

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE HISTÓRIA – INHIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA SOCIAL

LUCAS MARTINS FLÁVIO

LUZES E SOMBRAS NA FICÇÃO CIENTÍFICA

HETEROTOPIA E DISTOPIA NA OBRA DE GEORGE LUCAS

(1971-977)

LUCAS MARTINS FLÁVIO

LUZES E SOMBRAS NA FICÇÃO CIENTÍFICA

HETEROTOPIA E DISTOPIA NA OBRA DE GEORGE LUCAS

(1971-1977)

Dissertação apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em
História Social da Universidade
Federal de Uberlândia.

Orientadora: Profa. Dra. Ana Paula
Spini

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

F197L Flávio, Lucas Martins, 1990-
2017 Luzes e sombras na ficção científica : heterotopia e distopia na obra
de George Lucas (1971-1977) / Lucas Martins Flávio. - 2017.
124 f. : il.

Orientadora: Ana Paula Spini.
Dissertação (mestrado) -- Universidade Federal de Uberlândia,
Programa de Pós-Graduação em História.
Inclui bibliografia.

1. História - Teses. 2. Cinema e história - Teses. 3. Ficção científica
- Teses. 4. Lucas, George, 1944- - Teses. I. Spini, Ana Paula. II.
Universidade Federal de Uberlândia. Programa de Pós-Graduação em
História. III. Título.

CDU: 930

FOLHA DE APROVAÇÃO

LUCAS MARTINS FLÁVIO

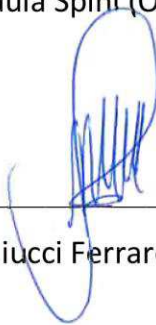
LUZES E SOMBRAS NA FICÇÃO CIENTÍFICA

HETEROTOPIA E DISTOPIA NA OBRA DE GEORGE LUCAS (1971-1977)

BANCA EXAMINADORA



Ana Paula Spini (Orientadora)



Carla Miucci Ferraresi de Barros



Flávio Vilas-Bôas Trovão

Aos meus pais, meus avôs e avós...

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer, primeiramente, à CAPES, pelo apoio e incentivo a essa pesquisa. Também aos secretários do Programa de Pós-Graduação em História Social da Universidade Federal de Uberlândia, além dos professores que ampararam meus estudos na Linha de História e Cultura do referido Programa, tendo propiciado também meu crescimento e amadurecimento como historiador e pesquisador.

Alguns mestres, no entanto, vão além. Preciso agradecer imensamente a querida professora Ana Paula Spini que, por mais um punhado de meses, me manteve sobre sua tutela acadêmica, sempre muito paciente. Grande parte de minhas conquistas foram amparadas por ela, e minha gratidão é imensurável. Florisvaldo P. Ribeiro Júnior também merece menção, com sua atenção e amizade características que algumas vezes – menos que o necessário – se tornaram conversas de bar, literalmente. Quero agradecer também Daniela M. da Silveira que além de professora é também excelente amiga e ótima conselheira, tendo alegrado e contribuído para descontrair a rotina cansativa de alguns mestrados nos últimos tempos. Agradeço imensamente as professoras Ana Flávia C. Ramos e Carla Miucci F. Barros pelas contribuições na qualificação, bem como o professor Flávio Vilas-Bôas Trovão pela leitura e arguição do trabalho.

Merecem agradecimentos também os muitos integrantes do grupo de pesquisa “História, Literatura e Cinema”. As discussões e debates que realizamos nesse espaço é de vital importância para os trabalhos de todos os níveis que temos desenvolvido.

Grande parte de minha estrutura de sustentação está fora dos muros da Universidade, e às pessoas que compõem essa base também devo agradecer.

Em primeiro lugar, meus avôs e avós, que tenho certeza que estão orgulhosos de minhas conquistas e sempre proporcionaram conforto e principalmente apoio para que eu continuasse com meus estudos. Olhando para trás agora consigo perceber que muito do que tenho como indivíduo herdei de vocês, e sou eternamente grato por tudo que dedicaram aos seus filhos e netos.

Em segundo lugar, aqueles que dividem espaço comigo diariamente. É impossível, literalmente, fazer um agradecimento digno aos pais, aqueles que confiam que “dois anos

passam logo” e se desdobram para garantir o sustento de cinco pessoas em um espaço tão pequeno quanto 100 m² podem se tornar. Gostaria de conseguir mensurar as palavras corretas para realizar esse agradecimento, mas temo não poder fazê-lo. É por isso que dedico esse trabalho a vocês, na esperança que ele signifique para vocês o que significa para mim: o resultado do que tenho batalhado já há alguns anos para poder contribuir com o conforto familiar num futuro próximo. Sei que vocês acreditam que esse futuro chegará!

Agradeço também meus irmãos e nossa palhaça-da-corte Amora. Sempre estamos distribuindo faísca por aí, mas também somos motivos de orgulho para nossos pais. Em breve cada um deve seguir seu caminho, mas que nunca esqueçamos quem somos e o quanto podemos tornar felizes as pessoas que deram as vidas por nós.

Alguns amigos tornaram a caminhada mais tranquila, propiciando momentos de fuga dessa realidade que é o mundo acadêmico e do trabalho. Certas vezes nos bares da cidade – obrigado bares de Uberlândia – certas vezes nos mundos paralelos da diversão eletrônica, eu, Guilherme e Rodrigo experimentamos mudar as regras do mundo em que vivemos para alcançar a glória e a riqueza, no que sempre fomos malsucedidos. Não tem problema, a gente sempre abandona esses mundos alternativos em algum momento.

Por fim, gostaria de agradecer a pessoa que ajusta meus passos e caminha lado-a-lado comigo: Malu. Com você, descobri que eu posso cair algumas vezes: você vai me levantar todas elas. Mas você sempre me ensinou a não cair pelos mesmos motivos. Me sinto maduro, seguro. Você me mostrou como ter confiança nas pessoas e principalmente em mim. Meu crescimento pessoal depois de você é evidente para todos e mais da metade desse trabalho é seu também: por ter sempre me incentivado, me feito perseverar e, por mais que não seja do seu feitio, me fez sempre ser otimista com a pesquisa, com a vida, me ensinou a olhar o mundo de forma completamente diferente e tornou tudo mais fácil e leve. Mais importante de tudo: me mostrou o que é a felicidade e permitiu que eu compreendesse o que é amizade, companheirismo e lealdade. Você é o meu sorriso! Obrigado por tudo!

“É ENGRAÇADO COMO AS CORES ASSIM DO MUNDO REAL SÓ PARECEM REALMENTE REAIS QUANDO A GENTE VIDEIA ELAS NA TELA”.

ANTHONY BURGESS, *LARANJA MECÂNICA*.

RESUMO

Na literatura, alguns gêneros narrativos tanto exigem quanto suscitam maior dependência visual: os gêneros derivados da fantasia. Pode-se dizer que a ficção científica, se não é derivada da fantasia, compartilha com ela essa dependência de um sistema de visualidade especial. Analisar as características e peculiaridades desse sistema de símbolos é importante para compreender como essas narrativas criam sentido através da evocação visual. No entanto, a ficção científica não é um gênero exclusivamente literário. É um gênero multimídia, compartilhando esse sistema ao longo de sua história com outras plataformas narrativas, como o teatro e o cinema. Desse modo, é necessário também observar o desenvolvimento desse gênero e sua transposição para outros suportes, pois os significados também são construídos historicamente e socialmente. Mapear e refletir sobre essas questões, especialmente em relação ao uso desse sistema visual por George Lucas – e alguns outros diretores da década de 1970 – é a proposta básica desse trabalho.

Palavras-chave: História e cinema; regime de visualidade; Ficção Científica.

ABSTRACT

In literature, some narrative genres both demand and elicit bigger visual dependence: the genres derived from fantasy. It can be said that science fiction, if are not derived from fantasy, shares with it this dependence of a special visuality system. Analyzing the characteristics and peculiarities of this symbol system is important to understand how these narratives create meaning through visual evocation. However, science fiction is not an exclusively literary genre. It is a multimedia genre, sharing this system throughout its history with other narrative platforms such as theater and cinema. In this way, it is also necessary to observe the development of this genre and its transposition to other supports, because the meanings are also constructed historically and socially. Mapping and reflecting on these issues, especially regarding the use of this visual system by George Lucas – and some other directors of the 1970's – is the basic proposal of this work.

Keywords: History and cinema; visuality regime; science fiction.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
Quebrando a máquina do tempo	12
Ficção Científica: um regime de visualidade	18
CAPÍTULO I – O maravilhoso século XX	24
1.1. Luz, sombras e sonhos: o cinema é ficção científica	26
1.2. “ <i>Science of Wonder</i> ” e as revistas de ficção científica das décadas de 20 a 50	39
1.3. “ <i>The future is now</i> ”: a ficção científica é cinema	53
CAPÍTULO II – Ficção científica: a “ficção do tempo”	64
2.1. A era das distopias	67
2.2. “Temos nosso próprio tempo”: velocidade e ritmo na ficção científica	78
2.3. Rumo à utopia: de <i>THX 1138</i> a uma galáxia muito distante	87
CAPÍTULO III – Naves espaciais, o universo e tudo mais...: a heterotopia de G. Lucas	93
3.1. A distante fronteira	95
3.2. Entre os sóis de Tatooine	105
CONSIDERAÇÕES FINAIS	113
FONTES E BIBLIOGRAFIA	116
4.1. Fontes	116
4.2. Referências	117

INTRODUÇÃO

*Se meus cálculos estiverem corretos, quando esta beleza atingir
141 quilômetros por hora... você verá algo da pesada!*

Dr. Emmett “Doc” Brown, *Back to the Future*.

Seria difícil precisar com exatidão o aparecimento da ficção científica. É certo que em meados dos anos 1920, houve certas ações que levaram à popularização do gênero em um espaço no qual o maior mercado editorial do mundo estava a todo vapor. A revista *Amazing Stories*¹, que foi publicada originalmente nos Estados Unidos por Hugo Gernsback, avançava sobre a ficção científica em dois pontos distintos e importantes. O primeiro era a republicação de contos e romances da segunda metade do século XIX. O segundo era a organização de um nicho editorial sob um nome, um termo que o definisse. Tomar isso como evidência, desdobra uma série de fatores interessantes.

Em setembro de 1928, em uma capa da revista *Amazing Stories* aparecia o termo *scientifiction*². Antes, em uma coluna da revista em 1927, o editor associado T. O’Connor Sloane alegava que “Julio Verne era uma espécie de Shakespeare na ficção científica”³. Além de Verne, a revista republicava histórias de Hebert George Wells, Edgar Allan Poe, Arthur Conan Doyle e outros escritores do século XIX que exploraram tramas de mistério e terror em suas narrativas. Ao mesmo tempo, escritores contemporâneos à revista eram nela publicados pela primeira vez. Isso estabelecia uma relação direta entre aquelas histórias consagradas e as inéditas. Enquanto isso, os editores criavam termos para definir essas histórias: *scientifiction* não se tornou usual, mas *science fiction* foi muito mais reproduzido.

É certo que Gernsback e Sloane não criaram assim a ficção científica na *Amazing Stories*. No entanto, ao unificar narrativas com alguma semelhança e rotulá-las, os editores da revista alargaram e reorganizaram uma gama de elementos antes desordenados,

¹ Revista publicada desde abril de 1926 e que foi continuamente editada até 1994 de forma regular, tendo variado em publicações mensais ou bimestrais, poucas vezes tendo intervalos de três meses entre cada publicação. Foi criada por Hugo Gernsback, que a editou em seus primeiros anos. Informações detalhadas de cada número da revista, bem como índice e reprodução das capas podem ser encontradas no diretório de revistas do Internet Speculative Fiction Database, no endereço <<<http://www.isfdb.org/cgi-bin/seriesgrid.cgi?19333+0>>>, acessado em 18/12/2016 às 14:38.

² SHEIDLOVER, Jesse. “Science Fiction, noun”. In: *Science Fiction Citations*. Disponível no endereço eletrônico <<<http://www.jessesword.com/sf/view/209>>>, acessado em 10/11/2016 às 13:32.

³ SLOANE, T. O’Connor. “Discussions”. In: *Amazing Stories*, vol. 1, num. 10, janeiro de 1927, Nova Iorque, p. 974. No editorial da mesma edição, Gernsback usava o termo *scientifiction* para designar um tipo de “escrita”.

contribuindo para enfim definir o que ficaria conhecido como o gênero de ficção científica⁴. Quer dizer então que o gênero – aliás, deve servir para qualquer outro – foi resultado de ações conscientes que operavam visando a organização de um espaço editorial que, inclusive, já era disputado pela fantasia e pelo terror.

Seguindo rotas diferentes, diversos estudos apontam momentos diversos para o aparecimento das narrativas “científico-especulativas”: são apontadas, frequentemente, obras mais antigas como as fundadoras, enquanto por outro lado o surgimento do gênero é alinhado com a modernidade. Levantar alguns pontos acerca desse debate pode ser interessante, especialmente se utilizados como evidências para algumas reflexões que serão feitas ao longo do estudo.

Chamarei de “conteudistas” os que sugerem que a ficção científica é composta essencialmente por seus assuntos: temáticas que tangem as investigações científicas realizadas em determinados períodos da história. Assim a viagem espacial descrita por Plutarco em *De Facie in Orbe Lunae* de *Moralia* poderia se figurar como uma das primeiras histórias de ficção científica. Ou a descrição de Jonathan Swift dos satélites de Marte em *As viagens de Gulliver*. Inúmeros casos poderiam ser citados, todos seguindo modelos que poderiam indicar que alguns autores possuem poderes proféticos extraordinários, ou que simplesmente estavam amparados em descobertas científicas na época em que escreviam. Adam Roberts chega a sugerir que a Bíblia pode ser entendida como uma ficção científica, com a temática do “encontro com o outro”⁵.

Um dos melhores exemplos nessa linha de raciocínio é o de Mary Shelley, com *Frankenstein, ou o moderno Prometeu*. Não por acaso, Shelley alinha sob a égide moderna uma referência clássica: o mito de Prometeu. Não há dúvidas de que a retomada já havia acontecido, por exemplo em *Prometheus*, de Goethe⁶. Mas a escritora britânica não somente reformula o mito clássico o atualizando para a modernidade, como também o justifica através da descoberta recente da eletricidade. É a novidade científica que corta o romance do início ao fim. E é justamente a desconfiança nesse poder natural incontável e tão destrutivo que faz com que o mito grego seja retomado e atualizado. Shelley acaba colocando em evidência

⁴ Com o uso da designação “ficção científica” não espero esgotar o debate acerca da nomenclatura do gênero, entendida aqui como problemática, mas ao mesmo tempo sintoma da necessidade de delimitação do gênero.

⁵ ROBERTS, Adam. **Science Fiction**. Londres: Routledge, 2006, p. 49.

⁶ FLÁVIO, Lucas M. **Literatura e política em um mundo desencantado**: o cyberpunk nos Estados Unidos da década de 1980. Monografia. Uberlândia: UFU, 2014.

o saber científico que é tão celebrado no século XIX, evocando prematuramente o que seria pauta de debates e reflexões na segunda metade do século XX através de filósofos e estudiosos como Michel Foucault, Michel de Certeau e Herbert Marcuse.

Por outro lado, os “formalistas” alegam que a ficção científica se define também por sua estrutura e pela sua forma, tendo os precursores contribuído tanto com modelos narrativos quanto com temáticas que se tornariam “amigáveis”. No *The Cambridge Companion to Science Fiction* é apresentada uma cronologia da ficção científica que estabelece como primeiro item *A Utopia*, de Thomas Morus⁷. É certo que a viagem é um dos primeiros temas fortemente explorados no final do século XIX por Julio Verne e H. G. Wells: *Da Terra à Lua*, *Viagem ao Centro da Terra*, *Os primeiros homens na Lua*, entre outros. Algumas das viagens certamente tinham como destinos lugares reais. Outras nem tanto. Mas é sem dúvida que grande parte das viagens realizadas por personagens da ficção científica eram a não-lugares que transitam entre a tradicional utopia e a heterotopia sugerida por Foucault⁸: esses não lugares podiam ser espaços completamente fictícios, como a própria ilha da Utopia de Morus, ou podiam ser baseados em espaços reais mas que eram ficcionalizados nas narrativas, como o centro da Terra ou a Lua. Eventualmente, esses lugares se tornaram insuportáveis, fossem ele baseados em espaços reais ou irreais. No último caso, aparecia a distopia na ficção científica, como em *Nós* de Yevgeny Zamyatin.

Independente de qual olhar se lança sobre essas proximidades estabelecidas pelos estudiosos do gênero, é possível observar que tanto a linha temática da ficção científica quanto a formal elencam um modelo para a ficção científica que a aproxima de diversos discursos ao longo de sua história. Isso é válido tanto para os estudos interdisciplinares que se constituíram na segunda metade do século XX através do estabelecimento de publicações acadêmicas que investigavam as narrativas de ficção científica como espaços de circulação de discursos sócio-culturais quanto para os estudos nacionais que começaram a se desenvolver no Brasil por volta dos anos 1970, que já avançavam sobre a história da ficção científica e o olhar sobre a trajetória literária do gênero em suas relações temáticas, como os estudos de Muniz Sodré e Gilberto Schoereder⁹.

⁷ JAMES, Edward e MENDLESOHN. “Chronology”. In: **The Cambridge Companion to Science Fiction**. Cambridge: Cambridge University Press, 2003, p. xx-xxvii.

⁸ FOUCAULT, Michel. **O corpo utópico: as heterotopias**. São Paulo: n-1 Edições, 2013.

⁹ Cf. SODRÉ, Muniz. **A ficção do tempo: análise da narrativa de science fiction**. Petrópolis: Vozes, 1973; Cf. SCHOEREDER, Gilberto. **Ficção Científica**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1986.

Nos anos 1990, o interesse acadêmico pelo gênero cresceu. Primeiramente nos cursos de comunicação social, especialmente utilizando teorias de comunicação para analisar a literatura contemporânea. A exploração epistemológica experimentada por alguns autores, dentre os quais Philip K. Dick e Stanislaw Lem estão entre os principais, também chamou interesse de filósofos nas áreas da simulação e das teorias pós-modernas. Isso se torna evidente, especialmente com a explosão de publicações sobre o filme *Matrix*, de 1999.

No mesmo caminho, Ciro F. Cardoso publicou alguns trabalhos sobre a temática e chegou a apresentar um livro introdutório sobre o gênero¹⁰. Cardoso, seguindo na mesma direção dos filósofos contemporâneos, faz uma análise de filmes que contestam a natureza da realidade¹¹. Ao longo dos últimos vinte anos, alguns grupos de pesquisa e núcleos de estudos também tem se organizado em torno do interesse comum pela ficção científica, muitos voltados para as narrativas utópicas/distópicas, sendo a maioria composta por membros oriundos das mais diversas áreas do conhecimento.

A despeito disso, os resultados dos estudos têm sido publicados difusamente e circulado em meios quase restritos. A historiografia sobre o tema tem pouco se debruçado sobre os materiais, tomando como “oficial” as versões dos manuais – como o guia de Cambridge que já foi citado aqui – e se esquivando de uma análise que leve em consideração o gênero como espaço tanto cultural quanto econômico de propagação de ideias e até mesmo um sistema de sensibilidades que se tornou extremamente popular ao longo do tempo.

Por outro lado, alguns trabalhos observam a ficção científica enquanto meio de propagação e potencialização de mitos que vagueiam entre as formas de regulação religiosa e científica da vida cotidiana, como é o caso de Douglas Kellner e André Lemos¹². Fredric Jameson também frequenta a ficção científica em diversos momentos, sempre a utilizando como evidência da desestabilidade de um sistema cultural há muito em estado crítico¹³.

¹⁰ CARDOSO, C. F. **A ficção científica, imaginário do século XX: uma introdução ao gênero**. Niterói: Vício de Leitura, 1998.

¹¹ Idem. “Ficção científica, percepção e ontologia: e se o mundo não passasse de algo simulado?” *História, Ciências, Saúde – Manguinhos*, v.13 (suplemento), outubro 2006, pp. 17-37.

¹² C.f. KELLNER, Douglas. “Como mapear o presente a partir do futuro: de Baudrillard ao cyberpunk”. In: _____. **A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: EDUSC, 2001; C.f. LEMOS, André. “Cyberpunk: atitude no coração da cibercultura”. In: _____. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2008.

¹³ Em sua tese de doutoramento, Jameson chama de “pós-moderna” a fase de remodelação de elementos do capitalismo “tardio” e sua cultura saudosista e memorialista. JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ática, 2009.

Seguindo um caminho não muito diferente, parece interessante então tomar a ficção científica como relato do interesse humano pelo tempo e pela fantasia do lugar ideal. Pois as mutações do tratamento da ficção científica ao longo de sua história nos permitem refletir sobre a percepção da divisão tríplice da passagem do tempo – passado, presente, futuro – e também as extrapolações de uma sociedade ideal ou a expurgação de outra repugnante se tornam evidências dos projetos que se colocam para os sujeitos que participam da produção e consumo desse tipo de narrativa.

Quebrando a máquina do tempo

Um dos maiores inventos jamais realizado e que foi imaginado pela humanidade é a máquina do tempo. Avançar ou retroceder no tempo como quer a vontade figura-se como um dos grandes desafios que a mente humana poderia conceber. O homem criou equipamentos de trabalho e os aprimorou, inseriu o fenômeno natural da combustão em uma máquina e chegou a dividir o que se julgou indivisível, oferecendo um perigoso anúncio de catástrofe, mas também lançando o homem a espaços nunca antes visitados.

Mas a natureza ainda se mantém incontrolável. Einstein chegou a relativizar nossa percepção da dimensão espaço-temporal: no famoso “Paradoxo dos Gêmeos” o físico experimenta mentalmente o fenômeno da dilatação temporal, concluindo que na ausência de campos gravitacionais o espaço-tempo funciona de forma diferente em dados pontos distintos. Christopher Nolan recorre ao paradoxo em *Interstellar* (*Interestelar*), ao distribuir seus protagonistas em pontos diversos do universo. Assim, um pai passa apenas alguns anos vagando pelo espaço, enquanto sua filha que viveu toda a vida na Terra reencontra seu pai ao final, já idosa. Reflexo incontestável do efeito do tempo incontrolável sobre o homem.

Após atingir os 141 quilômetros calculados por Doc Brown – como citado na epígrafe da introdução –, um motor de fissão nuclear de um De Lorean DMC-12 modificado é acionado e permite seu condutor e os passageiros viajar no tempo. No filme de 1985 de Robert Zemeckis a imaginação se tornou realidade e flutuar pela dimensão temporal acaba se tornando praticamente corriqueiro para o herói Marty McFly. Na verdade, a temática é comum no gênero narrativo ficção científica.

Mas bem antes dos escritores, diretores e suas audiências experimentarem na imaginação a aventura humana pelo tempo, outro tipo de narrativa procurou tatear o tempo. A passagem dos dias, das gerações, das eras há muito faz parte do interesse dos historiadores.

Questionar sobre o agora pensando como chegamos até aqui, ou mesmo sobre o que faremos para atingir o amanhã, tais foram o *modus operandi* que levaram à reflexão sobre o tempo. Mas ao historiador não é possível acessar o passado. A História deve ser só mais uma ficção do passado¹⁴.

Aliás, nada impede que o passado seja completamente retorcido pelas palavras que são escritas nas páginas amareladas de ontem. Ou não seria o próprio destino que, por capricho, acaba alterando o passado, enquanto acreditamos que isso fosse obra do historiador?

Em *Back to the Future* é o herói trapalhão quem faz essas alterações. Talvez por capricho Doc Brown é baleado por terroristas que se sentiram lesados pelo cientista. Em sua fuga, Marty McFly acaba acionando o dispositivo de navegação temporal do De Lorean levando-o ao passado, quando seus pais eram adolescentes e acabavam de se conhecer. Mas a mãe adolescente de Marty acaba despontando uma quedinha pelo filho, comprometendo a paixão pelo que seria o pai do herói. A missão de Marty é manter o passado inalterado garantindo sua existência, ao passo que planeja voltar instantes antes da morte de Doc Brown para salvá-lo.

O passado está garantido – com certeza diferente, Marty McFly descobrirá – mas o retorno não seria ao presente? “O tempo é relativo”, responderia Einstein. A resposta de Zemeckis deve ser mais modesta, afinal o tempo é fluido. Numa das sequências do filme o diretor brincaria com a contagem do tempo no “velho oeste”, quando McFly duelaria sob o sol ao badalar dos sinos. No tempo real de McFly, o tempo é segmentado em segundos normalmente marcados pelos relógios com três ponteiros e até calendário, sendo até mais divisível nos esportes. Tudo que vem depois do passado que se torna presente é o futuro: o novo e desconhecido futuro. E é o próprio tempo faz questão de quebrar a máquina que o subverte. E o homem é sempre o responsável por reparar as fissuras e organizar o tempo segundo sua lógica. Seria esse o destino que o homem deverá cumprir para controlar o tempo?

Seria então constatável que o tempo é de fato relativo. Aliás, a própria ordenação do tempo parece ser relativa. Afinal de contas, o que é esse futuro que Marty McFly sempre retorna? Seria o mesmo futuro de *Blade Runner* (*Blade Runner, o caçador de andróides*), filme

¹⁴ ALBUQUERQUE JÚNIOR, D. M. **História: a arte de inventar o passado**. Bauru: Edusc, 2007.

contemporâneo de Ridley Scott? Pois logo de início, Scott anuncia que o filme se passa em 2019. Marty McFly até faz uma parada rápida em 2015, em *Back to the Future Part II* (*De volta para o futuro II*). James Cameron situa uma guerra entre os humanos e as máquinas em 2029, “o futuro” para os personagens de *Terminator* (*O Exterminador do Futuro*). Mas nem sempre o futuro na ficção científica esteve apenas 30 ou 40 anos distantes. Para Philip Francis Nowlan, o criador do célebre Buck Rogers, o futuro estava 500 anos distante.

A lição de Marty McFly parece errática, mas ele aprendeu do modo mais difícil: o tempo se esvai, mas as ações sempre ficam.

Então parece correto sempre forçar a quebra da máquina do tempo. Voltar-se para o passado, pensa-lo como presente, tornando o indeterminado um futuro sempre presente. Assim, Philip K. Dick assume o desafio de implodir o tempo em *O homem do castelo alto*, levantando uma reflexão moral sobre a divisão da Alemanha pós-Guerra¹⁵. Escrito em 1962, Dick propõe um presente alternativo no qual as potências do Eixo venceram a Segunda Guerra Mundial e dividiram o território dos Estados Unidos entre o Japão e a Alemanha. O experimento de Dick suscita questões sobre a realidade e relativiza o mundo em que vivemos, o que fazemos do passado e como isso se traduz no presente. Não há máquina do tempo, ou qualquer dispositivo que realize qualquer façanha improvável. Apenas a suposição de liquefazer o tempo, o espaço... a história.

As narrativas de ficção científica nunca precisaram se prender a máquinas temporais. Ela mesma sempre foi o que a História é para o passado. Não estou defendendo, na verdade, nem que a História acessa o passado e nem que o autor de ficção científica antevê o futuro. Mas sim que essas espécies de “máquinas do tempo” nos permitem pensar nossa própria relação com o tempo, olhando para dias distantes para entender o que está próximo. Tanto assim o historiador opera, querendo ou não, quanto o autor de narrativas de ficção científica¹⁶. Ou estariam prevendo um futuro de imersão tecnológica radical William Gibson e os irmãos Wachowski nos últimos quinze anos do segundo milênio? Tanto em *Neuromancer* (1984) quanto em *Matrix* (1989), os personagens acessam a realidade virtual, “uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações [...] uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os

¹⁵ DICK, Philip K. *O homem do castelo alto*. São Paulo: Aleph, 2009.

¹⁶ Cf. CERTEAU, Michel de. “Operação historiográfica”. In: _____. *A escrita da história*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982, pp. 56-108; Cf. LEGUIN, Ursula K. “Introdução”. In: _____. *A mão esquerda da escuridão*. São Paulo: Aleph, 2014, pp. 7-11.

computadores do sistema humano”¹⁷. Mas esquece-se com frequência que Gibson “previu” que o uso do celular não se popularizaria. Seria um erro de previsão? Ou é apenas um desgosto pela futilidade tecnológica que já na década de 80 projetava a obsolescência dos dispositivos tecnológicos, chafurdando as cidades com “lixo” *techie*?

Devo concluir então que a ficção científica é uma dessas ótimas evidências dos “regimes de historicidade”¹⁸. A projeção do tempo, normalmente o futuro, nas narrativas de ficção científica, indicam a relação humana com o tempo. Em 1862, um tal Joaquim Felício dos Santos resolveu lançar sua candidatura a deputado pelo Partido Liberal publicando “A História do Brasil escrita pelo Dr. Jeremias no ano 2862”, no jornal *O Jequitinhonha*¹⁹. Na espécie de crônica do futuro, Felício indica de forma completamente parcial a direção que ele acredita estar tomando o futuro do país sob o regime monárquico, satirizando a família real. Certamente o objetivo do sr. Joaquim Felício era essa desqualificação da monarquia, mas recorreu à imaginação de um futuro que julgava frustrante. O balanço, no momento em que se fazia, de fato era uma avaliação das experiências passadas de Joaquim projetando-as no presente breve, mas quem as notaria seria o Dr. Jeremias, num futuro que Joaquim não veria a não ser que esperasse viver mil anos. E Joaquim tomou posse como deputado em 1864. Mas é seu retorno à crônica futurista que evidencia um futuro perigosamente próximo em “Páginas da história do Brasil escritas no ano de 2000”, visto que afinal de contas, Joaquim talvez não tenha se dado conta de que um projeto para liberar o Brasil da monarquia poderia se desenrolar dali a alguns anos. Sua preocupação podia ser com o tempo em que estava vivo, mas a distância temporal precisava ser tanto apelativa quanto precisava demonstrar uma espécie de altruísmo político. Esse era o limite do futuro das páginas do Brasil.

Da mesma forma, para George Orwell não era o futuro que parecia importar: era justamente o presente. Membro ativo do Partido Comunista Inglês que atuou na Guerra Espanhola, o jornalista descreditou no projeto dos trabalhadores. *1984* surgiu como um combate ao totalitarismo e uma crítica à direção que acreditava caminhar as políticas da velha esquerda inglesa. Finalizado em 1948 e publicado em 1949, Orwell apenas se deu ao trabalho

¹⁷ GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2008.

¹⁸ HARTOG, François. **Regimes de historicidade**: presentismo e experiência do tempo. Rio de Janeiro: Autêntica, 2013.

¹⁹ RIBEIRO, Ana Cláudia R. “Meio sátira, meio utopia”: uma história do Brasil de brinquedo. *Anais do SILEL*, Uberlândia, vol. 2, n. 2, 2011. Disponível em <<http://www.ileel.ufu.br/anaisdosilel/wp-content/uploads/2014/04/silel2011_711.pdf>>. Acesso em 10/10/2016 às 03:09.

de inverter os últimos dígitos do ano de finalização do manuscrito, gerando uma data futura e projetando uma das tecnocracias mais violentas de todos os tempos num futuro extremamente próximo – diria mesmo em 1948, como na data “decodificada”. Não obstante, o livro foi recebido como um prenúncio das vilanias do totalitarismo e da burocracia técnica apoiada pela tecnologia.

Seria em 1984, com a propaganda de subversão tecnológica que a Apple contestaria o futuro que Orwell acabou projetando²⁰. Num intervalo do Superbowl, o Grande Irmão – personagem de Orwell – discursaria para uma plateia através de uma tele-tela (uma espécie de televisão com comunicação em via dupla) que seria quebrada por um martelo arremessado por uma mulher que invade o recinto onde a plateia se agrupava. Ao fim o anúncio do Macintosh, um dos primeiros computadores destinados ao usuário doméstico e com interface amigável – vale lembrar aqui que o computador é um dispositivo originalmente concebido para uso militar, como os primeiros modelos da IBM utilizados nos campos de concentração para identificar os prisioneiros. Um narrador lia as palavras que apareciam na tela da TV: “Em 24 de Janeiro, a Apple lançará o Macintosh. E você verá porque 1984 não será como ‘1984’”. A Apple anunciava que o futuro que Orwell havia “previsto” não se concretizou, dispondo de um presente completamente novo dali para frente.

Mas antes da Apple destruir a distopia de Orwell, um estudante de cinema da USC recorreu ao aparato controlador criado por Orwell, e decidiu imaginar um futuro para sua geração. Para se formar em 67, George Lucas apresentou como trabalho final do curso de cinema o curta *Electronic Labyrinth: THX-1138 4EB*. Nele, Lucas simplesmente apresenta “uma sensação de angústia em que um homem está tentando escapar de um mundo computadorizado que constantemente monitora seus movimentos. Mostra como transmissões por cabo, circuito fechado e outros sistemas televisivos são usados”²¹. George Lucas transporta para seu curta as angústias dos estudantes no fim da década de 60 e início da década de 70. Em 71, acaba por transformar o curta em um longa, indicando os motivos pelos quais o protagonista realiza sua fuga. Quando é esse futuro, Lucas não diz, evidenciando a impossibilidade do diretor de projetar no tempo a tecnocracia que, na verdade, já solapava

²⁰ Anexo I dos anexos digitais.

²¹ ELETRONIC Labyrinth: THX-1138 EB. Direção: George Lucas. Universidade da Califórnia do Sul. Los Angeles, 1967. 15 min., son., color., 16mm. Anexo II dos anexos digitais.

a sociedade americana²². E por incrível que pareça, uma remodelação total da cinematografia de George Lucas ocorre logo em seguida, em 1973 com *American Graffiti* (Loucura de Verão) e 1977 com *Star Wars* (Guerra nas Estrelas). Fredric Jameson comenta que esses últimos são dois “filmes de nostalgia”, que rememoram o passado recente da audiência²³. De fato, *American Graffiti* é um filme até mesmo autobiográfico, de certa forma, onde Lucas remonta à sua juventude na cidade de Modesto, na Califórnia, nos anos 50 e 60.

