades criminosas de Wren a bordo da Auriga. Christie manda-a calar e a voz do computador Father ouve-se no momento em que a imagem passa para o anedótico General Perez, que acorda e coloca o boné.

A cena seguinte é de um soldado a entrar na cela de onde os *aliens* escaparam e, do outro lado do vidro, um dos *aliens* pressiona o botão com o segundo conjunto de dentes, libertando o gás criogénico que mata o militar. No laboratório, o ser rugue vitorioso e, na sua cela, Ripley sorri, ouvindo sons semelhantes a murmúrios.

O grupo da Betty resolve regressar à nave, levando Wren e o soldado sobrevivente para os conduzir até à saída. Perante este plano, Call pergunta sobre o que fazer com Vriess e Elgyn diz ‘que se lixe Vriess’²²², mostrando que a camaradagem não é um valor a ter em conta quando a sobrevivência está ameaçada.

A imagem seguinte é de uma porta que se abre sobre Vriess sozinho, que faz o reconhecimento do novo espaço, girando na sua cadeira. A voz de Father anuncia que foram abertas sem autorização as jaulas três, cinco, sete, oito e dez, o que permite ao espectador imaginar a quantidade de *aliens* que se encontra à solta pela Auriga.

No cais de embarque, o General Perez comanda as manobras de evacuação. A voz de Father continua a anunciar os níveis em que foi detectada presença não humana. Vriess vê

²²² No original: “Fuck Vriess.”

o vulto de um *alien* no nível superior, prepara a arma embutida na sua cadeira de rodas e dispara sobre ele. Uma gota de ácido forma-se.

Os planos seguintes são do movimento simultâneo dos *aliens* contra a porta da cela de Ripley e desta contra a protecção do sistema de comando que lhe permite a fuga. Usa o ácido do seu sangue para destruir os circuitos e activar a saída de emergência e a imagem seguinte é de ácido do sangue de *alien* a cair sobre as pernas insensíveis de Vriess e, depois, sobre a sua orelha, fazendo-o gritar e chamando sobre si a atenção de mais um alienígena, sobre o qual descarrega a sua arma.

No cais de embarque, um dos seres entra numa das naves de fuga e começa a matar os homens, que não conseguem fugir. Perez atira uma granada para o seu interior, fazendo explodir a nave quando esta já está no espaço. No momento em que faz continência pelos soldados mortos, é atingido por um dos seres e, com uma cara de espanto, retira um pedaço do seu próprio crânio, ilustrando os excessos de grotesco de que Jeunet foi acusado.

Sobre a imagem do grupo de tripulantes da Betty, a voz do computador avisa que a evacuação foi incompleta e que a Auriga é considerada inabitável.

O grupo está em movimento para regressar à sua nave e Elgyn pára para recolher uma arma que se encontra num dos túneis laterais. Um tubo solta-se do tecto, criando um momento de falso *suspense*. Com a arma recolhida na mão, avança até uma segunda arma. Ao longe, ouvem-se as vozes dos companheiros que chamam por ele. Apanha o revólver, que está coberto de visco e, quando se volta para ver o que está atrás de si, uma garra surge na conduta sobre a qual ele está e puxa-o para baixo. Liderados por Hillard, o grupo encontra o corpo de Elgyn suspenso na conduta. Quando se preparam para o puxar, surge um dos seres. Call olha para ele com fascínio e Johner puxa-a para fugirem. Tentam recuar, mas a porta está trancada. A criatura avança em direcção ao grupo, parando quando ouve um ruído que vem do sítio onde está o corpo de Elgyn. Aproxima-se e, do peito aberto de Elgyn, surge uma arma que dispara.

Ripley afasta o corpo de Elgyn e revela-se. Estranhamente, mudou de roupa. Está agora vestida de cabedal. Sem a roupa anterior, cujas correias faziam lembrar um colete de

forças, Ripley está livre. O brilho do cabedal aproxima-a visualmente do *alien*²²³, embora não seja explicado ao espectador como e quando arranhou tempo para mudar de roupa.

Com a morte de Elgyn, Johner e Christie disputam a liderança do grupo. Discutem o que fazer com Wren. Christie interroga-o sobre quantos *aliens* existem a bordo da nave. Wren responde 'doze' e Ripley sentencia que haverá mais. O grupo resolve avançar. Call impede-os e explica que Ripley foi quem deu à luz os monstros, que não é humana e que se virará contra eles²²⁴. Christie decide que ela vai com eles. Quando Call argumenta que não podem confiar nela, ele responde que não confia em ninguém. Ripley sorri ironicamente para Call. Quando se preparam para continuar o caminho até à Betty, Ripley arranca a língua do *alien* que matara e entrega-a a Call, dizendo-lhe que é uma boa recordação.

Call pergunta-lhe como foi capaz de matar um da sua espécie e Ripley responde que o fez porque ele estava no seu caminho. A ironia dos diálogos curtos sublinha a diferença entre esta nova Ripley e a dos filmes anteriores, como se o ADN do *alien* lhe tivesse apurado o sentido de humor.

O encontro seguinte é com Vriess. Johner sugere deixarem Vriess para ganharem tempo para chegar à Betty. Hillard responde que não deixam ninguém para trás. Nem mesmo o próprio Johner.

Ripley alerta para o facto de a nave estar em movimento, apesar de ter um estabilizador e ser impossível a um ser humano sentir o seu movimento. Call confirma a sensação de Ripley, sugerindo pela primeira vez que ela própria poderá não ser inteiramente humana. Wren confirma que esse é um procedimento de emergência normal. Em caso de ataque, a nave liga-se em auto-piloto e regressa à base, no planeta Terra.

²²³ Segundo Gallardo e Smith (2004: 177), a nova roupa serve também para estabelecer o estilo *dominatrix* das personagens *femme fatale*, como a Catwoman de *Batman Returns* (1992), que funcionam como uma afirmação "she is out, she is free and she is bad."

²²⁴ No original: "Wait a second here! She was the host for these monsters. Wren cloned here because she had one inside her. She is not human. She was part of this experiment and she will turn on us in a second."

Johner diz que prefere ficar ali com os monstros, sugerindo que a Terra desse futuro não será um planeta aprazível²²⁵. O planeta está a três horas de distância e Call diz que têm de explodir a nave. Christie diz-lhe que só o poderá fazer quando eles já não estiverem a bordo.

O grupo avança cautelosamente pelos corredores. Ripley e Johner seguem isolados, filmados em plano médio. O peito de Ripley está visível e já não há vestígio de cicatriz. Johner pergunta-lhe o que fez no seu anterior encontro com os *aliens*. Ela sorri e responde-lhe que morreu²²⁶.

As imagens que se seguem são do avanço do grupo, com predomínio de picados e contra-picados, que sublinham o facto de o perigo poder surgir de qualquer lado. Ripley pára em frente a uma porta que tem escrito I-7. Há um grande plano dos olhos de Ripley captados através do vidro em que estão impressos os dígitos e, de seguida, um plano do braço de Ripley, onde está tatuado o número oito. Mais um plano dos olhos com a sobreposição de I-7 e a porta abre. Apesar de, como diz Christie, não haver tempo para 'ver as vistas'²²⁷, Ripley decide espreitar as versões anteriores de si.

Dentro de cilindros de contenção, estão várias possibilidades de combinação Ripley/*alien*. Numa maca, ainda vivo, está um corpo disforme com a cara de Ripley e uma cicatriz no peito. Da barriga saem tubos, que Ripley número oito cobre cuidadosamente com um lençol. Pede para que Ripley a mate e Call, que a seguira em silêncio, dá-lhe a arma. Ripley usa o lança chamas, como usara em *Aliens*, destruindo os contentores cilíndricos que explodem com o calor, matando os clones anteriores. Pela primeira vez no filme, Ripley mostra-se vulnerável e chora enquanto se afasta do laboratório em chamas. Avança ameaçadoramente sobre Wren, mas Call diz-lhe para não o fazer e ela deixa cair a arma e vira costas. É Call quem se dirige a Wren e lhe dá um murro.

²²⁵ As suas palavras em relação à terra são: "Earth, man, what a shithole."

²²⁶ No original: "I died."

²²⁷ No original: "There is no time for sightseeing."

Numa atitude claramente machista, Johner interroga-se sobre qual era o problema, concluindo que deve ser uma coisa de mulheres²²⁸.

Um plano da nave em movimento estabelece novamente a urgência da fuga e destruição dos *aliens*. No interior o grupo chega à divisão onde os colonos, a mercadoria trazida pela Betty, jazem de peitos abertos. Deitado num canto, inexplicavelmente livre das amarras metálicas, está um colono. Ripley aproxima-se e limpa-lhe a lente dos óculos. O homem grita e tenta lutar contra o que julga serem atacantes. A personagem permite estabelecer quem era a mercadoria: colonos em sono criogénico, a caminho do planeta Xarem para trabalhar numa refinaria de níquel. Call diz-lhe para acompanhar o grupo porque é perigoso ficar ali, mas Ripley consegue cheirar o *alien* que está dentro dele e alerta para o perigo que ele representa. Os grupo discute o que fazer com o colono, enquanto este pergunta o que tem dentro dele. Extrair o *alien* está fora de questão porque o laboratório está danificado. Christie sugere dar-lhe um tiro na nuca. Mas Call e Hillard insistem que terá de haver outra solução. Ripley mantém-se em silêncio, virada para o colono, de costas para o espectador. Perante a insistência do colono em saber o que tem dentro de si, diz-lhe que tem um monstro no peito. Explica que os tripulantes da Betty lhe assaltaram a nave, roubaram o tubo criogénico e o venderam a Wren (aquele ‘humano’), que lhe plantou um extra-terrestre no peito que, dentro de algumas horas, nascerá rebentando-lhe as costelas e o matará. Remata a perguntando-lhe se tem mais alguma questão. Purvis, o colono, pergunta-lhe quem é ela e, com um sorriso, Ripley responde que é a mãe do monstro²²⁹.

Na cena seguinte o grupo continua a sua marcha em direcção à Betty, e Purvis está com eles. Têm de descer por uma conduta, o que obriga Vriess a abandonar a cadeira. Christie carrega-o às costas, e avançam por um corredor com água. Interroga-se se os *aliens* terão sido responsáveis pela abertura das válvulas dos tanques de refrigeração. Um plano picado mostra o avanço do grupo, com a água a correr sobre eles fazendo lembrar a fornalha do filme anterior. Quando chegam ao fim do corredor, Wren explica que terão de

²²⁸ No original: “*It must be a chick’s thing.*”

²²⁹ No original: “*I’m the monster’s mother.*”

atravessar vinte e sete metros debaixo de água para alcançarem o elevador do outro lado. Em mais um toque de humor, Vriess pede a Christie para não nadar de costas quando chegar à superfície. Hillard é a última e chora antes de mergulhar, antecipando o seu destino. É dela o primeiro plano debaixo de água e o último antes de perceberem que são seguidos por dois *aliens*. Johner dispara sobre eles. O espectador segue a trajetória da bala na água. O primeiro *alien* desvia-se e o segundo é atingido com um estrondo. O grupo avança. Hillard nada freneticamente e o *alien* aproxima-se. Agarra-lhe uma perna e puxa-a, deixando em seu lugar a imagem das bolhas do oxigénio libertado pelo seu grito.

O plano seguinte é de Ripley que, debaixo de água, inexpressivamente, mimetiza com a cabeça os movimentos que o espectador associa ao *alien*, ou, lembrando as palavras de Gediman, a um animal predador.

Quando se preparam para emergir, Purvis e Call deparam-se com uma barreira, uma espécie de membrana orgânica, transparente, que bloqueia as três saídas, formando uma imagem de luz e sombra semelhante a uma caveira. Todos tentam romper a membrana. Um plano de exterior revela que, a toda a sua volta, estão ovos, preparados para os incubar quando alcançarem a superfície. Todos os elementos do grupo se juntam para tentar romper a película com as mãos. Quando conseguem e emergem, um *face hugger* sai do ovo e salta para a água, envolvendo a cara de Ripley. Os outros ovos abrem e vêem-se os membros semelhantes a dedos que se preparam para abraçar os rostos dos sobreviventes. Conscientes de que se trata de uma emboscada, submergem novamente e um *alien* adulto avança para eles debaixo de água. Ripley continua a tentar libertar-se do seu *face hugger*. Revelando a competência já estabelecida na cena do ginásio, Christie dispara sobre os ovos calculando o ricochete das balas. Os ovos rebentam. O alien que os persegue ruga, como se sofresse a perda dos *face huggers* ou a frustração de não terem tido sucesso na embocada. Os ovos ardem. Ripley liberta-se do *face hugger* e consegue desviar-se a tempo do ataque do *alien*. O grupo chega à superfície. Johner ajuda Ripley a sair da água. Sobem pelas escadas para um andar superior. Vê-se um novo plano do alien, de dentes visíveis, a emitir um som que podemos assumir ser de raiva.

Na fuga do grupo, Wren tenta abrir uma porta e não consegue. Pede a arma a Call para poder desactivar o comando da porta, e esta dá-lha sem hesitar. Wren diz-lhe que é demasiado confiante e dispara sobre ela²³⁰. A jovem levanta os braços e cai na água, de braços abertos, como Ripley mergulhara no metal no filme anterior. Vriess grita. Vê-se um grande plano do *alien* a levantar a cabeça, seguido de outro do corpo de Call a submergir.

Vriess dispara sobre Wren e, com uma das balas, abre inadvertidamente o comando da porta. A arma de Vriess encrava e Wren escapa pela porta, mandando o Father trancá-la sobre os outros sobreviventes. Ripley tenta abri-la, mas, apesar de todas as características sobre-humanas que já revelara, não consegue. Na água, a cabeça do *alien* emerge. Depois mergulha e prepara-se para saltar. Num só movimento, chega à escada onde Christie e Vriess se encontram. Johner está estranhamente ausente desta sequência. Vriess queixa-se que a arma está encravada, enquanto o *alien* continua a subir pela escada. Christie dispara com a sua pistola, mas o *alien* desvia-se, encontrando-se já bastante próximo dos dois. Um plano mostra Purvis assustado, enquanto a luta decorre. O *alien* lança um jacto de ácido que acerta na cara de Christie. Este grita em agonia, soltando um dos braços que o prende à escada. Solta o outro braço e cai. É Vriess, preso às suas costas, quem consegue agarrar a escada. A cena é trágica do ponto de vista visual e narrativo, mas podemos interrogar-nos se é suficientemente credível o facto de o *alien*, tão fisicamente próximo e tão rápido e letal em todas as outras cenas, se limitar a assistir à luta pela sobrevivência dos dois homens. Um plano do *alien* a mostrar os dentes e a emitir um som feroz, mostra a sua relativa passividade. Puxa a perna de Christie, obrigando Vriess a fazer mais força para os manter presos à escada. É apenas neste momento que Johner intervém, começando a descer a escada. Prende as pernas, deixa cair o corpo e começa a disparar. Depois de vários tiros atinge o monstro na testa, que explode. Johner retoma a sua posição vertical e, no movimento, acerta numa teia, o que o faz dar um grito e disparar sobre a aranha.