Star Wars não se apresenta assim tão facilmente. Ao menos não a uma primeira vista. Mas Jameson aponta muito bem que o filme remonta a filmes e séries dos anos 1940 e 1950. Visto por esse ângulo, pode-se propor esboçar uma análise dos filmes de George Lucas. E não seria preciso deixar de lado *THX-1138*: a cena de abertura do filme, na verdade é a reprodução de um *teaser* de um episódio do seriado *Buck Rogers*, de 1939. Embora o restante do filme apresente um material pouco ortodoxo e talvez menos ainda nostálgico em relação às imagens, seu roteiro é uma série de recortes de obras celebradas na ficção científica, como *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley e *Os Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?* de Philip K. Dick. A obra de George Lucas, pelo menos na década de 1970, parece caminhar em uma espécie de fissura temporal. Ele alinha num mesmo lugar uma espécie de saudosismo e projeta um sonhar o futuro. Da fuga de THX à fuga da realidade. O cinema de Lucas quebra também a máquina do tempo, ao mesmo tempo que acelera, em todos os sentidos, a diegese criada pelo cinema. Seus cortes rápidos, uma nave espacial viajando no hiperespaço... tudo corrobora para um sentimento de aceleração do filme – tanto que segundo algumas entrevistas, a audiência à época achou o filme de duas horas curto, evidenciando que até mesmo o tempo de corte do filme contribuía para essa sensação de velocidade²⁴. Tempo, tanto na ficção científica quanto na obra de George Lucas, parece ser um dos pontos chave. Também é um ponto chave para a História, e aqui não deveríamos suspeitar de algum capricho do destino: a proximidade foi propositalmente elaborada.

É procurando utilizar algo como o fenômeno da dilatação temporal, ao menos mentalmente, que aqui abordarei a obra de George Lucas. Se não tenho uma máquina do tempo, tenho ao menos duas das melhores substitutas: a história e a ficção científica. E

²² ROSZACK, Theodore. “Os filhos da tecnocracia”. In: _____. **A contracultura**. Petrópolis: Vozes, 1972, pp. 15-53.

²³ JAMESON, Fredric. “Pós-modernidade e sociedade de consumo”. *Novos Estudos – CEBRAP*, São Paulo, vol. 12, pp. 16-26, 1985.

²⁴ TAYLOR, Chris. **Como Star Wars conquistou o universo**. São Paulo: Aleph, 2015, pp. 247-261.

também posso recorrer ao projetor que consegue manipular o tempo como poucos dispositivos tecnológicos conseguem. É o próprio projetor do cinema, sim, mas também o do videocassete, que permitia avançar e retroceder a fita magnética em seu interior, ou também o do computador. Nesse caminho, podemos não conseguir competir com cosmonauta russo Sergei Avdeyev, que comprovou a teorização de Einstein e se eternizou como o primeiro ser humano a se adiantar 0,02 segundos no tempo, após viver mais de 800 dias na Estação Espacial Internacional que orbita a Terra a mais de 7,6 k/s – o que foi velocidade e tempo suficiente para que Sergei chegasse à Terra 0,02 segundos mais novo que os outros habitantes que viveram o período em que ele se encontrava na Estação²⁵. Mas ao menos, podemos subverter pelo uso o controle do tempo das tecnologias.

Quando vamos ao cinema, o tempo de projeção está sendo controlado ou pelo projetista ou pela responsabilidade do próprio estabelecimento em rodar o filme como idealizado pelo cinema, pelo diretor, pelos produtores. Se executamos o filme em casa, pelo videocassete ou por um aparelho de DVD, temos controle sobre o sentido que se desenvolve a cena e até mesmo a velocidade em que ela desenvolve. O computador adiciona o controle quase completo, sendo possível selecionar frames sem um equipamento profissional e até mesmo editar esses frames. Conseguimos, com quase todos dispositivos de narrativa possíveis, quebrar a máquina do tempo, ao menos, a única possível para os sujeitos-comuns que passam o tempo como mandam o trabalho, o Sol, a Lua, o relógio...

Ficção Científica: um regime de visualidade

Se então tomei como ponto de partida, para suscitar a reflexão que seja, o filme de Zemeckiss, uma boa ligação agora seria uma tentativa certamente rápida e com poucas chances de frustração: a origem do célebre Doc Brown, que foi interpretado por Christopher Lloyd. Deixarei o motivo dessa busca para depois – haverá um momento mais oportuno, certamente.

Antes, é bem mais fácil estabelecer uma inspiração para a interpretação de Christopher Lloyd. Einstein é certamente o nome mais lembrado nas áreas das ciências exatas – ou pelo menos um dos mais lembrados hoje, disputando espaço com Stephen Hawking e Neil deGrasse Tyson. Mas no quarto final do século XX, o físico alemão era certamente uma grande

²⁵ ROJO, Alberto. “Turistas do futuro”. *Revista Pré-Univesp*, São Paulo, n. 59, 2016. Disponível em <<http://pre.univesp.br/turistas-do-futuro#.V9jb_RBrhQI>>. Acesso em 10/10/2016 às 03:14.

referência quando se pensava no “cientista”, entre aspas devido a um paradigma que insiste em apartar as áreas científicas e qualificá-las segundo interesses que são formulados baseados em modelos absolutamente arbitrários de controle do conhecimento. Ainda assim, mesmo que consideremos inexata essa forma de classificação das áreas do saber, Einstein permanece como uma das grandes figuras que a sociedade ocidental concebe como “cientista”.

E um detalhe interessante sobre esse cientista é justamente uma imagem que se tornou praticamente sinônimo do nome. Estou certo que não será necessário adicionar a imagem ao corpo do texto, nem ao menos somá-la aos anexos. Sua descrição seria suficiente na maioria das vezes. É uma foto tirada em 1951, após a celebração de aniversário de 72 anos de Albert Einstein. Conta-se que um casal de amigos concedeu uma honrosa carona ao físico, que se encontrava circundado de repórteres e fotógrafos dos principais tabloides. Ao entrar no carro do casal, um incansável fotógrafo aproximou e pediu uma última foto. A pose de Einstein não poderia ser outra, para que a foto fizesse tamanho sucesso e adentrasse os recônditos da história visual: o cientista botou a língua para fora e tencionou os músculos da face. O cabelo branco desgrehado e o carisma de Einstein, somados ao jaquetão incomum que utilizava, agradou até mesmo o próprio Einstein. Ele mesmo pediu algumas cópias da foto tendo o cuidado de recortá-la e enviou-as para alguns amigos²⁶.

Mas simplesmente alegar que Doc Brown é uma ficcionalização caricaturada de Einstein não é o suficiente. O cabelo de Christopher Lloyd, por exemplo, imita quase à perfeição o de Einstein. Os maneirismos também foram copiados de momentos públicos de Einstein. E isso tudo não garante força visual nenhuma à Doc Brown simplesmente por remontar à Einstein. Pois na verdade, a simples imagem de Einstein não é reveladora de absolutamente nada, além da simpatia e descontração do físico. Sua força reside numa imagem muito comum na ficção científica da virada do século XIX para o XX e que ganhou espaço em revistas dos anos 1920 e 30 e programas de TV do segundo quarto do século XX. É a imagem do cientista maluco, originalmente o *mad scientist*. É a personagem central de um romance do século XIX de Robert L. Stevenson, *O médico e o monstro*. Coincidentemente ou não – ou não – o romance havia sido adaptado para o cinema em 1941, tendo sido indicado ao Oscar em 1942 em três categorias: melhor edição, melhor trilha sonora (drama) e melhor

²⁶ DHALIWAL, Ranjit. “Einstein’s Tongue: a picture from the past. *The Guardian*, Londres, 2014. Disponível em <<https://www.theguardian.com/artanddesign/picture/2014/mar/14/albert-einstein-tongue-photography>>. Acesso em 10/10/2016 às 03:19.

fotografia (preto e branco)²⁷. Em 1932 também havia sido adaptado pela primeira vez o romance de H. G. Wells de 1896, *A Ilha do Dr. Moreau*, que contava com um antagonista com o estereótipo do cientista louco. Mas um pouquinho antes, em 1927, talvez tenha aparecido o primeiro cientista louco do cinema, em *Metropolis*²⁸.

O personagem Rotwang – que será melhor analisado ao longo da película no primeiro capítulo – é certamente um dos cientistas loucos mais icônicos e lembrados do cinema. Sua aparência – homem branco e idoso, cabelo desgrenhado, jaleco, óculos e luvas – e narrativa o marginalizam e o tornam um estranho social. Essas características básicas seriam utilizadas frequentemente em diversas narrativas, especialmente na ficção científica. Doc Brown seria apenas mais um cientista louco, como Rotwang. Ou não tão igual. Observar as continuidades ou permanências e as diferenciações é essencial. Ambas personagens podem ser observadas nos fotogramas da “Figura 1”.



Figura 1 – Fotogramas retirados de *Metropolis* e *Back to the Future*.

Se há uma espécie de referência que os realizadores de *Back to the Future* fizeram no filme com a personagem interpretada por Christopher Lloyd, há também uma reelaboração muito evidente. Não é preciso refletir se essa reelaboração e nem se a referência é consciente. Elas apenas acontecem. Pode ser que a referência mais consciente de Zemeckiss seja em algum outro cientista louco temporalmente próximo. Pode ser que seja de fato Rotwang mesmo com toda distância temporal. E também, como definir de onde vem a reinterpretação do cientista louco de Zemeckiss? Pode ser que seja interessante abordar esse problema. Aqui, apenas insisto que não será necessário fazer esse exercício.

²⁷ ACADEMY OF MOTION PICTURES ARTS AND SCIENCE. “The 14th academy rewards – 1942”. Disponível em < <https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1942>>. Acesso em 10/10/2016 às 03:24.

²⁸ METROPOLIS. Direção: Fritz Lang. Universum Films. Alemanha, 1927. 145 min., sil., p.b., 35mm.

Melhor é entender que são dados, ótimas evidências de algo que ocorre com a visualidade: uma contínua assimilação social e cultural, mas também histórica. Quer dizer: antes, as imagens – fotografias, desenhos, os filmes e seus quadros sequenciais que movimentam a imagem, etc. – parecem adquirir seus significados não apenas devido a qualquer conteúdo. Em fotografias e imagens estáticas, uma espécie de “narrativa” em um primeiro momento pode ser difícil de apreender. Nem sempre uma foto revela uma história instantaneamente, e o nível de narratividade certamente irá variar de acordo com o tipo de foto, especialmente com todas as “novidades” do regime visual da contemporaneidade. Uma foto tirada em família, para as pessoas que estavam no momento da captura, com certeza irão elaborar mais “histórias” ao verem a foto que um estranho qualquer ao olhar a mesma pose. O cinema e as animações permitem ao produtor elaborar uma narrativa intrínseca à imagem, mascarando muito mais facilmente a realidade que a produz. Mas qualquer imagem colhe significados, pois são elaboradas em atrito com a realidade. E descartar o acúmulo que o passado força sobre o presente de elaboração é um grande erro.

É assim que Doc Brown, em meados da década de 1980, se assemelha e se diferencia de Rotwang, concebido quase 60 anos antes. A figura, buscada no imaginário histórico visual, que frequentemente damos o nome de estereótipo no cinema, é o do cientista louco. Essa figura tem uma história no cinema – e também fora dele, como Einstein divertidamente não nos deixa esquecer. Ao mesmo tempo, Doc Brown não poderia vestir, por exemplo, um casaco pesado e ter um óculos *retrô* ou um laboratório de experimentos como se fosse da década de 1920. Isso não fazia parte do real em 1985. Isso era passado. Os óculos impossíveis de Doc Brown aparecem como a mão mecânica de Rotwang. Para a ficção científica, o limite do imaginável que se converte em futurismo, ou ao menos numa tentativa de extrapolar as tecnologias temporais com que se debatem os autores, deixam claro o padrão repetitivo e ao mesmo tempo inovador das narrativas do gênero. Repetitivo por recorrerem frequentemente a ferramentas disponíveis ao longo da história da ficção científica. E inovadoras por estarem em atrito frequente com o tempo em que são produzidas essas narrativas.

Dessa forma, uma abordagem dos filmes de George Lucas dos anos 70 não poderiam deixar de se atentar ao menos a esses pontos, ao meu modo de ver. E é seguindo essa reflexão que analisarei os filmes e todas questões que eles suscitam através da forma com que recorrem a imagens elaboradas ao longo da história. Pois é, afinal de contas, isso que ocorre. Os filmes colocam como evidências sensibilidades e reflexões atribuíveis ao tempo que são

produzidos, recorrendo a uma espécie de dicionário imagético disponível pela humanidade. É entre a apropriação e a subversão que trabalha o autor, o produtor de filmes. E não poderia ser diferente para quem lê determinado conto ou romance, pois a experiência da leitura permite a reelaboração do que está escrito. Com essa reelaboração, o cineasta – como Stanley Kubrick – pode adaptar um romance da literatura para o cinema. E com essa reelaboração, um fã de *Star Wars* dirá que George Lucas teve um desempenho ruim com as “prequelas” lançadas a partir de 1999. Afinal de contas, há aí uma disputa entre “o criador” e o fandom, que quer determinar que os filmes são feitos para a audiência. Mas não é interessante se prender nisso.

Na verdade, começarei, no primeiro capítulo, a delinear essa espécie de dicionário de imagens importantes da ficção científica, pois é com a ficção científica que o cinema narrativo também se inicia. Ou pode-se ao menos defender o argumento. Enquanto a ficção científica se expandia para formatos impressos diferentes da literatura tradicional, o cinema também se experimentou em temáticas científicas – e isso seria suficiente para dizer que *Metropolis* é ficção científica? O objetivo no primeiro capítulo é retomar alguns momentos onde se desenvolveram temáticas e figuras que seriam recorrentes na ficção científica, especialmente no cinema. Tentei também explorar um pouco como essas imagens foram produzidas, embora o tempo que devo dedicar a isso seja um tanto menor, principalmente se levar em consideração que o recorte aí é incrivelmente grande. Assim, o título do capítulo sugere que há uma análise de todo o século XX, um século de maravilhas. Espero que, na verdade, essas maravilhas sejam entendidas como a ciência e o progresso e sua consequente dubiedade com que a sociedade ocidental se enfrenta com essa ciência – como se a religiosidade não fosse ela mesma uma evidência dessa disputa. Essa exploração é, com certeza, insuficiente. Pois ela permite apenas observar as pequenas possibilidades de continuidades e brechas de interpretação de algumas imagens geradas por produtores de ficção científica. Mas ela será importante para compor um quadro onde poderão ser traçadas as referências de onde autores de ficção científica se basearam, para em seguida ser possível observar de que forma se apropriaram dessas referências. Isso será feito nos capítulos seguintes.

Em seguida, será necessário retomar os processos que se dão socialmente que interferirão na produção de imagens que recorram a essa espécie de dicionário na década de 70. A princípio, há de se pontuar os efeitos contínuos de certos fatores que se figuram como fortes questões e temas desde fins da Segunda Guerra Mundial. Mas em especial as fricções

que ocorrem em fins da década de 1960 e a formulação de uma desesperança indicativa de uma crise na sociedade americana. É nessa sociedade que, com o avançar do tempo, na década de 1980 reformulará uma identidade nacional forte, e assim superará a crise e a desconfiança de um futuro.

No segundo capítulo explorarei a distopia opressora de *THX 1138*. Nessa película de 1971, George Lucas apresenta uma visão completamente negativa de um futuro da sociedade. Mas há, supostamente, uma saída. Nessa brecha, é possível localizar diversos sinais interessantes que depois perceberemos entrar em conflito com *Star Wars*. Ou talvez seria, sutilmente, uma aproximação extremamente camuflada que se apresenta na linha tênue da fuga e do escapismo – a primeira, realizada por uma personagem, o segundo sempre pela audiência. Isso deve ser esclarecido no terceiro capítulo, através da análise de *Star Wars* e a recorrência à uma espécie de utopia escondida nos recônditos de uma galáxia – muito, muito – distante.

UM MARAVILHOSO SÉCULO XX

Eu sempre soube a respeito do homem. Pelas evidências, acredito que sua sabedoria anda lado a lado com sua estupidez. Suas emoções guiam seu cérebro. Deve ser uma criatura belicosa, que faz guerra a tudo a sua volta, até a si próprio.

Dr. Zaius, *Planet of the Apes*.

Nos momentos exatamente anteriores à cena final de *Planet of the Apes* (*Planeta dos Macacos*), o orangotango Dr. Zaius, Ministro da Ciência e Defensor Chefe da Fé da comunidade símia, alerta Taylor acerca da natureza humana²⁹. Perdido em um planeta que ele descobrirá apenas nos segundos finais da película ser a Terra, o astronauta humano George Taylor passa por uma transformação – ao longo da película – em relação a um problema colocado na alta modernidade: qual o preço do progresso?

Percorrendo um caminho sutilmente diferente ao de Taylor, David Bowman intérprete do astronauta protagonista de *2001: A Space Odyssey* (*2001: Uma Odisseia no Espaço*), contempla, deslumbrado, a maravilha da ciência sob um manto quase esquecido da ignorância humana, trazido à tona pela presença de um monólito que, ao longo da película, auxilia o homem em seu curso evolutivo³⁰. No entanto, a mensagem é a mesma, embora de forma muito sensível na película de Kubrick: a evolução cobra do homem um preço.

Conquanto seja interessante manter um mínimo de suspense ao abordar ambos os filmes, especialmente devido ao caminho que será percorrido, também é importante notar aqui uma característica central do gênero narrativo da ficção científica. A questão da desilusão no progresso pode parecer um problema “de época” à primeira vista, uma vez que ambos os filmes foram produzidos no mesmo ano. No entanto, de forma mais ampla, a questão da utilidade e da apropriação pública da ciência e da tecnologia é pauta recorrente nas narrativas de ficção científica, seja como elogio, seja como crítica, independente de período de produção.

Seria oportuno lembrar que em julho do ano seguinte ao lançamento de *Planet of the Apes* e *2001: A Space Odyssey*, Louis Armstrong pisou em solo lunar e foi seguido por Edwin Aldrin, logo após a primeira alunissagem tripulada realizada pelo módulo lunar *Eagle*, que

²⁹ PLANETA dos macacos. Direção: Franklin J. Schaffner. APJAC Productions. EUA, 1968. 112 min., son., color., 35 mm.

³⁰ 2001: Uma Odisseia no Espaço. Direção: Stanley Kubrick. MGM. Reino Unido/EUA, 1968. 148 min., son., color., 35 mm.

também levava o piloto Michael Collins. Na ocasião, Armstrong eternizou a célebre frase: “um pequeno passo para o homem, um grande passo para a humanidade”. O homem se expandia em direção ao nada, mas o progresso que resultaria disso parecia ser a maior conquista que o homem poderia levar a cabo no futuro. Como adverte o escritor Arthur C. Clarke – o mesmo que trabalhou em parceria com Kubrick em *2001: A Space Odyssey* – em *Um dia na vida no século XXI*, 50 anos depois de Armstrong ter se pronunciado, aparentemente ninguém daria a mínima para a conquista do espaço sideral.

Em verdade, prestes a completar os 50 anos prenunciados por Clarke, o mundo inteiro continuava a voltar as atenções para o lançamento do sétimo filme da série *Star Wars*, criada por George Lucas em 1977. A mídia em torno do globo tinha certa parte de sua atenção direcionada para qualquer detalhe da superprodução, encabeçada dessa vez por J. J. Abrams. Milhões de pessoas se sentaram em uma sala de cinema que tenuemente se tornava escura, apenas o brilho do projetor atravessando o espaço preenchido unicamente por poltronas aconchegantes e seus respectivos ocupantes – e um silêncio incomodantemente apreensivo. Em instantes – e logo após o aparato mercantil que constitui os *thrillers* – a tela se escurece totalmente, o logotipo conhecido da LucasFilm aparece e rapidamente desaparece, e então, os tão lembrados caracteres de “A long time ago, in a galaxy far, far away....”³¹ preenchem a tela, escritos em um azul vívido e marcante.

Assistindo a qualquer filme de *Star Wars*, especialmente junto à uma plateia, como em qualquer cinema será possível, aparentemente a importância da conquista do espaço foi esquecida. A força – sem trocadilhos – da frase que abre os filmes da série não deve ser coincidência: enquanto a ciência se voltava para a conquista humana do espaço, a arte nos indicava que “há muito tempo” o homem já vivia nos confins de “uma galáxia muito, muito distante”. Mais que isso, espaçonaves imensas, que deixariam qualquer *Enterprise*, *Discovery* ou *Columbia* (a última em homenagem ao desbravador Cristóvão Colombo) morrendo de inveja, inundam o céu de Tatooine, planeta onde vive Luke Skywalker, o protagonista da trilogia dos filmes da saga que foram lançados entre 1977 e 1983. Da mesma forma, será deixado a epígrafe deste capítulo na forma que foi deixada a George Taylor, como um alerta, e que da mesma forma, parem as questões sobre o progresso que foram incitadas pela fala

³¹ “Há muito tempo, em uma galáxia muito, muito distante....”. Tradução oficial da versão nacional dos filmes da série *Star Wars*.

do Dr. Zaius. Apertemos os cintos de segurança, pois em breve estaremos à velocidade da luz explorando os arredores de Tatooine.

1.1. Luz, sombras e sonhos: o cinema é ficção científica

Até chegar em 1968, as narrativas de ficção científica no cinema atravessaram uma trajetória muito peculiar. O cinema, para começar, não impôs o estilo narrativo em seus primórdios. Um dos nomes que hoje são lembrados ao se tratar de cinema de narração é o do francês Georges Méliès. Creditado em mais de 500 produções como diretor entre 1896 e 1913, é muito citado como pioneiro em efeitos especiais no cinema.³² Sua obra prima, *Le Voyage dans la Lune* (*Viagem à Lua*), é um dos primeiros filmes narrativos a se ter notícia, tendo seu roteiro sido baseado em romances e contos populares dos escritores Julio Verne e Herbert George Wells³³. Embora tenha recebido muitas críticas sobre as técnicas utilizadas nessa película, Méliès inovou em pelo menos um ponto essencial para nós: a criação da representação imagética-cinematográfica do ambiente lunar. Em outras palavras, o ilusionista Méliès filmou pela primeira vez na história um cenário que simulava o ambiente da Lua. Foi além ao inserir na narrativa a primeira viagem espacial do cinema e também os primeiros monstros extraterrenos. Tudo isso em uma película com quase 15 minutos de duração.

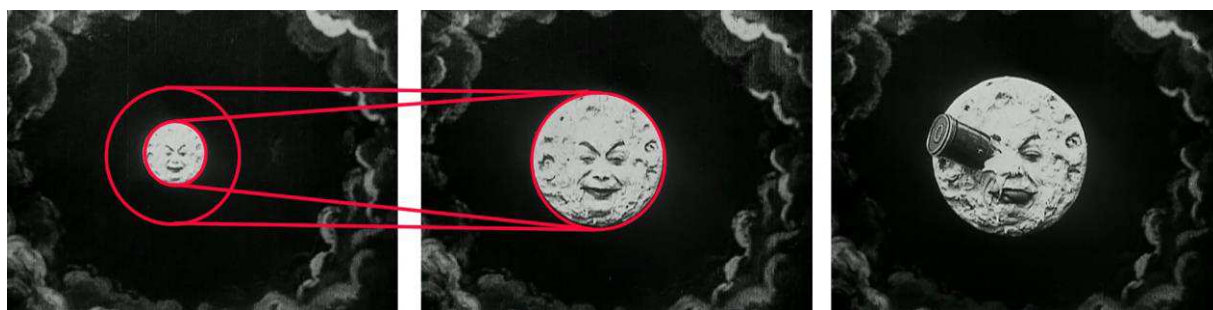


Figura 2 – Técnicas de Méliès: fotogramas sequenciais de *Le Voyage dans la Lune*, detalhando o zoom simulado com a aproximação da câmera em tomadas seguidas e o corte após o pouso.

Enquanto Méliès adicionava elementos narrativos que levavam seu filme a um *status* de ficção, o ilusionista também projetava luzes dotando a obra com uma aura onírica, criando sombras que escondiam a ilusão que se daria a seguir. Foi num desses truques de magia que Méliès observou o poder da edição que permitiria o uso de um *stop motion* primitivo, uma

³² Internet Movie Database. “Georges Méliès”. Disponível no endereço eletrônico: <<http://www.imdb.com/name/nm0617588/?ref_=nmmd_md_nm>>. Acessado pela última vez em 21/01/2017 às 02:09.

³³ VIAGEM à Lua. Direção: Georges Méliès. [s.l.]. Star Film, 1902. 14 min., sil., P&B, 35 mm. Anexo III dos anexos digitais.

técnica frequentemente utilizada em animações que permite “animar” objetos estáticos, como bonecos articulados. Foi dando o pontapé inicial do *stop motion* que George Méliès conseguiu capturar a cena do pouso dos primeiros cientistas fictícios do cinema a viajar à Lua, filmando várias tomadas simulando um *zoom* da face do satélite antes do pouso e outra depois do pouso e, em seguida, colocando os quadros gerados em sequência na película (“Figura 2”).

A emblemática sequência recortada nos fotogramas da “Figura 2” carrega suficientemente a carga satírica do filme de Méliès. Posicionado exatamente no meio da película, a aterrissagem do foguete na tenra face lunar além de um feito para a humanidade é também um misto de confusão e fracasso. Isso fica evidente na transformação da expressão do Homem da Lua, que pode ser observada na diferença entre o segundo e terceiro fotogramas da “Figura 2”.³⁴ A cena se encontra exatamente na fissura possível entre o sucesso e o fracasso, duas partes da película de Méliès. Na primeira, o presidente da Sociedade de Astronomia apresenta o plano para a primeira viagem à Lua, ao que é saudado efusivamente por seus pares – um dos cientistas, na verdade, reage negativamente e é escorraçado. Segue-se a construção do foguete e seu lançamento. Na segunda parte, os cinco astrônomos desembarcam na Lua e são surpreendidos pelos selenitas, enfrentando-os e fugindo do satélite às pressas.

O ilusionista teria feito uma das principais contribuições para o cinema de ficção científica, justamente ao aliar elementos narrativos que exigem fidelidade de reprodução à capacidade tecnológica que o cinema tem de tornar esses elementos reais para qualquer um que assistisse aos filmes, ironicamente algo que aparenta ser o contrário da sátira da sociedade científica que Méliès apresenta em seu filme. Muito antes da própria ficção científica ser reconhecida como tal, Méliès contribuiu para o destino do gênero narrativo que, com o advento do cinema, paradoxalmente se nutria da própria tecnologia para criticá-la. *Le Voyage dans la Lune*, de Méliès estabeleceu o elo que a ficção científica carregaria para seu futuro: uma representação de um mundo que abusa da ciência. E por enquanto, pelo tempo em que a ficção científica ainda se mantinha engatinhando e até que Hugo Gernsback reunisse contos de Verne, Wells e Poe, entre outros, em uma revista barata em fins da década de 30,

³⁴ O Homem da Lua é uma referência a qualquer imagem que se assemelhe à face ou corpo humano que seja possível identificar na superfície da Lua cheia para um sujeito que observa da Terra. O pouso ocorre em torno dos 6:20 minutos do filme.

o feito de Méliès seria repetido apenas duas vezes, antes que a literatura tomasse a frente de um gênero especialmente visual.

Mas antes disso, o cinema enquanto produto crescia e se desenvolvia, junto com a tecnologia e as técnicas que o fazia possível. As casas que abrigavam o espetáculo traziam mais conforto: inicialmente os *penny arcades* recebiam os espectadores em pé, visto que as máquinas (cinetoscópios) eram *a priori* para uso individual; com o aprimoramento dos dispositivos de reprodução, poltronas confortáveis e telas cada vez maiores eram instalados. No início, a sensação “sonhar acordado” foi acentuada em muitos cinemas. No entanto, uma mudança ironicamente rápida nas bases do cinema ocorreu: a dilatação do comprimento das películas e consequentemente do tempo de projeção. Se as primeiras filmagens comerciais exibidas tinham pouco tempo até mesmo comparado à *La Voyage dans la Lune* com seus quase quinze minutos, logo os filmes bateriam facilmente cem minutos de projeção contínua ou até mesmo vinte rolos de dez minutos cada. Logo nos primeiros anos da década de 1910 alguns filmes já eram considerados longas-metragens, como *La Reine Elizabeth* (A Rainha Elizabeth) ou *Quo Vadis* e *The Birth of a Nation* (O Nascimento de uma Nação)³⁵.

Até 1924, algumas dezenas de filmes foram produzidos seguindo as demandas da indústria e também as influências de Méliès, Wells, Verne, entre outros.³⁶ Muitos contribuíram tanto para a indústria cinematográfica quanto para a visualidade exigida pela ficção científica. No entanto, o caso de *Aelita* (*Aelita: Rainha de Marte*), do russo Yakov Protazanov, apresenta algumas das mais interessantes abordagens em sua proximidade com a ficção científica³⁷. Embora durante muito tempo o filme tenha sido entendido como propaganda do regime soviético, há de se enfrentar as dúvidas abertas pelas expressões imagéticas criadas por Protazanov, como a ousadia de colar a película no sentido contrário numa cena onde um indivíduo martela uma foice³⁸. O objetivo, olhando na sequência normal

³⁵ MATTOS, A. C. Gomes de. “A formação da Indústria”. In: _____. **Do cinetoscópio ao cinema digital: breve história do cinema americano**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006, p. 29.

³⁶ Pode-se citar aqui, por exemplo, a película de 1910 de J. Searle Dawley baseada no romance *Frankenstein*, de Mary Shelley. Para uma breve explicação do papel de Shelley na História da ficção científica, c.f.: FLAVIO, Lucas M. “Da conquista do espaço às portas do paraíso: a ficção científica entre utopias e distopias”. *Cantareira*, nº 23, jul. – dez. 2015, 61-62. Shelley também é listada em muitos estudos sobre ficção científica, especialmente com o já citado *Frankenstein* e também *Last Man*, como por exemplo em: JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah (orgs.). **The Cambridge companion to science fiction**. Cambridge; Nova Iorque: Cambridge University Press, 2003.

³⁷ AELITA: Rainha de Marte. Direção: Yakov Protazanov. Moscou. Mezhrapbom-Rus, 1924. 80 min., sil., P&B, 35 mm.

³⁸ Anexo IV e V dos anexos digitais. No Anexo IV, consta a cena como na versão do filme. O Anexo V é uma edição pessoal simulando a cena como foi filmada.

do filme, sugere a ação de forjar o símbolo do Partido Comunista, o martelo e a foice sobrepostos empunhados por um camarada. Mas há no mínimo uma abertura, seguindo o paradoxo da ficção científica evidenciado pela obra de Méliès, no qual deve-se também pensar a cena como foi gravada, e não somente exibida: o camarada então empunha as ferramentas-símbolo do Partido, ao que depositará a foice sobre a forja e a martelará até se encontrar completamente disforme. É, assim, na ambiguidade que deve ser visto o filme de Protazanov.

É preciso, no entanto, situar apenas longinquamente a película de Y. Protazanov em sua relação com a ficção científica. A saber, sua capacidade – que reside em sua imprudente, e possivelmente inconsciente, ambiguidade – de ao mesmo tempo elogiar e criticar a ciência e a tecnologia. Além disso, as imagens geradas em *Aelita* contribuíram para formar uma espécie de álbum para a ficção científica como os soldados marcianos protetores da tecnologia do cientista-guardião Gor.

Na película é narrada a jornada de Los, um cientista soviético que sonha em desenvolver uma tecnologia que possibilite a viagem à Marte, especialmente após, em 1921, receber uma estranha mensagem – que ao final do filme descobrirá ser de um fabricante de pneus soviético. Enquanto Los não resolve seu grande desafio e realiza seu sonho profissional e pessoal, a película evidencia o desenvolvimento tecnológico soviético. À medida que se percebe que a Terra e Marte são simetricamente opostos, é possível notar que Gor e Los também o são: cientistas apaixonados e ciumentos³⁹. Embora a rainha atue de forma ambivalente para os dois personagens como foco de paixões platônicas, Los também é apaixonado por sua esposa Natasha, que da mesma forma serve de contraparte à Aelita. Gor vive numa sociedade que figura a Rússia em seus embates de poder, simbolizada pela cena do Conselho dos Anciões, que governam soberanamente sem consultar o povo, além de escraviza-lo. Em seu clímax, Gor destrói seu invento que permite observar a vida em outros planetas, depois de descobrir que Aelita se apaixonou por Los após vê-lo através de sua máquina.

A resolução que a película dá à narrativa transporta a ambiguidade exigida pela ficção científica desde seus primórdios: ela ocorre lentamente à medida que se percebe ao longo do

³⁹ HORTON, Andrew J. “Science Fiction of the Domestic: Iakov Protazanov’s *Aelita*”. *Central Europe Review*, vol. 2, n. 1, 10 de janeiro de 2010. Disponível em <<http://www.ce-review.org/00/1/kinoeye1_horton.html>>. Acessado em 10/10/2016 às 04:07.

filme a agonia de Los em sua fixação pelo planeta vermelho – com todo simbolismo que isso parece evocar. Ao tempo em que Los viaja pela União Soviética, Protazanov captura cenários possibilitados pela tecnologia, e isso leva em consideração o próprio advento da máquina que captura, como Paul Virilio indica, a partir de uma tomada realizada por uma câmera presa a um avião.⁴⁰ Inversamente, sua viagem à Marte é ridicularizada na medida em que sua tecnologia se mostra pouco prática para a construção e o desenvolvimento da República Soviética⁴¹. No entanto, um pequeno plano aparece como uma tentativa intrigante que caracterizaria grandes obras do cinema de ficção científica.

Após conseguir construir sua nave e seu piloto – o camarada bolchevique Gusev –, Los é perseguido pelo pretendente a detetive Kravtsev, devido ao assassinato de sua esposa Natasha. Los, que andava se disfarçando de Spiridonov após seu retorno a Moscou, se revela, ao mesmo tempo que revela a Kravtsev e à audiência que estão “voando”. E estão distantes da Terra, tanto que é possível observar da nave, todo seu disco (“Figura 3”).



Figura 3 – Fotograma retirado de *Aelita*.