²³⁰ No original: “*You really are way too trusty.*”

Apesar de ter explodido, o *alien* continua preso ao pé de Christie, fazendo com que Vriess tenha um fardo adicional. Grandes planos de Vriess mostram a dimensão do seu esforço, mas o peso é excessivo e solta uma das mãos. Inexplicavelmente ninguém o ajuda, nem ele pede ajuda a ninguém, obrigando Christie a provar o valor do companheirismo, sacrificando a sua vida pela de Vriess, mesmo quando este lhe pede para não o fazer e lhe diz que irão conseguir.

Esta cena ecoa a morte de Vasquez e Gorman em *Aliens*, mas é menos consistente e eficaz uma vez que Christie, além da queimadura do ácido no rosto, não mostra nenhuma outra incapacidade ou dano mortal que o impeça de, uma vez liberto do peso do *alien*, voltar a emergir. O que não acontece.

Um conjunto de planos restabelece a posição relativa dos elementos do grupo. Johner está com Distephano e Purvis junto à escada, Vriess sobe a escada e Ripley está junto à porta entretanto trancada por ordem de Wren. O alarme dispara. O grupo fica em tensão. O escuro é iluminado por fragmentos ritmados de luz, acompanhados do som de um alarme sonoro. As armas estão apontadas à porta, que abre revelando uma botas de estilo militar. A camera sobe e, entre fumo, mostra Call. A primeira a olhá-la com espanto é Ripley. Depois todos os outros, à exceção de Distephano, vão mostrando surpresa. A rapariga apressa-os indicando o caminho.

A cena seguinte decorre numa divisão da nave, e não nos corredores. Vriess expressa o seu contentamento por vê-la e pergunta-lhe se está ferida. Ela responde que está ótima. Distephano pergunta se ela tinha um colete vestido e ela responde que sim, tentado desviar a conversa. Mas Ripley insiste e diz-lhe que viu que ela foi atingida no peito. Abre-lhe o casaco, sem que Call se oponha, e descobre um buraco de onde escorre um líquido branco. As unhas escuras de Ripley e o sangue branco de Call são duas singularidades cromáticas que estabelecem a estranheza e hibridez de ambas. Com alguma surpresa, Ripley pergunta-lhe se ela é um robô. E depois acrescenta que devia ter calculado, pois nenhum ser

humano tem tanta humanidade²³¹. Johner, sorrindo, diz que pensava que os seres sintéticos eram lógicos e que ela é apenas psicótica. Distephano observa-a. Vriess pergunta se ela é de segunda geração. Distephano questiona-a se é um *Auton*, robôs desenhado por robôs, que deveriam ter revitalizado a indústria sintética mas que acabaram por destruí-la. Os homens reagem. Distephano parece maravilhado pela sua descoberta. Johner ri. Vriess parece incomodado, provavelmente por descobrir que sentia afecto por um ser sintético. Apenas Purvis se mantém no fundo do plano, quase invisível e silencioso. Ripley, em segundo plano, observa Call. Distephano continua a caracterizar os *Auton*, explicando que não gostavam de obedecer a ordens e que, por isso, o governo decretou uma recolha dos modelos, a que poucos escaparam. Purvis interrompe o seu silêncio para dizer que ela é uma torradeira, enquanto em primeiro plano Ripley passa a mão pelos ombros de Call, num gesto de carinho. É Distephano que interrompe o momento, perguntando se já podem seguir. Johner pergunta a Vriess se tem uma chave de fendas para mudar o óleo de Call, dando uma pequena cabeçada ao andróide.

Ripley lembra que Wren pode usar o computador contra eles. Distephano diz que aceder ao terminal os obriga a voltar atrás e que não podem usar outro porque ele não possui os códigos de acesso. Ripley vira-se para Call e Johner verbaliza o pedido, dizendo que ela, enquanto ser sintético, pode aceder ao computador. Call diz que não porque queimou o *modem*, mas Vriess lembra-a que pode aceder manualmente.

A cena seguinte decorre na capela, onde existe um dos acessos ao terminal. Quando entra, Call genuflecte e benze-se. Ripley, surpreendida, pergunta-lhe se está programada para fazer isso. Call não responde e pede para não a obrigar a aceder ao computador. Ripley explica que só assim poderá fazer explodir a nave. No decurso do diálogo Ripley abre um livro digital, mostrando tratar-se da Bíblia Sagrada, que é o terminal que vai permitir Call ligar-se ao computador. Insere o cabo no braço, como uma seringa hipodérmica. Começa a falar com voz informática, indicando os sectores que estão contaminados e os níveis de

²³¹ No original: “*I should have known. No human being is that humane.*”

energia da nave. Diz a Ripley que não vai conseguir fazer explodir a nave porque gastaram demasiada energia. Ripley responde que, nesse caso, deve fazê-la colidir.

Entretanto, Johner, Distephano e Purvis tentam abrir uma das portas trancadas. Purvis deixa cair a barra com que tentava abri-la, põe a mão no peito e começa com convulsões. Duas armas são apontadas à sua cabeça. Ele diz estar bem e afasta as armas de Johner e Distephano.

A capela tem também uma estrutura tubular, cilíndrica e, no extremo mais distante, as duas mulheres continuam a sua ligação ao computador. Call ajusta os níveis para que a nave se despenhe quando atingir o planeta Terra, calculando que restam quarenta e três minutos até ao impacto. Ripley diz-lhe para arranjar caminho livre até à Betty e para a pôr em funcionamento. As imagens seguintes são de portas a abrir, entre fumo. Os brilhos cromados dos laboratórios no início do filme dão lugar ao metal ferroso, criando uma assimetria cromática e de estilo que, ao contrário do que acontece em *Alien*, não é geograficamente situada nem justificada em termos de distinção de grupo ou classe.

Na Betty luzes acendem e computadores iniciam-se. Call detecta uma anomalia. Wren está a chegar à Betty. Call desliga a energia do sector onde ele se encontra. Wren pede a Father para detectar a fonte da perda da energia. Tal como acontecera a Ripley com Mother, Wren também grita o seu nome quando ele não responde ao seu pedido. Call responde em seu lugar, comunicando-lhe que o Pai está morto²³² e indicando aos *aliens* o nível da nave em que Wren se encontra.

De volta à capela, as mulheres continuam a conversa. Os grandes planos de Call mostram os olhos iluminados com uma luz circular constituída por seis pequenos pontos, o que acentua a sua artificialidade. O andróide pergunta a Ripley como consegue viver e aguentar ser o que é. Ripley responde que não tem escolha. Call baixa os olhos e diz que pelo menos uma parte de Ripley é humana, enquanto ela é repugnante. Ripley pergunta-lhe o que foi fazer à nave. Call responde que foi lá para a matar. Explica que, antes da recolha dos

²³² No original: "Father is dead, asshole."

Auton, teve acesso aos computadores centrais onde estão todas as operações secretas do governo, e ficou a saber de tudo o que estava a ser planeado, até da tripulação da *Betty*. Ripley pergunta-lhe porque se importa tanto e Call responde que foi programada assim.

Distephano chama-as e o grupo volta a dirigir-se para a *Betty*, com Purvis e Distephano a carregar a cadeira de Vriess. Purvis queixa-se do cansaço e Johner diz-lhe que tem tempo para descansar quando morrer, sem no entanto se oferecer para ocupar o seu lugar no transporte de Vriess. Call e Purvis pisam o visco dos *aliens*. Ripley cheira-o e diz que estão perto do ninho. Vriess diz que podem ir por outro caminho, mas Call informa-os que não há tempo. Johner quer saber porquê. Ripley diz para seguirem, mas ele responde que se ela quer morrer ali com os seus irmãos e irmãs, tudo bem, mas ele planeia viver para além daquele dia, por isso matará Call se ela tiver feito alguma coisa. Quando avança para o andróide, Ripley segura-o pelo pescoço e puxa-lhe a língua, perguntando a Call se quer outra lembrança, numa alusão à cena em que arrancara a língua do *alien*. Os outros homens assistem, imóveis, sem pousar Vriess. Ripley larga Johner e todos correm em direcção às docas. Ripley segue em último e pára, ajoelhando-se no gradeamento inferior. Call volta atrás e chama-a. Ripley movimenta-se de uma forma mais instintiva, mas animal. Explica a Call que os ouve e que a rainha está com dores. Quando se levanta e prepara para seguir, o gradeamento é puxado pelas garras de um *alien* e Ripley cai. Call chama-a e pede aos outros para esperarem.

O corpo de Ripley afunda-se e funde-se numa massa de formas e sombras. Purvis e Call assistem. Purvis diz que o melhor a fazerem é rezar para que Ripley tenha uma morte rápida. Call diz que não é justo e Purvis responde que tem dito o mesmo durante todo o dia.

Em baixo (é sempre em baixo), o corpo de Ripley continua rodeado de corpos de *aliens*, alternando entre a luz que lhe ilumina a face e a escuridão total do ecrã. O rosto transpirado de Ripley e o seu fato de cabedal permitem uma continuidade cromática e estética entre todos os corpos. Os movimentos são lentos e sensuais, numa espécie de bailado ou coreografia, num abraço entre os dois seres, entre as duas naturezas de Ripley.

Um plano de exterior mostra a nave no seu curso pelo espaço, em direcção ao planeta Terra, onde se despenhará. Dado o volume da nave, poderemos imaginar o tipo de estragos que provocará, embora isso não seja tido em conta na narrativa. A Terra aparece no ecrã, próxima, como um alvo a que a Auriga aponta.

Na Betty a equipa prepara a fuga. Quando Johner se prepara para pôr Purvis em sono criogénico, a pedido de Call, um tiro é disparado sobre o colono. Wren entra na Betty usando Call como escudo e como refém. Ameaça pôr uma bala no seu cérebro e, apesar de ela ser sintética e de todas as referências anteriores à não humanidade de Call, os homens não atacam Wren. Distephano recusa-se a acatar a ordem para retirar as armas aos membros da tripulação da Betty. Wren ameaça novamente matar Call, e Johner e Distephano entregam as armas. Wren explica então o plano de fazer Call ligar-se à Auriga e cumprir o plano inicial de levar a nave até casa, de acordo com os procedimentos normais de emergência. Entre os protestos de Johner e Distephano, uma imagem de Purvis mostra que o *alien* está prestes a irromper do seu peito. Sangue sai da sua boca e mancha a camisola. Purvis levanta-se e dirige-se para onde o grupo está. Wren afasta Call e dispara sobre Purvis, que continua a avançar, apesar dos repetidos tiros que o atingem. Esmurra Wren, bate com a cabeça dele contra uma viga e levanta-o, colocando a cabeça ao nível do seu peito. O grito de Purvis é acompanhado de uma imagem do interior da sua boca, descendo pela traqueia até ao embrião que se agita. A imagem seguinte é a do *alien* a irromper pela cabeça de Wren, depois de ter atravessado o peito de Purvis. Mais um acto de sacrifício entre o altruísmo e a vingança. Os outros disparam sobre Purvis, Wren e o monstro, os três fundidos numa mesma massa física.

De volta a Ripley, no castanho orgânico da cave onde habitam os monstros, uma voz fala. É Gediman, preso, de quem apenas a cabeça mantém a cor e forma humanas. Explica que no início a rainha punha ovos, mas algo mudou. Acrescentou um segundo ciclo de gestação e agora já não precisa de hospedeiro. A camera afasta-se e mostra um plano de conjunto, em que se vêem várias cabeças, presas como Gediman, numa massa orgânica envolvente. No chão, Ripley está deitada. Gediman continua a explicar que a rainha tem

agora um sistema reprodutivo humano, dádiva resultante da mistura genética com Ripley, e que está a dar à luz. Agora é perfeita, diz Gediman repetindo as palavras que já aplicara a Ripley, o clone número oito, enquanto a imagem mostra uma rainha deitada, de ventre proeminente, com Ripley a seus pés. A rainha sofre as dores de parto, contorcendo-se e rugindo. Do seu ventre começa a sair uma forma, envolta em muco. Não se assemelha ao *alien*. Tem uma morfologia mais próxima do ser humano e o tom metálico é substituído por um tom mais próximo da pele. Gediman, que assiste a tudo a partir da sua prisão orgânica, diz-lhe que é uma maravilhosa borboleta.

O recém-nascido aproxima-se da mãe que lança gemidos carinhosos. O novo ser, com um perfil onde se podem ver cavidades oculares, dentes menos proeminentes, e uma espécie de nariz, cheira a sua mãe, afasta-se um instante, e ataca-a, matando-a.

Depois um grande plano mostra que dentro das cavidades oculares estão olhos, negros mas brilhantes. Emite um som infantil, que o espectador associa ao de uma cria indefesa. O plano de Ripley estabelece a continuidade do olhar do monstro. Ripley encosta-se à parede, assustada, e evita olhar para o novo ser. Este aproxima-se, cheira-a como fizera com a rainha, e uma língua sai da sua boca para lambe a face de Ripley. Gediman comenta a cena, chamando lindo bebé ao novo ser²³³. A atenção do *alien* humano é atraída pela voz de Gediman que o chama. Emitindo sons quase carinhosos, o ser aproxima-se do cientista e, inesperadamente, morde a sua cabeça. Ripley aproveita para fugir. Olha para baixo e vê um buraco no lugar do crânio de Gediman. O monstro olha para ela e ela acelera a sua subida pela escada. No cais a Betty prepara-se para abandonar a Auriga. Ripley corre, mais uma vez entre fumo e luzes vermelhas de emergência. Vriess e Call tentam pilotar a saída da nave. As imagens da preparação do voo são alternadas com a corrida de Ripley pelos corredores da Auriga. A nave está preparada. Call vê Ripley pelo ecrã do interior da nave. Abre as portas e Ripley faz um salto impressionante, aterrando a bordo da Betty. Os outros membros do grupo ficam satisfeitos, incluindo Johner, que lhe pergunta se ela sabe pilotar a nave. Ripley

²³³ No original: “Oh look! You’re beautiful, beautiful little baby. Look, he thinks you’re his mother.”

responde que a nave é mais velha do que ela, e prepara-se para assumir os comandos. Vriess detecta que ainda têm uma escotilha aberta. Johner, reclamando que já a arranjava uma centena de vezes, prepara-se para ir verificar, mas Call diz que o ela própria o fará. O computador da nave informa que se estão a aproximar da atmosfera da Terra e que a partida da Betty se fará em quarenta e seis segundos. Call tenta fechar o pedaço de escotilha ainda aberto. Ripley chama Call, apressando-a para partirem. Mas o *alien* surge por detrás de Call, assustando-a. É ele quem puxa a escotilha, fechando-a e permitindo a partida da nave. A montagem alterna imagens da pilotagem da nave com imagens da luta de Call, ambas com a trepidação da descolagem. Do exterior, vê-se a pequena Betty a abandonar a imensa Auriga.

Call esconde-se, como Newt, num pequeno espaço por onde o *alien* não consegue passar. Estica a mão e tenta agarrá-la, enquanto a andróide luta por se manter afastada. Sem conseguir agarrá-la, o ser faz a sua expressão mais humana, de olhos suplicantes, emitindo sons de dor. Call olha surpreendida e hesitante. Mas o ser volta à agressividade animal. Distephano entra armado. Call grita mas é demasiado tarde. O ser está em pé, por detrás do soldado e, com um único movimento esmaga-lhe a cabeça. Call rasteja para fora do seu esconderijo. O novo ser olha para a sua própria mão ensanguentada, de onde escorrem pedaços de crânio.

Na cabine de pilotagem, Ripley e Vriess tentam pilotar a nave, enquanto Johner tenta reparar uma peça, tendo oportunidade para mais uma das suas frases irónicas, dizendo que a sua profissão não é mecânico, mas fazer mal às pessoas²³⁴. Vriess chama Call, mas esta não responde. Ripley percebe então o que poderá estar a passar-se e levanta-se da cadeira de piloto.

A imagem exterior da Betty é de grande trepidação, como reflectisse a instabilidade do seu interior.

Johner assume o lugar de Ripley. No cais o *alien* acaricia Call. Depois, descobrindo a sua vulnerabilidade, introduz os dedos ou garras no orifício provocado pela bala de Wren.

²³⁴ No original: “Eih, I’m not the mechanic here, Ironside. I mostly just hurt people.”

Call grita. Ripley chega e manda-o pousar Call. É uma cena que faz lembrar a atitude protectora em relação a Newt no confronto final com a rainha. O ser obedece e ouve-se um som semelhante ao de um cão que pretende agradar aos donos. Ripley aproxima-se. Um plano picado dá uma imagem dos dois, a primeira de corpo inteiro do novo ser. Ripley acaricia-o e aproxima o rosto dele do seu. Há um longo momento em que monstro e clone se acariciam sensualmente.

Ripley percebe que tem sangue na mão e atira-o para a escotilha. O ácido começa a corroer o vidro. O ser é alertado pelo ruído e olha nessa direcção. Um buraco começa a formar-se. O vácuo começa a sugar o ar no interior da nave. Ripley e Call seguram-se e o *alien* é sugado, tapando o buraco com o seu corpo. Do exterior da nave vê-se a lenta saída dos órgãos e vísceras do ser. Ripley observa, chorando. Pede desculpa ao seu novo filho que agoniza e é completamente sugado para o exterior da nave. Call estende o braço a Ripley e as duas mulheres seguram-se.

Este não era o final estabelecido numa das versões anteriores do guião, em que Ripley e Call apenas confrontavam o *alien* depois de terem aterrado no planeta Terra, esventrando-o com as máquinas em que Call e Vriess trabalhavam numa das cenas iniciais da Betty.

Uma sucessão de planos da Auriga, dos seus interiores vazios e de um *alien*, acompanhados pela voz de Father a anunciar a contagem decrescente para o impacto, seguidos de um plano de uma explosão, estabelecem o fim da nave e o extermínio da espécie. Na Betty a trepidação faz-se sentir nos dois espaços. As mulheres continuam abraçadas, e Vriess e Johner atravessam a atmosfera. Através das janelas da nave vêem-se nuvens e o sol. Johner beija Vriess e Ripley diz a Call que ela conseguiu: salvou a Terra.

A imagem é difusa, com o planeta reflectido no vidro por onde as mulheres a observam, em sobreposição com as suas caras. Call diz que a Terra é linda, e que nunca esperou que o fosse, mostrando que também não a conhecia. Pergunta a Ripley o que acontecerá a seguir. Ripley, serena, responde que também não sabe. Ela própria é uma estranha.

O filme encerra com imagens de nuvens a passar sobre os contornos de terra e de mar.

Os custos de *Alien: Resurrection* ultrapassaram os oitenta milhões de dólares. Nas bilheteiras dos Estados Unidos só conseguiu chegar aos quarenta e seis milhões, ficando atrás de filmes como *Titanic* e *The Game*, realizados por James Cameron e David Fincher, e de outros filmes classificados como ficção científica, como *Men in Black* (Barry Sonnenfeld), *Jurassic Park* (Steven Spielberg), *Star Wars Special Edition*, *Batman and Robin* (Joel Schumacher), *Contact* (Robert Zemeckis), *Flubber* (Les Mayfield), *Dante's Peak* (Roger Donaldson) e *The Fifth Element* (Luc Besson), todos de 1997²³⁵.

Pela primeira vez na história da saga, a Fox tomou a decisão de não enviar videocassete aos membros da Academia e, pela primeira vez também, um filme *Alien* não foi nomeado para o Óscar de melhores efeitos visuais. No entanto o filme recuperou nas bilheteiras do estrangeiro, chegando aos cem mil dólares, embora isso não tenha sido o suficiente para o estúdio investir no quinto filme durante a década seguinte, tendo preferido apostar em filmes como *Alien vs Predator* (Paul Anderson, 2004) e *Alien vs Predator Requiem* (Colin e Greg Strause, 2007), ambos a conseguirem ultrapassar confortavelmente os cem milhões de receitas de bilheteira em todo o mundo.

A visão proposta por este quarto filme é igualmente distópica. A United Systems Military substitui a corporação capitalista e assume-se como uma nova forma de poder global, resultante da aliança entre a organização militar e a ciência, o que sugere a existência de um estado de guerra permanente. Continua a existir crime, vigilância e secretismo, e o poder mantém o desprezo pela vida humana.

A tecnologia, representada por Call, está redimida das versões negativas anteriores, mostrando-se capaz de mais humanidade do que os humanos. O próprio computador Father apresenta-se como mero instrumento, sem bondade ou maldade intrínseca, acabando

²³⁵ Dados constantes da página BoxOffice Report (www.boxofficereport.com).

desactivado por Call. Por oposição, os processos científicos são apresentados como agentes de destruição humana, sendo os cientistas apresentados como caricaturas grotescas.

A alteridade, continuando a ser retratada negativamente, apresenta neste filme características morfológicas, fisiológicas e comportamentais humanas, enquanto Ripley, clone número oito, se apresenta como a versão humana do *alien*, obrigando a um olhar mais atento sobre a questão da hibridez enquanto base de construção identitária.

Apesar de não terem sido sucessos de bilheteira estrondosos, os quatro filmes são ilustrativos da história do cinema de ficção científica recente e reflectem, metaforicamente, as preocupações e dominantes em relação à ciência e tecnologia, à identidade e alteridade, ao tempo e espaço, e até mesmo ao lugar da mulher na sociedade, podendo por isso proceder-se à sua análise nessas várias categorias.

Alteridade, Tecnologia, Tempo e Espaço em *Alien*

Aplicando à tetralogia as categorias propostas, poderá concluir-se que cada um dos filmes da série, respondendo às exigências de mercado, à especificidade comunicativa e ao estado de desenvolvimento do *medium*, às tendências genológicas, à visão dos autores e às ansiedades do contexto, combina as quatro categorias, sublinhando a que melhor responde a estas múltiplas necessidades.

Pode assim considerar-se que *Alien*, apesar de ser o filme que abre a série e, por isso, responsável pela criação do monstro, não é sobre a alteridade, mas sobre o modo como a tecnologia poderá impor-se à vontade individual, ameaçando os valores e integridade humanas e estabelecendo-se como factor que permite construir um espaço hostil e postular um futuro menos feliz do que o presente.

Aliens, sendo também sobre tecnologia na medida em que a redime, é mais centrado na alteridade, estabelecendo os seus estádios evolutivos, a sua organização social e até a sua capacidade de comunicação com o humano. Os espaços de acção diversificam-se e o futuro, embora discrónico, contém esperança antropológica.

O terceiro filme, pelo atraso de produção e fragmentação de autoria, torna-se mais difícil de conter numa categoria analítica. Poderá considerar-se que tempo e espaço se tornam dominantes, conjugando-se para criar uma retrovisão. O futuro em *Fiorina* é um passado possível, anterior ou independente da tecnologia e da racionalidade científica, em que o alien já não é encarado como biologicamente admirável, mas como entidade quase religiosa.

A alteridade é a categoria central em *Alien Resurrection*, não tanto na exploração da figura do *alien*, mas das múltiplas possibilidades de hibridação. Tempo e espaço servem apenas para estabelecer o contexto em que decorre a acção e é a ciência, mais do que a tecnologia, que assume protagonismo, essencialmente por permitir a replicação e a fusão do humano e do não humano.

Alteridade: O *Alien* como Outro

O *alien* proposto pela tetralogia é um ser complexo, morfológicamente rico, com múltiplas fases de desenvolvimento e uma estrutura social centralizada. As suas características biológicas, comportamentais e sociais estabelecem-no como radicalmente outro, como não humano, sem fragilidades, emoções, ou propósitos claros.

Nos filmes *Alien* não há optimismo em relação à alteridade, conjugando as várias possibilidades de encarar a malevolência alienígena. O *alien*, além de inimigo, é invasor do espaço humano e violador da integridade física.

O primeiro filme, estando colocado na fronteira entre a ficção científica e o terror, explora o potencial do *alien* para despertar medo no espectador e não tanto para explorar qualquer noção de humanidade. O *alien* representa o grotesco, o demoníaco, o monstruoso. Mas aquilo que torna o filme num fenómeno de culto é a capacidade de tornar a diferença credível, o que torna o *alien* um dos monstros mais assustadores da história do cinema.

De acordo com Harvey R. Greenberg,²³⁶ a criatura reúne um conjunto de características que lhe garantem o sucesso, entre as quais ser misteriosa, implacável e bela.

Nos primeiros filmes, o mistério do *alien* é garantido pela estratégia de o mostrar de modo breve e ambíguo, em imagens parciais que duram poucos segundos. Ridley Scott obriga o espectador a construir uma impressão do monstro baseada em fragmentos, articulando os seus próprios medos.

A própria mutabilidade do ser impede a formação de uma imagem estável. Ao longo do seu ciclo de vida percebemos que há mudanças e que ele tem um potencial de transformação e adaptação muito rápido, surpreendendo o espectador a cada nova fase de desenvolvimento. Mantendo a ambiguidade, Ridley Scott fornece o mínimo de informação acerca da espécie. Não se sabe a sua origem, a razão da sua estadia no planeta nem o modo

²³⁶ *Reimagining the Gargoyle: Psychoanalytic Notes on Alien*, in Penley et al., 1993: 83-103.

como a vida foi suportada na sua fase de ovo. Mais uma vez, cabe ao espectador preencher os vazios explicativos, pondo em jogo os seus conhecimentos e capacidades extrapolativas.

A implacabilidade é também uma característica apontada por Greenberg. Ao contrários dos monstros inspiradores de simpatia por representarem o não humano perseguido, o *alien* apresenta-se como um predador implacável, sem simpatia nem remorsos, deixando mais uma vez um espaço de terror à imaginação do espectador uma vez que as mortes nunca são visualmente representadas.

Nas suas múltiplas formas, como *face hugger*, *chest burster* ou na fase adulta, o *alien* concilia monstruosidade com elegância e beleza. Desenhado por Gigger, o *alien* combina elementos ósseos com estruturas mecânicas e metálicas, conjugados de modo artístico, fazendo lembrar a iconografia das figuras demoníacas²³⁷. No entanto, para Bukatman (1993: 266) a espécie é, na realidade, muito impura: é humanóide, mas não humano; é simultaneamente feminino e masculino; é encontrada num espaço semelhante a uma vagina e um útero, mas ataca falicamente as mulheres da tripulação; nasce de ovos, mas continuamente se dá à luz através dos portadores que insemina.

O tratamento militar do segundo filme e a religiosidade do terceiro retiram alguma da carga metafórica e transformam a criatura simplesmente em monstro ou em demónio, fazendo-o perder alguma da beleza e sensualidade existente no primeiro *alien*, além do factor surpresa que garante a sua ininteligibilidade durante todo o filme.

No terceiro filme o monstro parece menos assustador. Depois do encontro da espécie com os *marines*, e da rainha com Ripley, não é credível assumir que o espectador ainda se poderá assustar com um único organismo, ainda que seja no espaço fechado de uma prisão, rodeado de criminosos violentos.

No quarto filme o *alien* é explicitamente considerado um ser inteligente e não uma mera besta, como em *Alien3*, ou um exército organizado como em *Aliens*. Essa inteligência,

²³⁷ Como resume Greenberg: “The creature’s skin is glistening black; a lustrous grey porpoise head is fitted behind a skull’s facies; the outsize jaws are studded with rows of stainless steel teeth. Here is the charnel house aesthetic of the medieval Dance of Death; the hellish apparitions of Bosh; the figurations of Tibetan demonology.” *Ibid.*: 92.

que poderá resultar da sua hibridação com o humano, torna-o mais perigoso mas simultaneamente mais humano, mais inspirador de simpatia, como acontece com o *alien* nascido do ventre da rainha, obrigando a novas articulações entre os conceitos de alteridade e identidade.

Identidade: O Eu como *Alien*

No primeiro filme, os membros da tripulação não têm história nem uma dimensão psicológica redonda. De acordo com Bukatman (1993: 263), são simulacros funcionais, e o próprio *alien* é uma criatura de transformação contínua, ilustrando deste modo a condição pós-moderna. Mas é no quarto filme que essa condição é explicitamente abordada, através da proposta de múltiplas formas de hibridação entre humano e não humano.

No *Alien Resurrection* poucos são os personagens unidimensionais, e os que o são, como Gediman e o General Perez, funcionam como estereótipos de cientista louco e de militar fanático. A oposição entre Ripley e o *alien*, entre humano e não humano, deixa de ser clara e demarcada. O Outro passa efectivamente a ser parte do Eu e o Eu passa a ser parte do Outro. Há uma humanização do monstro e uma monstrização do humano. Como referem Gallardo e Smith (2006), a monstruosidade passa a ser o modelo de identidade²³⁸.