⁴⁰ A relação entre a câmera e as armas é muito bem teorizada e analisada por Virilio, em: VIRILIO, Paul. **Guerra e Cinema**: logística da percepção. São Paulo: Boitempo, 2005. Especialmente no “Prefácio” e no capítulo “O cinema não é eu vejo, mas eu voou”.

⁴¹ HORTON, op. cit.

Se é evidente que os escritores, produtores e diretores de obras de ficção científica nunca propuseram antecipar o futuro, a extrapolação científica e tecnológica faz parte do gênero.⁴² A imagem gerada por Protazanov, reproduzida na “Figura 3”, de forma ímpar antecipa uma imagem que seria tomada apenas na década de 70 pela NASA.⁴³ As primeiras fotos da Terra tomadas do espaço datariam de 1946, quando um foguete equipado com uma câmera e uma película 35mm seriam lançados a 104 quilômetros de altura para depois caírem em espiral, tomando em um filme uma cena que podia capturar um ângulo de 360 graus do horizonte, mas não era capaz de capturar o disco da Terra como um todo.⁴⁴

É assim então que a película de Protazanov caminha para seu clímax e seu desfecho, de maneira muito semelhante à narrativa de Méliès, logo após a partida do homem em direção ao espaço, ao desconhecido – embora não simetricamente dividida na película como em *Le Voyage dans la Lune*. Los e Gusev se juntam à rainha e propõem a derrubada do tirano Tuskub e seu Conselho dos Anciões. Os trabalhadores são libertos e a União das Repúblicas Socialistas Marcianas são fundadas, Aelita é visualizada por Los como a própria esposa Natasha e retorna à Terra, percebe que seu tiro não havia acertado Natasha e retoma seu casamento e sua felicidade.

Como já foi dito, o recorte a qualquer nível do filme de Protazanov – bem como a qualquer outro – o limita. É preciso pensá-lo em sua ambiguidade, em suas possibilidades e também nas aberturas proporcionadas pela natural contraditoriedade dos sujeitos, aqui entendidos como seus realizadores. *Aelita* é levemente baseado no romance homônimo de Alexei Tolstói – distante familiar de Leon Tolstói –, apresenta relações com diversos gêneros narrativos e imagéticos, como apontam Andrew Horton e Richard Hildreth e se aproxima ou se distancia da ideologia sovieta em momentos determinados. Aqui, é importante destacar não somente sua importância para a visualidade da ficção científica ou para o cinema de ficção científica, mas também relacionar sua capacidade de se distanciar do discurso do progresso

⁴² Raymond Williams apontaria a “transformação tecnológica” como um dos quatro modos de transformação operados na ficção científica. C.f.: WILLIAMS, Raymond. “Utopia e Ficção Científica”. In: **Cultura e Materialismo**. São Paulo: Editora Unesp, 2011, pp. 267 – 290.

⁴³ A foto está disponibilizada para cópia no endereço eletrônico <<<http://photography.nationalgeographic.com/wallpaper/photography/photos/milestones-space-photography/earth-full-view/>>>. Acessado pela última vez em 01/04/2016 às 01:44.

⁴⁴ Uma reportagem publicada na Air&Space Magazine, do Instituto Smithsonian, fornece boas informações sobre as primeiras imagens da Terra feitas no espaço, além das próprias filmagens e outros materiais: REICHARDT, Tony. “First photo from space”. *Air&Space Magazine*, novembro de 2006. Disponível no endereço eletrônico: <<<http://www.airspacemag.com/space/the-first-photo-from-space-13721411/?no-ist>>>. Acessado pela última vez em 01/04/2016 às 01:45.

para criticá-lo. Assim, como dito por John Brosnan em um tom profundamente cínico, e citado por R. Hildreth, “na Rússia, a ficção científica estava sendo usada para um propósito muito mais sério – espalhar a mensagem de Marx para Marte”⁴⁵.

Como se o comunismo fosse uma antinomia ou um antídoto para o capitalismo, a ficção científica em sua crítica ao progresso na forma engendrada pela ciência na modernidade capitalista deveria assim aproximar-se automaticamente do marxismo como forma existencial de pensamento. É importante notar, e *Aelita* figura como um exemplo, que *a priori* essa proximidade não existe necessariamente. Poder-se-ia dizer que isso ocorreu na película de Protazanov devido à experiência da Nova Política Econômica estabelecida por Lênin em 1921 – coincidentemente ou não é o início do filme, no momento em que a mensagem “*Anta... Odeli... Uta...*” é recebida por Los e seus companheiros e a qual se saberá ao final ser oriunda de uma indústria de pneus – e que retoma alguns traços de livre concorrência e desestatização da indústria. No entanto, a dúvida que o homem possui com o desconhecido, e que vai do deslumbramento ao medo, está presente e especialmente centralizada na figura de Los: seu sonho de ir à Marte e conhecer a rainha Aelita que habita sua imaginação e a incapacidade de gerir as relações domésticas na forma que Aelita propõe ao se transformar na figura de Natasha⁴⁶. A incompatibilidade entre a tecnologia terrena e marciana colocadas em relação de utilidade e inutilidade, imediatamente após Gor renegar seu invento e destruí-lo por ciúme, ao tempo em que Los abdica de tudo e todos tentando assassinar a própria esposa ao se ver incapaz de estabilizar seu relacionamento matrimonial e disfarçando-se de Spiridonov – amigo e colega que foge do país – para retomar seu projeto maior de alçar voo em direção à Marte.

Enfim, assim é possível traçar uma conexão mesmo que fugidia com a ficção científica e a obra de Yakov Protazanov. Lançando mão da imaginação e da técnica do cinema, o russo elenca elementos capazes de transformar um filme que carrega toda possibilidade de ser lido como uma propaganda soviética em uma crítica sistêmica ao progresso irrefletido. Los deve se ater aos interesses tecnológicos que permitem a evolução de seu país, e não se embrenhar

⁴⁵ Tradução livre do trecho: “[I]n Russia, science fiction was being used for a much more serious purpose – to spread the message of Marx to Mars”. Grifos de Hildreth. BROSINAN apud HILDRETH, Richard. “Aelita, Queen of Mars”. *San Francisco Silent Film Festival*, 2009. Disponível no endereço eletrônico <<<http://www.silentfilm.org/archive/aelita-queen-of-mars-1924>>>. Acessado pela última vez em 01/04/2016 às 01:33.

⁴⁶ HORTON, op. cit.

em sonhos que se mostram fúteis. Se o planeta vermelho deve receber o homem para transformar-se em um laboratório ideológico e libertar os homens, haverá aí um preço. O meio não deve ser uma aproximação incompatível com um conhecido sistema de adoração ao progresso e à ciência praticado do outro lado do mundo, no qual residiria o esfriamento nas relações entre a União Soviética e os Estados Unidos da América. Protazanov e Los parecem ter percebido que um programa espacial não tardaria a falhar devido ao desinteresse comum, exatamente como a NASA notaria também em meados da década de 70. A boa tecnologia é aquela que o homem usa no dia a dia, para o bem... ou para o mal, como o futuro da ficção científica colocaria em questão com o aparecimento do robô nas narrativas.

Quando isso ocorre, de fato, é menos importante e também mais complicado de traçar. Isso pela possibilidade de continuidade entre o autômato e o robô. Essa continuidade, embora muito naturalizada, não é evidente, mas é possível explorá-la brevemente.

Os autômatos da chamada “era de ouro dos autômatos” (compreendida entre algum ponto de meados do século XIX e início do século XX) eram espécies de maquinários analógicos não entendidos como programados, mas designados, isto é, construídos para realizarem tarefas mecânicas específicas, como escrever certa quantidade de palavras ou reproduzir sons de pássaros, por exemplo.⁴⁷ Martin Scorsese, no filme *Hugo* (*A invenção de Hugo Cabret*), explora os primórdios do cinema narrativo, retomando as obras de Méliès, incluindo o autômato que o diretor pioneiro comprou ao adquirir seu teatro, o qual utilizou em inúmeros espetáculos de ilusionismo e também na película de um minuto *Gugusse et l'Automaton*, de 1897, entendida como perdida.⁴⁸ Diferentemente, como robô, deve-se entender um constructo que, além de mecânico, recebeu circuitos digitalizados de programação computacional. Em outras palavras, é um computador dotado de interface social, programado para executar tarefas pré-concebidas ou não (e.g. introdução de comandos ou reprogramação para operação). Muito ironicamente, a primeira vez que a palavra robô surgiu foi na peça de teatro de Karel Čapek, *R.U.R* (em tcheco *Rossumovi Univerzální Roboti*, traduzido para o inglês

⁴⁷ O período é abordado na obra de BAILLY, Christian. **Automata: The Golden Age 1848 – 1914**. Londres: Robert Hale Publishers, 2003. O catálogo de Bailly está disponível na coleção “Therault’s, the dollmasters”, disponível no endereço eletrônico: <<<https://www.theriaults.com/catalog/golden-age-automata>>>, acessado pela última vez em 30/03/2016 às 10:12.

⁴⁸ IMDb, Internet Movie Database. “Gugusse et l'Automaton”. Disponível no endereço eletrônico <<<http://www.imdb.com/title/tt0223409/>>>, acessado pela última vez em 01/04/2016 às 10:36.

como Rossum's Universal Robots), que estreou em 1921. Mais tarde, em 1933, Karel reconheceria o autor da palavra em seu irmão, Josef Čapek.⁴⁹

No cinema, parece seguro dizer que *Metropolis* (*Metrópolis*) é o primeiro filme a apresentar um robô em sua narrativa. Embora o filme tenha sido enfrentado muitas vezes pela crítica, especialmente devido às restaurações empreendidas ao longo do tempo, frequentemente as análises se divergiram em inúmeros pontos, com tendências de abordagens marxistas tendo aparecido frequentemente. Esperando não seguir na contramão dessas análises críticas – entre elas, uma das mais interessantes é a de H. G. Wells, que aborda a ineficácia de *Metropolis* como narrativa extrapolativa – farei uma aproximação do uso de Lang dos aparatos conhecidos como “efeitos especiais”.

A ação se desenvolve entre poucas personagens, e o enredo é suficientemente complexo para ser abordado em poucas palavras. O argumento central gira em torno da empatia de Freder, filho de Joh Fredersen, em relação aos operários que mantêm viva a cidade de Metrópolis. Ao avistar Maria, uma líder operária pacifista que quer libertar os operários da exploração dos empresários de Metrópolis, Freder se enche de [com]paixão e resolve conhecer seus irmãos que vivem no subterrâneo, os operários. Aqui, a principal introdução é a de Rotwang e Hel: o primeiro é o pai da falecida Hel, esposa de Fredersen. Rotwang é um cientista que constrói o homem-máquina, ou *Maschinenmensch* literalmente. Embora Lang não utilize a palavra “robô” para designar a personagem ao longo da película, sua proximidade não é vaga nem mesmo remota: a palavra tcheca *robota*, da qual *robot* e sua tradução “robô” derivam diretamente, significa “servidão, força laboral”, segundo a definição histórica do The Free Dictionary⁵⁰. Da mesma maneira o homem-máquina de Lang acaba sendo, como será explicado em seguida, um servo de Rotwang.

A película é uma leitura de Lang da mitologia hebraica, especialmente com as metáforas da Babilônia (a Metrópolis de Lang) e a ascensão dos homens aliados a Deus no projeto da Torre Babel (a ciência, a tecnologia e o progresso, simbolizado pelas classes altas de Metrópolis e pelo cientista Rotwang). O fracasso humano no passado não prevê a capacidade de sua superação pelo homem, pela clássica ideia da *historia magistral vitae*.

⁴⁹ ZUNT, Dominik. “Who did actually invent the word ‘robot’ and what does it mean?”. Disponível em <<<http://web.archive.org/web/20130727132806/http://capek.misto.cz/english/robot.html>>>. Acesso em 10/10/2016 às 04:36.

⁵⁰ **Collins English Dictionary**: Complete and Unbridged. Nova Iorque: HarperCollins, 2014. Disponível em <<<http://www.thefreedictionary.com/robot>>>. Acesso em 16/10/2016 às 04:41.

Assim, Fritz Lang insere a figura de Rotwang, o cientista, como a sede de conhecimento que busca superar os poderes de Deus de criar vida a partir do nada, invocando o mito de Prometeu muito semelhante à maneira de Mary Shelley. O sucesso do homem-máquina pode determinar a ruína dos homens em uma abstração religiosa, mas com grande força materialista.

Assim, Freder e Maria surgem como salvadores, com Freder atuando como o mediador entre os que planejam (cérebro) – frequentemente evocado pelos críticos como o capital – e os que obedecem e agem (mãos). A elevação do tom dramático e trágico no qual caminha o clímax da película indicam uma grande possibilidade de fracasso da sociedade como um todo, que esquece o mais importante (na metáfora de Lang, os filhos) e se perde em danação em suas buscas que, mesmo se não individuais, egoístas. Nesse ambiente hostil e nada receptivo, uma reviravolta em que Freder e Maria se salvam simultaneamente e reatam os setores da sociedade (cérebro e mãos mediados agora pelo coração), apresenta uma abertura de interpretação que tende para o pessimismo baseado na incapacidade da harmonia social. No entanto, em sua narrativa, Lang traz uma solução inesperada, mas que se apresenta como possível – que é justamente a mediação entre os setores atuantes da sociedade.

Sua desilusão com a película, especialmente após o apreço apresentado por figuras importantes do nazismo (como Hitler e Goebels), indicam uma incapacidade de resolução dos conflitos, que mais tarde Lang dirá ter sido devido a uma interpretação imatura do cenário político e ideológico. A sobreposição de camadas de enredo frequentemente “complexificou” as leituras de Metropolis, que devido a isso entre outras coisas, foi cortada repetidamente até perder-se quase um quarto da película, que só foi restaurada em sua maior proximidade com o original apenas em 2010, após uma descoberta de uma película com vasto material que havia se dado por perdido por muitas décadas.

Enquanto no plano narrativo Lang se debruça em uma atualização dos mitos bíblicos, no plano técnico o alemão judeu apresenta um uso excepcional de elementos extracinematográficos para criar efeitos especiais, principalmente na sequência em que Rotwang transpõe a aparência de Maria para o homem-máquina. A profundidade de campo conseguida por Lang, somada aos *travellings* de câmera e o posicionamento dos personagens

é transformada quando mediada pelos efeitos luminosos que transfiguram Hel diante dos olhos do espectador num único plano-sequência (“Figura 4”).

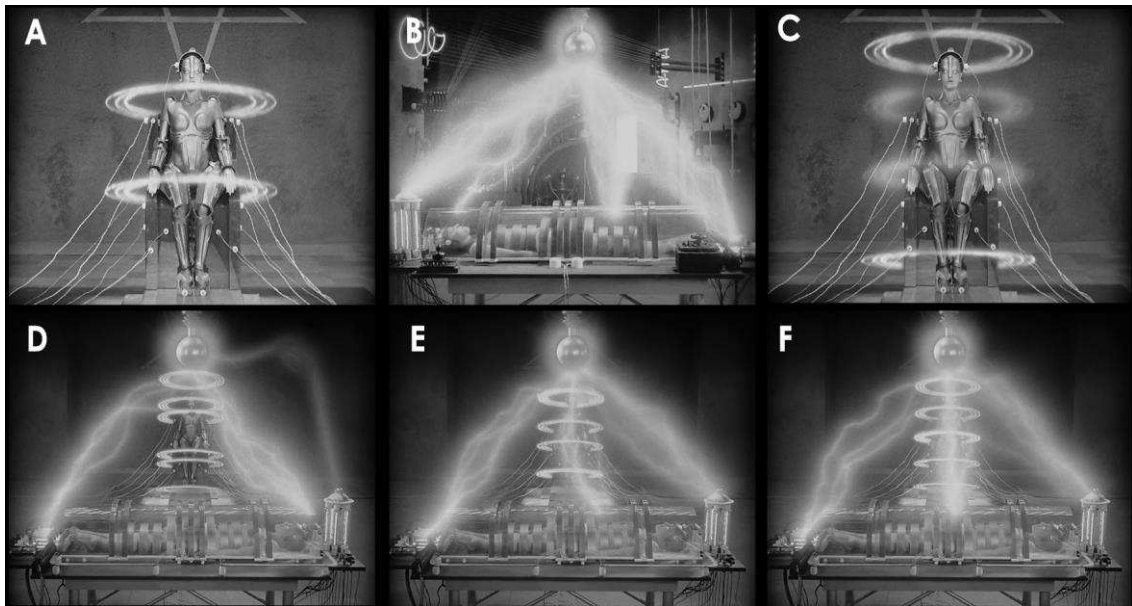


Figura 4 – Sequência da transformação de Maschinenmensch em Maria (obs.: as letras indicam a sequência dos planos na película)

Ao tempo em que Lang prendeu-se efetivamente na *mise-en-scène* de Metropolis, com filmagens ousadas de desenhos conceituais de cenário com uma profundidade excepcional, ou uma montagem ousada de uma animação sobre a maquete de Metropolis que aparece movimentada em várias passagens do filme (seja com objetos interativos, seja com iluminação), o diretor aborda uma possibilidade de mediação que deve ocorrer entre os operários e os empresários de Metropolis. A inserção da figura de Rotwang e Hel (esta última removida da maioria dos cortes posteriores ao lançamento da película, reintroduzida apenas em 2010) não são impassíveis de uma observação mais detalhada, especialmente com a velha conhecida estranheza crítica paradoxal presente em *La Voyage dans la Lune* e *Aelita*: enquanto o homem-máquina, semelhando Maria, parece obedecer às ordens de Fredersen, é Rotwang quem está controlando Hel. Hel, agitando os operários – e com sua nova aparência de Maria –, incita-os a destruir as máquinas. Rotwang e Hel, cientista e ciência objeto, leva os trabalhadores de Metropolis a destruírem a cidade das máquinas, fazendo-os se esquecerem de seus filhos que ficarão presos numa cidade dos trabalhadores prestes a inundar. A resolução do filme, que bota fim às máquinas, a Rotwang e a Hel, adverte que a tecnologia deve vir acompanhada de reflexão e de paixão – e que calharia bem retomar o caro Dr. Zaius

citado na epígrafe, pois Rotwang e Fredersen não importaram-se, ao longo da película, em jogar os homens uns contra os outros.

Lang, ao usar argumentos que caracterizam vários tipos de narrativa de ficção científica, não se posiciona nem contra nem a favor da tecnologia. Mas há indicações de perigo, especialmente invocadas na figura de Rotwang que, para bater seus objetivos não se importa em perder uma mão, já que é possível repô-la com a própria tecnologia. A necessidade de mediação, que aparecem com força na película de Lang não apenas na clara enunciação final ("O mediador entre a cabeça e as mãos deve ser o coração"), mas também como indiquei, numa ligação forte entre a técnica e a narrativa, é extremamente importante. Aqui é interessante indicar a capacidade dessa mediação entre o cenário, os atores e a narrativa que os efeitos especiais permitem. Além disso, é também uma mediação entre os espectadores e os produtores que as técnicas essenciais para a ficção científica (a saber, os efeitos especiais) possibilitam. Muniz Sodré, analisando a narrativa de FC, aponta que o modo verbal da FC difere da literatura em geral pois muda da presença do acontecimento na narração ("aconteceu") como meio de verossimilhança para a suposição de possibilidade ("poderia acontecer")⁵¹.

Se é possível estender o debate para o cinema, o resultado um tanto quanto óbvio, especialmente ao olhar o cinema ao abordar narrativas de FC em um período de delimitação do gênero, é que o efeito especial, em seu misto de negação de acontecimento passado e fascínio visual, cria exatamente a possibilidade de ser, uma espécie de "poderia acontecer", como é possível observar na "Figura 3", onde a luz toma formas diversas nos efeitos de Lang, especialmente como halos e raios, que representam a evocação da força sobrenatural, no caso dos raios incontrolláveis que aparecem diversas vezes na película, e da transformação e canalização do sobrenatural em tecnologia por Rotwang, no caso do halos. À medida em que Hel se transfigura em Maria, mais halos surgem em seu entorno – sempre com ritmo e movimentos coordenados, ao contrário dos raios –, até que os efeitos cessam e a transformação se efetiva.

Mas não apenas na película de Lang, o que buscou apontar aqui é a força de invocar a verossimilhança através do impossível recorrendo a técnicas utilizadas no cinema, mesmo desde seus primórdios como no caso de Méliès ou em alguns momentos de desenvolvimento

⁵¹ SODRÉ, Muniz. A ficção do tempo: análise da narrativa de science fiction. Petrópolis: Vozes, 1973, p. 72.

como nas películas russa e alemã aqui abordadas. A Lua de Méliès é apresentada sob a ótica de um fenômeno psicológico visual, o Homem da Lua, que carrega a premissa do homem estar na Lua antes mesmo de ter chegado fisicamente, enquanto a tentativa de representar o disco terrestre de Protazanov aborda o conhecimento científico disponível em sua época. O que ambos fazem, assim como Lang, é explorar o possível através do “modo suposicional” apontado por M. Sodré⁵². Para isso, evocou-se uma visualidade que tange o irreal, mantendo uma capacidade da ficção científica em toda sua história de opor-se e aproximar-se ao mesmo tempo do que a possibilita: a tecnologia. Os filmes aqui abordados foram escolhidos por sua relevância histórica, conquanto outros, mas não muitos, também pudessem ser abordados. Além disso, será importante lembrar que todos esses filmes foram baseados em histórias já contadas anteriormente: H. G. Wells e Julio Verne para a película de Méliès; Alexei Tolstoi para Protazanov; e Thea Von Harbou para seu marido Fritz Lang.

Mais ainda, nenhuma das narrativas jamais foram chamadas de ficção científica à época de produção, com uma importante ressalva para o caso de *Metropolis*. O final da década de 1920 daria a vez também para Hugo Gernsback, o editor de revistas populares do primeiro quarto do século XX com temáticas científicas, como a *Modern Electrics* e a *The Electrical Experimenter*. Foi nessas revistas que ficção com temáticas científicas começaram a aparecer junto com artigos sobre ciência e tecnologia, logo no início do século. E foi com Gernsback também que esse tipo de ficção passou a se popularizar, ganhando espaço em periódicos exclusivos nos formatos das *pulp magazines*. A *Amazing Stories* é lançada em março de 1926 e reúne, além de histórias inéditas, contos de Verne, Wells e Poe. Em janeiro de 1927 o termo “*science fiction*” aparece pela primeira vez em um editorial da própria *Amazing Stories*. É a partir desse momento que a ficção científica, como um gênero, está em fase final de definição, tendo experimentado ao menos quatro suportes de circulação narrativa: a literatura nos formatos de romance e contos, publicados em livros e revistas, o teatro e a ópera, e o cinema.

Sendo assim, é possível que *Metropolis* não tenha sido concebido com o termo *science fiction* em mente. No entanto, é preciso não enrijecer as coisas. Com o surgimento e popularização do termo, o gênero passaria a ser reconhecido como tal. Se defendo que seu estabelecimento se completa com as revistas populares muito mais que pelo aparecimento do termo de Gernsback, é devido ao fato de que os limites se forjaram ao longo de um período

⁵² SODRÉ, op. cit., loc. cit.

que não deve terminar muito distante da década de 1920 – e que seria arriscado precisar seu início, mas que não deve se situar muito antes do século XIX. Determinar também que em 1926, por exemplo, com o surgimento da *Amazing Stories* então passa a existir ficção científica, ou mesmo que se define ficção científica a partir dali, é esquecer que a assimilação de obras produzidas anteriormente se daria ao longo de um período impossível de determinar – em casos extremos, poder-se-ia dizer que títulos são assimilados até hoje, uma vez que certa disputa pela delimitação mais ou menos ampla do gênero não cessou ainda.

Até aqui, e como ignição, procurou-se mapear brevemente como uma forma narrativa com grande força visual também forneceu propulsão para o cinema em várias partes do globo e em temporalidades distintas. Dizer que cinema é ficção científica é assim apelar àquela ambiguidade que as narrativas aqui abordadas levantam, pois elas forneceram a visualidade exigidas por elas mesmas, mas a fizeram em seu meio, na forma do cinema fazer narrativa, em uma troca incessante entre as necessidades da narrativa e as necessidades do cinema.

1.2. “*Science of Wonder*”: as revistas de ficção científica das décadas de 20 a 50

Fiz essa retrospectiva com um intuito de uma volta às origens de uma forma narrativa muito específica, que é justamente a ficção científica cinematográfica. Como ressaltei, as três obras abordadas não são, biblicamente dizendo, filmes de ficção científica, conquanto muito dos elementos que então se agruparão sobre a marca “ficção científica” estejam presentes. Mas o objetivo é pontuar bem mais que isso: há uma força presente nesses filmes que os tornaram importantes para a ficção científica – e de uma forma geral, não apenas para o cinema especificamente. Para que isso ficasse rapidamente claro, meu desejo era passar logo ao cinema da década de 70, especialmente as obras de George Lucas, sobre as quais me debruçarei com maior atenção. No entanto, uma pequena pausa – e uma quebra de ritmo me parece intencional – se faz necessária, por vários motivos.

Primeiramente, porque se pensar numa relação do estabelecimento de um termo para definir em âmbito cultural – no sentido restrito de produção artística – um gênero narrativo parece oferecer um risco baixo a ser pago. O fato é que uma determinação rígida de ficção científica ainda se encontra em curso em vários espaços, desde universidades até clubes de leitura. Disputa-se, por exemplo, que determinado autor ou filme é FC ou não, e isso vale tanto

para obras recém-lançadas como para textos mais antigos que o próprio cristianismo⁵³. Ora, é preciso observar que mesmo o termo “ficção científica” não é unânime, e alternativas são oferecidas, que ao mesmo tempo desdobra-se em maior ou menor rigidez, como é o caso do uso de “ficção especulativa” ou fantasia. Cabe retomar a própria discussão outrora indicada por Sterling em *Reflexos do Futuro* sobre a limitação que um gênero oferece, que leva em conta uma básica teoria da comunicação pressupondo uma transmissão a partir da obra e seu autor⁵⁴. Delimita-se, a partir daí, leitores, editoras e até mesmo, em alguns mercados, livrarias e livrarias. Temos hoje no Brasil uma editora que vem especializando seu catálogo em obras de ficção científica; outras dedicam selos para o gênero. E há filiação maior ou menor de certos diretores de cinema a certos gêneros, o que ocorre também naturalmente com a FC. Melhor então seria atenuar a questão de vocábulo, detendo-se no fato de que, em algum momento, um apanhado de agentes – leitores, escritores e editores – observou que havia necessidade de um controle das produções de certa forma alinhavadas sobre certos elementos, estes sim impondo limites a serem alargados – pois como é possível notar mesmo nessa breve discussão, esses limites são postos como fronteiras a serem reestabelecidas a todo momento. É nessa linha de raciocínio que reside a afirmação de que são as revistas do final da década de 1920 que contribuem para uma decisiva delimitação da ficção científica. E isso é observável mesmo pelo fato de que, até o surgimento de qualquer revista especializada, as histórias se misturavam ao terror – na mesma *Weird Tales* em que H. P. Lovecraft se destacaria – e à fantasia, e de modo mais geral à narrativa épica de heróis da *Adventures*.

Em segundo lugar, se o objetivo específico desse capítulo é traçar uma espécie de rota da visualidade da ficção científica, ignorar a *ilustração* é pecado grande. Para qualquer leitor ávido com experiência no assunto – e até mesmo para o mais casual – observar uma capa da *Amazing Stories* é vaguear pelo campo imagético da ficção científica em um nível absolutamente profundo. E é basicamente isso que tentarei cobrir nessa breve pausa.

Não há, entretanto, tempo para uma análise esmiuçada, talvez nem mesmo como a enfrentada nos filmes de Méliès, Protazanov e Fritz Lang. Deve, felizmente, ser útil para manter essa rota que estabelece uma espécie de circulação imagética na ficção científica. Para quebrar qualquer suspense, poderia citar as influências que as revistas em quadrinhos da

⁵³ SCHOEREDER, Gilberto. “História”. In: _____. **Ficção Científica**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1986, pp. 16-17.

⁵⁴ STERLING, Bruce. “Prefácio”. In: _____. **Reflexos do Futuro**. Lisboa: Livros do Brasil, 1988, pp. 5 – 13.

década de 30 e 40 exerceram em produtores de TV dos anos 40 e 50 e que, de forma duradoura, reaparecem em George Lucas – o caso mais grave é *Flash Gordon*. Isso deve estar claro tanto para fãs quanto para os estudiosos. Há uma indicação de problematização, que deve refletir um posicionamento metodológico que abre espaço para pensar a refração de estratégias nas relações de produções culturais: influência é um termo quase ambivalente, que, embora pressuponha recepção, pressupõe também passividade. O que quero enfatizar nesse capítulo é o contrário: como escritores, editores, diretores e produtores mobilizaram, ao longo do século XX, palavras, imagens, movimentos, luzes e sombras em uma fórmula narrativa com forte apelo popular de modo a abordar reflexões amplas sobre a relação entre o homem e a tecnologia? E mais que isso, de que modo leitores e espectadores compactuam com os produtos que consomem e, diretamente, com o que foi formulado por aqueles produtores. Seria também importante a procura e sistematização de acervos dos chamados *fanzines* que surgiram ao longo do tempo, pois ressaltam ainda mais o caráter independente de um grupo hoje consolidado que procura o tipo de produto cultural popular oferecido pela ficção científica. Restringirei, no entanto, à análise de algumas ilustrações de capas de revistas populares de ficção científica publicadas entre a década de 30 e 50.

E se é notório que no cinema as narrativas ficcionais que evocam a ambivalência maravilhosa da ciência e da tecnologia – afinal de contas, como foi analisado, tanto o foguete que permite o homem ir à Lua ou a Marte quanto um robô que pode executar tarefas como qualquer humano tem seu lado perverso e destruidor, mesmo que esses atributos não estejam encarnados na materialidade da técnica, mas que seu desdobramento suscita – evocam o que mais tarde se chamaria de ficção científica sem que fossem assim reconhecidas enquanto eram produzidas, isso também ocorre em revistas baratas que seriam conhecidas como *pulp magazines*. Essas revistas eram publicadas desde fins do século XIX, com um sistema de produção que reduzia o custo final – especialmente com papel barato e utilizando apenas cor preta para a prensa do miolo, oferecendo baixos pagamentos para os autores – e também o preço para o consumidor algumas e permitiam tiragens muito altas em relação às revistas mais luxuosas.⁵⁵

⁵⁵ NEVINS, Jess. “Where did science fiction come from? A primer on the pulps”. *Gizmodo*, 2010. Disponível em <<<http://io9.gizmodo.com/5680191/where-did-science-fiction-come-from-a-primer-on-the-pulps>>>. Acesso em 27/04/2016 às 22:35.

As histórias que exploravam as questões da tecnologia surgiram nessas revistas, que *a priori* eram de gêneros variados e indefinidos, passando pelo romântico, policiais, aventura, fantasia, *western*, entre outros. Não demorou muito para que algum foco editorial surgisse, por exemplo com a *Weird Tales*, que publicava histórias de terror, mas um bom número de histórias sobre tecnologia também apareceu.⁵⁶ O mesmo acontecia com outros gêneros, que iam se agrupando em nichos no mercado, que também se definia como indústria a partir do momento em que a editoração ia em direção a grupos editoriais e a escala de produção aumentava.

Um dos primeiros delineamentos de uma revista *pulp* voltado para a tecnologia seria levado a cabo por Hugo Gernsback com a *Modern Electrics* (1908-1913). Embora a revista tivesse fins práticos – ou talvez até mesmo científicos – de divulgação e exploração tecnológica, é nela que Gernsback lança sua novela em formato de folhetim “Ralph 124C 41+” (um jogo de palavras codificado em números: “Ralph one to foresee for one another”, algo como “Ralph, o que prevê para o outro”). Mas é somente mais tarde que Gernsback faz sua contribuição maior para a ficção científica, com a revista *Amazing Stories*, originalmente publicada entre 1926 e 1958.⁵⁷ A *Amazing Stories* é a primeira revista dedicada à ficção científica, produzida sob os modelos das *pulp* e contribuiria enormemente para a definição do gênero e também para o lançamento de autores que se tornariam proeminentes. Além disso, o periódico de Gernsback faria com que outras revistas invadissem o nicho, disputando e compartilhando leitores – e também autores.

Diversas análises já foram publicadas sobre esses documentos, priorizando especialmente a narrativa. Como deve estar claro, o intuito aqui é ir em outra direção, infelizmente menos explorada, que é a dos recursos visuais imagéticos evocados nas revistas. Destaco aqui a importância das ilustrações contidas especialmente nas capas de revistas com grandes tiragens e preços baixos, na medida em que essas imagens fazem parte da revista como meio (ou mídia) de circulação da ficção científica e mais, compõem o frontispício do produto, tendo como objetivo primário chamar a atenção para o está à venda. Até mesmo

⁵⁶ NEVINS, Jess. op., cit.

⁵⁷ The Internet Speculative Fiction Database. “Magazine: 1950-1959”. Disponível em <<<http://www.isfdb.org/wiki/index.php/Magazine:1950-1959>>>. Acesso em 27/04/2016 às 23:15. No índice é possível notar que a revista foi publicada até os anos 2000, com uma breve alteração de nome em 1958 (*Amazing Science Fiction Stories*), tendo sido retomada em 1961 como *Amazing Stories*, que durou até 1995, quando há uma pausa e é relançada em 1998 para ser terminada em 2000.

pelo motivo de Gernsback não ter feito mais que reunir e republicar diversas histórias de Verne, Wells e Poe do século passado – o que, admito, tem grande valor.⁵⁸ As imagens, de outra forma, mesmo que sejam cópias de outras, ainda apresentam diferença e novidade, pois não parece haver reprodução de outras fontes.