A identidade de Ripley é ambígua desde o início. Embora se pareça com a Ripley dos filmes anteriores, o seu estatuto de híbrido, de não humano, é constantemente sublinhado. O seu sangue é ácido, as unhas são escuras e tem força sobre-humana. As tomadas de

²³⁸ Como resumem: “For monsters of different ilk abound in the film, from body-snatching pirates to Frankenstein medicos to gung-ho milicos to the Ripley clone(s) and the Aliens themselves. Even the determinated female robot Call, who, following Ripley’s footsteps, risks herself to stop the Aliens from spreading, is a direct technological descendent of the twitchy Ash from Alien and an illegal Second Gen(eration) synthetic being. Earth itself has become monstrous, ‘a real shit hole’, the hyper male Johner assures us. In the topsy-turvy world of Alien Resurrection, humans are monstrous and freaks are humane.” p. 162.

imagem são feitas de modo a sublinhar a sua altura e a roupa justa assenta como uma segunda pele, semelhante à do *alien*.

Paralelamente, a espécie opositora é humanizada. Os alien revelam-se mais inteligentes, mais racionais, capazes de planejar uma estratégia de fuga. A rainha ganha um sistema reprodutor semelhante ao humano, dando à luz um ser com crânio e pele. Este híbrido é também a corporização da duplicidade: mata a sua mãe biológica e Gediman, um dos seus criadores humanos, escolhendo para mãe Ripley que, ambigualmente, o seduz, o mata e sofre a sua perda.

Entre os tripulantes da nave Betty podemos encontrar também duplicidades e hibridações. Johner, que na primeira cena em que aparece imita um macaco, é uma personagem próxima da animalidade. Vriess, paraplégico, depende da cadeira de rodas para locomoção e sobrevivência, assumindo uma meia natureza mecânica, sublinhada pela paixão secreta pela andróide Call, que, embora sintética, é a que se revela mais humana.

De acordo com Kaveney (2005: 203), o único personagem que não se revela meramente grotesco e não manifesta qualquer ambiguidade é Wren, embora a sua falta de humanidade seja, ela própria, uma forma de monstruosidade. Por outro lado, os únicos híbridos explícitos, os sete clones anteriores a Ripley, são inspiradores de simpatia, mas grotescos, porque a combinação de componentes humanos e alienígenas não permite uma separação clara nem uma ocultação.

A ambiguidade identitária também é moral: Call é tão ética na sua obsessão para defender a humanidade que se torna terrorista. Os tripulantes da Betty, assumidamente desonestos e responsáveis por trazerem os colonos para bordo da nave, são capazes de mostrar alguma camaradagem e empatia, e até o monstro na sua forma final provoca em Ripley um sentimento de perda.

Os quatro personagens que sobrevivem ao encontro com os *aliens* e regressam à terra são simultaneamente estrangeiros e híbridos, fundindo o melhor da humanidade com a alteridade, a animalidade e a tecnologia. Ripley é um híbrido humano/*alien*, Call é um andróide, uma fusão máquina/humano, Vriess é um ciborgue, um paraplégico cuja cadeira de

rodas funciona como extensão prostética potenciadora das capacidades humanas, e Johner, o único humano que não resulta de criação ou transformação científica ou tecnológica, é um ser cujo tamanho, comportamento e contornos faciais, remete para a relação humano/animal, fazendo lembrar os mutantes do filme *The Island of Dr. Moreau*.

Os sobreviventes não são os mais bonitos, nem os mais simpáticos nem os mais essenciais à missão. A leitura possível é a de que, como defende Haraway, o ciborgue, enquanto espaço de dissolução de categorias, se constitui como espaço de resistência e modelo identitário que melhor serve a contemporaneidade, permitindo a construção de identidades dinâmicas onde se cruzam o eu e o Outro.

Outro Mulher

A tetralogia pode também ser lida como uma narrativa de afirmação do feminino. No entanto, apesar de Helen Ripley ser a primeira heroína de acção, toda a série é ambígua no tratamento que é dado às representações de género, originando, por isso, interpretações contraditórias.

Como foi anteriormente referido, a escolha de Helen Ripley como sobrevivente da *Nostromo* pode dever-se a uma ancoragem nos filmes de terror. Ripley é, nessa perspectiva, uma *final girl*, a sobrevivente inesperada do confronto com o monstro, que se mostra mais esperta e com mais recursos do que as outras mulheres e do que os homens que, arrogantemente, assumem um papel protector. A *final girl* inspira simultaneamente medo e excitação, e por isso foi um dispositivo recorrente nos filmes de terror a partir da década de 1970. Mas, mesmo sendo a sobrevivente final, Ripley é uma mulher forte, determinada e, durante quase todo o filme, assexuada. É Lambert quem assume a fragilidade e desamparo correspondentes ao estereótipo feminino, enquanto Ripley assume a liderança do grupo, o que provavelmente terá contribuído para a construção e manutenção de Ripley como heroína de acção.

Por outro lado o filme assume uma imagética misógina. Os espaços, principalmente a nave de LV426, assemelham-se ao organismo feminino, traduzindo a ansiedade sexual, num

filme em que a personagem principal é uma mulher forte e competente. O corpo feminino, nomeadamente o sistema reprodutor, representam o perigo, o desconhecido, contêm a alteridade, a diferença, a morte.

A identidade de género do monstro também é ambígua. Como refere Roberts (2000), no primeiro filme o alien é um macho agressivo que ataca e mata, penetra nas vítimas numa codificação de violação, com um falo monstruoso, um segundo conjunto de dentes, que sai da sua boca. Este macho também engravida algumas das vítimas, independentemente de serem homens ou mulheres, com um feto mortal.

À medida que a série progride, esta identificação de género torna-se problemática. O alien acaba por se transformar numa versão mais violenta da mulher, permitindo o reconhecimento do *alien* como *monstruoso feminino*, na figura da rainha.

Como argumenta Roz Kaveney (2005: 151), Newt e a Rainha podem ser vistas como duplos²³⁹ de Ripley. Tal como Ripley, Newt perdeu todas as pessoas que conhecia e teve uma experiência de terror que a tornou possuidora de um conhecimento que os outros não detêm. A rainha é um monstro, mas com o qual Ripley foi capaz de comunicar e que, tal como Ripley, age movida pelo instinto de proteger e vingar as suas crias. Considera que a própria Vasquez é mais um duplo de Ripley, sendo a única mulher cuja motivação para lutar depende apenas da sua própria competência como lutadora e do respeito dos seus camaradas, e não de um instinto protector maternal.

O conflito final do filme é feminino, entre Ripley e a Rainha. Hicks está inconsciente e Bishop, cuja natureza também é dupla, é desmembrado pela rainha.

Para Roberts (2000), a identificação do alien com o feminino é mais clara no terceiro filme, patente logo na frase promocional *The Bitch Is Back*. No entanto essa identificação não parece óbvia, uma vez que o *alien* do filme possui uma violência facilmente identificável com a dos prisioneiros que persegue, e a rainha passa todo o filme em gestação no peito de Ripley para irromper apenas no final.

²³⁹ No original, *shadow doubles*.

No terceiro filme, Kaveney (2005) considera que Ripley é sujeita a um conjunto de indignidades, desde a quase violação a ter de rapar o cabelo devido aos piolhos. O mesmo autor considera que a tendência para desvalorizar a autonomia das personagens femininas está presente em quase todos os filmes de Fincher, incluindo *The Panic Room*, que, apesar de tratar da resistência de Meg (Jodie Foster) acaba por ser sobre a redenção do personagem interpretado por Forest Whitaker. Como o autor resume (*id.*: 183):

“Onde Cameron se mostra obcecado com um modelo particular de poder feminino, que se pode argumentar ser romantizado ao ponto do fetichismo, Fincher está determinado em ser ‘realista’ até um limite que implica uma misoginia livremente expressa neste filme.”²⁴⁰

Considera que, apesar de os filmes anteriores terem sido criticados pelos fluidos corporais e formas quase genitais, vistas como monstruosas, é no *Alien*³ que a sexualidade é, ela própria, vista como aberrante, quer pela violação iminente de Ripley, quer pelo facto de esta ter mantido relações sexuais com Clemens.

No quarto filme, a híbrida Ripley revela uma natureza sexualmente predadora, oscilando a tensão sexual entre o pirata Johner e a andróide Call, e recorrendo ao *flirt* para servir os seus objectivos. Mas o filme volta a abordar a maternidade, desta vez de uma forma mais complexa do que nos filmes anteriores. Já não se trata do cumprimento da função protectora em relação às crias, mas o discurso da reprodução associa-se aos desenvolvimentos científicos.

Patricia Linton²⁴¹ reflecte sobre o discurso de hibridação patente no *Alien Resurrection*, considerando que o filme posiciona as duas mulheres como aliens. Mas, apesar disso, a maternidade é apresentada como melhor do que a paternidade. O pai-criador são os cientistas, frios e disciplinadores, apresentado como monstruosos. A cultura da nave é

²⁴⁰ No original: “Where Cameron is obsessed with a particular model of female empowerment, that is arguably romanticized to the point of fetishism, Fincher is determined to be ‘realistic’ to an extent that means that there is a remarkable amount of freely expressed misogyny in this film.”

²⁴¹ *Aliens, (M)Others, Cyborgs: The Emerging Ideology of Hybridity*, in Cartmell et al., 1999: 172-186.

patriarcal, o que está patente na escolha do nome Father para o computador central, um pai que Call mata ao longo da narrativa.

Tal como nos filmes anteriores, as personagens principais são mulheres: Ripley, Call e a rainha alien. No sentido mais geral, mães. Call está programada para proteger humanos. Apesar de Ripley se ter morto para evitar a maternidade, ela identifica-se como a mãe da rainha, outra fêmea híbrida que ganha de Ripley um sistema reprodutivo humano.

A rainha dá à luz um ser que se parece com um dos clones do laboratório. O novo híbrido escolhe Ripley como mãe, matando a rainha e Gediman, e seguindo Ripley até à Betty. Ripley, por seu lado, escolhe entre o ser e Call, e, como sublinha Linton (*id.*), a morte do alien a ser sugado para o espaço, parece quase literalmente um aborto.

A mensagem dos filmes, apesar de ambígua, pode ser lida como um discurso de sobrevivência, adaptabilidade e resistência do feminino. Os quatro filmes mostram que mulheres são mais aptas para sobreviver e que o fazem protegendo os mais fracos e defendendo a humanidade, sublinhando o seu papel maternal de cuidadora como característica distintiva em relação aos homens.

O último diálogo da tetralogia é entre Call e Ripley. Call pergunta o que vai acontecer e Ripley responde que não sabe, que ela própria é uma estranha, um *alien*, uma ameaça. Mas, como refere Linton (*id.*: 184), lembra também o paralelo entre as duas mulheres: ambas não naturais, construídas, ambas sozinhas no sentido de não terem companhia, raça, cultura, espécie, sem qualquer forma de pertença.

Tecnologia

A tecnologia é outra categoria presente nos *alien*, embora assuma um maior destaque no primeiro filme por traduzir as ansiedades do momento histórico em relação aos perigos da informatização e tecnologização do mundo, embora o faça de uma forma menos asséptica do que *2001: A Space Odyssey*.

Bukatman (1993: 266) considera que a separação da tecnologia racional e da biologia viscosa é quase um princípio estruturante da ficção científica. No entanto no *Alien* isto não acontece. Há transgressão entre biologia e tecnologia através de fluidos, e estes distinguem-no da restante ficção científica: o vapor e a água da nave, o jacto de sangue de Kane, o líquido leitoso de Ash, o sangue corrosivo do Alien, o visco da sua boca. A originalidade de *Alien* é a inclusão do corpo nos espaços racionais e assexuados da ficção científica, numa fusão entre o orgânico e o não orgânico.

A própria nave é uma construção mecânica, um espaço tecnológico que é também um corpo, uma entidade viva.

Nas primeiras imagens do filme, a *Nostromo* parece um armazém abandonado a flutuar no espaço, com a imensa superfície da nave envolta em sombras, vagamente ameaçadora, o que provoca no espectador alguma inquietação. O seu interior também é assustador, principalmente quando se desce para os pisos inferiores.

Mas é a nave encontrada no planeta que melhor combina a tecnologia com o orgânico, sem que seja explicada a sua origem, função ou destino. O próprio *alien* fossilizado se funde com a nave, sendo difícil ao espectador determinar os limites do corpo e da tecnologia.

A tecnologia também representa a alteridade, nomeadamente nas figuras de Ash, o andróide, e Mother, o computador da nave *Nostromo*, ambos agentes que se opõem ao humano de modo irreconciliável, transformando-se em inimigos.

É o computador Mother que decide voltar a nave para responder ao sinal do planeta LV426, e é ele também que se vinga de Ripley ao detonar o mecanismo de auto-destruição da nave. A ideia de um ambiente se tornar vivo e se virar contra os protagonistas é recorrente nos filmes de terror, mas a originalidade de *Alien*, à semelhança de *2001*, é fazê-lo através da tecnologia.

Nos filmes seguintes o computador deixa de ser protagonista, e mesmo o *Father* do *Alien Resurrection* se limita a executar directivas e é facilmente desactivado por Call.

Já o andróide é personagem central nos quatro filmes. Ash é um andróide com intenções sinistras. No entanto a sua natureza só é revelada quase no final do filme. A sua posição enquanto cientista ilustra a aliança entre a tecnologia e a ciência e reflecte pessimismo em relação à frieza e amoralismo da racionalidade tecnocientífica. Ash é o duplo maquínico do *alien*, o Outro tecnológico que ameaça igualmente a espécie e os valores humanos e que constitui para Ripley um perigo tão concreto como o do *alien*.

No filme seguinte a tecnologia é redimida. É ela que permite o resgate dos sobreviventes e a destruição da espécie. Tanto as naves como Bishop, o novo andróide, se revelam fiáveis e ao serviço dos humanos.

No *Alien*³ Bishop volta a aparecer, identificando-se como o seu criador humano. No entanto o líquido branco que escorre da sua cabeça quando é agredido denuncia a sua natureza e marca o tom tecnofóbico. A tecnologia, quer na figura de Bishop, quer na vigilância que permite, constitui-se mais uma vez como inimigo, tão frio e implacável com o *alien*.

Como nota Kaveney (2005: 195), Call é a terceira andróide da série, numa sequência alfabética A, B e C, Ash, Bishop e Call. Esta sequência significa também um apuramento moral, embora no caso de Call encerre alguma ambiguidade. Seguindo as leis da robótica, a sua intenção de matar Ripley só se pode explicar se esta não for considerada humana. Na realidade Call vê-a como um *alien*, como uma ameaça para a espécie humana.

Call partilha com Ripley a capacidade de morrer e renascer, e, tal como ela, morre com os braços esticados, em forma de crucificação. A relação entre a tecnologia e o cristianismo pode encontrar-se também na designação de Father, atribuída ao computador da nave, e aos factos de Call apenas conseguir aceder ao computador central a partir da capela, onde Call genuflecte e faz o sinal da cruz. É em Call, mais do que em qualquer outra personagem, que reside a esperança de perpetuação de uma qualquer noção de ética, o que traduz um optimismo em relação à tecnologia do futuro e identificação da essência humana com a figura do ciborgue.

Tempo e Espaço

Os filmes *Alien* são filmes de futuro, que se vai dilatando de narrativa para narrativa recorrendo aos dispositivos narrativos de base científica ou tecnológica, como o hipersono e a clonagem da heroína.

As visões propostas pelos filmes são, todas elas, distópicas. Em nenhum deles a acção se passa directamente no planeta Terra, embora esta esteja presente enquanto colonizadora no segundo e terceiro filmes e enquanto destino no primeiro e no quarto, sendo lá que termina a tetralogia. De qualquer modo, essencialmente pelas palavras de Johner, pode deduzir-se que a Terra não é um sítio onde a existência seja agradável, o que postula um futuro pior do que o presente.

Nos quatro filme o grande inimigo, maior do que a ameaça directa e imediata que os aliens constituem, é a Companhia, símbolo dos valores mais negativos da humanidade, que não hesita em sacrificar a vida humana a troco de lucro. Como refere Greenberg (id.: 99) a missão real da *Nostromo* e o modo desapaixonado como é levada a cabo ilustra a exploração desenvolvida a partir dos excessos do capitalismo terrestre. No primeiro filme os interesses económicos aliam-se à tecnologia, constituindo-se Ash e Mother como seus representantes, que executam as suas directivas denotando alguma malevolência, o que traduz, não uma incapacidade de sentir, mas a incapacidade de sentir empaticamente. Harvey Greenberg (id.) considera que a família do *Nostromo* é assim ameaçada por três monstruosidades: o perigo mais imediato é o alien, mas é-o apenas do ponto de vista da vítima. Objectivamente não há nada de mau na sua natureza uma vez que alimentar-se e procriar são razões naturais, imperativos biológicos que se impõem a qualquer espécie. Ash é o segundo monstro, inserido a partir de fora para conseguir os seus propósitos: manter a família unida se isso interessar ou destruí-la para conservar o *alien*. No entanto também ela não é intrinsecamente mau porque é pré-programado. Para ele a pureza do *alien* constitui

um ideal robótico. A verdadeira monstruosidade moral é a Companhia, que se alimenta dos outros, indiferente à sua sorte.

No segundo filme a aliança é feita com os militares, mas é Burke quem se assume como o representante da Companhia e como agente activo do desejo de recolha, preservação e transporte de um espécime para a divisão de armas biológicas, o que significa também um estado de guerra em curso ou iminente que nunca é explicado. No entanto os militares lutam corajosamente e Burke acaba morto por um dos *alien*, malogrando assim os planos da Companhia. O filme acaba por, optimisticamente, assumir um futuro em que a camaradagem e a família se estruturam como os pólos positivos da Companhia, capazes de organizar movimentos de resistência contra o domínio dos seus interesses.

No terceiro filme a acção decorre num espaço hostil, uma instituição prisional reduzida ao mínimo de habitantes. O tempo continua a ser o futuro, mas David Fincher oferece ao espectador uma retrovisão, uma possibilidade de futuro fundada num passado. Pouco é dado a conhecer sobre o planeta, além da hostilidade dos elementos e do aparente abandono, mas as instalações prisionais assemelham-se a um edifício do século XIX, velho, sujo e labiríntico. Os seus ocupantes, vinte e cinco criminosos violentos, parecem também saídos de um passado distante, de um tempo pré-moderno, anterior à racionalidade, à ciência e à tecnologia. No entanto, Fincher não propõe encontrar no passado a base para pensar um futuro melhor. O universo de Fiorina não é utópico. A ausência de tecnologia não os torna mais fortes ou capazes na luta contra o alien, e a fé, embora promotora de laços e rituais, não se revela mais eficaz do que a racionalidade e disciplina dos *marines* de *Aliens*. A Companhia continua a ser o inimigo, mantendo o interesse no *alien* enquanto fonte de poder e lucro e o desprezo pela vida humana que possa impedir esse objectivo. Daí que a visão proposta continue a ser distópica, propondo o sacrifício individual como estratégia de resistência.

No quarto filme, é explícita a aliança entre os interesses económicos, o aparelho militar e a ciência, unidos na ambição e na indiferença pelos humanos. A proposta de Jeunet é igualmente distópica: nem a Terra, nem a nave em que decorre a acção, nem mesmo as

colónias parecem ser locais aprazíveis, melhores do que o *mundo zero*. No entanto as estratégias de resistência propostas vão além do sacrifício pessoal, embora se possa questionar se serão suficientes para estabelecer que se trata de uma distopia crítica. São os fora da lei, os que resistem à institucionalização, os *subprodutos*, os híbridos, quem sobrevive à crueldade dos *aliens* e da Companhia, adequando-se ao discurso pós-moderno de fluidez, fragmentação e plasticidade identitárias e à hibridação e ciborguização enquanto estratégias de conciliação das dicotomias modernas.

Muitos são os autores que defendem os objectivos pedagógicos da tetralogia, nomeadamente ao nível da incorporação do princípio feminino, e dos alertas em relação aos perigos da ciência, da tecnologia e, principalmente, do capitalismo expansionista. No entanto Greenberg (*in Penley et al.*, 1993: 101 ss.) não aceita estes argumentos. Considera que filmes como *Alien* não podem ser legitimamente considerados críticos em relação ao capitalismo na medida em que as suas formas de produção e a sua ideologia são ditadas por parâmetros corporativos. Eles podem apreender o egoísmo que infecta o capitalismo tardio, e apontar para as causas que conduziram a humanidade à ambiguidade moral, mas só podem recomendar soluções escapistas individuais e não formas organizadas de luta.

Nesta perspectiva, as visões propostas pelos quatro realizadores não podem classificar-se como distopias críticas, mas isso não lhe retira o potencial reflexivo. Enquanto forma de entretenimento de massas e enquanto género de sucesso, a ficção científica tem o poder de chegar a audiências que, de outro modo, dificilmente seriam mobilizadas para uma análise crítica do presente e para uma reinvenção de futuro, em que são articuladas questões relativas aos limites e fronteiras de classe, género, identidade, alteridade, tecnologia, ciência, racionalidade, afectividade, maternidade, paternidade, criação, normalidade, aparência e essência. Os filmes são tematicamente ricos e, ainda que sejam fruto do capitalismo que criticam e não possam apresentar vias de resistência colectiva sem pôr em risco a sua própria sobrevivência enquanto forma de entretenimento não deixam de plantar, no espírito de cada espectador, a semente que o poderá conduzir à reflexão pessoal, ao debate e à acção que permite construir o futuro.

O que fica em aberto no final da tetralogia é a ida de Ripley para a terra. Há uma certa ironia no facto de o *alien* finalmente chegar ao planeta no ADN da mulher que lutou durante quatro filmes para o evitar. O quinto filme está em produção, e o presente, tal como as narrativas, continua a obrigar a uma constante reinvenção do futuro.

CONCLUSÃO

There is hope, but not for us.

Kafka

O objectivo geral deste trabalho consistiu em avaliar o potencial da ficção científica enquanto ferramenta para pensar a alteridade e o futuro, extensões imaginadas da identidade e do presente, assumindo a tese de que, num mundo dominado por uma cultura científica e tecnológica, e em que os instrumentos, processos e modelos de conhecimento convencionais se encontram em crise ou se mostram insuficientes, a ficção científica, enquanto imaginação crítica da alteridade e do futuro, se institui como ferramenta para pensar a identidade e o presente.

Logo a partir da década de 1970, a academização da ficção científica fornece-lhe um corpo teórico em que se pode confirmar esta tese, existindo um relativo consenso sobre a sua utilidade para explorar questões científicas, tecnológicas, sociais, políticas, culturais e identitárias, identificando as contradições do mundo concreto e imaginando como se poderão resolver ou acentuar com a passagem do tempo, mudança de espaço, transformações científicas e tecnológicas ou com a introdução da alteridade, o que lhe garante um papel relevante na formação de uma visão de mundo e na capacidade de a criticar.

Mas para poder fazer uma avaliação do seu potencial crítico, tornou-se necessário estabelecer o que é a ficção científica e o que a distingue de outros géneros narrativos.

A partir de uma análise conceptual, concluiu-se que a ficção científica escapa a qualquer tentativa de definição rigorosa e definitiva por se mover, numa espécie de jogo, em demasiadas categorias do mapeamento mental existente: afirma a realidade negando-a, inscreve-se num paradigma transcendendo-o, funda-se numa *episteme* criticando-a. As suas únicas fronteiras, que permitem distingui-la da fantasia ou de narrativas espacio-temporalmente deslocadas mas reflexivamente estéreis, são a obediência às leis naturais e aos princípios epistemológicos, dos quais, extrapolativamente, se podem derivar a ciência e tecnologia do futuro ou de outros pontos da galáxia.

É o carácter marcadamente científico, que está presente na sua génese, na sua história e mesmo no currículo dos seus autores, que obriga a que o género assente num

prolongamento epistemológico do que é a ciência hoje, ou, mais precisamente, do que são as possibilidades inscritas no *episteme* contemporâneo. Deve apresentar uma mudança (*novum*) sem ruptura, uma descontinuidade contínua, um prolongamento das técnicas e teorias existentes e aceites no momento da sua produção. A sua credibilidade está fundada nessa continuidade, na capacidade de antecipar futuros a partir das premissas que o presente fornece.

A liberdade de que dispõe, garantida por ter como único limite imaginativo a continuidade paradigmática, permite-lhe ser um género híbrido, onde se cruzam e confluem a realidade e a fantasia, o espírito e a matéria, o passado e o futuro, o provável e o improvável, a imaginação e a realidade, a ciência e a tecnologia, o medo e a esperança, o temor e o fascínio, a fé e a racionalidade, o simbólico e o concreto, a utopia e a distopia, o eu e o Outro, o familiar e o estranho, as ciências físicas e as humanas, a profecia e a nostalgia, a cognição e a sublimação. Apresenta mundos povoados por alienígenas, monstros, engenhos, humanos, máquinas, máquinas humanizadas, humanos mecanizados, cientistas, aventureiros, heróis, super-heróis e anti-heróis, criadores e criaturas. Retrata o futuro que pode ser e o passado e presente que poderiam ter sido como estratégias de interpelação do presente que é. Os seus horizontes são o infinito e a eternidade, e, no limite de qualquer um deles, pode encontrar-se o radicalmente diferente, que é intrinsecamente igual. Daí que qualquer leitura da ficção científica implique como competência descodificadora a imaginação crítica, a capacidade de perceber que ela não é mais do que uma reinvenção do presente e que é nele que podemos encontrar a razão da sua existência. Tornou-se, por isso, necessário um olhar mais atento às realidades que lhe deram origem e a foram moldando ao longo da sua história.

A partir de uma panorâmica sobre a sua história, pode concluir-se que a ficção científica foi um género mutante, adaptando-se ao *medium* em que foi sendo expressa, podendo falar-se em mediamorfoses. Surgida na Europa ligada à tradição do romance científico, publicado como literatura *mainstream*, a ficção ganha identidade quando Hugo Gernsback começa a publicá-la nos Estados Unidos da América em revistas periódicas,

popularizando-a pela adaptação das narrativas ao optimismo tecnológico do sonho americano. Revistas *pulp* como *Amazing Stories*, *Astounding Stories*, *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* e *Galaxy Science Fiction* são essenciais para a formação de escritores e públicos, e para o desenvolvimento dos temas e iconografia do género.

O fim da era das revistas dá lugar a um novo formato, a edição de bolso, consumida por uma nova geração intelectualmente mais exigente e activamente envolvida na luta pelos direitos civis. A ficção científica reinventa-se, adequando-se ao modelo narrativo imposto pelo livro e às exigências dos novos públicos, fornecendo novamente as ferramentas para reinventar o futuro, adaptadas às necessidades do presente, muitas vezes recuperando elementos do passado. Pelo final da década de 1960, começa a esboçar-se uma ficção científica comprometida com a defesa de certas minorias, trazendo reflexões sobre género e a raça para o seu interior.

Mas a massificação da ficção científica dá-se com a sua passagem para o formato audiovisual. A série *Star Trek* inaugura uma nova fase, mais fácil de consumir porque não obriga o receptor à tarefa de construir imaginativamente os mundos narrados. O novo *medium* vai contribuir para a formação de uma nova audiência que garante o sucesso do filme *Star Wars* e faz com que a ficção científica passe a ser um dos géneros cinematograficamente dominantes em Hollywood.

Nas últimas décadas, a ficção científica em formato audiovisual beneficia de uma plataforma mediática alargada graças à crescente permeabilidade, numa rede de inter-relações com benefícios mútuos, entre os vários *media* audiovisuais: televisão, vídeo, cinema, *internet*, jogos de computador e consolas. Prestando-se a estas múltiplas apropriações, quer pela diversidade e estranheza dos contextos e personagens, quer pelos temas propostos, quer por frequentemente envolver confronto e acção, a ficção científica ganha uma popularidade inequívoca.

O domínio do cinema enquanto forma de expressão da ficção científica obriga a uma reflexão sobre a sua especificidade, essencialmente no sentido em que pode potenciar ou reduzir o poder reflexivo e crítico do género.

O cinema fornece uma ilusão de veracidade, replicando as condições de captação directa do mundo, envolvendo a visão, a audição, a representação dos objectos no espaço e a noção de progressão temporal, sendo por isso capaz de provocar nos espectadores um efeito de realidade que nenhum outro *medium* ou forma de arte iguala.

Esta forma de conhecer parece acessível a todos por, aparentemente, não exigir competências de descodificação específicas. Mas o cinema não é apenas espectáculo. Ele não implica uma mera apropriação perceptual, mas obriga a uma descodificação linguística e a uma interpretação narrativa, uma construção intelectual que envolve atenção e raciocínio de modo a dar sentido ao texto. Por outro lado, o aumento da quantidade, qualidade e disponibilidade de filmes conduziu a uma maior literacia cinematográfica dos espectadores, tornando-os mais exigentes com os dispositivos narrativos e jogos de intertextualidade que mobilizem conhecimentos anteriores.