Pensando então numa continuidade que evoca uma visualidade nas narrativas de ficção científica, o olhar pode se deter em algumas das ilustrações das revistas em um primeiro momento. Tendo em vista as imagens destacadas no entretítulo anterior e um acervo dos frontispícios de um grande número dessas revistas populares, pode-se começar a esboçar uma espécie de léxico imagético que permite pensar uma narrativa visual para a ficção científica que recorre a símbolos, cores e outros elementos que alargam e delimitam a forma de uma linguagem utilizada pela ficção científica, não apenas em nível de escrita e leitura, como também no âmbito de composições imagéticas estáticas ou móveis.⁵⁹



Figura 5 – Capas da revista *Amazing Stories* de novembro de 1939 e setembro de 1960, respectivamente.

As capas da revista *Amazing Stories* apresentadas na “Figura 5” indicam uma continuidade em relação às imagens apresentadas nos filmes de Fritz Lang e Méliès. A distância temporal deve ser um fator a ser levado em consideração, mas é impossível não traçar o paralelo. Além disso, as ilustrações fornecem uma narrativa que pode ser lida com os

⁵⁸ NEVINS, op. cit..

⁵⁹ O já citado Internet Speculative Fiction Database fornece um acervo enorme com as capas das revistas em seu diretório de revistas, bem como informações acerca da produção, como editores, ilustradores, mês, ano e local de publicação, entre outras. O diretório de revistas pode ser acessado no endereço eletrônico: <<http://www.isfdb.org/cgi-bin/directory.cgi?magazine>>. Foi acessado pela última vez em 05/05/2016 às 15:20.

elementos das imagens que foram abordados até aqui. A segunda capa, de 1960, é emblemática: o personagem “O Homem na Lua”, da película de Méliès é trazido para a capa da revista. O foguete tem aspecto moderno, diferente daquele do filme francês. A cor que mais destaca na capa da revista é um tom laranja que tende para o vermelho em gradiente, no sentido de cima para baixo. O próprio tom se apresenta fortemente também na outra capa, de 1939. As ilustrações são de Harold McCauley e Albert Nuetzell respectivamente. McCauley fez diversas ilustrações – tanto de capa como de interior – para a *Amazing Stories* em fins da década de 30 e ao longo da década de 40, enquanto Nuetzell apareceu somente em alguns números da revista entre 1959 e 1961. As recorrências de elementos narrativos, especialmente visuais, já utilizados outrora deixam claro uma narrativa visual nas imagens, especialmente na imagem de Harold McCauley: é a representação do *Mad Scientist* (Cientista Louco) aos modos do Rotwang de Fritz Lang e Thea Von Harbou. Mas mesmo essas imagens, no formato de ilustração, aparecendo em revistas populares com contos de ficção científica ao longo de três décadas apresentam uma construção que parte dos filmes e das narrativas de ficção científica desde os primórdios em Júlio Verne ou em H. G. Wells.



Figura 6 – Capas da revista *Amazing Stories* de agosto de 1927 e agosto de 1928.

O primeiro importante artista das revistas de ficção científica é Frank R. Paul, fiel ilustrador das revistas de Gernsback. Paul ilustrou diversas reimpressões de histórias de Wells, bem como Buck Rogers (“Figura 6”). As imagens não representam unanimidade em relação à tecnologia e sua utilidade, especialmente em uma primeira leitura. Assim, é possível ver o

horror na invasão alienígena na ilustração de *Guerra dos Mundos*, a capa de 1927 da *Amazing Stories*.

Um ano depois, Frank ilustra a estreia de Anthony Rogers, que se tornaria Buck Rogers, personagem popular de tiras de jornais e quadrinhos na década de 1930 e 1940. Há uma franca oposição entre as duas ilustrações: a invasão marciana diminui o homem, que aparece de forma reduzida e até mesmo mal definida na imagem, no canto inferior esquerdo, enquanto o herói na segunda ilustração aparece em destaque, contra um céu amarelo que contrasta com as cores do macacão vermelho e as letras da revista. Em contraposição aos *tripods* marcianos, Rogers aparece em esplendor, o aventureiro salvador que doma a tecnologia (segura-a mesmo em apenas uma mão). Novamente é possível notar a definição das figuras, que na segunda imagem, embora não bem desenhados, aparecem mais definidos e menos oprimidos.

Enquanto Buck Rogers enfrentava seus inimigos utilizando-se da tecnologia, as capas das revistas caminharam em uma direção a qual parece não apresentar retorno: essa conquista da tecnologia representa um avanço que causa deslumbramento e admiração. Pode-se observar esse sentimento em capas das revistas da década de 30.

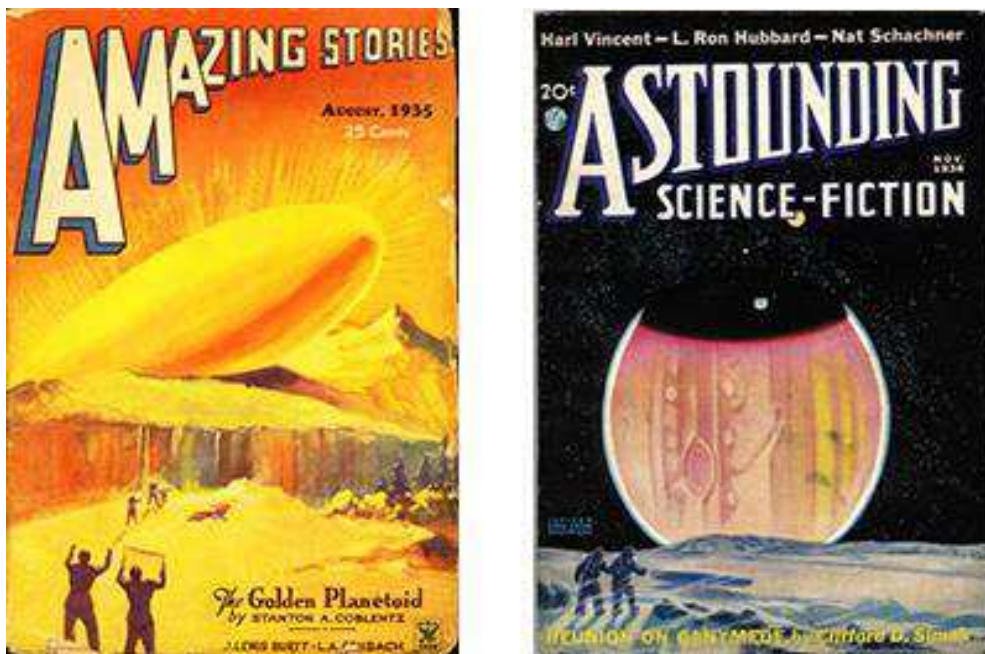


Figura 7 – Capas das revistas *Amazing Stories* de agosto de 1935 e *Astounding Science Fiction* de novembro de 1938.

A ilustração de Leo Morey (“Figura 7”) na *Amazing Stories* é elucidativa e segue a linha de Frank Paul após a perda do controle da revista por parte de Gernsback (o que ocorre em 1929, quando Gernsback é obrigado a declarar falência e três meses depois funda duas novas

revistas nas quais Paul trabalharia novamente com o editor). As cores fortes, especialmente laranja-avermelhadas contrastam com o amarelo reluzente do “planetoide dourado”, enquanto figuras humanoides aparecem minimizadas contrapostas à figura central da ilustração, que é o próprio planetoide. A ilustração de Morey evidentemente agrada os novos editores da *Amazing Stories*, pois deve se tratar de um dos ilustradores de capa mais frequentes da revista na década de 30, tendo ilustrado 81 números entre 1930 e 1941. Ao lado de sua ilustração, fica destacada a sobriedade da arte de Howard V. Brown, outro desenhista muito atuante na década de 30 (51 ilustrações de capas da *Astounding Science Fiction*, e outras tantas em outras revistas do gênero como a *Thrilling Wonder Stories*). Brown havia ilustrado alguns números de uma revista de divulgação científica entre 1921 e 1923 (*Science and Invention*), e uma espécie de seriedade permeia seus trabalhos. No entanto, um paralelo perspectivo entre as duas ilustrações é estabelecido, com uma composição espacial muito semelhante: também na ilustração de H. Brown figuras humanoides se contrapõem a uma figura estranha ao olhar – e consequentemente ao conhecimento. Há um misto de terror e deslumbramento presente em ambas as ilustrações.

Esse “misto de terror e deslumbramento” acabou tornando-se natural na ficção científica. Criou-se o termo “sense of wonder” e diversas teorias relativas a ele. Com as capas das revistas populares de FC das décadas de 20 e 30 percebemos que é possível pensar nesse senso facilmente. E não apenas as capas das revistas transportariam esse sentido, mas também as narrativas. Um elemento narrativo quase oculto fez isso de forma brilhante e apresenta talvez um dos grandes momentos da ficção científica, evidenciando as proposições culturais e sociais dos escritores, editores, ilustradores e leitores das histórias e das imagens propiciadas pela imprensa. Esse elemento é a passagem de tempo nas histórias de Buck Rogers (o mesmo que foi desenhado por Paul e apresentado pela primeira vez na *Amazing Stories* de 1928). O personagem criado por Philip F. Nowlan nasceu no século XIX e serviu na I Guerra Mundial. A narrativa, no entanto, passa-se no século XXV. Essa distância temporal já é elucidativa de uma percepção de tempo: o futuro é distante. Mais profundamente, Rogers nos apresenta ainda a manutenção dessa percepção do futuro longínquo: suas histórias se passam sempre 500 anos a frente do momento de edição.

Tal é o “sentimento de admiração”. E tal é o sentimento incontido nas ilustrações apresentadas na “Figura 6”. Um dos resultados do progresso tecnológico desencadeado especialmente desde a Revolução Industrial na Inglaterra, e que ganhou força na virada do

século nos EUA, é uma espécie de adoração. A ciência, tornada escrava dos desejos humanos que visam uma tecnologia-maravilha, deve levar a um glorioso futuro. No entanto, aquela velha conhecida desconfiança desse futuro glorioso nunca se apagou: o medo e o terror também fazem parte do sentimento de admiração e deslumbramento. Ele congela e suspende os ânimos do homem frente ao desconhecido: fica-se sem ação. E dessa forma, talvez seja melhor que o futuro seja distante, ao contrário da simplicidade do homem científico frente ao desconhecido, como Einstein que alegava não pensar no futuro: “em breve ele chegará”. E, para tristeza do grande físico, o futuro não tardou a chegar: em 6 de agosto de 1945 seria lançada a *Little Boy* sob Hiroshima, ativando o sentimento de deslumbramento espantoso que na ficção científica desconfiava-se ser capaz o progresso e os avanços tecnológicos.

Assim, a tecnologia e a ciência, com seus feitos, caminharam a um descrédito e mais ainda ao terror e medo. Também o mercado editorial de ficção científica sentiu a mudança: no final da década de 30, cerca de 15 revistas de ficção científica eram editadas (quase 30% eram quadrinhos, e outros 30% revistas de maior renome e grande duração), enquanto em 1945 mantinham-se apenas metade destas (basicamente os quadrinhos e as mais famosas sobraram). Também o conteúdo das revistas e das histórias se alterou. Na “Figura 8” é possível observar uma aparência do discurso bélico nas ilustrações de duas edições da *Astounding Science-Fiction*.

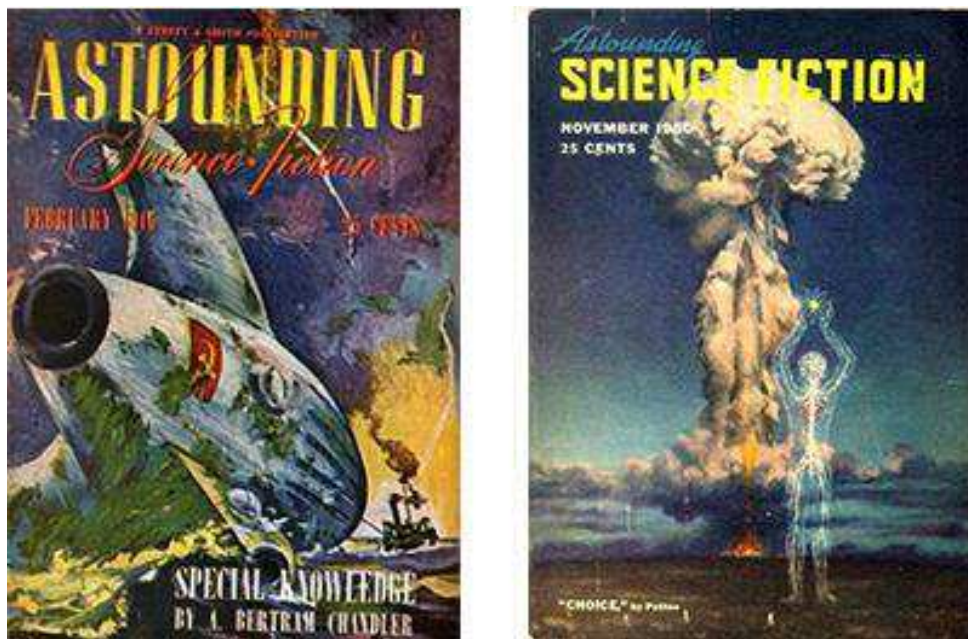


Figura 8 – Capas das revistas *Astounding Science Fiction* de fevereiro de 1946 e novembro de 1950 respectivamente.

As ilustrações são de William Timinis – que ilustrou algumas dezenas de capas da *Astounding* – e de Pattee – que tem apenas esta ilustração e tem impresso na capa seu nome indicando que tem também um conto seu presente na edição. A capa de Pattee destoa das demais, por ser uma espécie de trucagem, derivada da arte de colagem (ou *Assamblage* no original francês) que seria celebrada pelos autores de ficção científica das décadas de 1960 a 80. Mas Pattee mantém um certo ar de sobriedade satírico ao utilizar uma foto sobreposta por um modelo humano visto pelo sistema ósseo elevando sobre a cabeça a simbolização plana de um átomo. Já a ilustração de Timinis apresenta elementos realísticos com um tom catastrófico, apresentando em destaque e centralizada a bandeira da União Soviética, claramente aludindo a um novo problema em relação à ex-aliança bélica formada entre Estados Unidos e URSS. As capas seguem o padrão da revista desde que foi lançada pelo editor John W. Campbell Jr. em 1937. Campbell, nos autos da ficção científica, sempre disputou espaço de importância junto aos grandes nomes, especialmente com Gernsback. Segundo Isaac Asimov em sua autobiografia, Campbell é a “mais poderosa força de toda a ficção científica”⁶⁰. No entanto, mais importante ainda é notar que Asimov alega, e o que é de certa forma verificável – sempre menos objetivamente que seria o ideal – que Campbell dominou o mercado editorial das revistas de FC nos primeiros dez anos da revista.

Isso alude de volta à questão da desconfiança na ciência, posto que o domínio de Campbell deve ser colocado em evidência, ressaltando que o editor exerceu força sobre um mercado à beira de um abismo, com grande queda nas produções das revistas. As próprias capas das revistas de Campbell elucidam um distanciamento em relação à exaltação científica e tecnológica, ou pelo menos colocando o progresso tecnológico como um desconhecido que pode ser temível (“Figura 7”). Outro número que contribui para a questão da importância de Campbell – e que corrobora com a decadência da ciência e da ficção científica no imaginário social – é o aumento ligeiro de novas revistas entre 1947 e 1955 (chegando quase novamente a quinze títulos). Campbell, embora dominando o mercado, como diz Asimov, acaba retomando com nova roupagem a ficção científica, o que chamariam de “Era de Ouro da Ficção Científica”.

As explicações sobre o período, no entanto, não contribuem para o andamento da análise. Um segundo para refletir sobre. A grande maioria dos estudiosos elabora uma certa

⁶⁰ ASIMOV, Isaac. I, **Asimov**: a memoir. Nova Iorque: Bantam Books, 1995.

homogeneidade acerca das produções no interior das periodizações, com certo perfil eventualmente relacionado aos editores das revistas: a era “*pulp*” com Gernsback (fins das décadas de 1920 e 1930), a “*Golden age*” com Campbell (décadas de 40 e 50), o “*New Wave*” com Michael Moorcock (décadas de 60 e 70) e a ficção científica contemporânea com Gardner Dozois (desde a década de 80 até os anos 2000). Esses modelos postularam a “*Golden age*”, em geral, como um período de celebração da conquista científica, tendo recorrido amplamente à obra de Asimov e especialmente o premiado conto “*Nightfall*”, de 1941, para fundear a análise. No entanto, essa abordagem elege como primordial – e essencialmente única – a narrativa literária. Enfim, é preciso reelaborar os procedimentos de leitura da ficção científica enquanto abordagem histórica, pois os discursos podem suprimir as próprias práticas e questões importantes através de um aporte “ficcionalizado” do real – que deve lembrar-se, é impossível atingir. Não é possível, claro, dizer que, ao contrário, todos autores se colocam contrários à ciência e ao progresso. No entanto, os traços que saltam como evidências de estruturas relacionais apontam maior ou menor aproximação em relação à tecnologia. Asimov apresenta-se novamente como prova: o autor não se coloca contrário à ciência em nenhum momento, sendo ele mesmo um físico estudioso e praticante. Porém, em sua famosa série de contos e histórias sobre a robótica, Asimov reúne sob alguns enunciados o que ficaria conhecido como “As três leis da robótica”, que regulam a permissividade dos construtos robóticos. A ação trai o escritor quando evidencia que, se a ciência não for acompanhada de leis e regulamentos, foge do controle – tanto que o primeiro enunciado, para exemplificar, postula que “um robô não pode ferir um ser humano ou, por inação, permitir que um ser humano sofra algum mal” – e pode oferecer um grande perigo⁶¹.

Mas esse lampejo um pouco mais geral em relação aos perigos da tecnologia logo seriam superados pela retomada de um velho amigo americano: *o american way of life*. Após um período de retração do crescimento econômico nos EUA e uma guerra assoladora que transformou o modo de vida americano, o país experimentou novamente um grande crescimento econômico com todas suas consequências. O surgimento de novas revistas de FC no final da década de 40 não é uma evidência desse efeito de expansão econômica, mas também não indica somente o esquecimento de um temor científico. Na “Figura 9” podemos

⁶¹ ASIMOV, Isaac. **I, Robot**. Nova Iorque: Gnome Press, 1950.

notar o sentido em que caminham as ilustrações nas revistas no período tardio da “*golden age*” – as ilustrações estão em ordem cronológica.

Na primeira ilustração, de Lawrence S. Stevens, duas mulheres vestidas com roupas espaciais enfrentam algum perigo oculto (que está, perspectivamente, na posição do leitor). Notemos, para essa e as próximas análises, o estilo das roupas. Aqui parecem usuais, com pouco tecido sobrando, mas o suficiente para oferecer o conforto e a praticidade que deve exigir uma missão espacial. Nas chamadas, a revista não oferece nenhum conteúdo que possa ser diretamente relacionado à personagens femininas. Ao contrário do que acontece nas duas capas seguintes. Elas foram ilustradas por Allen Anderson, e se remetem diretamente às novelas – com nomes estranhamente parecidos – “*Warrior-Maid of Mars*” e “*War-Maid of Mars*”.



Figura 9 – Capas das revistas *Super Science Stories* e *Planet Stories*. De cima para baixo e da esquerda para a direita: setembro de 1949; verão de 1920; maio de 1952; e novembro de 1953.

Antes de questionar-nos sobre o aparecimento de personagens mulheres em “destaque” – ao menos titular – na ficção científica, voltemos novamente o olhar para o *design* feminino. Na primeira ilustração, Allen Anderson manteve a figura sob um véu que faz transitá-la entre o sensual e uma espécie de liberdade sóbria. O véu, juntamente com o restante da roupa, permite uma movimentação ampla para o bom uso do escudo e da espada. Mas o que destaca da imagem é o cabelo da personagem, que remete à estética dos anos 50, diferindo completamente da personagem mais bem definida da ilustração de Stevens. Já na segunda capa, o visual clássico ressignificado na década de 50 aparece “glamourizado”, remetendo-se às estrelas de cinema dos anos 20. Mas é com a ilustração de Frank Kelly Freas, da edição de novembro de 1953 que a estética atribuída ao feminino na ficção científica aparece definitivamente: sapato de salto alto, um *collant* com decote fundo e ombreiras *avant garde*, cabelo de época e um toque violento destacado pelas luvas e armas tecnológicas.

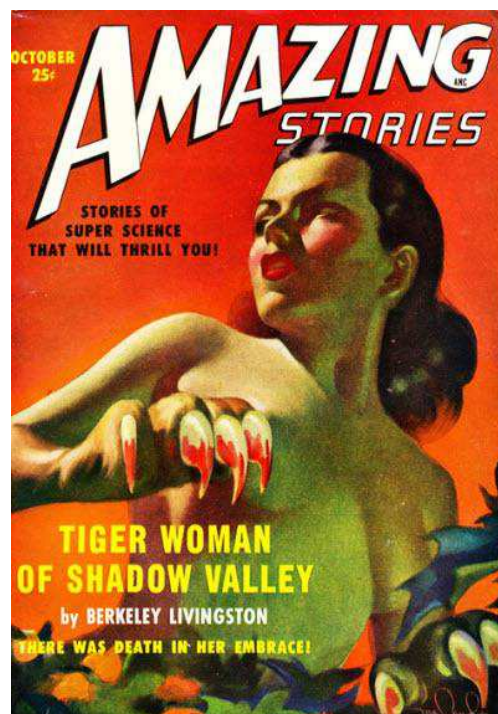


Figura 10 – Capa da *Amazing Stories* de outubro de 1949.

A falta de relação clara entre a ilustração de Freas e os textos destacados na capa não são mero detalhe. Juntamente com a atenção dada aos desenhos femininos, a questão da mulher na FC é digna de atenção. Se nas duas ilustrações de Allen Anderson os editores da *Planet Stories* deixaram evidente a ligação das ilustrações com as histórias publicadas, o conteúdo das narrativas não nos deixa enganar: a mulher sempre tem papel secundário,

quando não antagonico. Na “Figura 10”, uma capa da *Amazing Stories* ilustrada por Harold McCauley, apresenta mais fielmente a mulher da forma visada pelos autores de ficção científica: uma forma monstruosa, claramente aterrorizante. No entanto, não é o que o público espera, e isso é notado pelos editores e ilustradores. Não que o público da ficção científica quisesse, em meados do século XX, uma representação politicamente correta da mulher. Ao contrário, as capas da “Figura 9” representam melhor o que o público espera da figura da mulher na Ficção Científica: sensual e objetificada, em um papel secundário ou antagonico, e sutilmente perigosa. Essa espécie de atenção dada a alguns ditames do *american way of life* não são nem inconscientes nem inocentes: visam a venda. Tanto que as ilustrações se tornam cada vez mais frequentes e sexualizam o corpo feminino cada vez mais (“Figura 11”).



Figura 11 – Capas das revistas *Super Science Fiction* de abril de 1957, *Amazing Stories* de setembro de 1952 e *Planet Stories* de março de 1954.

Assim, as ilustrações das revistas de ficção científica, embora pouco explorada pelos estudiosos, oferecem uma narrativa que remete às questões colocadas pelos agentes sociais. Um futuro que insiste em se apresentar distante e que capta a maravilhosa tecnologia que um dia virá, mas que deve ser regulado para não ir na direção oposta e se perder, levando a humanidade. Tudo isso num âmbito de significação cultural que coloca os agentes em posição de atividade e passividade: a ficção científica sempre foi dominada por homens, brancos, heterossexuais firmando definitivamente um pretexto que sempre foi corrente: o poderio do homem.

Nesse sentido, as ilustrações da “Figura 11” sintetizam esse conteúdo, mas mais que isso, nos levam ao próximo passo: a década de 60 e o futuro que deu errado.

1.3. “*The future is now*”: a ficção científica é cinema

Este capítulo foi aberto com referências a dois filmes da década de 60: *Planet of the Apes* e *2001 – A space odyssey*. Sugeri um suspense em relação aos filmes, para que fosse possível voltar o olhar brevemente a uma narrativa mais alargada da ficção científica: não apenas a década de 60, nem somente filmes, mas a trajetória da FC enquanto uma narrativa fortemente visual, que se construiu imagetivamente desde os primórdios. No entanto, essa suspensão destes filmes não objetivava colocá-los no centro da análise, mas sim em outra parte dela, que mira dois filmes específicos de George Lucas: *THX 1138* e *Star Wars*, ambos da década de 70.

Os filmes aludidos no preâmbulo desse capítulo se situam próximos dos filmes de Lucas, especialmente de *THX*. Mas eles também se relacionam com a narrativa que organizei até aqui. No fim dos anos 50, as revistas de FC que se manteriam seriam aquelas bem estabelecidas e, como sempre, outras surgiram e desapareceriam com o tempo. Não houveram nem cinco títulos que se apresentaram posteriormente e que se mantiveram por períodos longos, como o fizeram *Amazing Stories*, *Astounding Science-Fiction* (que se torna *Analog*) e *Argosy* – a *Planet Stories* deixa de ser publicada em 1955. A literatura passou a dominar o cenário desde fins da década de 50, com novos escritores com pressupostos atraentes para a época, como Philip K. Dick, Alfred Bester e Ursula K. Leguin.

Enquanto isso, no cinema, a década de 50 é provavelmente o recorte periodal mais produtivo, com diversas adaptações de obras, especialmente H. G. Wells e Isaac Asimov

levadas a cabo muitas vezes por Roger Corman⁶². Na década de 60 as produções seguiram os moldes das revistas, especialmente da “*Golden age*”, o que era, de certa forma, inovador para o cinema de ficção científica. A maioria dos filmes tematizava a exploração espacial, frequentemente limitados a baixos orçamentos e raramente com atores com destaque. O filme “íalo-americano” *The last man on Earth* (1964), de Ubaldo Ragona e Sidney Salkow estrelado por Vincent Price é uma das poucas exceções. Duas outras são os filmes que mantive em suspense. Terminando logo essa suspensão, vejamos logo o que nos interessa em relação ao nosso objeto.

Qual a diferença os filmes de Schaffner e Kburick apresentam em relação às revistas que o tornam tão distintos e merecedores de destaque e suspense? Tentar responder essa questão muito objetivamente pode levar a um erro de julgamento, especialmente se mantiver em foco a proposta da análise de uma narrativa visual da ficção científica. Devo-me manter atento aos sentidos sócio-culturais engendrados pelas obras, como tenho feito, e também ao conteúdo das narrativas que as obras elencam. Sendo assim, várias imagens realizadas pelos filmes oferecem uma continuidade para aquela narrativa visual da FC, como a concretização mais ou menos humana do super-computador HAL 9000 – não esqueçamos que sua voz, embora sintética, imita a fonética humana – como já ofereciam ilustrações de revistas já na década de 30.

No entanto, o momento em que os filmes foram realizados oferecem o melhor simbolismo que a ficção científica poderia fornecer em 1968: a antecipação do futuro próximo. Além do filme de Kubrick ser belo e artístico pelas imagens produzidas, sua relação com uma “ciência-ficção” é mais bela ainda⁶³. Kubrick filmou, como Méliès, um pouso fictício do homem na Lua, o que ocorreria não-ficcionalmente no ano seguinte, em 1969 com a missão Apollo. E em seu perfeccionismo Kubrick chegou a contribuir para basear um dos mais controversos rumores da história da ciência: o de que o homem nunca pisou de fato na Lua. Recentemente o jornal britânico “*The Telegraph*” editou uma reportagem que desmentia boatos que circularam algum tempo atrás alegando que Kubrick havia se encontrado com engenheiros e astronautas da NASA, ou que havia frequentado campos de simulação da

⁶² SCHOEREDER, op. cit., pp. 236 – 260.

⁶³ Termo utilizado por Bruce Sterling para aludir aos avanços da ciência que poderiam se passar por mera ficção. STERLING, op. cit. p. 7.

empresa espacial em 1968⁶⁴. Esquecendo isso, o fato é que Kubrick, que construiu o filme juntamente com o escritor, físico e matemático Arthur C. Clarke – autor do conto *A sentinela*, de 1951, que inspirou o filme – se distancia dos autores e editores de ficção científica das revistas da década anterior, com sua visão dos ambientes cósmicos.

Mas o que tem a ver os filmes de Kubrick e Schaffner? – “Macacos?”. Nenhum dos filmes apresenta temporalidade fictícia. E ambos se passam num futuro hipotético. Embora o filme de Kubrick apresente um prelúdio – “A aurora do Homem” – o restante do filme se passa no futuro. E o mesmo ocorre com *The Planet of the apes*. Não há menção ao ano. Sabemos apenas que os personagens estão no futuro. E isso cobra uma explicação. Vejamos quando isso se tornou enigmático.

O homem do castelo alto é um romance de Philip K. Dick publicado em 1963. A história se passa em uma realidade alternativa no ano de 1962. O romance é uma distopia de muito tributária à ficção científica de Dick, e é uma boa evidência do problema temporal. Uma narrativa clara e bem escrita, com uma trama não tão clara assim, onde a Alemanha e o Japão teriam saído “vencedores” da Segunda Guerra Mundial, dividindo ao meio o território americano, como os Estados Unidos e a URSS haviam de fato feito com o território alemão. Embora a totalidade da obra de Dick tenha servido a um propósito verdadeiramente filosófico – o questionamento da realidade – não há como fugir da questão política levantada pelo autor. Sua contestação brilhante da condição social sob o regime da ordem mundial determinada genericamente pelo termo “Guerra Fria” evidencia as falhas nos sistemas ideológicos colocados sob os regimes de verdade estabelecidos em sua sociedade, o capitalismo por um lado e o comunismo “real” do outro. A proximidade com as questões observadas por P. K. Dick o coloca em agitação temporal, impossibilitando-o de refleti-las em seu próprio tempo, afinal, o futuro da ficção científica paradigmática dos anos 50 havia chegado.

No entanto, esse romance de Dick não serviu de modelo, nem mesmo ao próprio autor. O “universo” do autor é outro, com maior apelo científico. A maioria de suas narrativas se passa num futuro não muito distante, extremamente próximo a um evento nomeado “World War Terminus”, uma guerra nuclear que ocorre na Terra que causa uma destruição

⁶⁴ HAWKES, Rebecca. “Remember when Stanley Kubrick ‘faked the moon landings’?”. *The Telegraph*, Londres, 27 de janeiro de 2016. Disponível em <<<http://www.telegraph.co.uk/film/movie-news/stanley-kubrick-moon-landings-hoax-fake/>>>. Acesso em 10/10/2016 às 06:37.

parcial, mas avassaladora, comprometendo o bioma e as condições de vida no planeta. Em seu romance mais famoso – *Androides sonham com ovelhas elétricas?* – o ano original é 1992, um futuro 24 anos distante do momento de escrita. Não é, entretanto, uma relação profética que deve ser estabelecida pela questão. É novamente aquela forma de abordar o tempo pensado pelas formações sociais, as quais os autores também se inserem.

E é assim que devemos pensar os filmes de Schaffner e Kubrick. Em um primeiro momento, pela forma oferecida por Dick, o tempo é reformulado do passado ao presente: um futuro aberto e desconhecido, mediado pelos caminhos que podem ser tomados pelos agentes do poder – é interessante notar que aqui a questão da guerra coloca a questão da tecnologia e do progresso. Mas Dick também oferece outra visão, a de um futuro próximo, no qual já não há saída para a humanidade na Terra. O mesmo ocorre em *Planet of the apes*, afinal, como Taylor descobre, o planeta em que ele pousou após ter passado 18 meses viajando em animação suspensa numa nave é a própria Terra, num futuro não mencionado. A nova elaboração da temporalidade é emblemática, pois ausente, como em *2001: A space odyssey*. A omissão do futuro remete fortemente à incerteza da enunciação do próprio futuro da humanidade. É uma artimanha utilizada frequentemente na ficção científica para ausentar o autor da “predição”. Mas Clarke é um futurista clássico, e não deve ser esquecido nem minimizado na produção de Kubrick. Na década de 80, o autor publicaria *Um dia na vida do século XXI*, no qual faz previsões em relação ao cotidiano da humanidade.

Mas algo nesse futuro atemporal acontece, e isso é digno de atenção. Em *Planet of the apes*, como foi melhor dito nas palavras do Dr. Zaius, o homem fez guerra e se destruiu. Opostamente, em *2001*, o homem conhece uma fonte quase mística de inteligência e conhecimento que o leva às grandes descobertas científicas e tecnológicas que o direcionam à viagem espacial no último nível, explorando planetas distantes. Lembremos duas tecnologias chave que tornam as conquistas do homem possíveis e que o levam ao próximo nível da evolução: a arma e HAL. Um osso transforma o macaco no homem através de seu uso bélico – uma formulação colocada também por Schaffner, aludindo à diferença entre os macacos e os homens como a inexistência da violência entre os primeiros. Já HAL é uma das maiores criações humanas, a ciência quintessencial. E como é fruto do homem, é destruidor e segue suas vontades próprias. HAL mata um astronauta para atingir seus objetivos definidos pelo próprio homem. HAL elimina as dúvidas de Asimov em relação aos robôs. É HAL quem

nos diz claramente que o futuro chegou, e não o queremos. E assim, esquecemos de vez Buck Rogers.

Ou não: é com um *teaser* do seriado de Buck Rogers que foi à televisão nos anos 40 que George Lucas abre *THX 1138*. Mas em *THX* Lucas não estabelece outras relações com a história do herói. Essa referência, embora pareça solta, afilia o filme de Lucas à ficção científica antes mesmo de iniciar-se. Mas assim que as imagens produzidas por Lucas preenchem a tela, Buck Rogers é mandado para seu futuro distante. A narrativa de *THX* se passa em algum momento supõe-se futuro, em uma sociedade que vive no subterrâneo. Os seres humanos são condicionados a um comportamento submisso, além de possuírem cabelos raspados independentemente do sexo e recebem códigos de identificação, ao contrário de nomes. Existem indivíduos “fabricados”, nessa sociedade. A organização é hierárquica e faz parecer ser quase anárquica de certa forma, pois a autoridade é descaracterizada. No entanto, o controle corporal e mental é exercido através de mecanismos tecnológicos e religiosos. Os trabalhadores são obrigados a ingerirem drogas diariamente, que minam a capacidade de pensamento. Enfim, qualquer semelhança com uma mistura de *Admirável Mundo Novo*, 1984 e *Androides sonham com ovelhas elétricas?* não é mera coincidência.



Figura 12 – Fotogramas retirados de *THX 1138*

Também não é coincidência a semelhança existente entre os fotogramas da “Figura 12” com duas das ilustrações da “Figura 11”. George Lucas, como já deve ter ficado claro, é fã de ficção científica, e carregou seu filme com significados adquiridos e assimilados enquanto leitor de revistas e livros de FC. Mas Lucas também apresenta novidade, possivelmente até demais, o que contribui para justificar o fracasso do filme, que além de tudo, foi boicotado pelo estúdio – Warner Bros. – após uma disputa acerca do controle da produção e dos cortes do filme (em resumo: Coppola havia sugerido à Warner que deixassem o filme como Lucas queria). O filme, embora tenha sequências com planos extremamente pequenos se justapondo, é lento e grande. Os cortes não seguem padrões e a imagem é demasiado clara

em relação aos filmes de ficção científica da época. A distopia de Lucas segue o modelo narrativo de Aldous Huxley em *Admirável Mundo Novo* e coloca o personagem principal – homônimo do título do filme – em uma fuga da distopia. Em relação à mulher, a novidade é que embora Lucas tenha dado pouca importância à companheira de THX no filme – em termos de espaço narrativo – a ação que leva ao desencadear dos fatos do filme é executada por uma mulher, ou por um indivíduo do sexo feminino – LUH 3417 – nos termos do filme. LUH oferece resistência aos controles opressores da sociedade em que vive, e induz THX a não ingerir suas drogas, o que faz com que ele se rebelde e fuja.

THX também tem alguma relação com um sucesso literário da ficção científica: *A mão esquerda da escuridão*, de Ursula K. Le Guin. Especificamente em relação à ausência de sexualidade biológica. No romance de Le Guin, os personagens são destituídos de sexo, sendo dotados sexualmente apenas em um curto período mensal, chamado “kemmer”. Em *THX* o amor é condenado, e o sexo é desencorajado. A energia despendida pelo sexo resulta em quantidade de energia perdida para o trabalho, tendo os indivíduos formas pouco dispendiosas de extravasar a libido. Visualmente, com a opção de Lucas de limpar todos os pelos corporais que ficam expostos dos atores, a identidade visual sexual é pouco evidente. Tomadas com nu tem uma frequência acima do comum.

Enfim, George Lucas oferece uma visão de um “futuro” tecnológico em que a ciência é usada para fins maléficos, especialmente para a tirania numa clássica tecnocracia distópica, mas possivelmente uma das primeiras do cinema – se não a primeira. Aqui, devemos nos ater rapidamente que seja ao final, pois existem certos elementos frequentemente desconsiderados pela crítica em relação às distopias: a capacidade de ação para reverter a situação e o final. O elemento político é o que deve falar mais alto numa narrativa distópica, e os meios de ação devem ser sempre levados em conta: as piores distopias não oferecem saída – o tema será retomado em breve, no segundo capítulo. O elemento narrativo, assim, deve fornecer pistas sobre as questões políticas. No final de *1984*, Winston Smith se vê novamente controlado pelo Grande Irmão, com nova identidade. Especialmente, no caso de Smith, ainda há um elemento irônico: o processo de “morte” de W. Smith – apenas em questões de registro – é semelhante ao processo que a personagem exercia no Ministério da Verdade. Smith apagava e reformulava registros em jornais que pudessem contradizer a situação que o Partido desejava tornar “verdade”. Após sua tentativa frustrada de fuga, Smith é capturado e metaforicamente “morto”: o nome W. Smith é substituído e o homem é

reinserido na sociedade. Não há saída para o personagem principal do romance – e diga-se, não há para nenhum outro personagem no romance, senão a morte.

Em *THX*, o personagem principal de fato foge. Como foi notado, há margem para ação, que deve ser observado também, é severamente punida. Há todo um aparato para evitar o pensamento e a ação, e ainda são previstos meios de punição não exemplar para qualquer desobediente. Não exemplar, pois pior, passa a ideia de que não existe ação para os indivíduos que se mantêm controlados. E enfim, quando foge para a superfície, *THX* se vê diante de um enorme pôr-do-sol desolador, que não oferece nada ao protagonista (“Figura 13”).



Figura 13 – Fotograma da cena final de *THX 1138*.

Se *THX* fugiu para um lugar nenhum desolador, o próximo filme de FC de George Lucas é em si uma fuga. Em 1977, quem foi ao cinema assistir *Star Wars* viu algo completamente diferente de qualquer pessoa que tenha visto *THX 1138*. Enquanto o primeiro filme de Lucas foi um fracasso, *Star Wars* foi o maior sucesso à sua época. Normalmente, *THX 1138* e *Star Wars* estão inseridos num movimento cinematográfico conhecido como *New Hollywood*, conquanto seja polêmica até mesmo a existência do movimento. Aceitando-o como algo dado, nesse primeiro momento, há de se contrapor os dois filmes nesse contexto: *THX 1138* foi de fato uma obra independente, levada a cabo por George Lucas e Francis Ford Coppola e em oposição aos padrões de produção dos grandes estúdios. *Star Wars* também o foi, em certa medida. Mas Lucas não queria jogar um projeto de anos fora: entrou na onda da Fox e fez seu produto. De *THX 1138* a *Star Wars*, Lucas amadureceu e buscou seu lugar ao Sol.

Mas, por enquanto, deixemos os desdobramentos destas questões para os capítulos seguintes. Agora devemos terminar a construção da narrativa visual da ficção científica ao

longo do século XX. Pois as referências imagéticas que Lucas usou em *Star Wars* se tornaram famosas, como a fixação do diretor pelos filmes de Akira Kurosawa. No entanto, o que nos importa são as reelaborações próprias da FC, o que nos remete a Protazanov e Lang (“Figura 14” e “Figura 15”).

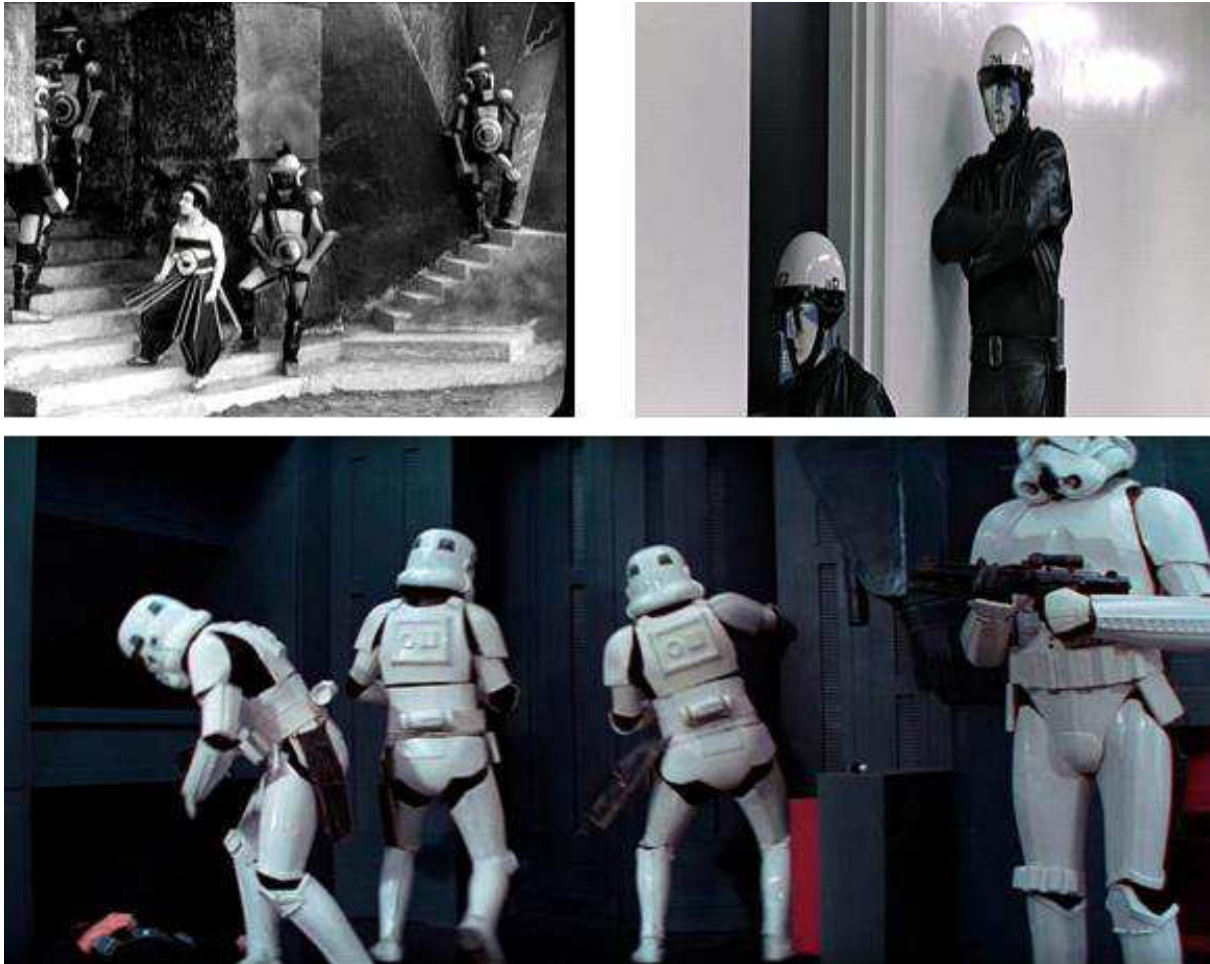


Figura 14 – Fotogramas dos filmes *Aelita*, *THX 1138* e *Star Wars* respectivamente.

Na “Figura 14” notamos vários *designs* de guardas. No fotograma de *Aelita*, os guardas se equipam com uma espécie de armadura e capacete. Em *THX* o corpo policial é formado por constructos, ou seja, robôs que podem ser controlados remotamente. Embora não possuam armadura, a face demonstra tratar de um robô com cobertura feita de material metálico e supostamente resistente. E a evolução final e mais famosa de soldados espaciais presente no último fotograma: os *stormtroopers* de George Lucas. São, como em *Aelita*, indivíduos orgânicos utilizando armadura completa e armas *laser*. A referência não é direta, mas ela pode ser estabelecida. A verdade é que Lucas sempre teve interesse em soldados espaciais – uma professora de George Lucas relata ao biógrafo do diretor episódios frequentes em que o jovem Lucas desenhava soldados espaciais nas aulas de artes. Chris Taylor aponta também que Lucas

pediu a um artista inglês para desenhar as roupas para os filmes, baseando-se apenas numa descrição verbal dada pelo diretor. Taylor faz ainda uma espécie de biografia breve do diretor, levantando referências que o diretor acumulou na infância e adolescência nas revistas e programas de TV de ficção científica, como *Flash Gordon* e *Buck Rogers* entre outros⁶⁵.

Uma referência, no entanto, que não poderia ser mais direta, é o desenho do personagem C-3PO (“Figura 15”). O desenho do robô de Lucas é basicamente o mesmo do Homem Máquina de Fritz Lang. George Lucas sempre apontou a referência como verdadeira, mas negar seria no mínimo abusivo por parte do diretor.

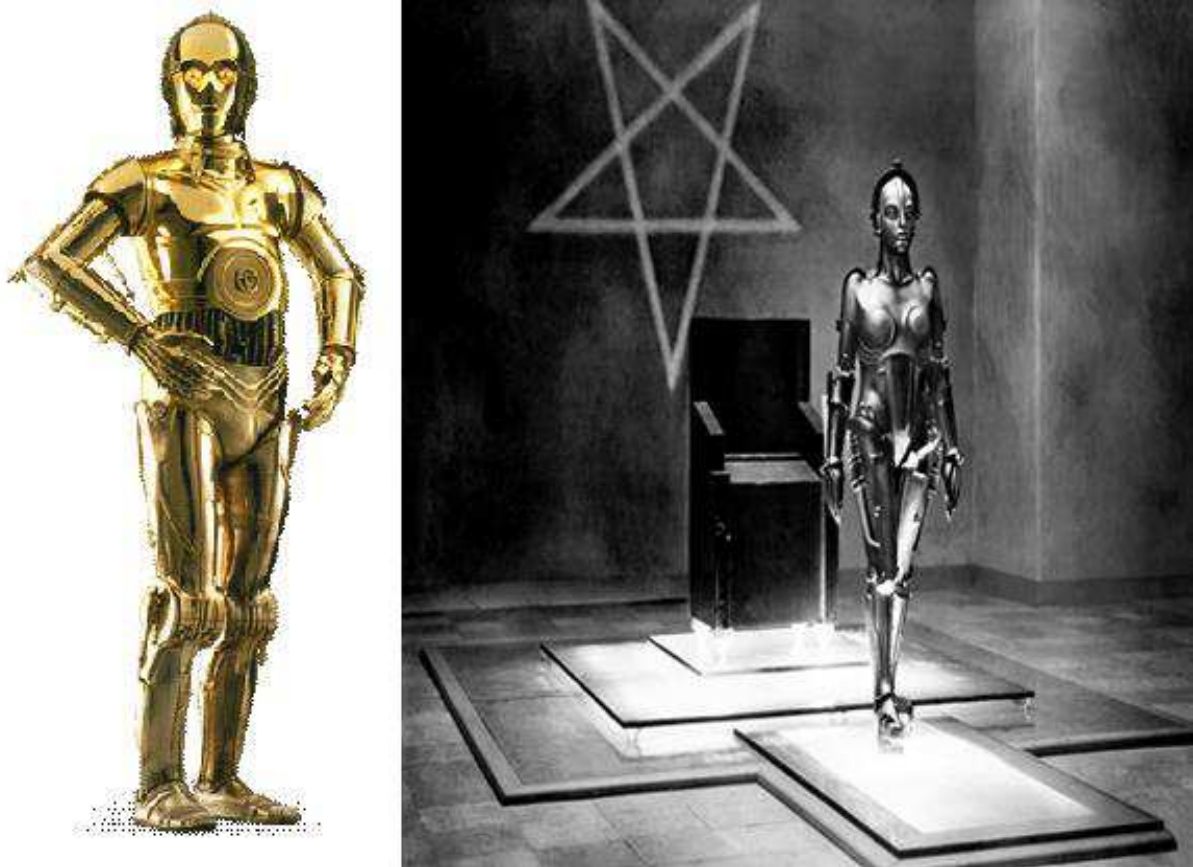


Figura 15 – C-3PO de George Lucas e *Maschinenmensch* de Fritz Lang.

A atitude de Lucas em relação às suas apropriações é bem-vinda e uma espécie de paradigma indiciário apontado apenas aqui – não que ele seja o único a fazê-lo. No entanto, pouco se explorou essa trajetória de referências visuais na ficção científica, justamente esse gênero narrativo fortemente visual. Como é possível notar, a reincidência de padrões visuais conta uma “história”. O *design* de C-3PO semelhante ao do *Maschinenmensch* pressupõe um elemento de identificação. Um observador poderia suspeitar que a trajetória dos personagens

⁶⁵ TAYLOR, op. cit. **Como Star Wars conquistou o universo**. São Paulo: Aleph, 2015.

fosse parecida. Ao assistir o filme notaria que essa observação é errônea. E há um motivo para a “Figura 14” ter sido posta por último: é que as imagens, embora possam ser semelhantes, contam histórias diferentes. Como qualquer objeto cultural. Não existe ímpeto criativo, apenas apropriação, assimilação, ressignificação. Um objeto pode contar uma história semelhante a um objeto replicante. Mas também pode dizer coisa totalmente diferente. É possível, no entanto, questioná-lo acerca de sua significação a partir do que o originou, pois as operações culturais têm motivos estratégicos enraizados em sua historicidade.

O objeto que Lucas escolheu para apropriar e ressignificar de Lang foi um desenho de robô. Motivo? Testemos: a incidência do robô na ficção científica normalmente apontava um comportamento como o robô de Fritz Lang, oposto ao homem, embora fruto de sua criação. Mas o caso de C-3PO indica uma direção completamente diferente: é possivelmente um dos robôs mais adorados e lembrados da história do cinema. Não podemos, apenas com essas informações, entender então a contraposição entre o robô de Lucas e de Lang. E é exatamente por isso que propus este exercício de pensar, refletir e organizar uma breve visualidade da narrativa da ficção científica, ou melhor, busquei uma narrativa visual da ficção científica. A resposta de C-3PO também faz parte dessa narrativa: um filme de 1972, pouco lembrado, *Silent Running*, do mago dos efeitos especiais de *2001: A space odyssey* e estreante como diretor, Douglas Trumbull, ídolo declarado de George Lucas. Em uma palavra, Trumbull faz em *Silent Running* uma narrativa quase eco-ativista, contrapondo a bestialidade humana em seu descaso com a Terra com a programação que um cientista – preocupado com os rumos que a vida na Terra caminha – executa em três robôs serviçais. Ao final, os robôs estão tão condicionados e determinados a salvar a última estufa ambiental que existe que a audiência cria empatia com os robôs. George Lucas fez o possível e o impossível para contratar Trumbull para a equipe de efeitos visuais de *Star Wars*. Conseguiu apenas um operador de fotografia, John Dykstra, que seria responsável pela adaptação do modelo de filmagem de maquetes – algo lembra Lang? – revolucionário que faria impressionante a abertura de *Star Wars*, conhecido como Dykstraflex. De Trumbull, Lucas não queria apenas a receita para os carismáticos robôs, mas também a receita para efeitos especiais capazes de deixar de boca aberta os frequentadores de cinema do mundo todo. Em resumo, ele conseguiu isso com a dupla C-3PO e R2-D2 – que visualmente é muito semelhante aos robôs de Trumbull – e com Dykstra e sua bugiganga de filmagens.

Esse fato foi utilizado para mostrar os dois lados da análise empreendida neste capítulo. Por um lado, ela se demonstrou suficiente para revelar os anseios em relação à ciência e ao futuro dos atuantes no meio da ficção científica – escritores, editores, ilustradores e leitores. Por outro, ela se demonstrou incapaz de demonstrar por si só as relações elencadas por elementos surpresa – que conduziriam ao erro de supor um gênio criativo em George Lucas ou qualquer outro indivíduo. Lembremos que situar a referência visual de R2-D2 nos robôs de Trumbull apenas deslocaria a questão de Lucas para Trumbull. Evidentemente que Trumbull não criou robôs empáticos, mas acabou recebendo-os de um público que também temia por um fim catastrófico posto nos limites de um futuro cada vez mais próximo. Poderíamos lembrar, entre outros títulos, do famoso *Soylent Green* e a célebre frase horrorizada de seu protagonista ao descobrir que o alimento padrão dos humanos num futuro próximo é carne humana - “Soylent Green is human!”, ou o futuro pós-apocalíptico de *Mad Max*, decorrente da exploração exaustiva do Petróleo – recém-descoberto como um combustível-fóssil de fonte esgotável. Notamos então, para finalizar, que entre um período próximo a 1968 e 1984, a ficção científica experimentou o cinema. Ou melhor: o cinema entrou de cabeça na ficção científica, explorando temáticas que causavam comoção e preocupação com o mundo em que vivemos. E ao contrário do que se viu nos anos 50, tudo estava sendo feito agora por cineastas ou especialmente para cineastas: boa parte dos filmes do período eram roteiros originais. Nada de subsidiário da literatura: a ficção científica era cinema. E o caso Arthur C. Clarke, ao contrário do que pode parecer, dá vazão à continência que a literatura à época oferecia ao cinema de FC: essa foi a fórmula de sucesso que fez *Star Wars* um clássico *pop* e *Blade Runner* um, ao contrário, clássico *cult*.

FICÇÃO CIENTÍFICA: A “FICÇÃO DO TEMPO”⁶⁶

Podemos ir embora... e viver na superestrutura. Só falta um turno para você, certo?

LUH 3417, THX 1138.

LUH 3417 e THX 1138 são dois sujeitos de uma sociedade tecnocrática que se apaixonam onde o amor é o pior crime. Sujeitos: não parece haver ação para quem vive nessa sociedade; estão sujeitos às determinações de um governo autoritário, que recorre a aparatos técnicos para controlar os cidadãos. LUH parece nutrir alguma esperança e em sua fala elucida um conceito carregado de poder ideológico. Esse parece ser um momento crucial na película de 1971 de George Lucas, e entender o poder dessa passagem requer algumas paradas em locais interessantes.

Não será objetivo entender LUH e sua esperança unicamente, deve ficar claro isso. Refletir o que a frase suscita ajuda, no entanto, a pontuar questões importantes de várias formas. George Lucas evoca na frase que aqui serve de epígrafe uma grande gama de temáticas interessantes para avançar naquela tentativa de esboçar um parâmetro visual para a ficção científica, adicionando aí alguns aliados ideológicos. Quanto mais se avança no século XX, mais torna aberta a desconfiança com a tecnologia, e logo se apercebem e problematizam as formas e usos que os governos podem se apropriar da ciência. Na década de 60 Foucault se interessa pela questão, partindo de uma desilusão que o faz refletir sobre regimes de verdade estabelecidos por discursos de cientistas e especialistas⁶⁷.

Mais tarde, Foucault aprofundaria a questão das tecnologias de controle, especialmente com os conceitos de “biopolítica” e “biopoder” no primeiro tomo de *História da Sexualidade*⁶⁸. Para o filósofo, uma série de instituições podem ser capazes de exercer controle sobre diversas áreas da vida social, determinando comportamentos entre normais e patológicos, estabelecendo ainda meios de correção “que não são meios de punição, mas meios de transformação dos indivíduos”⁶⁹. Consoante, a mais famosa obra de Anthony

⁶⁶ Referência ao título do livro de Munis Sodré *A ficção do tempo: análise da narrativa de Science-Fiction* (1973).

⁶⁷ FOUCAULT, Michel. *A ordem do discurso*. São Paulo: Loyola, 2006.

⁶⁸ Id. *História da Sexualidade*. São Paulo: Paz e Terra, 2014.

⁶⁹ FERNANDES, Daneil; RESMINI, Gabriela. “Biopoder”. *E-Pisco*. Disponível em <<<http://www.ufrgs.br/e-psico/subjetivacao/espaco/biopolitica.html>>>. Acesso em 10/10/2016 às 07:12.

Burgess, *A Clockwork Orange* (*Laranja Mecânica*) abordaria questões semelhantes, publicada em 1962 – na mesma época em que Foucault desenvolvia suas pesquisas sobre a loucura.

No entanto, essa obra de Burgess se tornou muito famosa quando o diretor Stanley Kubrick a adaptou para o cinema, em 1971. De fato, na versão original de Burgess, o questionamento acerca de supostos biopoderes é mais bem explorada, com questionamentos agonizantes de Alex, um anti-herói clássico diagnosticado com sociopatia. Durante seu tratamento, Alex se questiona diversas vezes sobre a liberdade que o homem tem de escolher entre o bem e o mal – “Será que um homem que escolhe o mal não é talvez melhor que aquele que teve o bem imposto a si?”⁷⁰ – e incapacidade dos indivíduos de se libertarem de paradigmas impostos por forças onipresentes.

Burgess lamenta que, no filme, uma exaltação da violência gratuita e exacerbada – que o próprio Burgess havia chamado de “ultraviolência” – tenha se tornado o foco da exploração de Kubrick⁷¹. Mas uma das questões mais interessantes levantadas pela diferença entre as duas obras é muito pouco debatida de forma histórica: a supressão do último capítulo esperançoso do livro de Burgess na adaptação de Kubrick.

Na versão inglesa publicada em 1962, após a grande epopeia de Alex para ser reintegrado de forma normalizada na sociedade – os mais otimistas diriam até mesmo curado – o autor do livro permite uma redenção nos moldes cristão clássico para seu protagonista. Alex se encontra com uma garota num *pub* em Londres e tem desejos de seguir padrões tradicionalistas – em outras palavras: se casar e ter filhos. Certo modo, seu fim é imposto, mas Alex nunca hesitou em aceita-lo expressivamente. A personagem finaliza com harmonia, no velho estilo romântico burguês.

Kubrick, ao transpor o romance para o cinema, deixa de lado essa parte final redentora de Alex. É que até 1976, a versão americana do livro suprimiu o último capítulo da versão original inglesa, e Kubrick defende que não conhecia a versão original mesmo quando terminou de filmar a adaptação – e alegou também que não filmaria a versão original se a conhecesse. O que interessa nessa apropriação de uma obra literária pelo cinema é que o filme de Kubrick é possivelmente mais conhecido que o livro de Burgess. E mais ainda, é a forma aberta, mas sem esperança que o filme termina. Alex, como no livro, aceita o

⁷⁰ LARANJA Mecânica. Direção: Stanley Kubrick. Warner Bros. EUA, 1971. 136 min., son., color., 35mm.

⁷¹ BURGESS, Anthony. “Laranjas Mecânicas”. In: _____. 1985. Porto Alegre: L&PM, 1980, pp. 84-96.

tratamento através da Técnica Ludovico e acredita estar curado. No entanto, na última cena quando a audiência “vê” o que se passa na mente de Alex, percebemos apenas uma aceitação mútua entre sociedade e indivíduo das normalizações: Alex não tem cura, pois acredita que está normalizado, enquanto o corte final ainda deixa em choque o que Alex entende por “normal” (“Figura 16”).



Figura 16 – Fotogramas retirados dos momentos finais de *A clockwork orange*.

Os fotogramas da “Figura 16” foram retirados dos momentos finais da película de Kubrick. Na primeira, uma câmera subjetiva permite à audiência ver os jornalistas invadirem o quarto de Alex sob o ponto de vista do próprio protagonista. Enquanto os repórteres tiram fotos do sociopata que foi aparentemente “curado”, Kubrick faz um *close* em Alex com uma expressão orgásmica (“Figura 17”). Em seguida, corta para o fotograma da direita, onde Alex está deitado sobre a neve fazendo sexo monogâmico e consentido – até então, na película, Alex havia feito sexo apenas sem consentimento e/ou bígamo – enquanto os fotógrafos, agora trajados como aristocratas, assistem e aplaudem a normalização de Alex. Os cortes evidenciam que o que se passa nessa cena final é um lapso mental de Alex para o que ele julga “normal”, mas para a audiência, dificilmente isso é um padrão de comportamento normal.



Figura 17 – Fotograma retirado de *A clockwork orange*.

Assim, Kubrick termina seu filme, deixando em aberto o futuro de Alex. Mas não devemos esperar muito, uma vez que toda história de Alex não o faz se liberar ou se conformar com seus problemas em relação à sociedade. Na verdade, para Alex que foi controlado porém não normalizado plenamente, pode haver uma saída menos opressiva. No entanto, para a sociedade, Alex não representa a salvação das patologias psicossociais a menos que se aceite como um acordo silencioso que o Alex não ultrapasse os limites e exerça o que na narrativa é comumente chamado de “boa e velha ultraviolência”. Quer dizer, não deve haver muita esperança nem para Alex, que não pode se fazer livremente mas também não se transforma completamente, nem para a sociedade que não consegue se livrar das anomalias através de um rígido sistema de controle que é na verdade imposto a todos e a todo momento.

Certamente, outras interpretações do filme são possíveis. Seu pessimismo, no entanto, é um dos fundamentos pela preferência da audiência americana pela película ao romance de Burgess. A exaltação de uma espécie de desespero político e social se tornaram uma chave da cultura americana nos anos 70⁷². Assim, o filme de Kubrick, consoante com o sentimento dos espectadores, surge como uma grande referência artística que dá vazão a esse pessimismo.

Pensar essa diferença entre a obra original de Burgess e a adaptação cinematográfica de Kubrick permite perceber como evidência que o pessimismo, ou ao menos o abandono do otimismo tradicional dos finais felizes, agradava aos espectadores. Essa é uma das evidências que explorarei aqui. A teoria, é de que os filmes do período, especialmente de ficção científica, superaram os finais felizes e os trocaram por finais menos determinados, com menos “viveram felizes para sempre”, e que isso deve fazer parte da desilusão, especialmente política, que invadiu a cultura americana nos fins dos anos 60 e se figurou até fins dos anos 70.

2.1. A era das distopias

Em primeiro lugar, certamente é preciso refletir sobre esse pessimismo, uma vez que Edward Berkowitz, por exemplo, alega mesmo que “os otimistas anos 60 deram lugar aos pessimistas anos 70”⁷³. No entanto, em seguida o autor lembra que mesmo que os anos 70 sejam lembrados como um período de pessimismo, para muitos grupos minoritários a época

⁷² BERKOWITZ, Edward D. **Something happened**: a political and cultural overview of the seventies. Nova Iorque; Chichester: Columbia University Press, 2006, pp. 2-4.

⁷³ Ibid., p. 7.

foi de esperança quando algumas vitórias foram conquistadas⁷⁴. Produtores de filmes, brancos e recém-saídos de universidades privadas, não são exatamente o tipo de sujeitos que se concebem como minorias sociais. Seria interessante também anotarmos dados sobre a audiência de filmes logo no início da década de 70. Um estudo da Motion Picture Association of America (MPAA) publicado em 2014, aponta que mesmo em 2013, quando houve um aumento considerável da audiência negra nos cinemas, 12% dos cinéfilos⁷⁵ eram afro-americanos – a pesquisa indica que 12% da população americana é negra. Em 2012 esse valor havia sido de 11%. Já em relação aos frequentadores por gênero, o mesmo estudo indica que a maioria dos frequentadores é mulher⁷⁶.

O diretor da MPAA, Chris Dodd, relacionou o aumento dos frequentadores afro-americanos ao aparecimento de mais filmes com temáticas raciais de forma crítica, como *12 Years a Slave* (12 anos de escravidão)⁷⁷. Enquanto isso, continua a ser questionado a frequência de personagens femininas com importância e destaque, uma vez que o maior público por gênero inclusive é feminino. Extrapolar ainda esse tipo de debate para os anos 70 possivelmente tornam o quadro ainda mais grave.

No entanto, como indicou Berkowitz, é nos anos 70 que algumas conquistas dos grupos minoritários são efetuadas. Assim, o surgimento do *blaxploitation* – amálgama com as palavras *black* e *exploitation* (exploração) – com diretores negros, como Gordon Parks e Melvin Van Peebles, parecem fazer parte de uma conquista de espaço do afro-americano em áreas que antes eram reservadas aos brancos. Ainda assim, a primeira mulher a ganhar um Oscar como diretora, foi Kathryn Bigelow, por *Hurt Locker* (Guerra ao Terror), em 2010. Nenhum diretor negro nunca venceu o Oscar, tendo havido apenas três indicações, em 1991 (John Singleton), em 2009 (Lee Daniels) e em 2013 (Steve McQueen por *12 Years a Slave*).

Assim, é possível presumir que a grande audiência de filmes feitos por homens brancos de classe média nos anos 70 nos Estados Unidos não eram considerados minorias, e muito possivelmente experimentaram o período através de uma visão negativa do mundo em que viviam. Berkowitz chamou isso de “crise de competência”, quando ficou ultrapassada a ideia

⁷⁴ BERKOWITZ, Edward D. op. cit., loc. cit.

⁷⁵ Para o estudo, considera-se “cinéfilo” (“moviegoer”) aquele que frequenta o cinema mais de uma vez ao mês.

⁷⁶ MOTION PICTURE ASSOSSIATION OF AMERICAN. **Theatrical Market Statistics**. [s.l.], 2012. Id., 2013.

⁷⁷ MCCLINTOCK, Pamela. “CinemaCon: african-american moviegoers increase for first time since 2009. *Hollywood Reporter*, 2014. Disponível em <<<http://www.hollywoodreporter.com/news/cinemacon-african-american-moviegoers-increase-691170>>>. Acessado em 10/10/2016 às 07:37.

de que as especializações e profissionalizações seriam eficazes para enfrentar todos os problemas que a sociedade poderia encontrar⁷⁸.

Escrevendo em 1969, Theodore Roszack teorizava sobre o que ele chamou de “contracultura” (1972). Essa contracultura seria composta em sua maioria por jovens universitários e recém-egressos do ensino superior, além de minorias mais localizadas em determinados grupos do movimento negro e feminista, entre outros. Esses jovens – beneficiados por diversas mudanças no estilo de vida, especialmente da classe média americana – encontravam-se num estado de inconformidade com as regras tradicionais de um regime que frequentemente foi identificado como “tecnocrático”, “[...][onde] tudo aspira a tornar-se puramente técnico, objeto de atenção profissional. Por conseguinte, a tecnocracia é o regime de especialistas – ou daqueles que podem empregar os especialistas”⁷⁹.

Embora diversos movimentos tenham sido considerados “contraculturais” nos fins dos anos 60, os principais expoentes eram jovens da classe média das universidades, que fundaram o movimento mais conhecido, o Students for a Democratic Society (SDS). Além disso, muitos desses estudantes estavam em frequente contato com as reflexões de professores como Herbert Marcuse, que lecionava em algumas universidades nos Estados Unidos à época – Columbia, Harvard, Brandeis e Universidade da Califórnia –, afiliando o movimento estudantil a um novo paradigma de ativismo e filosofia que crescia nos anos 60, a *New Left*, que renovava as teorias marxistas em aspectos que foram consideradas frágeis ao longo do tempo. As ideias de Marcuse entre os jovens nos anos 60, principalmente nas universidades, tiveram ampla circulação e certamente foram grandemente debatidas. Assim, tudo indica que *Eros e Civilização* de Herbert Marcuse tenha sido uma grande referência não somente para George Lucas, como também para grande parte dos estudantes e intelectuais dos Estados Unidos nos anos 50 e 60. Duas de suas grandes obras que contestam a relação entre o progresso e a tecnologia ou a relação entre o homem e a natureza no ambiente do capitalismo pós-industrial foram escritas entre 1955 e 1964 – uma delas é justamente *Eros e Civilização*, e a outra *O homem unidimensional*⁸⁰. Marcuse explora a decadência das formas

⁷⁸ BERKOWITZ, op. cit., p. 6.

⁷⁹ ROSZACK, Theodore. “Os filhos da tecnocracia”. In: _____. **A contracultura**. Petrópolis: Vozes, 1972, p. 20.