O cinema permite ainda compensações de ordem afectiva, psicológica, ideológica e social, identificadas pelas várias correntes de teoria fílmica. Oferece múltiplas possibilidades de identificação, satisfação do desejo *voyeurístico* e da necessidade catártica, estabelece modelos de comportamento e valores e valida hierarquias, traduzindo nas suas narrativas os modelos ideológicos dominantes, mas também as possibilidades de diferenciação e resistência. Ao fazê-lo, o cinema permite uma satisfação de necessidades que o mundo real nem sempre pode proporcionar, e um escape aos limites espácio-temporais em que o indivíduo se ancora. Tal como na ficção científica, o cinema não fornece imagens do que o mundo é, mas daquilo que poderia ser, uma possibilidade de real, usando o mundo como matéria prima. No cinema, como na ficção científica, o espaço e o tempo da narrativa são sempre outros, continuamente presentificáveis e, por isso, acima do tempo e do espaço.

Perante a crescente concorrência de outros *media*, como a televisão e a *internet*, o cinema adaptou-se, apropriando espaços, estratégias, tecnologias e narrativas de modo a responder às exigências dos públicos, oferecendo histórias cada vez mais afastadas da realidade empírica e dos padrões narrativos convencionais, que obrigam o espectador à mobilização de múltiplas competências.

Mas a ficção científica não beneficia do cinema apenas na medida em que este é um *medium* simultaneamente perceptual e cognitivamente exigente, possibilitando a conjugação das dimensões visual e narrativa. Oferecendo uma percepção imediata do extraordinário, a ficção científica tornou-se um dos géneros cinematográficos de maior sucesso. O seu crescimento obriga-a a inventar novos mundos e novos Outros, visualmente plausíveis mas cada vez mais afastados da realidade, o que conduz a um desenvolvimento dos mecanismos de produção tecnológica do próprio cinema, criando uma relação simbiótica entre o *medium* e o género.

Delimitado o género e justificado o *medium*, procedeu-se à análise do cinema de ficção científica nas suas quatro categorias estruturantes: alteridade, tecnologia, tempo e espaço.

Concluiu-se que em cada momento histórico se pode destacar uma das categorias, fruto das ansiedades dominantes. Assim, as lutas pela igualdade de género e pelos direitos civis dão origem a que a categoria dominante na década de 1970 seja a alteridade, promovendo uma visão optimista do Outro, como acontece nos sucessos de bilheteira *E.T.*, *Close Encounters* e, em certa medida *Star Wars*, que retratam uma alteridade benévola, capaz de entender e comunicar com os seres humanos sem intenção directa de os prejudicar.

A década de 1980 vem levantar a questão do desenvolvimento tecnológico ao serviço de interesses políticos ou económicos e a sua relação com a humanidade, centrando-se na categoria tecnologia. Nos primeiros anos a ficção científica é, genericamente, tecnofóbica, como se verifica em filmes como *Alien*, *The Terminator*, *Wargames* e *Robocop*, reflectindo os medos relativos à massificação do computador enquanto ferramenta de trabalho e de uso pessoal e crescente informatização do mundo. Mas o ciclo altera-se a meio da década e os filmes que assumiram um tom tecnofóbico lançam sequelas onde se manifesta a capacidade humana de utilização pacífica da tecnologia. É o caso de *2010 – The Year we Made Contact*, *Aliens*, *Terminator 2* e *Robocop 2*, voltando o tom tecnofóbico a ser dominante apenas a partir dos últimos anos do milénio.

A questão da tecnologia conduz também à questão das fronteiras entre o humano e o não humano, e às múltiplas formas de permeabilização e hibridação entre natural/artificial, original/cópia, razão/emoção ou homem/mulher. A diluição das antinomias traduz, simultaneamente, a crescente dependência da máquina, a crescente aliança entre a tecnologia e o corpo, a crise identitária do sujeito pós-moderno e a exaustão das antinomias enquanto ferramentas para pensar a realidade.

As categorias tempo e espaço tornam-se dominantes a partir da década de 1990, embora conjugadas com a alteridade e a tecnologia. A informatização e virtualização da realidade e o domínio da imagem, do simulacro no sentido dado por Baudrillard, dificultam a capacidade de apreender a realidade, distinguindo o real do aparente e o acessório do essencial. Uma vaga de filmes reflecte esta indeterminação em relação ao que ancora a nossa percepção à realidade. Filmes como *The Lawnmower Man*, *Virtuosity*, *Strange Days*, *Dark City* e *Matrix* centram-se na mediação da percepção através de jogos, dispositivos ou entidades estranhas ao humano, em narrativas de dissonância cognitiva que afirmam que o que percebemos não corresponde à realidade, obrigando a um questionamento simultaneamente epistemológico e ontológico. Traduz também a incerteza existencial e uma sensação de pós-futuro, de exaustão do sonho tecnológico expansionista da década de 1950, dos ideais sociais e políticos das décadas de 1960 e 1970 e da euforia de fim de milénio.

A análise de cada uma das categorias permite estabelecer sub-géneros dentro da ficção científica e determinar os modos de abordagem propostos, nomeadamente na identificação e resolução das dicotomias centrais do pensamento moderno, que Donna Haraway (1991), resume a três: humano e não humano, orgânico e não orgânico, físico e não físico. Adaptando-as às categorias em análise, poderemos considerar que a alteridade trata da relação entre humano e não humano, a tecnologia da oposição entre orgânico e maquínico e o espaço e tempo, tomados conjuntamente, obrigam ao questionamento do físico e do não físico, o que remete para as noções de real e ideal, ou real e virtual.

Tomando-se o conceito de alteridade como nuclear, concluiu-se que esta pode aparecer como o radicalmente diferente ou como uma variação mais ténue da mesmidade,

obrigando, em qualquer dos casos, a reflectir sobre os limites e potencialidades do humano. Os conceitos em conflito são o Eu e o Outro, categorias que possibilitam a diferenciação individual e colectiva, e que na ficção científica se traduzem na oposição humano/não humano.

O grau de diferenciação pode ser biológico, físico, psicológico, social ou cultural e pode ser lido de modo literal ou metafórico, uma vez que as narrativas de ficção científica permitem uma leitura conotativa que articula discursos normalmente marginalizados e facilita a reflexão crítica acerca da diferença. O Outro, por oposição ao Eu dominante, pode ser o não orgânico, o não humano, o não branco/caucasiano, o não heterossexual, o não homem, que se traduz numa vasta galeria de alienígenas, antropomórficos ou xenomórficos, individuais ou colectivos, livres ou determinados, benévolos ou malévolos, mais próximos ou mais distantes da compreensão humana.

Não se pode conceber o absolutamente estranho, por isso pensar a alteridade é sempre pensar graus de diferença, nunca a diferença absoluta. O desafio da ficção científica é mostrar graus superiores de distância sem perder as referências que permitem a atribuição de significação. Assim, é no Eu que se encontram as grelhas de referência para compreender o Outro, embora, como sublinha Deleuze (1988), a identidade seja, ela própria, um efeito da diferença.

É no binómio eu/outro, humano/não humano, que encontramos aquilo que Telotte (1995) designa por 'humanidade imaginada', a narrativa daquilo que constitui a essência do ser humano e que a ficção científica oferece na forma de encontro com entidades alienígenas, articulando diversos graus de optimismo ou pessimismo em relação ao humano e ao não humano.

Para efeitos de análise, consideraram-se três tipos de alteridade. Numa primeira categoria analisou-se a alteridade alienígena, cuja origem não é humana nem mecânica, nem provém do *mundo zero*. O *alien* representa o radicalmente Outro, espacio-temporalmente distante, e que se distingue de uma segunda categoria que é a do Outro Eu, seja tomando o Outro enquanto Eu, seja tomando o Eu como Outro. Neste tipo enquadram-se narrativas

de hibridação entre o humano e o não humano, ou em que o não humano é uma representação metafórica das diferenças ráticas, étnicas, de género ou de orientação sexual.

Um terceiro tipo de alteridade é o Outro máquina, típica das narrativas em que a tecnologia se instituiu como lugar do não humano, traduzindo os modos de encarar a tecnologia e a ciência na sua relação com o humano.

Da análise de alguns dos filmes mais paradigmáticos da ficção científica das últimas décadas, centrados na alteridade alienígena, concluiu-se que esta é predominantemente retratada como malévola, principalmente ao longo da década de 1950 e a partir de finais da década de 1970, traduzindo-se em relatos de guerra, invasão ou alienação, em que a ameaça de destruição é colectiva, mobilizando a humanidade em torno do objectivo comum de lutar pela sobrevivência, num estado moralmente justificável de *united warfare* contra um inimigo inquestionavelmente externo porque não humano e, por isso, agregador das diferenças internas. No entanto, além de tornar presente a ideia do não humano como perigoso, mais avançado em termos tecnológicos e militares e orientado pelo desejo de conquista e domínio, muitos destes filmes enquadram-se dentro das críticas apontadas por Susan Sontag (*in* Redmond, 2004) por apostarem na espectacularização do desastre e na devastação dos espaços simbólicos da cultura ocidental, podendo o *alien* representar qualquer dos inimigos sócio-políticos do momento.

As narrativas em que o Outro é uma variação ou mutação do Eu são as que permitem uma leitura mais clara do efeito da alteridade no humano, através de processos de infecção, desvio ou mutação que ameaçam ou destroem a integridade biológica, psicológica ou emocional, originando processos de sobre-humanização ou sub-humanização, de pós-humanidade que se concretiza em múltiplas formas de hibridação. Estes filmes reflectem as ansiedades relativas às transgressões que a alteridade, a ciência ou a tecnologia podem operar no corpo humano, seja por invasão, contágio, guerra biológica, engenharia genética ou efeitos da destruição da biosfera, de que são exemplo recentes os filmes *Outbreak*, *Species*, *The 6th Day* e *The Island*. Estas obras abordam as questões da identidade e da moral perante os desafios científicos, nomeadamente da clonagem, instituída ao longo das últimas

duas décadas como um espaço privilegiado de discussão, uma vez que o clone, apesar de morfológicamente igual, não deixa de se constituir como ontologicamente diferente.

Uma outra forma de abordagem é a procura do Outro que existe no interior do Eu, a diferença social, política, sexual ou étnica subjacente à aparente uniformidade social e cultural, capaz de originar conflitos que, de acordo com a proposta de Lévi-Strauss, conduzem ao aparecimento de narrativas que traduzam e resolvam ficcionalmente as oposições. Nessa perspectiva, poderá ler-se a ficção científica como uma alegoria das tensões e conflitos sociais existentes ou um indício da sua resolução, como acontece com as tensões ráticas ou de género.

A ficção científica, por permitir imaginar um futuro em que a igualdade se tornaria realidade, traduziu e antecipou uma alteração nas representações de género. Ellen Ripley e Sarah Connor desafiam os estereótipos femininos e introduzem no cinema as *action babes*, heroínas de acção que se tornam frequentes nos vários géneros cinematográficos a partir da década de 1990, reflectindo as alterações na atribuição dos papéis de género que ocorrem na própria realidade.

Também a representação da diferença rática reflecte as tendências culturais dominantes. Uhura, em *Star Trek*, traduz os ideais igualitários das décadas de 1960 e 1970, a que se segue uma demonização do negro ao longo da década de 1980, e, a partir da década de 1990 a tendência inverte-se e o afro-americano passa a ser o próprio herói ou um auxiliar essencial na recuperação dos valores centrais da humanidade. Mulher e negro, tomados metafóricamente ou literalmente, deixam de ser lugar de diferença e passam a ser parte integrante do Eu, reflectindo a tendência multicultural de aceitação e assimilação do Outro.

A análise da alteridade nas suas múltiplas configurações permite concluir que a resolução proposta pela ficção científica para o conflito identidade vs. alteridade, traduzido na dicotomia humano/não humano alienígena, não é de conciliação. O *alien*, distante do homem, é uma categoria estática, mantendo por isso uma oposição inultrapassável. Normalmente malévolo, não oferece possibilidade de conciliação, seja por coexistência ou hibridação. Quando se funde com o humano, fá-lo numa lógica de domínio, de colonização

ou possessão, permitindo a congregação da humanidade em torno de um objectivo comum: a sobrevivência e manutenção do seu modo de vida e valores.

Clones, mutantes e super-heróis, ainda que diferentes, são variações do humano em que o espectador pode demarcar a identidade e a diferença, que servem essencialmente para alertar para os perigos do mau uso dos recursos, da tecnologia ou da ciência, para os desvios em relação à normalidade e para a luta individual. Estes híbridos acabam curados, destruídos ou integrados na sociedade, restabelecendo o *status quo* por anulação da diferença.

A tecnologia permite também pensar a alteridade, instituindo-se como lugar do não humano, como elemento opositor ou como espaço de conciliação, de encontro do humano com uma outra dimensão da sua própria natureza. Em qualquer dos casos, permite a reflexão em torno da segunda antinomia proposta por Haraway, humano/máquina, e, colateralmente, a relação entre razão e emoção, natural e artificial, criação e criatura e liberdade e determinismo. Mas a tecnologia pode também ser representada como dispositivo que permite a mediação entre o ser humano e o que lhe é estranho, e entre o *mundo zero* e outras formas de realidade, permitindo ou justificando o posicionamento físico e temporal da própria narrativa. Em qualquer dos casos, pode ser tomada positiva ou negativamente, assumindo um tom tecnofóbico ou tecnofílico que traduz as visões pessoais dos autores, mas também as ansiedades e o modo de encarar a racionalidade tecnocientífica do momento em que são produzidas as narrativas.

Computadores, robôs, andróides e ciborgues são figuras de fusão entre humano e maquínico que permitem pensar a tecnologia como Outro, mas também como extensão do Eu. O computador incorpora a inteligência humana, livre das ambiguidades e ambivalência introduzidas pelas sensações e sentimentos, gerando por isso o medo de que esta racionalidade superior possa suplantar a dos seus criadores e obrigando a deslocar para a emoção a especificidade da essência humana. Narrativas de computadores totalitários podem encontrar-se na ficção científica cinematográfica da primeira metade da década de

1980, traduzindo a inquietação com a crescente informatização do mundo, voltando a dominar no final do milénio, desta vez associadas à capacidade de gerar ambientes e entidades artificiais que interferem com a existência humana.

Se os computadores representam a capacidade de pensar, os robôs representam a capacidade de executar tarefas físicas de modo mais eficiente e fiável do que os seres humanos. Frequentemente retratados como auxiliares fiéis, os robôs do cinema de ficção científica só se tornam malévolos quando colocados ao serviço de forças do mal, sejam alienígenas, humanas ou tecnológicas.