⁸⁰ FEENBERG, Andrew. “Marcuse or Habermas: Two critiques of technology”. **Inquiry**, vol. 39, num. 1, 1996, pp. 45-70.

como a “sociedade industrial avançada”⁸¹ relaciona com o avanço do capitalismo sobre o controle do corpo e da mente e propõe uma nova relação social com também uma nova ciência, menos opressora e menos reguladora⁸².

Sendo assim, havia um novo espaço para a crítica aos discursos opressores produzidos por especialistas e profissionais de determinadas áreas que exerciam controle sobre os corpos sociais na sociedade americana. No cinema, isso aconteceu muitas vezes através da ficção científica. Cineastas egressos de universidades nos anos 60 se tornariam famosos e explorariam diversas vezes temáticas abordadas pelos movimentos sociais dos anos 60, ecoando as vozes descontentes da contracultura. Muitos desses cineastas ficaram conhecidos como os “malcriados do cinema” – *movie brats* originalmente⁸³.

Traçar um breve histórico de alguns desses cineastas não é das tarefas mais difíceis: muitos deles trabalharam como atores, diretores ou produtores de Roger Corman, um dos principais cineastas dos anos 50 e 60⁸⁴. Muitos desses diretores produziram filmes durante o período conhecido como *New Hollywood* (1967–1976)⁸⁵. Será importante analisar as relações que esses diretores estabeleceram no âmbito industrial – e algumas vezes pessoal – entre eles. Alguns tiveram origens comuns, vindos das mesmas universidades, ou sob a orientação de Roger Corman ou outros produtores. Muitos fizeram circular entre eles atores, atrizes, roteiristas e membros da equipe de produção. E mais fundamentalmente, se apropriaram de imagens que faziam parte do léxico imagético da grande cultura do filme americana, quer por estarem produzindo no mesmo período, quer por compartilharem visões compatíveis de mundo.

Começarei retomando um diretor que citei aqui diversas vezes, e que normalmente não ficou inserido no grupo dos “malcriados” e é frequentemente esquecido como diretor durante a *New Hollywood*. Stanley Kubrick produzia durante o mesmo período que diretores como George Lucas, Steven Spielberg e Francis F. Coppola. Além disso, embora de forma não absolutamente clara, nos filmes de Kubrick é possível notar uma crítica consoante àquela feita

⁸¹ MARCUSE, Herbert. **O homem unidimensional**. São Paulo: Edipro, 2015.

⁸² FEENBERG, op. cit.

⁸³ KROON, Richard W. “Movie Brats”. In: _____. **A/V A to Z: na encyclopedic dictionary of media, entertainment and other audiovisual terms**. Jefferson: McFarland, 2014, p. 433.

⁸⁴ DIRKS, Tim. “The history of the films: the 1970s”. **Filmsite**. Disponível em <<<http://www.filmsite.org/70sintro.html>>>. Acesso em 29/09/2016 às 10:23.

⁸⁵ Utilizo aqui o termo como referência a um período – e não a um grupo seletivo de diretores e filmes – como indicou KRÄMER, Peter. **The New Hollywood: from Bonnie and Clyde to Star Wars**. Nova Iorque; Chichester: Columbia University Press, 2005, p. 2.

pela contracultura. Já discorri sobre o assunto de maneira geral no capítulo anterior em relação a *2001: a Space Odyssey*. Fiz também, há pouco, uma breve análise da cena final de *Clockwork Orange*. Há, entre os dois filmes, uma cena-imagem emblemática que deve ser melhor observada (“Figura 18”).



Figura 18 – Fotogramas tirados de *2001: A Space Odyssey* e *A Clockwork Orange*.

Certamente, apenas por justapor uma imagem à outra, a relação a se estabelecer pode ser forçosa. Será preciso pontuar alguns elementos narrativos que a constituem, tornando a proximidade entre os fotogramas da “Figura 18” mais clara. No primeiro fotograma, está a representação de HAL 9000, um supercomputador com interface sintética e voz modulada. No segundo fotograma, a aplicação em Alex da Técnica Ludovico, que recorre a um processo de condicionamento físico-psicológico. Ambos fotogramas foram retirados de momentos de tensão nos filmes, e capturam dois aparatos técnicos que, afinal de contas, irão destruir os personagens centrais das películas.

Ou seja: Kubrick recorre ao perfeccionismo da natureza para representar a criação humana alcançada através do progresso e da tecnologia. A esfera colocada no centro dos quadros não deve ter sido uma coincidência – o perfeccionismo sintético de Kubrick. A interface de HAL também é uma câmera, com a qual HAL consegue inclusive fazer leitura labial. A câmera é uma reprodução técnica do olho humano. E em *A Clockwork Orange*, Kubrick, desde a primeira cena, chama atenção para o olho de Alex. A “Figura 19” apresenta um fotograma extraído do primeiro quadro do filme.

Assim, é possível notar que as imagens geradas por Kubrick, mesmo que o diretor não seja frequentemente lembrado por sua participação durante a *New Hollywood* e mesmo sendo mais velho que a grande maioria dos jovens que estavam em contato com a contracultura, não eram destoantes dos discursos emitidos à época. Lembrar o sucesso do filme e que grande parte desse sucesso seja devido a um sentimento de pessimismo ou desilusão corroboram com a sintonia de Kubrick às discussões do início dos anos 70.



Figura 19 – Fotograma do primeiro quadro de *A Clockwork Orange*.

Aliás, com *2001: A Space Odyssey*, o diretor se aproxima de discussões científicas e filosóficas importantes. Como mencionei anteriormente, a película foi lançada antes da primeira alunissagem humana, e no entanto, as imagens de Kubrick da superfície lunar são extremamente realistas para um observador não-especialista. Além disso, se olharmos novamente para o quadro do disco terrestre concebido por Protazanov (“Figura 3”)⁸⁶ e para algumas imagens geradas por Kubrick (“Figura 20”), podemos traçar uma comparação pertinente, tanto para as imagens do espaço criadas pela ficção científica, quanto para uma colaboração científica para a ficção.



Figura 20 – Fotogramas retirados de *2001: A Space Odyssey*.

No fotograma retirado da película de Protazanov, a Terra aparece completa, com uma baixa iluminação vinda do canto superior direito do quadro e projetando uma sombra no centro inferior. Há um entendimento, é claro, da forma como assume a iluminação solar sobre o planeta, conquanto as dimensões não devem ser precisas. Não defenderei que Kubrick tenha sido preciso, conquanto procurou maior realismo. No primeiro fotograma da “Figura 20” – a cena de abertura da película – Kubrick projetou uma luz vinda de uma esfera sobre uma maquete que representa a Terra, e sobrepõe uma outra maquete que representa a Lua, simulando três corpos do sistema solar. A projeção de luz e sombras cria a impressão de noite e dia. No segundo fotograma, poderíamos rememorar a representação de Méliès da superfície

⁸⁶ Página 26.

lunar. Em todas as imagens, o formato esférico colocado de modo simétrico é observável. Além disso, o quadro da Lua de Kubrick projeta um realismo que visa capturar as crateras lunares responsáveis pelo fenômeno conhecido como “Homem da Lua”, o qual Méliès havia recorrido no início do século. E a imagem retoma ainda o simbolismo de Méliès se atentarmos ao fato de que a pequena esfera do lado esquerdo da Lua é um módulo que em breve realizará uma alunissagem. O posicionamento não viola o cânone imagético de Méliès: na verdade, observando bem, é possível perceber que o módulo se encontra aproximadamente na altura do que seria o olho do Homem da Lua, em relação ao quadro de Méliès.

Assim, é possível supor de antemão que o módulo carrega humanos que desembarcarão na Lua e passarão por alguma situação anormal, tal qual ocorre em *La Voyage dans la Lune*. Isso não deve ocorrer apenas pela recorrência e referência da imagem de Méliès, mas pela repetição de tramas e enredos na própria ficção científica, de modo que as imagens que são utilizadas para referir a eventos comuns também serão frequentemente comuns.

Para aprofundar essa questão, é interessante levantar dois pontos importantes para a ficção científica dos anos 1970. O primeiro é o aparecimento de filmes de ficção científica com roteiros originais em maior número. Isso faz com que a forma como as imagens na ficção científica seja alterada. Quer dizer: a literatura sempre mobilizou imagens através da imaginação. Através da literatura, e com os materiais disponíveis em determinada época, cineastas e ilustradores materializaram figuras concebidas nas mentes de escritores e leitores. Com roteiros originais de filmes de ficção científica, era possível que o cinema passasse a disputar o lugar de criação com a literatura.

O segundo ponto eleva essa possibilidade a uma potência maior: o desenvolvimento de técnicas digitais para manipulação de imagens. Assim, o que se figurava como irreal, torna-se verossímil através de maquiagens e fantasias no cinema – o que também é possível no teatro, por exemplo. No entanto, com o desenvolvimento de técnicas cada vez melhores de fotografia especial e efeitos especiais, o impossível torna-se possível.

Na verdade, em *2001: A Space Odyssey*, isso ocorre diversas vezes. Um dos supervisores de efeitos especiais contratado por Kubrick era Douglas Trumbull, que ficou responsável por animar as naves *Discovery* e *Aries* na película. Essa segunda, é justamente o módulo lunar que é visto no segundo fotograma da Figura 18. Mais tarde, Trumbull dirigiria seu próprio filme ambientado no espaço: *Silent Running (Corrida Silenciosa)*. A forma como Trumbull representa o espaço é bem diversa daquela empregada por Kubrick e Méliès.

Frequentemente, o espaço é visto através do ponto de vista humano, a partir de locais onde o homem está (“Figura 21”), e poucas vezes por pontos aleatórios no espaço. Esse segundo tipo de visualidade no filme de Trumbull ocorre somente quando o cineasta quer filmar suas maquetes de naves a partir de um “ambiente externo”.



Figura 21 – Fotogramas de *Silent Running*.

Nos dois primeiros fotogramas da “Figura 21” é possível observar como Trumbull decidiu representar planetas na sua película. No primeiro fotograma, a Terra é observada a partir de um telescópio. No segundo, um planeta é visto a partir de uma estufa espacial feita com um domo vítreo – que é visualizada externamente no último fotograma. Embora as imagens geradas por Trumbull revelem pouco diálogo com outras imagens analisadas aqui, seu filme é uma espécie de panfleto ecológico em defesa da natureza e da boa gestão dos recursos naturais. Mas a forma como Trumbull decide realizar esse panfleto é consoante tanto com os filmes do período quanto com os próprios discursos do período: uma projeção de um futuro no qual a Terra criou meios artificiais de se sustentar sem as florestas, e consequentemente a “evolução” da relação entre o que é natural e o que é artificial. Para salvar as últimas amostras da natureza terrestre, um jardineiro que é enviado ao espaço reprograma três robôs que executarão tarefas humanas.

Trumbull questiona a audiência em relação à forma como os recursos naturais e a natureza são geridos pelo homem. Mas tudo isso de forma bem agonizante e desiludida. Na película, apenas um humano vê necessidade em preservar a última estufa com espécimes

vegetais originais da Terra. Pode-se notar que a desilusão e o pessimismo, nos filmes do início dos anos 70, assumiram formas e significados diversos. Embora a ciência e o progresso façam parte de uma vontade de saber, também fazem parte dos dispositivos de controle que regulam diversos setores da vida em sociedade. Levando isso em consideração, supor que novas conquistas e descobertas científicas sempre alçam o homem além é deixar de lado as questões mais importantes que esses filmes suscitam. Como Hannah Arendt refletiu num breve texto de 1969, a primeira consequência de conquistas grandiosas que aparentemente enaltecem o homem, especialmente como a expansão espacial que as viagens para além da Terra propõem consolidar, é justamente diminuir a estatura humana, uma vez que será preciso redimensionar a agência humana nos ambientes recém invadidos, tal qual o europeu fizera na virada do século XV para o XVI⁸⁷.

Kubrick e Trumbull, enquanto produtores de filmes que tocam na questão da conquista do espaço, não deixam de refletir, cada um à sua maneira, sobre as consequências desse redimensionamento. Mas enquanto o homem, para Kubrick, sempre usa os resultados da ciência da forma que lhe convém, para Trumbull a possibilidade da superação do que há de natural no mundo humano é inaceitável. A sintetização torna o homem cada vez menos homem e o torna um robô, um ser mecânico, sem emoções e desejos.

Esse novo modelo humano, como o proposto por Trumbull, acaba se configurando no indivíduo comum do que frequentemente se chama *distopia*. E é preciso refletir sobre a tradição que contrapõe esse conceito ao de *utopia*. O modelo teórico narrativo da *distopia* é normalmente associado de forma contrária ao termo *utopia*. Assim, *distopia* deve ser nesse sentido, um não lugar indesejado, enquanto a *utopia* se figura como um não lugar ideal. Fica em segundo ou, como na maioria dos casos, em nenhum plano o que se deveria ser o principal elemento para qualquer desejo de atividade humana: o próprio homem. Embora na *utopia* clássica – como aquela concebida por Thomas Morus – a ilha onde a busca dos prazeres é o objetivo último dos habitantes, o que torna isso possível é a ruptura de padrões sociais que para nós são estabelecidos arbitrariamente sem que hoje tenhamos nenhum controle sobre eles. Não é a localização da ilha ou sua geografia, nem nenhum elemento místico que efetivamente suprima o caráter social avesso da ilha. Isso, enquanto uma análise muito

⁸⁷ ARENDT, Hannah. “A conquista do espaço e a estatura humana”. In: _____. **Entre o passado e o futuro**. São Paulo: Perspectiva, 2007, pp. 327-344.

particular, devo lembrar, é também uma abordagem pouco comum de elementos inerentes ao utópico.

Da mesma forma, o elemento central das distopias é a ação humana. Mas notar isso é muito mais fácil através de imagens e sons, por exemplo. Pois o mundo, como local, como o espaço de convivência e troca de experiências, se apresenta aos olhos, ouvidos, ao toque, aos sabores e cheiros. São as competências humanas que moldam o lugar em que vivemos, o mundo é resultado de maior ou menor controle do homem sobre ele mesmo e sobre o próprio mundo. Assim, na *utopia*, as ações humanas são compatíveis com o mundo que delas resultam - e acabam por torná-las únicas e ideais. Na *distopia*, isso ocorre apenas em alguma medida. Três níveis, digamos, sobressaem: (a) o cenário, (b) as personagens-cenário e [c] os protagonistas e antagonistas, ou seja, os personagens centrais das quais as narrativas tratam afinal de contas. Na literatura, pode-se observar como esses níveis passam do modo descritivo para o verbal na medida em que se passa dos cenários em direção aos personagens centrais. Pode-se pensar como isso se dá no cinema, com suas capacidades descritivas grandemente diferentes do texto literário⁸⁸.

Para isso, a década de 70 do cinema norte-americano figura-se como uma espécie de laboratório de pesquisa, uma vez que, além do aparecimento de um grande número de filmes de ficção científica com roteiros originais, muitos filmes distópicos foram produzidos – à época, além de novidade no cinema, isso significou o período em que mais filmes distópicos foram produzidos, embora esses filmes sejam de certa forma “pioneiros” no gênero. *The Omega Man (A última esperança da terra)* é um desses filmes – é a segunda adaptação do romance *I Am Legend*, de Richard Matteson, publicado em 1954⁸⁹. Dois anos depois, viria o cult *Soylent Green (No mundo de 2020)*⁹⁰. Enquanto seus personagens apresentam pontos interessantes, algumas das principais contribuições desses filmes para as narrativas distópicas no cinema são seus cenários (“Figura 22”).

⁸⁸ As reflexões sobre a relação entre utopia e distopia realizadas nessa seção são, de modo geral, tomadas a partir de uma perspectiva particular. Alguns estudiosos, como Tom Moylan, têm realizado reflexões aprofundadas, especialmente sobre o conceito da existência da utopia no interior da distopia. Ver, por exemplo, FORTUNATO, Pedro. “Uma micro-utopia na distopia: a recusa da lógica do Canibal em A Estrada, de Cormac McCarthy. In: 8 Semana de Letras: Tradição, transição e transcendência, 2015, Maceió; e MOYLAN, Tom. **Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia**. Boulder: Westview Press, 2000.

⁸⁹ A ÚLTIMA esperança da Terra. Direção: Boris Sagal. Walter Seltzer Productions. EUA, 1971. 98 min., son., color., 35 mm.

⁹⁰ NO MUNDO de 2020. Direção: Richard Fleischer. MGM. EUA, 1973. 97 min., son., color., 35 mm.

Los Angeles, 1977 (segundo fotograma). Nova Iorque, 2022 (primeiro fotograma). Ambos os protagonistas dos filmes são interpretados por Charlton Heston – o mesmo que interpretou George Taylor em *Planet of the Apes*. São dois cenários absolutamente diferentes à primeira vista. A Los Angeles de *The Omega Man* durante o dia é completamente solitária para o médico Robert Neville, enquanto a Nova Iorque do detetive Robert Thorn é superpopulosa – após os créditos, uma cartela anuncia o local e o ano, seguido da população aproximada de 40 milhões de habitantes.



Figura 22 – Fotogramas retirados dos momentos iniciais de *Soylent Green* e *The Omega Man*.

Mas é possível traçar algumas semelhanças. Em ambos os cenários, o uso abusivo de carros como elementos é notório, bem como a sujeira abundante e a desordem, seguida em maior ou menor grau de destruição ao longo das películas. Nas duas narrativas, o cenário cumpre um papel único: de chamar a atenção para um mundo destruído pela ação humana. Em *The Omega Man*, a destruição é resultante de uma guerra biológica que modifica o genoma humano e desenvolve uma doença que transforma os atingidos em uma réplica moderna de vampiros. Em *Soylent Green* é a própria má gestão do espaço urbano e a industrialização desenfreada, como a abertura do filme evidencia, que causa o caos e a depreciação de Nova Iorque. Pode-se perceber como o cenário é o espaço para a atividade humana. Ao longo da película, há interação de todo tipo de personagens com o cenário, e ele afeta a forma como os indivíduos concebem o mundo até certo ponto.

Para as personagens principais, será necessário romper com as limitações impostas pelo mundo em que vivem. Como refleti anteriormente, os cenários são parte importante da narrativa distópica. Eles são frequentemente o ambiente extrapolado do real, levando aos limites do intolerável qualquer erro humano que é cometido com frequência no cenário do real. Em *The Omega Man* e *Soylent Green*, esses erros são a guerra, o desenvolvimento de armas biológicas seguido da falta de políticas para regulamentar seu uso, a industrialização, a falta de planejamento urbano, dificuldade das áreas da saúde e políticas públicas em estabilizar os índices de maternidade e mortalidade, entre outros. Além disso, o cenário deve

se apresentar como um dos obstáculos que o protagonista deve superar. E na distopia, os obstáculos frequentemente são superados – se não em todos casos: no final trágico em que o mocinho morre. Eis a grande vitória da *distopia* sobre o homem.

2.2. “Temos nosso próprio tempo”: velocidade e ritmo na ficção científica

Intermissão. Falei, até aqui, algumas vezes em tempo, futuro, progresso; na frequentemente na relação entre ficção científica e temporalidade, especialmente sobre a projeção do futuro. Enfim, este capítulo é aberto sugerindo claramente que a ficção científica é a “ficção do tempo”⁹¹. É preciso então, terminar de analisar *THX 1138* como uma ficção científica distópica do início dos anos 1970, pois assim, além de refletir sobre a questão do tempo na ficção científica, poderei interpretar o filme como parte de uma nova experiência de ritmo e tempo no cinema, quando o relacionarei a certos filmes produzidos à época.

Sendo assim, pode-se voltar a observar o cenário que George Lucas criou para a produção. É basicamente, um cenário completamente oposto aos que foram observados na seção anterior. Lucas cria um “mundo” completamente diferente daquele destruído pela ciência e onde reina o caos. O cenário de *THX 1138* é limpo, arejado e ordenado: um mundo no qual a tecnologia e a ciência compeliram o humano a construir suas cidades – extremamente planejadas – abaixo da superfície terrestre (“Figura 23”). Limpeza, higienização absoluta, ordenação e planejamento: certamente um paraíso tecnológico onde a humanidade pode prosperar decentemente. Ainda assim, George Lucas faz seus heróis pensarem em fugir desse mundo, como LUH 3417 evidencia na frase que serve de epígrafe a esse capítulo.



Figura 23 – Fotogramas do filme *THX 1138*.

Os fotogramas da “Figura 23” foram tirados de cenas de interiores, enquanto aqueles da “Figura 20” foram feitos de cenas gravadas em ambientes externos. Na verdade, em *THX 1138*, apenas uma cena é realizada em um ambiente externo: a cena final, cujo fotograma foi

⁹¹ SODRÉ, op. cit.

capturado na “Figura 13⁹²”. Como o cenário-ambiente de *THX* é em teoria “subterrâneo”, todo o cenário é um grande interior que se faz subterrâneo também. Embora em alguns poucos momentos George Lucas tenha instalado poucas luzes nos ambientes, a abundância é que se torna recorrente, como é possível notar na figura acima. O uso exagerado das vestimentas brancas, juntamente com a face completamente sem pelos dos atores e atrizes contribuem para a sensação de limpeza e assepsia (“Figura 24”).



Figura 24 – Close em THX 1138 (Robert Duvall) e LUH 3417 (Maggie McOmie).

Sendo assim, aparentemente o filme de George Lucas rompe com aquela narrativa visual da ficção científica, pois é mais difícil olhar suas imagens e relacionar em um primeiro momento com qualquer apropriação de outras imagens que estabeleçam significados alterados ou renovados. Sim, é mais difícil. *THX 1138* precisa ser pensado como um todo, lembrando mesmo que George Lucas não é um “gênio criativo” que é, na verdade, somente mais uma ficção cada vez mais decadente. É preciso ceder mais força à literatura de ficção científica em sua relação com o cinema, mesmo em filmes com roteiros originais. Isso não deslegitima a capacidade do cinema na década de 1970 criar roteiros e se apropriar de imagens-conceito da sua maneira peculiar. Ao contrário, dá mais força à teoria de que a ficção científica – e outros gêneros visualmente apelativos e com mídias e suportes compartilhados – exige um grande aparato visual que está em constante construção e mobiliza diversos dispositivos culturais e midiáticos.

Essa limpeza e assepsia, George Lucas pode ter buscado em *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley, por exemplo. Ao menos o padrão dos uniformes. No romance da década de

⁹² Página 55.

1930 de Huxley, as classes eram divididas segundo as funções [econômicas] que desenvolviam na sociedade, e eram identificadas pela cor de suas vestimentas. Em *THX 1138*, não há menção à essas distinções. No entanto é preciso tentar uma leitura na ausência dessa menção: experimentar o sentido, as explicações do não-dito através daquilo que foi dito outrora. Testar se essa referência de Lucas em Huxley está correta, exige maior conhecimento do enredo de ambas narrativas. Adiantando: seria possível enumerar diversas vezes em que a referência se torna evidente, como quando um oficial do estado caminha em meio a um departamento estatal apresentando as operações ali realizadas ou quando um personagem, SEN 5241, diz para algumas crianças que em sua época da escola, os estudantes estavam sempre dormindo – o aprendizado no romance de Huxley se dá por uma espécie de condicionamento por repetição durante o sono. No segundo fotograma da “Figura 23”, pode-se perceber também um indivíduo trajando uma vestimenta vermelha ou marrom, novamente da mesma forma como em *Brave New World*. Em outros momentos da película, mais algumas cores aparecem, como marrom e verde. A incidência dessas cores é mínima, tornando evidente que a grande maioria dos indivíduos pertencem à categoria dos que trajam branco.

Da mesma forma como os personagens-cenário de *Admirável Mundo Novo*, em *THX 1138*, a sociedade é conformada e passiva. Na verdade, até acreditam que aquela sociedade e aquele mundo são tipos perfeitos, resultantes da boa ciência e do progresso humano. Essas personagens, chamei de cenário, pois elas, mais que exercer algum tipo de atividade, são na verdade antagonistas de todas as formas aos protagonistas. Assim como o cenário da distopia, os personagens que não são protagonistas, são basicamente antagonistas e tem importância menor que no papel clássico de vilões. Quer dizer que, na maioria das distopias, os vilões são o próprio mundo e a conformidade da sociedade em que se passa a narrativa. Os vilões, ou antagonistas com personalidades fortes, bem destacados, que têm impacto e espaço na narrativa, só existem na distopia sob essas formas: o cenário e/ou a sociedade. Muitas vezes essas personagens nem tem nome e não são frequentemente descritas. São sim, parte do cenário, parte do que pode ser considerada a própria *distopia* – e isso implica que a *distopia* deixa mais evidente que a questão geográfica, ou a parte *topia* do termo, tem importância menor na prática. Embora isso indique uma contradição no termo que escolhi, o fiz por manter a simplicidade e a referência aos termos tradicionais: cenários, personagens. O melhor seria dizer, para essa fórmula, que cenários e personagens coadjuvantes compõem, em si, a própria

distopia. Enquanto isso, os personagens centrais são ou representam a esperança e a capacidade de superar as dificuldades impostas por esse ambiente hostil.

Em *THX 1138*, essa capacidade de superar as dificuldades, aparece primeiramente em LUH 3417, após se recusar a utilizar a dosagem comum de drogas que inibem o desejo e a capacidade de empatia, que na verdade suprimem o amor. É LUH também que tem a primeira atitude, que caracteriza uma brecha na *distopia* - enquanto podemos realizar ações, há esperança. Mas é THX que consegue pôr o plano de LUH em prática e foge. Embora a capacidade de ação já seja um indicativo de esperança nas narrativas de distopia, a única saída é a fuga. Não há capacidade – e nem tentativa – de transformação daquelas circunstâncias que caracterizam o distópico. E quando há qualquer tentativa, é levada a cabo pelo herói/heroína, que paga com a morte – como em *The Omega Man*. Para fins práticos, em toda *distopia*, fugir da sociedade resulta na morte do sujeito. Frequentemente, essa morte não é real, apenas elucidativa, como em *1984* que Winston Smith tem seu nome mudado e é tido como outro indivíduo ou o próprio THX 1138 que, ao concluir sua fuga, se vê no meio do deserto do real, onde nada pode ampará-lo. Isso não resulta num necessariamente, em pessimismo, uma vez que talvez seja libertário ainda se livrar daquela sociedade opressora através das próprias ações, mesmo que redundem na morte.

E assim, chegamos na questão do tempo, através dessa palavra-chave: ação. Pois ação denota tempo, passagem de tempo, ritmo. Ações, na língua, são expressas por verbos, que possuem tempo. É através do modo verbal que Muniz Sodré explica a verossimilhança na ficção científica: ao invés do tradicional |acontece| ou |aconteceu| da literatura, na ficção científica temos o “modo suposicional”, o |poderia acontecer| ou, em melhores termos, |poderá acontecer|⁹³ – que é o que a *distopia* quer insinuar. No cinema, diversos fatores contribuem para a passagem do tempo, sejam inerentes aos filmes ou não. Por exemplo: quando a indústria cinematográfica ainda não adotava regras rígidas para a exibição de filmes por parte dos cinemas, os projetistas tinham a possibilidade de alterar a velocidade de execução, fazer retroceder a película no projetor e até mesmo fazer pausas – tudo isso com o intuito de modificar e melhorar a experiência dos espectadores⁹⁴. E se as regras para a exibição mudaram com o tempo e os projetistas não podiam mais exibirem os filmes como

⁹³ SODRÉ, op. cit., p. 72.

⁹⁴ MATTOS, A. C. Gomes de. “A formação da Indústria”. In: _____. **Do cinetoscópio ao cinema digital: breve história do cinema americano**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006, p. 22.

bem entendiam, os espectadores em algum momento passaram a ter esse controle sobre o tempo e as ações dos personagens, com a inserção do VHS, do computador pessoal e do DVD Player. Assim, pode-se avançar e retroceder à vontade a partir de um controle remoto, pular uma cena inapropriada para o ambiente familiar ou que simplesmente cause desconforto.

Mas os produtores também exercem controle sobre a passagem do tempo. Cena clássica de filmes de ação: dez segundos para a detonação de uma bomba localizada nas mediações de uma escola; as crianças precisam ser evacuadas por um dos heróis, enquanto o outro tentará desarmar a bomba. No entanto, são filmados setenta minutos, dos quais dois deverão ser aproveitados, cortados e montados numa sequência que durará cerca de três minutos que, na temporalidade fictícia do filme, serão equivalentes aos dez segundos restantes antes da bomba ser desarmada pelo mocinho. A forma como o diretor fará os cortes, a edição e a montagem das imagens determinarão o resultado final, bem como o ritmo e a passagem de tempo dos planos. Em filmes de ação, os cortes são frequentemente rápidos, durando até mesmo milésimos de segundos, criando a impressão de velocidade e tensão na audiência.

E embora *THX 1138* não seja um filme de ação, George Lucas apresenta em determinados momentos alguns planos bem rápidos, enquanto outros são longos e se arrastam pela edição. Mas o diretor recorre ainda a outra forma de gerenciar o tempo e a sensação de velocidade do filme, recorrendo à cultura da velocidade que se inicia em algum momento de fins dos anos 1950 e da qual George Lucas fez parte (“Figura 25”)⁹⁵. Essa inserção não é original de Lucas, e talvez seja difícil precisar sua origem exata. Mas uma exaltação da juventude e a celebração de uma cultura automobilística foram exploradas por uma série de filmes no período que Peter Krämer determinou como a Nova Hollywood (1967-1976)⁹⁶. Por exemplo com *Easy Rider*, de Dennis Hopper, que tem como protagonistas dois motoqueiros que viajam pelos Estados Unidos em suas motos Harley-Davidson Panhead.

O que se pode observar, é uma diferença sutil entre os carros retratados nos fotogramas da “Figura 25” e aquelas que podem ser vistos nos fotogramas da “Figura 22”. No filme de George Lucas, os carros são arrojados e com estilos de superesportivos ou até mesmo prototípicos, e inclusive as motos têm um desenho futurista, enquanto os carros utilizados em

⁹⁵ TAYLOR, op. cit., pp. 43-60.

⁹⁶ KRÄMER, op. cit.

The Omega Man e *Soylent Green* são familiares e utilitários – em *THX 1138* os carros que aparecem em destaque, que são esses da “Figura 25”, transportam apenas duas pessoas.



Figura 25 – Fotogramas retirados de *THX 1138*.

Lucas segue na mesma linha que Dennis Hopper em *Easy Riders* (“Figura 26”): a utilização da modificação ou de veículos exclusivos. É uma aparição do que é chamado de *kustom culture*, ou a cultura de modificação, que segue na mesma direção do que mais tarde, na década de 1970, se chamaria *Do It Yourself*.

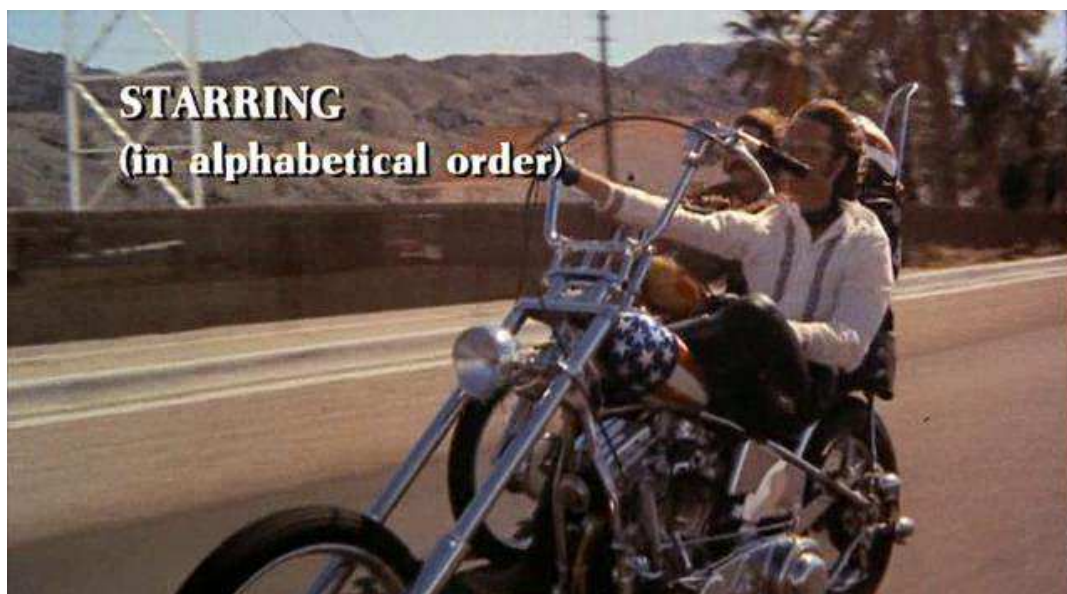


Figura 26 – Fotograma tirado de *Easy Riders*.

As motocicletas utilizadas em *Easy Riders* foram desenhadas e construídas por dois *designers* de *choppers* – essas motocicletas com o guidão alto e o garfo dianteiro alongado –

afro-americanos⁹⁷. As *choppers* são motocicletas normalmente *custom*, ou seja, modificadas, e o filme de Hopper tanto utilizou as motocicletas modificadas quanto contribuiu para a propagação da cultura das *choppers* nos anos 60 nos Estados Unidos.

Da mesma forma, em um filme lançado em 1973, George Lucas recorreria à sua juventude na cidade de Modesto, na Califórnia, e especialmente a suas experiências com corridas de rua⁹⁸. O filme é *American Graffiti*, e nele pode-se ver a expansão do uso da cultura automobilística presente em *THX 1138*, que passa a ser parte principal do enredo do filme (“Figura 27”).



Figura 27 – Fotograma retirado de *American Graffiti*

Todas essas evidências da [re]incidência de G. Lucas nesse tipo de cultura permite pensar ainda mais na importância que a velocidade tinha para o diretor. Quer dizer que ritmo e tempo, que estão interligados à velocidade, também deviam ser. Na verdade, nem em *THX 1138* nem em *American Graffiti*, George Lucas levou ao máximo a velocidade e o desenvolvimento do ritmo em seus filmes. *THX 1138* pode-se dizer que é um filme mais lento, mesmo durando apenas 120 minutos, e *American Graffiti* não é também um filme rápido. Seria apenas em 1977, com *Star Wars* que Lucas chegaria ao máximo de sua exploração da velocidade, seja com combates rápidos entre caças-estelares, seja com cortes velozes que determinam um rápido ritmo e controlam bem a velocidade do filme.