A partir da década de 1980 as narrativas em que a tecnologia constitui o *novum* narrativo passam a recorrer sobretudo às figuras do andróide e do ciborgue, que representam a fusão da tecnologia com a humanidade, revelando a permeabilidade e a fluidez das duas categorias.

Os andróides, que são máquinas desenhadas para parecerem humanos, e os ciborgues, que são humanos compostos por próteses tecnológicas, apagam as distinções físicas e comportamentais entre homem e máquina, obrigando a reflectir sobre a identidade e sobre as fronteiras entre os conceitos de humano e máquina, criador e criatura, traduzindo também a ansiedade pós-moderna com a distinção entre original e cópia, realidade e simulacro.

Donna Haraway considera que o ciborgue, a que se pode juntar o andróide, é a figura da ficção científica que permite pensar a fluidez do presente e a imaginação do futuro, invertendo e deslocando os dualismos, hierarquias e identidades instituídas. Os ciborgues (e os andróides), híbridos de máquinas e organismos, são criaturas que pertencem simultaneamente à realidade social e à ficção, e por isso podem considerar-se definidoras da ontologia pós-moderna: constituem identidades fracturadas, em que se dissolvem múltiplas antinomias, como corpo e alma, macho e fêmea, realidade e aparência, agente e recurso, construtor e construto.

Quer o ciborgue quer o andróide podem ser retratados positiva ou negativamente, sendo figuras dominantes na década de 1980, encarnadas por personagens como Ash, de

Alien, Roy Batty, de *Blade Runner*, Bishop, de *Aliens*, os modelos T- 800 e T-1000 de *Terminator*, ou Murphy, de *Robocop*.

Estabelecida a semelhança física e comportamental, uma das questões centrais destes filmes é a determinação daquilo que distingue a máquina do homem, estabelecendo-se nos filmes de visão tecnofóbica que a capacidade de sentir empaticamente distingue os humanos e os torna superiores, enquanto as narrativas de tom mais tecnofílico são antropologicamente mais pessimistas e sublinham a superioridade das máquinas pela sua capacidade de se sacrificarem para benefício dos humanos ou dos seus valores, o que poderá traduzir o desencanto com as condições modernas de existência individual e colectiva e a necessidade ou desejo de reinventar a humanidade, recapturando a dimensão espiritual ou afectiva que permite o altruísmo manifestado pelas máquinas.

Nas narrativas de tecnologia centradas no ciborgue e no andróide enquanto instâncias de cruzamento, a resolução da antinomia é feita através da capacidade de sentir de forma positiva, empática. Quando os sentimentos negativos são atribuídos à máquina, como a inveja que Hal de *2001* sente pelos astronautas, a repulsa que o agente Smith expressa pela humanidade em *Matrix* ou a admiração que Ash manifesta pelo *alien*, eles associam-se mais à frieza racional do que à emocionalidade humana.

No final dos anos de 1990, o cinema de ficção científica centra-se mais na capacidade tecnológica de mediar a experiência do mundo, expressa em filmes como *Strange Days*, *eXistenZ* ou *Matrix*, deslocando a dicotomia humano/máquina das reflexões antropológicas e existenciais ligadas à tecnologia para questões de ordem ontológica.

As questões do estatuto ontológico da realidade e do grau de verosimilhança das nossas percepções conduz à terceira dicotomia proposta por Haraway, entre o físico e o não físico, e ao tempo e espaço enquanto categorias de análise.

A análise das narrativas de espaço e tempo, opondo as categorias real/ideal ou real/virtual, leva, antes de mais, à conclusão de que o cinema de ficção científica, principalmente a partir de meados da década de 1990, denota a crescente incapacidade de pensar utopicamente, propondo visões em que a realidade social, política, tecnológica ou

científica é pior do que a do *mundo zero*, numa projecção distópica e discrónica do real. No entanto, as propostas da ficção científica de tempos e espaços outros, piores do que o presente, podem classificar-se como distopias críticas, visões que permitem reflectir sobre as causas que conduziram à situação distópica e perspectivar estratégias de resolução ou de prevenção que podem ser elaboradas e adoptadas no presente concreto.

A tendência para a narrativa distópica ou discrónica é acompanhada por um aumento da permeabilidade entre a realidade e a virtualidade, seja por acção directa da tecnologia ou por manipulação sensorial, perceptiva ou cognitiva, reveladora de algum cepticismo gnoseológico.

Dark City e *Matrix* são exemplos de narrativas de dissonância cognitiva, que afirmam a realidade enquanto ilusão, enquanto construção artificial levada a cabo por entidades não humanas. No entanto podem classificar-se como distopias críticas na medida em que o final encerra com a esperança de um lugar melhor, como resultado da acção de sujeitos que afirmam a sua autonomia contra a ordem dominante, heróis mutantes, que integram em si o poder não humano dos *alien* ou das máquinas e aprendem a reconstruir, eles próprios, a realidade, propondo-se, mais uma vez, a hibridação como chave para a resolução dos conflitos antinómicos humano/não humano e real/virtual.

Mais complexa é a questão da validade das percepções ou memórias. A memória tornou-se central para a abordagem da possibilidade de duplicação de seres humano, quer por via tecnológica, quer biológica. As memórias, enquanto registo da vivência no tempo e no espaço e enquanto mecanismo de autenticação do passado, tornam-se pilares identitários. Através de implante ou apagamento, a transformação da memória constitui uma forma de manipulação da essência do indivíduo, que abala a sua continuidade existencial, construindo uma identidade com base em imagens prostéticas de um passado que não lhe pertence.

A proposta de Baudrillard de que o simulacro pode assumir um estatuto ontológico igual ao do original é recorrente na ficção científica das últimas décadas, colocando-se em todas as categorias de análise. A cópia do humano, seja ela feita por clonagem ou replicação

tecnológica, tenha ou não memórias implantadas, adquire legitimidade existencial, sobretudo nos filmes posteriores à segunda metade da década de 1980. Já quando a questão da simulação se aplica à realidade ou às percepções espacio-temporalmente situadas, a ficção científica mantém irreconciliáveis o real e o virtual, o original e a cópia, a matéria e a imagem, reflectindo o pessimismo teórico relativo à realidade e existência pós-modernas e a necessidade de ancoragem gnoseológica à realidade concreta e não ao seu reflexo ou simulacro.

A aplicação destas categorias de análise à tetralogia *Alien* permite chegar a conclusões idênticas às expostas, comprovando as tendências dominantes e a importância das ansiedades do presente na imaginação do futuro.

O primeiro filme, de 1979, apesar do investimento na construção do monstro, não trata a alteridade, mas a tecnologia e o modo como esta pode ameaçar os valores e integridade humanas e estabelecer-se como factor de sustentação de uma visão distópica. O segundo filme enquadra-se já no ciclo seguinte, em que é reavaliado e redimido o potencial da tecnologia, encarando-a de forma optimista. A alteridade, por seu lado, é explorada enquanto entidade biológica e inimigo organizado, permitindo a construção de uma narrativa militar.

No terceiro filme, tempo e espaço tornam-se categorias dominantes, criando uma retrovisão, um futuro que é passado possível e em que a ciência e a tecnologia não existem, adquirindo um tom místico em que dominam elementos de uma racionalidade pré-moderna.

Em Alien Resurrection é a alteridade, nas múltiplas possibilidades de hibridação, que constitui o centro da narrativa, e a ciência, mais do que a tecnologia, assume protagonismo enquanto dispositivo que permite a replicação e a fusão entre humano e não humano.

A alteridade proposta pela tetralogia é um ser visualmente interessante, morfológicamente rico, biologicamente complexo, socialmente estruturado e psicologicamente diferente do humano, sem fragilidades físicas ou emocionais, estabelecendo-se como radicalmente Outro, como o absolutamente estranho com o qual não há comunicação nem entendimento e que, por isso, se institui como inimigo.

No quarto filme, de 1997, a oposição entre humano e não humano deixa de ser clara, dando-se uma “monstrização” do humano e uma humanização do monstro. No entanto, apesar da hibridação alienígena/humano, não se dá a reconciliação entre as duas categorias, uma vez que apenas a entidade de matriz humana pode sobreviver.

A hibridação apenas não é aceite na combinação *alien*/humano, uma vez que todos os outros sobreviventes da nave são seres de fronteira: com a animalidade no caso de Johner e com a tecnologia nos casos da andróide Call e do ciborge Vriess, confirmando que é na dissolução de antinomias que se constrói um modelo de identidade que melhore a realidade pós-moderna, permitindo também a afirmação da resistência, adaptabilidade e superioridade do feminino.

Entre o primeiro e o último filme há uma mudança radical no modo como é encarada a tecnologia. Em *Alien*, o andróide Ash e o computador Mother são o espelho tecnológico do *alien*, entidades que se opõem ao humano de modo irreconciliável.

Nos filmes seguintes o computador deixa de ser protagonista, e mesmo Father, computador do último filme, é pouco mais do que uma referência intertextual sem existência autónoma ou malevolência intrínseca. Quanto aos andróides, ignorando o terceiro filme, há um apuramento moral, ao longo da série, de Ash, o frio Oficial de Ciência ao serviço da Companhia, passando por Bishop, o ser mecânico fiel às Leis da Robótica, até Call, a andróide de segunda geração, demasiado humana para ser apenas humana, afirmando a ideia de que poderá ser necessário re-humanizar a humanidade e que a tecnologia poderá ser o lugar onde a igualdade e a diferença se poderão conciliar.

Qualquer dos quatro filmes propõe visões distópicas, traduzindo o cepticismo da ficção científica recente em relação a tempos e lugares mais felizes. O capitalismo das grandes empresas e conglomerados é o principal agente de desumanização, aliando-se, ao longo das narrativas, à tecnologia, ao aparelho militar e à ciência. No entanto, são propostos movimentos de resistência, mais ou menos organizada, contra os dois inimigos: o *alien* e a Companhia, podendo por isso considerar-se que os filmes reflectem algum optimismo antropológico e esperança em relação ao futuro. A questão da virtualização dos limites

espacio-temporais da realidade não se coloca directamente em nenhum dos filmes, embora a clonagem obrigue a uma reflexão sobre o estatuto de Ripley/número oito enquanto original ou enquanto cópia. A questão da identidade acaba por ser resolvida pela existência de memórias correspondentes aos factos vividos por Ellen Ripley, o que lhe confere continuidade existencial, lhe garante individualidade e permite a identificação do espectador com a personagem dos filmes anteriores.

Pela diversidade de temas e formas de abordagem, conclui-se que a ficção científica, usando a imaginação crítica como ferramenta e tendo a coerência lógica e epistemológica como exigência, permitiu, ao longo do último século, moldar mentalidades e propor visões de mundo, fornecer esquemas mentais e apresentar soluções imaginadas para as grandes dicotomias do pensamento ocidental, traduzindo as ansiedades existenciais, epistemológicas, ontológicas e antropológicas provocadas pelo pensamento pós-moderno.

Mas o seu grande poder vem do *medium* em que é expressa. Como já foi referido, enquanto forma de entretenimento de massas e enquanto género de sucesso, a ficção científica cinematográfica tem o poder de chegar a públicos que, de outro modo, dificilmente seriam mobilizados para uma análise crítica do presente e para uma reinvenção de futuro, em que são articuladas questões relativas aos limites e fronteiras de classe, género, identidade, alteridade, tecnologia, ciência, racionalidade, afectividade, maternidade, paternidade, criação, normalidade, aparência e essência.

Os filmes de ficção científica são tematicamente ricos, propondo para a mesma questão múltiplas abordagens e soluções, sendo até por vezes simultaneamente optimistas e pessimistas, distópicos e utópicos, celebratórios e críticos. É esta ambivalência, usada como estratégia de adequação a uma audiência global ou reflexo da incapacidade pós-moderna de enunciar certezas, que os torna reflexivamente férteis, fomentando no espectador o pensamento crítico e assumindo que é ele quem detém o poder de corrigir o futuro.

Em razão dos diversos constrangimentos que sempre se impõem a um trabalho académico, não foi possível ampliar a análise aqui proposta à análise dos públicos do cinema

de ficção científica, da sua composição, dos seus modos de apropriação dos objectos cinematográficos e de interpretação das narrativas, mas também das diferentes maneiras como a ficção científica se torna parte das suas configurações de conhecimento, dos seus mapas cognitivos. Essa é uma tarefa aliciante, sem dúvida, mas que terá de ser deixada para projectos futuros. Espera-se que esta tese tenha, pelo menos, permitido abrir algumas portas para um programa de investigação que terá, necessariamente, de ser um programa colectivo.

BIBLIOGRAFIA

ANDREW, Dudley (1984). *Concepts in Film Theory*, New York: Oxford University Press.

ANG, Ien (1996). *Living Room Wars: Rethinking Media Audiences for a Postmodern World*; London: Routledge.

ARONOWITZ, Stanley, ed.(1996).*Technoscience and Cyberculture*. New York: Routledge.

BACCOLINI, Raffaella e MOYLAN, Tom (2003). *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. New York and London: Routledge.

BARR, Marleen (1992). *Feminist Fabulation: Space/Postmodern Fiction*. Iwoa: University of Iwoa Press.

BAUDRILLARD, J. (1991). *Simulacros e Simulações*. Lisboa: Relógio d'Água.

BAUDRILLARD, J. (1997). *Écran Total*. Paris: Éditions Galilée.

BAZIN, André (1992); *O que é o Cinema*. Lisboa: Livros Horizonte.

BEL, Andrew e GARRET, Peter eds. (2001); *Approaches to Media Discourse*. Oxford: Blackwell Publishers.

BECKER, Howard S. (1982). *Art Works*. Berkeley, Los Angeles, London: University of Califórnia Press.

BIZONY, Piers (1994). *2001: Filming the Future*. London: Aurum Press Limited.

BORDWELL, David e THOMPSON, kristin (1993). *Film Art*. New York: McGraw-Hill.

BROOKER, Will and Jermyn, Deborah eds. (2003); *The Audience Studies Reader*, London and NY: Routledge.

BROWNE, Nick ed. (1998). *Refiguring American Film Genres: Theory and History*. Berkley, Los Angeles, London: University of California Press.

BUKATMAN, Scott (1993). *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham and London: Duke University Press.

BUKATMAN, Scott (1997). *Blade Runner*. London: British Film Institute.

BURAWOY, Michael *et al.* (1991). *Ethnography Unbound. Power and Resistance in the Modern Metropolis*. Berkeley: University of California Press.

BURKE, Kenneth (1989). *On Symbols and Society*. Chicago and London: The University of Chicago Press.

CARTMELL, Deborah *et al.*, eds. (1999). *Alien Identities: Exploring Differences in Film and Fiction*. London: Pluto Press.