Antes de enfim voltar a atenção mais uma vez para a fuga de THX, parece ser necessário agora refletir sobre um aparato que, no cinema, “dá vida” ao filme, principalmente na ficção científica. Se Muniz Sodré teorizou acerca do modo verbal na literatura de ficção científica como elemento que suscita a verossimilhança. Indiquei até aqui como o cinema de ficção científica traduziu o modo verbal através da ação dos atores e personagens. Mas há um elemento inerente ao cinema que contribui enormemente para a ficção científica em seu

⁹⁷ WASEF, Basem. **Legendary motorcycles**: the stories and bykes made famous by Elvis, Peter Fonda, Kenny Roberts, and other motorcycling greats. Minneapolis: MBI Publishing, 2007.

⁹⁸ TAYLOR, op. cit., loc. cit.

regime de visualidade, e estabelece da mesma forma a verossimilhança em momentos específicos do filme. São os efeitos especiais. No capítulo anterior, indiquei nos filmes de Méliès, Protazanov e Fritz Lang alguns efeitos de luz e edição que davam algum sentido novo na orientação do olhar. Com o advento do computador e das tecnologias de edição e fotografia, os efeitos especiais se tornam cada vez mais avançados. Na obra de George Lucas, esse elemento tem papel central: em *THX 1138*, diversos efeitos luminosos e digitais são utilizados, especialmente nas cenas de perseguição automobilística que culminam no clímax do filme; em *American Graffiti* o diretor utiliza os recursos de edição das imagens para criar uma atmosfera de brilho e glamour. Mas seria em *Star Wars* que os efeitos visuais estão presentes em cada cena, cada corte – esse filme será melhor explorado no terceiro capítulo. Aqui, para concluir a questão do tempo na ficção científica distópica de Lucas, olhemos uma última vez para a fuga de THX.

Em diversos momentos o protagonista aparece correndo durante sua fuga final. Ou então está a bordo de um carro veloz e equipado com uma série de aparatos que o auxiliam em sua empreitada. Sendo assim, a fuga de THX é um tanto diferente da maioria das “fugas” empreendidas nas distopias tornadas mais clássicas. Pois são fugas que não demandam velocidade e frequentemente terminam – ou terminariam – em retiros mentais e/ou psicológicos. Quer dizer, a fuga da sociedade é basicamente impossível, e a reinserção na sociedade com outra identidade ou outro padrão comportamental é o mais comum. Mas THX precisa ser rápido. Pois o tempo urge, tempo é ação, e é assim que se é possível confrontar uma sociedade autoritária e controladora, que impõe a passividade e a inércia através de aparatos tecnológicos e médicos. Embora THX deva morrer para a sociedade ao atravessar a linha da superfície e se deparar com um deserto e um grande sol, ao menos em um ponto o protagonista deve se aliar: a superação do progresso científico que reduziu os indivíduos a espécies de robôs sem pensamento nem sentimentos. O horizonte de THX é brilhante e ao mesmo tempo desalentador. É o fim da linha, dali não é possível que o diretor avance na história, e nem a audiência suscite um “e o que acontece? “. É apenas o fim da linha. É a morte? Ou é a vida? Cada um pode ter sua interpretação. Mas THX realizou sua ação, invocou a força do tempo e da velocidade, e escapou da prisão que tanto o oprimia. Eis seu tempo!

Assim, George Lucas participa de um momento singelo tanto do cinema quanto da ficção científica, muito à moda de Méliès – para não perder o costume de fazer o paralelo tão duradouro. Em seu primeiro filme como diretor de cinema, George Lucas tece uma dura crítica

a um sistema no qual um regime de conhecimento foi extrapolado ao seu máximo. No mundo que Lucas construiu, os aparatos técnico e tecnológico adquiriram dimensões inalcançáveis para o ser humano, tornando a alienação um dos principais inimigos de uma sociedade que segue controlada por conhecimentos intocáveis – como a religião e a medicina extremamente objetivas.

Digo que esse momento é singelo. Para a ficção científica, pois é uma crítica completamente racional e elaborada daquela sociedade pós-industrial que intelectuais como Marcuse e Habermas criticariam no período⁹⁹. Essa racionalidade da crítica é importante, pois diferente daquela elaborada por Isaac Asimov que aponte em relação à regulação da tecnologia no primeiro capítulo. Isso se tornaria cada vez mais comum na ficção científica pós anos 1960 – e seria interessante notar ainda o movimento mais atual de descentralização da ficção científica que a desloca do “primeiro mundo” para os países em desenvolvimento, escritas e produzidas por negros, mulheres, homossexuais.

Para o cinema, o momento é singelo, pois embora George Lucas retome a dubiedade que a sociedade deveria ter em relação à ciência que já é possível ver naquela apropriação que Méliès faz das narrativas de ficção científica de sua época, somente o faz em consonância com outros diretores, como Kubrick, Trumbull, Fleischer e também Dennis Hoper, Robert Altman e Francis F. Coppola. Pois é o cinema da Nova Hollywood que fará os diretores repensarem seu papel nas produções e assim, tecerem uma crítica a um “regime de verdade” que sabemos, está prestes a ruir. Ao final, *The Exorcist (O Exorcista)*, *Jaws (Tubarão)* e *Star Wars* aparecem como o novo modelo de produções: os *blockbusters*, ou “o que se quer ver”, segundo Mark Cousins¹⁰⁰. Quer dizer, afinal de contas, que George Lucas utiliza o que há de mais inovador nas técnicas de edição e fotografia, e o que há de mais perturbador nas novas filosofias de produção, para tecer sua crítica à sociedade tecnocrática, e, ao mesmo tempo, criticar a forma tradicional de produzir filmes. Um duplo golpe para o mundo-distopia que vivia – e Lucas parece pensar o mundo da arte cinematográfica uma distopia também.

⁹⁹ FEENBERG, op. cit.

¹⁰⁰ COUSINS, Mark. “Liberdade e o que se quer ver (1969-79): o cinema político em todo o mundo e a ascensão do blockbuster nos Estados Unidos”. In: _____. **História do Cinema: dos clássicos mudos ao cinema moderno**. São Paulo: Martins e Fontes, 2013, pp. 377-386.

2.3. Rumo à utopia: de *THX 1138* a uma galáxia muito distante

Esse primeiro filme de George Lucas não parece ter feito muito sucesso. A própria crítica à época previa isso, afinal de contas, a película estreou em apenas alguns cinemas nos Estados Unidos. E é interessante refletir sobre, principalmente se forem levadas em consideração uma série de fatores. O primeiro é o sucesso de um *Electronic Labyrinth: THX 1138 4EB*, curta original de Lucas feito em 1968 como trabalho de conclusão do curso de Bacharelado em Belas Artes na Universidade da Califórnia do Sul, em San Diego. O longa de 1971 na verdade é uma ampliação baseado no enredo original do curta, que ganhou um prêmio de melhor filme estudantil na categoria drama numa das principais mostras de cinema estudantil dos EUA¹⁰¹.

Em segundo lugar, George Lucas não apresentava uma ruptura crítica em relação aos filmes da época, quer da ficção científica, quer em âmbito geral. É preciso explorar melhor essa questão. George Lucas não produz a partir de um espaço unicamente independente. Sua produção não é vinculada a grupos minoritários que porventura justificassem uma redução da audiência. Dificilmente, olhando distantemente e dessa forma mecânica, seria possível explicar o fracasso da estreia de George Lucas no grande sistema de produção de filmes de Hollywood. É preciso investigar, mesmo que brevemente, a trajetória e as ações de um George Lucas, que, como *THX 1138*, procurou fugir das forças dos grandes estúdios de filmes dos Estados Unidos. Essa é a história das relações pessoais e profissionais que Lucas firmou no início de sua carreira como diretor de cinema, rótulo que aliás, rejeita em favor do uso *filmmaker*. Um bom ponto de início.

Em algum momento após ter atingido o sucesso meteórico com a estreia de *Star Wars* em maio de 1977, George Lucas alegou que acreditava na função de *filmmaker*, rejeitando a nomenclatura “director” mais comum. Nesse ponto – possivelmente por volta de 1978 – já seria possível observar a trajetória de Lucas como produtor de filmes – digamos assim, por enquanto, até que seja possível pelo menos entender melhor qualquer diferença entre os termos. Recorro, evidentemente, a referências já clássicas sobre a biografia do diretor, como Chris Taylor e Dale M. Pollock. Mas é possível partir apenas das cartelas de créditos dos filmes que Lucas produziu. E *THX 1138* é a melhor opção para começar – ou em alguns casos, também

¹⁰¹ HUNTER, Tim. “National Student Film Awards”. *The Harvard Crimson*. Cambridge, abril de 1968. Disponível em <<<http://www.thecrimson.com/article/1968/4/23/national-student-film-awards-pbonce-againb/>>>. Acesso em 10/10/2016 às 08:46.

é possível recorrer aos pôsteres originais (“Figura 28”). Durante a abertura – como era o mais comum até meados da década de 70 – os créditos aparecem na tela. No caso de *THX 1138*, três menções merecem destaque, embora uma delas funcione apenas como apoio à outra: Kinney National Company e American Zoetrope. O nome de apoio é Robert Duvall, o ator que interpreta THX 1138. Durante a década de 1970, Duvall interpretou personagens, alguns de destaque, em certos filmes de Coppola e Robert Altman também – essa lista seria composta por dois filmes da trilogia *The Godfather* (*O Poderoso Chefão*), *The Conversation* (*A conversa*), *Apocalypse Now* e *M.A.S.H.* Alguns diretores recorreram a certos atores frequentemente pode parecer não dizer muito. Mas pensar nessas contratações e acordos de forma estratégica – sociologicamente falando – pode tornar as coisas mais interessantes.



Figura 28 – Pôster original de *THX 1138*.

Por exemplo: George Lucas, entre 1971 e 1990, esteve envolvido com a produção de 8 filmes. Em 6 deles, Harrison Ford teve algum papel central, em *THX 1138* o ator não aparece,

e em *American Graffiti* Ford tem um papel “pequeno”. Quer dizer que, de alguma forma, a parceria entre Lucas e Ford funcionou de modo a dar vantagem aos dois indivíduos. No primeiro *Star Wars* em que George Lucas não esteve envolvido com a produção após 29 anos, Harrison Ford pede que seu personagem morra durante a narrativa, uma vez que G. Lucas não tem mais pretensão de atuar nas novas produções da franquia a partir de 2015. Quer dizer que há aí estratégias que envolvem transações entre Lucas, Ford, produtores e estúdios, nos quais as partes procuram alcançar maior vantagem.

Traçar essas rotas estratégicas, talvez não apontem o objetivo dos agentes envolvidos nessas transações, é preciso admitir. Mas ao menos oferecem um panorama das tramas em que se formavam as alianças, as parcerias e também como se davam desentendimentos ou rompimentos. Com isso, é possível observar o “cenário” em que as tramas se desenrolam e como isso modifica as ações que os indivíduos realizam e a forma como atuam em seu espaço.

Sendo assim, a presença de Duvall no primeiro filme de George Lucas pode mesmo ser reveladora. Mas isoladamente, ela não indica muita coisa. É preciso atrelá-la a outros elementos. Por exemplo, o aparecimento do nome de Coppola como Produtor Executivo do filme. Duvall aparece em todas as produções de Coppola na década de 70. Mas são outras duas menções que merecem destaque a partir daqui.

A primeira tem sua importância vinculada aos nomes de Duvall e Coppola: “uma produção American Zoetrope”, como pode ser lida na primeira linha do pôster na “Figura 28”. Francis Ford Coppola é um daqueles diretores que esteve sob o comando de Roger Corman durante os anos 60. Apenas poucos anos mais velho que George Lucas, Coppola queria seguir um ideal profissional estabelecido por Corman: a do *filmmaking*. Em 1968, Coppola cedeu acesso a George Lucas para documentar os bastidores de *Rain People* (*Caminhos Mal Traçados*), filme dirigido por Coppola – e o primeiro título lançado sob produção da American Zoetrope. O título do documentário: *Filmmaker*. Certamente deve ter agradado Coppola. Três anos depois, *THX 1138* seria o segundo produto da tal produtora American Zoetrope, formada justamente por George Lucas e Francis Coppola. Mas qual a origem desse “ideal”?

Aparentemente, já há algum tempo – desde o início da década de 50 – na França a proeminente revista *Cahiers Du Cinéma* e alguns de seus editores e colaboradores defendiam

a “política dos autores”¹⁰². De modo geral, houve um debate sobre a autoria de um filme. Da mesma maneira, também houve um debate nos EUA, e a American Zoetrope tomava a forma de um posicionamento claro no *front*: o diretor, ou melhor, o *filmmaker* é o grande nome por trás de uma produção. É essa figura quem tem o controle sobre o que será visto, e não figuras normalmente centrais como produtores ou os diretores e gestores dos estúdios. Muitos diretores, durante o período da Nova Hollywood, tentaram adotar essa “filosofia” em relação aos seus filmes¹⁰³ – como Dennis Hopper, Robert Altman, entre outros.

Assim, após 1969, a American Zoetrope funcionou para Coppola e Lucas como uma forma de colocar em prática sua autoria em seus filmes. E dessa forma, George Lucas, juntamente com seu produtor, Francis Ford Coppola, idealizou *THX 1138*. Era uma companhia presidida pelo próprio George Lucas até 1971, e o diretor acreditava ter liberdade o suficiente para “criar” seu filme. Através de contatos de Coppola, os dois firmaram um acordo de distribuição para o filme com a Kinney National Company, que à época controlava os estúdios Warner Bros.¹⁰⁴ – como é possível observar no cartaz da “Figura 28”. Aparentemente, o filme não saiu como George Lucas esperava, e nem exatamente como o pessoal da Warner queria. Aí entra o jogo das estratégias.

Enquanto Lucas e Coppola seguiam em seu sonho de uma produtora independente que cedia liberdade para quem fazia filmes, também queriam que seus filmes fossem vistos por um grande número de pessoas. A pequena produtora contava com algum espaço, estúdios e equipamentos que permitiam produções de qualidade, como os críticos notaram em *THX 1138*¹⁰⁵. Mas a distribuição precisaria ser feita por algo maior: um grande estúdio. Essa era a ideia de Coppola e Lucas, uma vez que a distribuição e a publicidade são partes difíceis as quais a formação em Belas Artes não deve cobrir da melhor forma possível. E foi aí que Lucas perdeu controle. Ou melhor: foi aí que Lucas precisou ratear e negociar. No fim das contas, a

¹⁰² TRUFFAUT, François. “Ali Baba et la ‘politique des auteurs’”. *Cahiers du Cinéma*, Paris, n. 44, 1954, pp. 45-47; SERAFIM, José Francisco. “O autor no cinema documentário”. In: SERAFIM, José Francisco (org.). **Autor e autoria no cinema e na televisão**. Salvador: EDUFBA, 2009.

¹⁰³ COUSINS, op. cit, pp. 333-352.

¹⁰⁴ EBERT, Roger. “THX 1138”. Originalmente publicado no jornal Chicago Sun-Times. Disponível em <<<http://www.rogerebert.com/reviews/thx-1138-2004>>>. Acesso em 04/10/2016 às 21:16.

¹⁰⁵ Ibid.; GREENSPUN, Roger. “Lucas’s ‘THX1138’: love is a punishable crime in future”. In: *The New York Times*, 12 de março de 1971. Disponível em <<<http://www.nytimes.com/movie/review?res=9A01E7D71131E73BBC4A52DFB566838A669EDE&partner=Rot%2520Tomatoes>>>. Acesso em 04/10/2016 às 21:14; e MURPHY, A. D. “Review: ‘THX 1138’”. In: *Variety*, 16 de março de 1971. Disponível em <<<http://variety.com/1971/film/reviews/thx-1138-1200422585/>>>. Acesso em 04/10/2016 às 21:16.

Warner e seus executivos cortaram 5 minutos do filme original de Lucas – que não deve ter gostado muito. Enquanto isso, Coppola negociava e tentava manter o controle nas mãos de Lucas. Esse foi o limite para os agentes da Warner. Cederam ao máximo, mas impuseram um duro golpe ao filme de Lucas, que balizaria seu sucesso: o filme seria distribuído apenas para poucas salas e não haveria propaganda. Assim, o sucesso de *THX 1138* seria difícil. E ironicamente, a fuga de George Lucas não se assemelha à do personagem de seu filme: Lucas parece não conseguir fugir.

Bem: uma prisão sem grades nem paredes não conseguiu segurar THX. Na verdade, não deve ter conseguido prender George Lucas também. Dois anos depois de *THX*, Lucas desenvolveu um novo projeto, muito diferente daquilo que Lucas julgou como fracasso de *THX 1138*. Buscou tornar seu filme mais palatável, tanto para a audiência como para a empresa que distribuiria o filme. Também removeu a acidez crítica que caracteriza a *distopia* e concebeu uma comédia suave. Assim, George Lucas começava a delinear *American Graffiti*, um filme de um jovem cineasta feito para um público juvenil. Até hoje, o filme é considerado um dos mais rentáveis da história, tendo arrecadado mais de 50 vezes o valor investido¹⁰⁶. Uma outra produção da American Zoetrope, novamente com Coppola como Produtor Executivo. Mas diversas inovações. Um novo contrato com a Universal para realizar a distribuição. O surgimento da Lucasfilm, estúdio criado por Lucas para elaborar suas produções. E uma proposta de celebrar a cultura musical dos anos 50, que fez com que George Lucas estabelecesse novos parâmetros para a área de trilhas sonoras: o diretor trabalhou no filme com 41 canções dos anos 50, recorrendo a 35 bandas. Enquanto outros diretores recorriam a maestros e orquestras em seus filmes, Lucas apelou para a cultura popular. Enfim, parece que George Lucas entrou no jogo que a Warner duramente tentou impor. Possivelmente, abdicou de sua estratégia linha dura e adotou uma forma diferente de negociar. Para produzir o que queria, George Lucas contribuiu bem mais com *American Graffiti* para transformar a forma como os gestores de estúdios passaram a se relacionar com os diretores de cinema. Com Robert Altman, Dennis Hopper, Francis F. Coppola, Martins Scorsese, Brian de Palma, Steven Spielberg e outros, os filmes foram tomando novas formas de produção. Enquanto a THX só era possível a fuga, George Lucas percebeu que para ele, somente era possível a transformação.

¹⁰⁶ Lucasfilm. *THX 1138*. Disponível no endereço eletrônico <<http://lucasfilm.com/american-graffiti>>. Acessado em 05/10/2016 às 2:35.

Assim, a trajetória dos primeiros anos de Lucas como cineasta, ajuda a perceber como é possível resistir a imposições das instituições que possuem maior força. Mas o sucesso depende, na verdade, de diplomacia e uma boa estratégia. No entanto, mais que isso, George Lucas é um agente [re]formulador da cultura americana, juntamente com diversos outros agentes inomináveis – pois vão de papéis públicos a indivíduos que agem, mas o fazem anonimamente. A crítica que George Lucas tece com *THX 1138* a uma sociedade estagnada socialmente, cada vez mais opressiva, e que através da ciência e do progresso poderiam facilmente mitigar a humanidade, não é uma voz isolada. Faz parte daquele momento indigesto para o americano de classe média, que através de prestígios, puderam estabelecer um pensamento antagonista ao conformismo que se pregava com o consenso e a apatia da mídia e das comunicações de grandes públicos, bem como gerir empatia com os menos favorecidos¹⁰⁷.

Por outro lado, o próprio George Lucas não consegue fugir dessa força institucional. Em breve, George Lucas trocaria a fuga pelo escapismo, pelo abandono temporário da realidade opressiva. Ofereceria essa possibilidade à sua audiência e a seus amigos cineastas através de seus filmes. George Lucas abandonaria a *distopia*, ou melhor: a transformaria numa *utopia*. Ao mesmo tempo, a sociedade americana superava o pessimismo e reformulava sua experiência e identidade para entrar com o que uma boa parte acreditaria ser uma nova esperança na década de 80.

¹⁰⁷ BERKOWITZ, op. cit.

NAVES ESPACIAIS, O UNIVERSO E TUDO MAIS...: A HETEROTOPIA DE G. LUCAS

Não tenha tanto orgulho desse terror tecnológico que construiu.
Darth Vader, *Star Wars*,

Segundo o principal biógrafo de George Lucas, é por volta de 1973 que o cineasta começa a trabalhar no projeto pelo qual seria reconhecida toda sua carreira: *Star Wars*¹⁰⁸. É nesse meio tempo – entre 1971 e 1973 – que a mudança no foco da obra de George Lucas ocorre. Tanto entre *THX 1138* e *American Graffiti* quanto entre esse mesmo e *Star Wars*, é possível perceber facilmente uma grande diferença tanto de conteúdo quanto de forma.

No entanto, essas mudanças não precisam também ser tomadas como absolutamente neutras. No caso de George Lucas, as defenderei como um sintoma não apenas de uma alteração do foco na obra do diretor, mas também como evidência de uma transição no sistema de observação e sentimentos na cultura americana em meados dos anos 1970. Os filmes, de modo geral, enunciam esse sintoma. *THX 1138* é uma distopia clássica, tributária de Aldous Huxley e George Orwell. Em seguida, Lucas criou e dirigiu *American Graffiti*, um filme nostálgico – uma espécie de auto-biografia assumida – que revive nas telonas o glamour dos anos 1950¹⁰⁹. Em *Star Wars*, apenas alguns anos depois, George Lucas retorna à ficção científica, porém com um modelo completamente diferente. Até mesmo ao observar não apenas a obra de Lucas, *Star Wars* apresenta grande diferença entre *2001: A Space Odyssey* ou *Silent Running*.

Star Wars, no entanto, não pode ser entendido como uma ruptura nem com os moldes de produção cinematográfica nem com os modelos de ficção científica. Mas também não é sistematicamente uma continuidade. Seria melhor atenuar o impacto de maneira apropriada pela temporalidade reduzida: existem, no filme, tanto mudanças quanto permanências. Já citei algumas vezes uma das principais referências de George Lucas: as histórias de *Flash Gordon*, que apareceram primeiramente como tiras de jornais em 1934 e em seguida foram levadas para as telonas em filmes seriados entre 1936 e 1938. O próprio *Flash Gordon* foi criado para concorrer com a famosa tira de *Buck Rogers* – o mesmo que apareceu na capa da

¹⁰⁸ TAYLOR, Chris. “Meu pequeno projeto espacial”. In: _____. **Como Star Wars conquistou o universo**. São Paulo: Aleph, 2015, pp. 151-153.

¹⁰⁹ JAMESON, Fredric. “Pós-modernidade e sociedade de consumo”. *Novos Estudos – CEBRAP*, n. 12, junho de 1985.

Amazing Stories de 1928 (“Figura 6”)¹¹⁰. Em 1940 *Buck Rogers* também virou série, e um de seus *teasers* foi utilizado por Lucas na abertura de *THX 1138*.

Mas no final dos anos 1960 houve uma retomada de histórias como as de Buck Rogers e Flash Gordon. Era o cinema “desenterrando” a Space Opera. Na verdade, deve ser impossível rastrear todo processo de assimilação desse estilo da ficção científica pelas mídias visuais. Citar *Star Trek* pode bastar para o momento. O seriado estreou na TV nos Estados Unidos em 1966 e durou originalmente até 1969¹¹¹. De certa forma, ao mesmo tempo que filmes e seriados nos anos 1960 e 1970 exploraram grandemente a Space Opera, o sub-gênero passou por algumas transformações, tendo se tornado muito popular tanto entre os fãs de ficção científica como para o público geral – *Star Trek* e *Star Wars*, juntamente, contribuíram para a definição de toda uma cultura de celebração dos universos das duas produções, bem como assimilaram com essa cultura uma estrutura de identificação nova que se tornou atualmente a cultura *nerd* e suas variáveis.

Tomar então essa renovação da Space Opera como ponto de partida será essencial. Isso ajudará a indicar transformações no gênero, que dialogam especialmente com o cânone narrativo, mas também com o imagético. Em seguida será realizada uma imersão no filme que George Lucas lançou em 1977. *Star Wars* se situa entre mudanças e permanências, quer no gênero, no cinema ou na cultura americana. Assim, retomar a narrativa visual da ficção científica é mandatório. O debate que George Lucas realiza tanto com seu próprio filme de 1971 quanto com os outros textos cinematográficos de ficção científica é muito importante.

Além do mais, se *Star Wars* pôde funcionar como uma espécie de fuga da realidade, como sugeri em alguns momentos anteriormente, é devido à consciência de que a ficção funciona ela mesma como um outro lugar que nos circunda. Um lugar que está sempre presente: a leitura do livro, o concerto de música, a exibição do filme. Esses “lugares” nos levam para outros lugares: Foucault também lembrou que a ficção é ela mesma uma heterotopia. Um não-lugar que é real, mas que tem uma lógica própria que o descola do real ao mesmo tempo¹¹². Nesse sentido, todo filme é uma heterotopia, uma vez que este não é exatamente um gênero narrativo – na verdade, é um dispositivo pouco teorizado por Foucault

¹¹⁰ Figura 6, p. 44.

¹¹¹ IMDb, Internet Movie Database. “Star Trek” [página da rede]. Disponível no endereço eletrônico <<<http://www.imdb.com/title/tt0060028/>>>, acessado pela última vez em 08/01/2016 às 04:44.

¹¹² FOUCAULT, Michel. **O corpo utópico: as heterotopias**. São Paulo: n-1 Edições, 2013.

e que se desenvolveu especialmente nas áreas do urbanismo. Mas *Star Wars* poderia ser algo como a heterotopia, essa simples fuga da realidade, esse escapismo.

É também um filme de guerra. E talvez para alguns retome algum espectro dos recentes acontecimentos no Vietnã, ou sirva apenas como nome de um programa de defesa espacial de Reagan. Não muito mais que um grande maniqueísmo, talvez.

Mas defenderei que *Star Wars* é tudo isso. É, pois, um filme que se encerra às voltas de um desencantamento com o utópico. O abandono da distopia por Lucas não é excepcional. Na verdade, o par utopia/distopia não cai em desuso, mas se torna *demodè* por um tempo – para ser retomado por George Miller em *Mad Max*, no final dos anos 1970. Durante esse período, as “topias” se transformam e se renovam. É mais uma evidência da operação que tentamos captar.

Enfim, a partir de agora, *Star Wars* se afigura como um filme de certa forma nostálgico. As aventuras de Luke Skywalker, no formato épico, mantem a fuga, a viagem que caracteriza a utopia e a distopia, mas também a ficção científica original de Julio Verne e H. G. Wells. Além disso, *Star Wars* é aquele não-lugar de que falamos agora há pouco, mas continua sendo um lugar comum dos anos 1960 e 1970 que relembra *THX 1138*: os policiais ou *stormtroopers*, a questão da guerra e dos movimentos pacifistas da contracultura, a retomada do *western* através da remodelação da Space Opera e afinal de contas, a exploração da velocidade, que retoma, mas remodela e eleva a vertiginosidade do movimento e do tempo, fazendo surgir naves com os nomes clássicos das embarcações do período das grandes navegações.

3.1. A distante fronteira

Até aqui, ficou de certa forma ignorado o fato de que a ficção científica como gênero narrativo agregou ao longo de sua história alguns sub-gêneros. Outras formas de nomear esses sub-gêneros, poderiam, no entanto, deixar de lado a questão editorial como primado para a formação de grupos que vão desde escritores até leitores, passando por editores e distribuidores, que podem se afiliar ao “estilo”, podendo remeter assim simplesmente a elementos formais ou ao conteúdo – isso somente levando em conta a literatura. É certo então que a ficção científica se desdobrou em determinados sub-gêneros, como a Space Opera.

A questão do vocabulário é, assim, novamente uma ótima evidência das operações de mercado, da mesma forma que ocorreu em relação ao gênero como um todo: a necessidade

de determinar e identificar uma gama de histórias semelhantes que foram produzidas ao longo de um período. Dessa forma, um rótulo deve ser estabelecido, facilitando o jogo do mercado em todos os níveis: bastará para o consumidor o rótulo, da mesma forma que é necessário que o produto possa ser rotulado conforme as linhas editoriais de uma editora para começar a ser aceito naquele espaço.

Seguindo definições diversas, *Star Wars* sempre esteve em disputa “editorial”, digamos assim. Frequentemente é relacionado como “fantasia”. É verdade que elementos fantasiosos se fazem presente no filme de George Lucas, tanto quanto uma nave tripulada viajar na velocidade da luz possa ser fantasioso; ou um espadachim com um sabre que projeta luz cortante em direção ao seu inimigo. Mas um dos rótulos mais apropriados para *Star Wars* talvez seja *Space Opera*.

Como sub-gênero da ficção científica, a *Space Opera* passou a ser aceita muito recentemente. Mas como estigma, ela existe há algum tempo: seu nome é uma brincadeira com as novelas de rádio americanas que eram oferecidas em sua maioria por marcas de sabonetes, que ficaram conhecidas como *Soap Opera*¹¹³. O termo também lembra os filmes de faroeste das primeiras décadas do século XX e que possuíam fórmulas narrativas que se tornaram *clichês* e passaram a ser chamados de *Horse Operas*¹¹⁴.

Na década de 1970, o termo *Space Opera* não era ainda largamente utilizado, principalmente com boas intenções¹¹⁵. Como já deve ter ficado claro, isso não precisa ser tratado como um entrave para os historiadores preocupados com o anacronismo, uma vez que a assimilação retroativa de bens culturais ocorre com grande frequência e inclusive funciona como fundamento para modelos culturais em todos os níveis, exatamente como aconteceu com a ficção científica nos anos 1920 nas revistas de Hugo Gernsback. Mas como seria possível então que George Lucas tenha feito um filme que anos mais tarde seria reconhecido como uma verdadeira *Space Opera*? E o que isso tem de importante em relação ao conjunto de fatores que indicassem uma transição nas sensibilidades de uma audiência tão grande quanto foi a do filme?

¹¹³ PRINGLE, David. “What is this thing called Space Opera?”. In: WESTFAHL, Gary. **Space and Beyond: The frontier theme in science fiction**. Westport: Greenwood, 2000, pp.35-47.

¹¹⁴ Ibid., loc. cit.

¹¹⁵ CRAMER, Kathryn e HARTWELL, David. “How shit became Shinola: definition and redefinition of space opera”. In: **The space opera renaissance**. New York: Tor/Forge, 2007.

Star Wars, juntamente com outros filmes da década de 1970, funcionam basicamente como o fundamento da *Space Opera*, da mesma forma como as histórias de Buck Rogers nos anos 1920 funcionaram para a ficção científica. Ao aliar as narrativas publicadas em revistas dos anos 1920 com histórias parecidas que haviam sido publicadas 30 ou 40 anos antes, Hugo Gernsback e os editores da *Amazing Stories* haviam contribuído para estabelecer tanto o cânone da ficção científica – Julio Verne, H. G. Wells, Edgar Allan Poe, entre outros – como a continuação da tradição – Francis F. Nowlan e Ray Bradbury, por exemplo. *Star Wars*, *Star Trek* e um novo filme de *Flash Gordon* – estrelado por Sam J. – fizeram basicamente o mesmo na década de 1970 com a *Space Opera* no cinema: reelaboraram a experiência visual dos quadrinhos dos anos 1930 e as séries dos anos 1940, bem como as narrativas da literatura e das séries. Dessa forma, a continuidade daquelas histórias peculiares do segundo quarto do século XX estava garantida, mas com renovações que firmavam a existência de uma nova tradição.

O nome pela qual ficou conhecida essa tradição nada tinha de casual. Embora surgido na década de 1940 de forma pejorativa, o termo não seria muito utilizado até pelo menos os anos 1990. Em meados da década de 1970, o crítico e escritor Brian Aldiss reconheceu o termo e relacionou elementos importantes para o sub-gênero¹¹⁶. Muitos desses elementos estão em *Star Wars*: a narrativa épica centrada na figura do herói e o espaço como ambiente da trama, por exemplo. Esses elementos reafirmam, de fato, a presença de uma fórmula repetitiva nessas narrativas. Mas são alguns outros – os quais Aldiss ignorou –, mais mitológicos, que nos interessa. Eles remetem novamente ao vocábulo de forma quase irônica e talvez até mesmo profética. O melodrama, junto com as histórias do *western* não poderiam ser resumidos de forma melhor na apologia que o termo *Space Opera* faz a seus precursores narrativos¹¹⁷. E sua presença em *Star Wars* é inegável.

Especialmente uma apropriação significativa do *western* pela ficção científica. Uma vez que o gênero havia encontrado sua “terra natal”, um berço diverso daquele dos pais

¹¹⁶ ALDISS apud CRAMER, Kathryn e HARTWELL, David. “How shit became Shinola: definition and redefinition of space opera”. In: **The space opera renaissance**. New York: Tor/Forge, 2007.

¹¹⁷ Uma definição de Space Opera oferecida na *Fancyclopedia* credita Wilson Tucker pela criação do termo, definindo-o como “uma história de ficção científica repetitiva, um *western* travestido; assim chamada pela analogia com “horse opera” dos filmes de *bangbang* e “soap opera” pelas radionovelas melodramáticas”. Extraído e traduzido de: SPEER, J. Bristol e ACKERMAN, F. J. “Space Opera”. In: **Fancyclopedia**. Los Angeles: Fantasy Foundation (Forrest J. Ackerman), 1944. Disponível em <<http://fanac.org/Fannish_Reference_Works/Fancyclopedia/Fancyclopedia_I/>>, acessado em 06/01/2016 às 22:35.

fundadores, a ficção científica se tornava agora uma renovação do que o *western* sempre fora enquanto mito de uma narrativa nacional dos Estados Unidos. O oeste selvagem, com os índios, invadido pelo americano valente munido de sua espingarda, oferecendo proteção aos bravos trabalhadores que se propunham a explorar aquela terra de ninguém. Na narrativa *western*, nada era casual: o deserto selvagem e a presença violenta de índios e bandidos destacava a astúcia e braveza do homem branco honesto, dignificado pelo trabalho.