CASTELLS, Manuel (1996). *The Information Age: Economy, Society and Culture*. Oxford: Basil Blackwell.

CHATMAN, Seymour (1990). *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press.

CLARESON, Thomas D. (1990). *Contemporary American Science Fiction: The Formative Period 1926-1970*. Columbia: University of South Carolina Press.

CLUTE, John e NICHOLLS, Peter (1993). *The Encyclopedia of Science Fiction*. New York: Orbit.

COOK, David (1996). *A History of Narrative Film*. New York: Norton.

COOK, Hardy e BERNINK, Mieke (1999). *The Cinema Book*. London: British Film Institute.

DOWNING, Jonh; MOHAMMADI, Ali; MOHAMMADI, Annabelle (1990). *Questioning the Media: A critical introduction*. Newbury Park: Sage Publications.

DELEUZE, G. e GUATARI, Félix (2004). *O Anti-Édipo: Capitalismo e Esquizofrenia*. Lisboa: Assírio e Alvim.

DELEUZE, Gilles (1986). *Cinema I: The Movement Image*. London: Athlone Press.

DELEUZE, Gilles (1986). *Diferença e Repetição*. Rio de Janeiro: Graal.

ECO, Umberto (1986). *Viagem na Irrealidade Quotidiana*. Lisboa: Difel.

ELSAESSER, Thomas e BUCKLAND, Warren (2002). *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*. New York: Oxford University Press.

COELHO, Eduardo Prado, ed. (s/d). *Estruturalismo: Antologia de Textos Teóricos*. Lisboa: Portugália Editora.

FEATHERSTONE, Mike (1995). *Undoing Culture - Globalization, Postmodernism and Identity*. London: Sage Publications.

FEATHERSTONE, Mike e BURROWS, Roger, eds. (1995). *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. London: Sage Publications.

FEEDMAN, Carl (2000). *Critical Theory and Science Fiction*. Hanover: Wesleyan University Press.

FOUCAULT, M. (s/d). *Vigiar e Punir*. Petrópolis: Vozes.

FRANKLIN, H. Bruce (1966). *Future Perfect: American Science Fiction of the Nineteenth Century*. New York / London: Oxford University Press.

FREEDMAN, Carl (2000). *Critical Theory and Science Fiction*. Hanover and London: University Press of New England.

FRENCH, Sean (1996). *The Terminator*. London: British Film Institute.

GALLARDO, Ximena e SMITH, C. Jason (2004). *Alien Woman: The Making of Lt. Ellen Ripley*. New York, London: Continuum.

GEADA, Eduardo (1998). *Os mundos do Cinema*. Lisboa: Editorial Notícias.

GIBSON, William (1984). *Neuromante*. Lisboa: Gradiva.

GRANT, Barry Keith (2003). *Film Genre Reader III*. Austin: University of Texas Press.

GRILO, João Mário (1997). *A Ordem no Cinema: Vozes e Palavras de Ordem no Estabelecimento do Cinema em Hollywood*. Lisboa: Relógio de Água Editores.

HALL, Stuart e GAY, Paul du, eds. (1996). *Questions of Cultural Identity*. London: Sage Publications.

HALL, Stuart (1997). *Identidades Culturais na Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora.

HARAWAY, Donna (1989). *Primate Visions: Gender, Race and Nature in the World of Modern Science*. New York: Routledge.

HARAWAY, Donna (1991). *Simians, Cyborgs, and Women*. London: Free Association Press.

HARDY, Phil ed. (1995). *The Aurum Film Encyclopedia: Science Fiction*. London: Aurum Press.

HEATH, Stephen (1981). *Questions of Cinema: Theories of Representation and Difference*. Bloomington: Indiana University Press.

HEIDEGGER, Martin (2001). *Serenidade*. Rio de Janeiro: Instituto Piaget.

HEIDEGGER, Martin (2002). *Ensaio e Conferências*. Petrópolis: Vozes.

HENDERSON, C. J. (2001). *The Encyclopedia of Science Fiction Movies from 1987 to the Present*. New York: Checkmark Books.

HUBBARD, L. Ron (1978). *Dianética: A Ciência Moderna da Saúde Mental*. Mem Martins: Publicações Europa- América.

JAMES, Edward e MENDLESOHN, Farah, eds. (2003). *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.

JAMES, Edward (1994). *Science Fiction in the Twentieth Century*. Oxford/New York: Oxford University Press.

JAMESON, Fredric (1995). *The Geopolitical Aesthetic: Cinema and Space in the World System*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press.

JAMESON, Fredric (2005). *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. New York: Verso.

KANT, Emmanuel (1989). *Crítica da Razão Pura*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

KAVENEY, Roz (2005). *From Alien to the Matrix: Reading Science Fiction Film*. London, New York: I. B. Tauris.

KUHN, Annette, ed. (1990). *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. London, New York: Verso.

KUHN, Annette ed. (1999). *Alien Zone II: The Spaces of Science Fiction*. London, New York: Verso.

LACEY, Nick (1998). *Image and Representation – Key Concepts in Media Studies*. Hampshire, New York: Palgrave.

LAPSLEY, Robert e WESTLAKE, Michael (1996). *Film Theory: An Introduction*. New York: Manchester University Press.

LAVERY, David (1992). *Late for the Sky: The Mentality of the Space Age*. Carbondale, Edwardsville: Southern Illinois University Press.

LENAFU, Sarah (1989). *Feminism and Science Fiction*, Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press.

MALMGREN, Carl D. (1991). *Wolds Apart - Narratology of Science Fiction*. Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press.

MALTBY, Richard (1995). *Hollywood Cinema: An Introduction*, Oxford: Blackwell Publishers.

MAST, Gerard; COHEN, M. e BRAUDY, Leo, eds. (1992). *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, New York: Oxford University Press.

MCCAFERY, Larry ed. (1994). *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*. Durham: Duke University Press.

MCCRACKEN, Scott (1998). *PULP: Reading Popular Fiction*. Manchester e New York: Manchester University Press.

MCFARLANE, Brian (1996). *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*, Oxford: Clarendon Press.

METZ, Christian (1974). *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. New York: Oxford University Press.

METZ, Christian (1982). *Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Signifier*. London: Macmillan.

MILLER, Gabriel, (1981). *Screening the Novel - Rediscovered American Fiction in Film*. New York, Oxford: Oxford University Press.

MITRY, Jean (1990). *The Aesthetics of the Cinema*. Bloomington: Indiana University Press.

MONACO, James (1981). *How to Read a Film – The Art, Technology, Language, History and Theory on Film and Media*. New York, Oxford: Oxford University Press.

MOSCARIELLO, Angelo (1995). *Como ver um filme*. Lisboa: Editorial Presença.

NEUMAN, Dietrich (1999). *Film Architecture – From Metropolis to Blade Runner*. Munique, London: Prestel.

NEVES, Joséia (1999). *A Adaptação de Henry James ao Cinema: o Caso de The Portrait of a Lady – Dissertação de Mestrado em Estudos Ingleses*. Departamento de Línguas e Culturas: Universidade de Aveiro.

PARRINDER, Patrick, ed. (2000). *Learning from other Worlds: Estrangement, Cognition and the Politics of Science Fiction and Utopia*. Liverpool: Liverpool University Press.

PARRINDER, Patrick, ed. (1979). *Science Fiction: A Critical Guide*. London, New York: Longman.

PENLEY, Constance et al., eds. (1993). *Close Encounters – Film, Feminism, and Science Fiction*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.

PERKOWITZ, Sidney (2007). *Hollywood Science – Movies, Science and the End of the World*. New York: Columbia University Press.

REDMOND, Sean, ed. (2004). *Liquid Metal: The Science Fiction Film Reader*. London, New York: Wallflower Press.

ROBERTS, Adam (2000). *Science Fiction*. London, New York: Routledge.

ROBERTS, Robin (1993). *A New Species: Gender and Science in Science Fiction*. Urbana, Chicago: University of Illinois Press.

ROSE, Mark (1981). *Alien Encounters: Anatomy of Science Fiction*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

ROSE, Mark, ed. (1976). *Science Fiction: A Collection of Critical Essays*. New York: Prentice-Hall.

SAMMON, Paul M. (1996). *Future Noir: The Making of Blade Runner*. New York: Harper Collins Publishers.

SAWYER, Andy e SEE, David, eds. (2000). *Speaking Science Fiction: Dialogues and Interpretations*. Liverpool: Liverpool University Press.

SCHELDE, Per (1993). *Androids, Humanoids, and Other Science Fiction Monsters: Science and Soul in Science Fiction Movies*. New York, London: New York University Press.

SCHOLES, Robert (1968). *Elements of Fiction*. New York: Oxford University Press.

SCHOLES, Robert (1975). *Structural Fabulation: An Essay on Fiction of the Future*; London: University of Notre Dame Press.

SCHOLES, Robert (1979). *Fabulation and Metafiction*. University of Illinois Press.

SEARLES, B. e LAST, M. (1979). *A reader's guide to science fiction*. New York: Facts on File.

SOBCHACK, Vivian Carol (1980). *The Limits of Infinity: The American Science Fiction Film*. New Jersey: Barnes and Co.

SUVIN, Darko (1979). *Metamorphoses of Science Fiction: On the poetics and History of a Literary Genre*. New Haven, London: Yale University Press.

TELOTTE, J. P. (1995). *Replications – A Robotic History of the Science Fiction Film*. Urbana / Chicago: University of Illinois Press.

TELOTTE, J. P. (2001). *Science Fiction Film*. Cambridge: Cambridge University Press.

THOMSON, David (1998). *The Alien Quartet*. London: Bloomsbury Publishing.

TRUFFAUT, Francois (1954). *A Certain Tendency of the French Cinema*, from *Cahiers du Cinéma* http://media.wiley.com/product_data/excerpt/34/.../1405153334.pdf (19/08/2009 12h50).

TURKLE, Sherry (1995). *Life on the Screen*. Cambridge: MIT Press.

WELDES, Jutta, ed. (2003). *To Seek Out New Worlds: Exploring Links between Science Fiction and World Politics*. New York: Palgrave Macmillan.

WELLS, H. G. (1994). *A Modern Utopia*. London: J. M. Dent

WOLFE, Gary K. (1986). *Critical Terms for Science Fiction and Fantasy: A Glossary and Guide to Scholarship*. Connecticut: Greenwood Press.

YEFFETH, Glenn, ed. (2003). *Taking the Red Pill – Science, Philosophy and Religion in The Matrix*. Dallas: Benbella Books.

FILMOGRAFIA

2001 – A Space Odissey. Stanley Kubrick, 1968.

2010 – The year we made contact. Peter Hyams, 1984.

A.I.- Artificial Inteligence. Steven Spielberg, 2001.

Aelita. Protazanov, 1924.

Alien (Alien – O Oitavo Passageiro). Ridley Scott, 1979.

Aliens (Alien – O Reencontro Final). James Cameron, 1986.

Alien³. David Fincher, 1992

Alien 4 (A Ressurreição). Jean-Pierre Jeunet, 1997.

Armageddon. Bay, 1998.

Batman. Tim Burton, 1989.

Batman Returns. Tim Burton, 1992.

Blade Runner (Blade Runner – Perigo Iminente). Ridley Scott, 1982.

Creation of the Humanoids. Wesley Barry, 1962.

Cutthroat Island. Renny Harlin, 1995.

Dante's Peak. Donaldson, 1997.

Dark City. Alex Proyas, 1998.

Deep Impact. Leder, 1998.

E.T.- The Extra-Terrestrial. Steven Spielberg, 1982.

Escape from LA. John Carpenter, 1996.

Escape from NY. John Carpenter, 1981.

eXistenZ. David Cronenberg, 1999.

Fly, The. David Cronenberg, 1986.

Forbidden Planet. Wilcox, 1956.

- Gattaca*. Andrew Nicol, 1997.
- I Married a Monster from Outer Space. Gene Fowler Jr., 1958.
- Independence Day*. Roland Emmerich, 1996.
- Invaders from Mars*. William Menzies, 1953.
- Invasion of the Body Snatchers. Don Siegel, 1956.
- Invasion of the Saucermen. Edward L. Cahn, 1957.
- Invisible Invaders*. Edward L. Cahn, 1959.
- It Came from Beneath the Sea. Robert Gordon, 1954.
- It Came from Outer Space. Jack Arnold, 1953.
- Johnny Mnemonic* (Johnny Mnemonic). Robert Longo, 1995.
- Jurassic Park*. Spielberg, 1993, 1997 e 2001.
- Mars Attacks!*. Burton, 1996.
- Matrix, The* (Matrix). Andy e Larry Wachowski, 1999.
- Metropolis* (Metropolis). Fritz Lang, 1926.
- Minority Report* (Relatório Minoritário). Steven Spielberg, 2002.
- Monkey Business. Hawks, 1952.
- One Hundred Years After*. Realizador desconhecido, 1911.
- Phantom from Space*. Lee Wilder, 1953.
- Plan 9 from Outer Space. Wood Jr., 1956.
- Resident Evil*. Paul W. S. Anderson. 2002.
- Robocop* (Robocop). Paul Verhoeven, 1987.
- Robocop 2* (Robocop 2). Irvin Kershner, 1990.
- Star Trek – The Motion Picture. Robert Wise, 1982.
- Terminator 2* (O Exterminador Implacável 2). James Cameron, 1991.
- Terminator, The* (O Exterminador Implacável). James Cameron, 1984.
- The Airship*. Madsen, 1917.
- The Beast from 20000 Fathoms. Lourié, 1953.

The Beast with a Million Eyes. David Kramarsky, 1955.

The Blob. Irving Yeaworth Jr, 1958.

The Brain Eaters. Bruno VeSota, 1958.

The Comet. Realizador desconhecido, 1910.

The Creature from the Black Lagoon. Jack Arnold, 1954.

The Day after Tomorrow. Emmerich, 2004.

The Island of Dr. Moreau. Frankenheimer, 1996.

The Last man on Earth. Blystone, 1924.

The New Adventures of King Kong. Willis O'Brien, 1952.

The Snow Creature. Lee Wilder, 1954.

Them!. Douglas, 1954.

Thing, The (A Coisa). John Carpenter, 1982.

Thirteenth Floor. Josef Rusnak, 1999.

This Island Earth. Newman, 1955.

Total Recall. Paul Verhoeven, 1990.

Volcano. Jackson, 1997.

War Games. John Badham, 1983.

War of the Worlds. Byron Haskin, 1954.

War of the Worlds. Spielberg, 2005.

Wizard of Oz. Victor Fleming, 1939.

Imagem (capa):

PARKER, Cornelia (1991). *Cold Dark Matter: An Exploded View*. Mixed Media. Tate Britain.