No século XX, o *western* sobrevivia e não há motivos para duvidar que seus estereótipos e seus tropos tenham adquirido novos significados. Mas havia também uma nova fronteira, que podia ou não ser selvagem, perigosa: o espaço. Estamos ou não circundados por vida extraterrestre? Como sobreviver fora da atmosfera terrestre? O lançamento do homem ao espaço deve ser decorrente da necessidade de conhecimento, a necessidade de alcançar o próximo passo na evolução humana, tal qual em *A Space Odissey*. Essa forma de conceber a ciência enquanto caminho único da evolução humana – que o transforma momentaneamente em Deus – talvez romantize demais o elemento “civilizado” ao mesmo tempo em que ignora a fraqueza do selvagem: em *Space Odissey*, é a própria civilização que cria a brutalidade do supercomputador HAL 9000.

Mas é preciso conceber a ciência como resultante de esforços sedentos de poder e controle. Ao tratar o militarismo científico americano dos anos 1960, 1970 e 1980, isso não passaria despercebido – o mesmo vale para a URSS em períodos variados – devido à Guerra Fria e todo aceleração de investimentos em ciência e tecnologia. Assim, o espaço também pode figurar não somente como o avanço último do homem, mas também a nova fronteira. Se lançar ao espaço pode significar a glória, como ficou eternizado por Yuri Gagarin. Ou essa narrativa pode se desdobrar em diversos contratempos antes de valer o esforço. Essa última forma parece ser mais visada pela cultura.

Uma vez que o espaço se oferecia como uma nova fronteira, as diversas narrativas que o envolvessem moldariam como seria essa fronteira. Já mostrei brevemente que *2001: A Space Odissey* foi uma dessas narrativas. Pode-se argumentar que *Planet of the Apes* também seja. De forma diferente, as *Space Operas* também são. E são elas que se tornaram grandemente populares, superando em muito a popularidade da maioria desses filmes anteriores. Isso não significa que a forma como *Star Wars* ou *Star Trek* tenham representado a nova fronteira seja melhor ou mais fiel. Mas é um forte indício de que os elementos

envolvidos na assimilação do *western* pela ficção científica estejam alinhados com um mito nacional heroico da fronteira.

Não é o objetivo se delongar demasiadamente neste assunto, no entanto. Quero indicar o modo pelo qual o espaço adquiriu a dimensão da fronteira do *western*, e como, em consequência, *Star Wars* contribuiu com essa reformulação através da jornada do herói¹¹⁸. A intenção é refletir a questão das apropriações que a ficção científica fez de elementos culturais estabelecidos pela narrativa *western*, apresentando com isso o breve desaparecimento das “topias” nesse tipo de cinema. Essa fuga da realidade que o cinema propiciou, juntamente com a exploração imaginativa da nova fronteira e o desaparecimento súbito de ideais utópicos na ficção científica devem funcionar como evidência de uma alteração do funcionamento desses “não-lugares”.

Bastará uma observação geral no roteiro de *Star Wars* para perceber elementos que foram apropriados do *western*. O herói é Luke Skywalker, sobrinho de fazendeiros de umidade no planeta Tatooine, que, após comprar dois andróides (C-3PO e R2-D2), descobriu em um deles uma mensagem de socorro enviada por uma princesa (Leia) a um ermitão (Obi-Wan Kenobi) que vive em Tatooine. Para encontrar e ajudar a princesa, Luke e Obi-Wan recorrem a um criminoso (Han Solo) que encontram em uma taverna em Mos Eisley, principal porto espacial de Tatooine. Até esse ponto, temos o mocinho e a mocinha (que deve ser salva), um sábio que ensinará técnicas de combate ao mocinho, e o fora-da-lei forasteiro, com direito a uma cena de duelo e briga dentro da taverna. Quanto mais avançamos na narrativa de *Star Wars*, mais tropos do *western* podem ser visualizados, como por exemplo tiroteios, as figuras alienígenas – que no *western* original eram os índios –, etc.

Esses tropos poderiam ser relacionados nas imagens dos filmes, que também fazem referência a filmes *western*. No entanto, essas imagens serviriam muito melhor se comparadas com os próprios filmes *western*. Então fizemos essa breve incursão no enredo do filme, demonstrando a recorrência narrativa de modelos do gênero da fronteira americana. Porém, há uma sequência de imagens que pode ser confrontada com aquelas dos filmes aqui analisados. Assim, continuamos com o diálogo em relação ao cânone da ficção científica, podendo visualizar a transição entre a tradição e a mudança.

¹¹⁸ MILLER, Stephen Paul. **The Seventies Now: culture as surveillance**. Durnham: Duke University, 1999, p. 98.

A sequência curta que abre *Star Wars* é ambientada no espaço (Figura 29). Duas espaçonaves se confrontam numa batalha caótica, canhões *lasers* disparados em todas as direções explodindo em diversos pontos do plano. Essa é uma das faces do espaço de George Lucas e é a forma pela qual o espaço se faz selvagem na Space Opera.



Figura 29 - Fotogramas retirados dos momentos iniciais de *Star Wars*

Notemos novamente os fotogramas dos filmes espaciais que aqui foram apresentados¹¹⁹. Em *Silent Running*, o espaço não oferece resistência: na verdade, se afigura como um ambiente no qual a vida terrestre, mesmo a mais frágil, poderia se refugiar e se instalar, preservando assim nosso ambiente. Certamente Trumbull não tinha intenção de ressaltar o espaço como um ambiente neutro, ou mesmo capaz de oferecer refúgio para uma humanidade que sequer soube dar valor ao seu habitat natural. No entanto, é exatamente isso que Trumbull faz ao destacar esse aspecto sombrio da humanidade. O espaço é o ambiente onde reside uma possibilidade de salvação dos espécimes naturais da terra, tornando assim a Terra de Trumbull a distopia por analogia – só é garantida a continuidade da fauna terrestre longe da Terra.

Por outro lado, em *2001: A Space Odyssey* e em *Aelita*, o espaço se oferece como conquistável ao homem. Na película russa, há inclusive a formação do par homem/mulher em relação ao par conquistador/conquistado, sendo o homem o explorador, mesmo que a tecnologia do planeta Marte da mulher – a Rainha Aelita – seja mais avançada. No filme de Kubrick, além do mais, o espaço sequer possui habitantes, salvo uma forma de inteligência onipresente que se apresenta ao homem de tempos em tempos, auxiliando na caminhada em direção ao conhecimento universal. Tanto em um quanto em outro filme, é a tecnologia, resultante dos investimentos intelectuais do homem, que se faz como perigo e a danação do homem. Na obra de Kubrick isso fica mais evidente, uma vez que as únicas mortes na narrativa são acometidas através de ou pelos resultados tecnológicos – na “alvorada” do homem, o osso

¹¹⁹ Figura 2, p. 26; Figura 3, p. 30; Figura 20, p. 73; Figura 21, p. 74.

que se transforma em arma, e mais tarde, o supercomputador HAL 9000. O espaço é somente uma vastidão à qual ao homem é permitida a exploração e a dominação.

Ironicamente, em *Le Voyage dans la Lune*, um dos primeiros filmes da história, o espaço não é neutro. A película de Méliès certamente se figura como uma das primeiras histórias de *Space Opera* do cinema, da mesma forma que as histórias de Julio Verne e Herbert G. Wells são histórias de ficção científica. No entanto, há diferenças substanciais nas representações de Méliès e George Lucas, por exemplo. Para os pioneiros da ficção científica, o espaço certamente era um grande perigo, uma vez que inatingível. As máquinas marcianas que aparecem na capa da *Amazing Stories* de agosto de 1928¹²⁰ já haviam sido desenhadas na capa de uma edição belga do livro em 1906¹²¹. Mas se já em fins do século XIX criaturas extraterrestres indicavam o perigo que seria uma exploração do espaço, como afirmar que há diferença entre essa representação, e aquela abertura inicial de *Star Wars* ou a nova fronteira da *Space Opera* após a década de 1970?

Suspeito que essa diferença possa parecer mínima no início dessa discussão acerca da transformação da ficção científica nos anos 1970. Mas mesmo a sensação de perigo pode ser entendida em suas diversas dimensões. Para os escritores de ficção científica da virada do século XIX para o XX, o principal perigo que o espaço como fronteira poderia oferecer em relação à presença alienígena eram os desdobramentos de um choque cultural, justamente como no *western*. No entanto, mesmo que a *Space Opera* fosse uma cópia do *western*, ela seria uma cópia com as sensibilidades de sua época, e não de outrora. A fronteira agora era um *front* de batalha, tal qual o Vietnã, o Afeganistão, etc.: importam menos as diferenças raciais e culturais, vide a taverna em que Luke e Obi-Wan encontram Han Solo e Chewbacca – ou mesmo a simples presença do Wookiee entre o grupo de humanos. A questão do choque cultural é esquecida em um espaço fluido e com poucos limites geográficos que sirvam como “fronteira”. O espaço é em si a ausência de ordem e ao mesmo tempo incapacitado de se tornar civilizado, colonizado. Mesmo as “colônias” que porventura existiram originalmente em *Star Wars* são passageiras, inseridas sempre no âmbito de conflitos bélicos. Esses conflitos podem ser raciais, mas somente destacam as sensibilidades dos anos 1970 em relação aos conflitos reais que estavam nos noticiários diários nas casas das famílias em todo mundo.

¹²⁰ Figura 6, página 44.

¹²¹ NASTASI, Alison. “Terryfiyng 1906 illustrations of H.G. Wells’ ‘The War of the Worlds’”. *Flavorwire*, abril de 2015. Disponível no endereço <<<http://flavorwire.com/516131/terrifying-1906-illustrations-of-h-g-wells-the-war-of-the-worlds/view-all>>>, acessado em 22/01/2017 às 16:19.

Mas vejamos em específico o plano de abertura de *Star Wars*, levando em consideração o enredo do filme: a batalha é entre um cruzador imperial e uma fragata republicana. Reparemos justamente nos nomes dessas embarcações. Eles nos direcionam novamente para outra fronteira: o mar. Entretanto, essa relação nos leva a outro ponto que deve ser abordado: o estatuto do barco – e consequentemente da espaçonave – na cultura ocidental como o elemento que torna a fronteira explorável, ou, em outros termos, que leva o homem a outros e novos lugares.

Na conferência que se fundou os estudos sobre a heterotopia, Michel Foucault já havia alertado que “o navio é a heterotopia por excelência”¹²². A rigor, a conferência foi proferida num evento acadêmico de arquitetura em 1967, e Foucault está discorrendo sobre a relação humana com o espaço, no sentido amplo do termo¹²³. No entanto, a reflexão que o filósofo iniciou não deixa de ser interessante aqui. Uma vez que o navio “é um pedaço de espaço flutuante, lugar sem lugar [...], fatalmente ligado ao infinito do mar [...]”, ele foi utilizado para explorado a imensidão da fronteira, desbravando e avançando sobre o nada que se constitui o oceano para aportar em terra firme e enfim se configurar como “o maior instrumento econômico e nossa maior reserva de imaginação”¹²⁴. Nesse sentido, as embarcações foram sem dúvida um instrumento de avanço do homem sobre a natureza, um triunfo da ciência e da filosofia sobre o discurso mitológico e religioso. Por outro lado, a atualização tecnológica evidente do navio já em meados dos anos 1950 e 60 eram as naves espaciais decorrentes da corrida armamentista pela superioridade científica do pós-guerra, o que, da mesma forma como as embarcações no fim do século XV, contribuía para determinar ao menos o potencial de conquista e dominação das nações ao redor do globo: a capacidade de avançar e explorar o desconhecido parece ser reflexo da capacidade de subjugar e dominar o outro.

Isso é emblemático em *Star Wars*: duas são as espaçonaves – ou essa evolução dos instrumentos de exploração – no filme que podem ser pensadas sobre a ótica da heterotopia de Foucault. Elas são a *Millenium Falcom*, o cargueiro do contrabandista Han Solo, e a base espacial com alto poder destrutivo *Death Star* (Figura 30).

¹²² FOUCAULT, Michel. “As heterotopias”. In: _____. **O Corpo utópico; as heterotopias**. São Paulo: n-1 Edições, 2013, p. 30.

¹²³ DEFERT, Daneil. “Heterotopia: tribulações de um conceito entre Veneza, Berlim e Los Angeles”. In: FOUCAULT, Michel. **O Corpo utópico; as heterotopias**. São Paulo: n-1 Edições, 2013, p. 33.

¹²⁴ FOUCAULT, Michel. op. cit., p. 30.

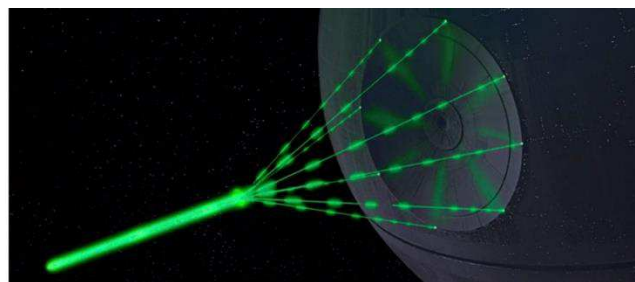


Figura 30 - *Millenium Falcom* entrando no hiperespaço e *Death Star* lançando o famoso *Death Ray* em Alderaan.

Esses dois instrumentos de exploração e dominação ganham novos usos devido às ações que exercem como dispositivo narrativo. Essas ações podem ser vistas na Figura 30. O poder de destruição da *Death Star* serve aos requisitos bélicos da dominação pela força bruta: assim, o General Tarkin pode fazer pressão sobre a Princesa Leia para descobrir onde estão os planos da construção da *Death Star* que foram roubados pelos rebeldes republicanos. Essa estação espacial é móvel e transporta unidades militares do Império Galáctico. A *Millenium Falcom*, por sua vez, é descrita por seu piloto como uma das naves mais velozes da galáxia, viajando no hiperespaço, em altíssima velocidade. Esses instrumentos heterotópicos são também dispositivos narrativos funcionais, que eliminam a necessidade de explicação do funcionamento com rigor científico: como fazer viagens rápidas a distâncias enormes sem que os tripulantes de uma nave estejam muito velhos ou até mesmo mortos ao alcançarem o destino? Ou como “perturbar a Força” com a morte de milhões de pessoas em um instante, como ocorre na destruição de Alderaan na parte inicial da película?

A saturação de diversos dispositivos narrativos funciona, ainda, como uma máscara no enredo do filme. Por exemplo, um olhar rápido para a trama da princesa que recebe planos da construção de uma estação bélica com alto poder destrutivo pode não lembrar um tal caso Watergate devido à superposição de camadas narrativas. Ou a disputa entre rebeldes da Velha República e as tropas Imperiais não parecer um confronto não tão distante como a Guerra do Vietnã. É devido ao efeito de suspensão da realidade, um efeito que faz com que o espectador esqueça a realidade exterior ao filme de ficção, que Foucault também lembrou que o cinema e o teatro, bem como museus e bibliotecas são formas de heterotopia¹²⁵.

Essa heterotopia que Foucault propõe é um “lugar” que existe, mas que se transforma em outro, uma vez que se faz pela ilusão, a alteridade de um espaço real. Como exemplo, o filósofo cita a cama dos pais, que é invadida pelos filhos quando os pais saem para trabalhar

¹²⁵ FOUCAULT, Michel. op. cit., p. 24.

e se transforma no que a imaginação infantil permitir¹²⁶. No cinema, esses “contraespaços” permitem esse efeito de suspensão do real ao projetar num espaço bidimensional – a tela, a parede – uma realidade paralela dotada de três dimensões¹²⁷. Ela não nos indica, no entanto, que uma grande audiência de um filme como *Star Wars* sugira o abandono de questões que porventura estivessem colocados, seja no filme, seja em suas discussões nas ruas, em revistas de revisão ou em quaisquer lugares.

Pensamos a ficção científica na sua relação dúbia com o discurso científico e tecnológico não acidentalmente. Mas o efeito de suspensão de *Star Wars* não mascarou um discurso em favor ou contra a tecnologia, não através das fórmulas da utopia ou da distopia. Se levar em consideração que todos filmes aqui analisados podem ser pensados como esse “contralugar” proposto por Foucault, ainda poderíamos notar o discurso distópico em todos eles, que ressaltam o perigo da adoração da ciência e da tecnologia. Mesmo que *THX 1138* transporte a audiência à uma sociedade subterrânea hipertecnológica onde o amor é o pior crime – quer dizer, execute a alteridade espacial da heterotopia –, o temor do aparato de controle que pode ser exercido através dos dispositivos tecnológicos está bem delineado na narrativa do filme. O mesmo acontece com *La Voyage dans la Lune*, por exemplo, fazendo os selenitas expulsarem os astronautas da Lua ao mesmo tempo em que a audiência acorda do sonho da viagem espacial com um baque atemorizante.

Em *Star Wars*, não há discurso oposto à tecnologia. E, por mais que haja glamour envolvendo a tecnologia daquela galáxia muito distante, não há aproximação com qualquer tecnofilia *per se*. A tecnologia é parte do ambiente, naturalizada, uma unidade *astromec* que serve bem a fazendeiros de Tatooine ou uma estação espacial altamente destrutiva. É o próprio Vader, meio humano meio robô, que sugere ao conselho militar Imperial a não se orgulhar demasiadamente do “terror tecnológico” que a Death Star representa – a epígrafe deste capítulo –, ao mesmo tempo em que é um usuário hábil de uma das armas “brancas” mais poderosas que existe, o sabre de luz, segundo Obi-Wan Kenobi.

A heterotopia da nave espacial de *Star Wars* é uma evidência do abafamento dos ideais utópicos no decorrer da década de 1970, na verdade. Ao passo que suspende a realidade com suas camadas narrativas, *Star Wars* também suspende o temor tecnocrático ou a vontade de salvação da humanidade através do progresso científico. Como Bruce Schulman observou em

¹²⁶ FOUCAULT, Michel. op. cit., p. 20.

¹²⁷ Ibid., p. 24.

seu estudo sobre a “grande” mudança na cultura, sociedade e política americana, os ideais da década de 1960 começaram a se esvaír e as bandeiras liberais e democráticas deixaram de tremular após 1968¹²⁸. Nesse sentido, uma desilusão de George Lucas e um abandono de ideias quase radicais, dirigindo-se à moderação, não seria um movimento isolado – Schulman evidencia como a escalada de ideias mais individualistas contribuíram para o fortalecimento do partido Republicano e o crescimento do conservadorismo nos EUA após a virada dos 60’s pros 70’s¹²⁹.

Em meio a tudo isso, Stephen Miller sugere que “após o Vietnam, uma guerra aceitável somente poderia ocorrer no espaço sideral de um distante [...] passado”¹³⁰.

3.2. Entre os sóis de Tatooine: guerra nas estrelas

Um fenômeno interessante para se avaliar nos anos 1970 que se relaciona diretamente com *Star Wars* é o surgimento do que ficou conhecido como *blockbuster*. Da mesma forma que na película de 1977 de George Lucas, *The Exorcist* e *Jaws* redimensionaram o comentário social, cada um a seu modo, e também em seu gênero. William Friedkin adaptou o romance de William Peter Blatty, *The Exorcist*, em um dos filmes mais bem-sucedidos da década de 70. A narrativa da possessão de uma garota de 14 anos lançou para as profundezas do roteiro o monstro do capitalismo – tal qual Cthulhu de H. P. Lovecraft no início do século fizera – e os problemas da puberdade e dos conflitos de gerações em uma família da classe média branca¹³¹. *Jaws* de Steven Spielberg, também é uma adaptação de romance, e também um grande sucesso da década de 1970. O filme narra os fatos que ocorrem numa ilha do pacífico durante as férias de verão – mais especificamente, próximo às festividades de 4 de julho. Fredric Jameson alega que o filme se trata, afinal de contas, de uma alegoria da disputa entre uma América antiga “mais tradicional” e a “aliança entre as forças da lei e da ordem e a nova

¹²⁸ SCHULMAN, Bruce. “Introduction: The sixties and the postwar legacy”. In: _____. **The Seventies: the great shift in American culture, society, and politics** [digital]. New York: The Free Press, 2001. Adquirido junto à Amazon.

¹²⁹ Ibid.

¹³⁰ MILLER, Stephen Paul. op. cit., p. 98.

¹³¹ COUSINS, Mark. “Liberdade e o que se quer ver (1969-79): o cinema político em todo mundo e a ascensão do blockbuster nos Estados Unidos”. In: _____. **História do cinema: dos clássicos mudos ao cinema moderno**. São Paulo: Martins e Fontes, 2013, p. 379-380.

tecnocracia das corporações multinacionais”, representada pela relação entre as personagens Quint e Brody¹³².

Quer dizer então que, se *Star Wars* é um dos filmes que contribuiu para a elaboração de um modelo de produção que foi a “contra-revolução” da Nova Hollywood inaugurando a Era dos *Blockbusters*¹³³, então esse produto também deve ter manipulado e mascarado o discurso ideológico da mesma forma como Jameson apontou na película de Spielberg¹³⁴.

Sendo assim, uma vez que já ficou evidenciado a quebra de realidade pelo efeito heterotópico em *Star Wars*, agora pode-se também restituir seu caráter social e histórico. E isso deve ser feito de princípio pela cena repetitiva de George Lucas, talvez uma das principais repetições que existe de *THX 1138* em *Star Wars* (“Figura 31”).



Figura 31 - Os dois sóis de Tatooine – Fotograma extraído de Star Wars

A inserção de Luke Skywalker nos eventos centrais de *Star Wars* se dá por duas vias tradicionais narrativas: a primeira é o pedido de socorro da princesa, especialmente visualizada pela ótica dupla da própria princesa nos primeiros minutos do filme, e também do cavaleiro que a salvará; a segunda é a morte dos familiares do herói e o rompimento dos laços com a “comunidade”. Assim, Luke está livre para enfrentar seu destino. Essa narrativa heroica

¹³² JAMESON, Fredric. “Reificação e Utopia na cultura de massa”. In: Crítica Marxista, n. 1, 1994, pp. 17-20. Disponível no endereço eletrônico <http://www.ifch.unicamp.br/criticamarxista/contador_revista_item.php?arquivo_pdf=arquivos_biblioteca/artigo43Artigo1.1.pdf&idItem=43&nomeTabela=tb_artigos>, acessado em 13/01/2017 às 13:30. No artigo, Jameson analisa os filmes *Jaws* e *The Godfather* (Parte I e II) lançando luz sobre a manipulação ideológica que o autor alega que esses filmes agenciam.

¹³³ COUSINS, Mark. op. cit., 2013.

¹³⁴ JAMESON, Fredric. op. cit., 1994, pp. 17-20.

se aparta muito da trajetória daquela pela qual passa a personagem THX 1138. No entanto, a Figura 31 traz de volta o paralelo entre os dois protagonistas de George Lucas.

Tal qual THX, Luke se encontra prestes a enfrentar a uma ruptura brusca em sua vida. Em um primeiro momento a figura de Luke encarando o horizonte crepuscular ao fim da tarde de Tatooine e seus dois sóis não remete exatamente à ascensão de THX ao horizonte utópico do sol poente de *THX 1138*. Mas era preciso levar em consideração essa disputa narrativa da utopia e da distopia no entardecer da década de 1970 e o efeito heterotópico de *Star Wars* nesse contexto.

Os dois sóis de Tatooine representam, assim, tanto a ascensão de um mundo distópico quanto o declínio das utopias. Mas o céu de Tatooine é mais brando que palavras como essas, ditas anteriormente: os sóis disputam lugar no horizonte de expectativas de Luke, deixando claro que o fim dos ideais utópicos não era exatamente eminente, mas dava evidências de falência. Mark Cousins relaciona a produção do que ele chama de renovação do cinema como “arte moderna” com os eventos do início da ditadura chilena após o golpe contra Allende em 1973, dando uma dica valiosa: “nem tudo estava bem”¹³⁵.

Bob Schulman talvez tenha avaliado melhor o que não ia bem na sociedade americana. Quer dizer, Schulman faz uma espécie de relatório evidenciando como mesmo a esquerda americana se dividiu desde 1968 – o ano que o historiador considera como o divisor de águas e o pontapé inicial dos anos 1970 – e de que forma essa polarização se acirrou nos primeiros anos da década de 1970 lançando a sociedade americana num estado de conflito civil, o que muitos historiadores chamaram de crise de identidade ou, principalmente, ruptura no consenso americano¹³⁶.

Sendo assim, *THX 1138* é uma produção que acompanha um discurso mais radicalizado, decorrente do contato com os ideais tanto da Nova Esquerda quanto dos membros do Students for a Democratic Society (SDS). Não é por acaso que o primeiro longa de George Lucas tenha inicialmente vindo a existência como um curta em 1967, como trabalho para conclusão do curso de Bacharelado em Belas Artes.

Entre 1967 e 1977, Lucas reassimilou sua experiência como sujeito, muito provavelmente tendo aquele anseio por derrubar o *establishment* político e cultural dado lugar a um melancólico entardecer. Lucas não decretava, assim, o fim da utopia, mas indicava

¹³⁵ COUSINS, Mark. op. cit., p. 377.

¹³⁶ SCHULMAN, Bruce. op. cit.

uma ruptura em sua produção na forma como a mensagem era transmitida, em primeiro lugar. Assim, podemos ver a disputa dos sóis de Tatooine como a própria alegoria simbólica do maniqueísmo que o filme acaba por revelar: o lado negro contra o lado luminoso da força. Mas isso não restitui o conteúdo histórico e social de *Star Wars*: no máximo revela um caráter filosófico ou psicológico de George Lucas.

É o desenrolar da trama de *Star Wars* que ajuda a retomar esse conteúdo histórico. A aventura de Luke Skywalker para salvar a princesa e desvendar os planos de construção da Estrela da Morte, com esse formato maniqueísta que joga mocinho contra vilão de maneira simples, acabam por revelar uma disputa entre uma indeterminada República Velha e um Império pouco definido. Não se sabe muito sobre essas formações políticas naquela galáxia muito distante: todas informações vão sendo apresentadas durante o filme. Fora de qualquer senso comum, é preciso tentar pensar nessas metáforas enquanto parte de um sistema simbólico que dão pistas sobre o momento em que foi produzido. Então, um último elemento talvez tenha importância nessa leitura: o título do filme. Ao longo da película, dificilmente pode-se defender que há uma guerra, no sentido bíblico da palavra: há contornos de um conflito que existe entre alguns rebeldes republicanos que precisaram entrar na ilegalidade e um Império instaurado à força e que sempre que preciso recorre à violência e opressão. Mas há esse indício forte do título. E há a lembrança não muito querida de uma outra guerra, que solapou a confiança e a supremacia americana.

Pensar o enredo de *Star Wars* como suspensão da realidade, como uma heterotopia, sugere que a Guerra do Vietnã não seja lembrada ao assistir ao filme – ou pelo menos não como uma analogia evidente. Mas isso não significa, no entanto, que o conflito não estivesse entranhado na mente dos americanos. A película de George Lucas, assim, chama a atenção para o conflito entre o bem e o mal, ao mesmo tempo em que mantém longe uma batalha que, na pior das hipóteses, enfraqueceu a imagem da supremacia americana. Esquecer a polarização entre o mundo capitalista e comunista é consequência natural da operação. A evidência disso é a idolatria, pela parte da audiência, que ocorreu com o personagem Darth Vader, comandante imperial e o grande vilão do filme. Longe de defender que o Império representa os Estados Unidos e o “imperialismo” americano do pós-Segunda Guerra, ou que esse mesmo Império fosse a ameaça comunista de alguma maneira, é muito mais interessante observar que há a suspensão da categoria do vilão como o inimigo. Ou seja, existe a

possibilidade de criar empatia com vilões – não muito diferente do que ocorre em *The Godfather*, por exemplo.

De modo não muito diferente, a Guerra do Vietnã dividiu a sociedade americana. Indivíduos na América do Norte sentiam empatia com vietnamitas subjugados do outro lado do planeta. Isso não havia ocorrido em nenhuma outra guerra que os Estados Unidos tenham se envolvido. Seguindo o exemplo de *The Godfather*: os filmes noir expressionistas da década de 1940 e 50 deixavam claro que o crime era um mau social e o criminoso sempre enfrentava algum tipo de justiça. Em 1972, Coppola transpôs o *best-seller* de Mario Puzo para as telonas, e a audiência se identificava e simpatizava com Don Corleone – fosse ele interpretado por Marlon Brando, Al Pacino ou Robert De Niro na continuação em 1974. Isso não significa que os valores estavam se invertendo, mas ao contrário, que as certezas morais e religiosas, por exemplo, passavam a ser contestadas. Como *The Godfather* e sua continuação, *Star Wars* era mais uma evidência dessas incertezas. O filme não apenas apresenta o velho maniqueísmo cristão, mas nele estão misturados conceitos políticos, sociais e culturais: eis os indícios daquela ruptura no consenso que Peter Krämer e Bruce Schulman diziam.

Além disso, Mark Cousins argumenta que “assistir ao filme era diferente de qualquer outra experiência cinematográfica. Ele era mais sonoro, parecia fazer o cinema balançar[...]”¹³⁷. De fato, George Lucas havia concebido o sistema Dolby Surround e o instalado em algumas salas de cinema, especialmente para o lançamento de *Star Wars*. Mas essa experiência que Cousins fala também pode ser notada comparando as obras de Lucas em um de seus elementos centrais: os transportes. Acabei de abordar o tema da exploração espacial e as grandes naves que adquiriram o nome de embarcações. Mas algumas “naves” em *Star Wars* são também a evolução dos meios de transporte (“Figura 32”).

Aqueles veículos inovadores que aparecem em *THX 1138* e *American Graffiti* não se descolavam do real experimentado tanto pelos produtores do filme quanto da audiência. Eles eram extrapolações técnicas, mas fundamentalmente baseados em modelos protótipos ou modificações e personalizações que se tornavam cada vez mais comuns na cultura automobilística. O veículo da “Figura 32”, no entanto, não tinha paralelo na experiência real de nenhum indivíduo que por acaso assistisse a *Star Wars*.

¹³⁷ COUSINS, Mark. op. cit., p. 385.



Figura 32 - Veículo de Luke Skywalker no início da película

Por fim, pode-se retornar à frase que abre o filme – e que foi citada no início do primeiro capítulo. “Há muito tempo, numa galáxia muito, muito distante...”. Ao contrário do que se espera normalmente em uma ficção científica, a frase logo situa os acontecimentos no passado, e não no futuro. Aqui, há também a suspensão da modalidade temporal da ficção científica: os eventos narrados no filme já ocorreram, não “poderiam acontecer” naquela galáxia distante. Esse elemento reforça a forma heterotópica do filme de George Lucas no modelo básico da ficção. Quer dizer, no momento em que se narra os acontecimentos, eles já ocorreram.

Mas os sóis de Tatooine, alguns minutos depois dessas frases, deveriam ter recebido alguma força misteriosa para romper com os efeitos de suspensão que *Star Wars* agenciou. Enquanto disputam o céu de Tatooine, eles remontam ao horizonte que se encontra THX em sua ascensão, ao mesmo tempo em que, simbolicamente, indicam a eterna luta entre o bem e o mal, não na forma do *devoir* entre noite e dia, mas uma luta que se dá no mesmo espaço, forças limítrofes que disputam territórios lado a lado. Mas essa ruptura proposta pela retomada da “busca por um mundo melhor” falhou. Aqueles dois sóis se tornaram uma evidência e uma memória.

A memória das disputas em que os EUA se envolveram. Os sóis de Tatooine predizem o confronto que se desenrolará em breve, o bravo e heroico Luke Skywalker contra o temerário e impiedoso Darth Vader. Por outro lado, trazem para perto o conflito, uma evidência da resiliência e da apatia em que emergiam até mesmo os mais radicais americanos nos anos 1970. Embora a memória recente do Vietnã fosse traumática, o conflito agora não

estava tão longe, mas na própria casa, logo ali do lado, como dois sóis que disputam terreno, em busca do mesmo objetivo.

Nunca poderemos saber, afinal de contas, se naquele momento, em 1977, George Lucas já sabia se o conflito entre Luke e Vader era uma luta quase freudiana entre pai e filho: a batalha dos Skywalker, dos “andarilhos celestes”. Lucas nega mesmo que havia planejado uma continuação do filme, logo de início. No entanto, nunca negou a referência de C3-PO, baseado no robô de *Metropolis*, aquele filme de Lang que narra a disputa entre Freder sen e Freder, pai e filho. Próximo ao final, Lang faz pai e filho se entenderem, e no reencontro, Freder grita “pai”, diversas vezes, em alemão: “Vater... Vater!”. Não podemos tomar como evidência de Lucas, mas o destino dos Skywalker seguiu no mesmo caminho que a sociedade americana, à beira de um colapso nervoso.

Star Wars é, assim, sintoma desse colapso. E isso não poderia ser entendido sem “descascar” tanto a obra de George Lucas quanto a tangente que ela realiza com a história do cinema e da ficção científica. As recorrências do tradicional e suas renovações permitiram uma leitura dessa Space Opera, ao mesmo tempo que clareou a própria relação da ficção científica com a história americana – e muitas vezes francesa, inglesa, russa, alemã...

A temática das viagens, das fronteiras, sempre exploradas sobre a luz das extrapolações científicas da ficção científica também tiveram seu lugar em *THX 1138* e em *Star Wars*. As inovações técnicas e o recurso tecnológico fizeram do cinema de ficção científica um dos precursores e uma das principais “cobaias” dos efeitos especiais, talvez um dos elementos centrais da heterotopia no cinema. George Lucas foi um dos experimentadores que, como Méliès, Protazanov, Fritz Lang, Corman, Kubrick, Trumbull e outros, alimentaram a indústria do sonho e da magia do cinema. Não por acaso, Lucas criou a subsidiária de efeitos especiais da Lucasfilm, a Industrial Light and Magic, que se tornou uma das principais empresas do ramo nos Estados Unidos¹³⁸ – uma espécie de tributo inconsciente à Méliès, mas renovado e mais adaptado à sociedade da indústria cinematográfica. Isso, o tubarão de Spielberg e o demônio de Friedkin empurraram tanto o cinema americano como a sociedade americana para a década de 1980 e uma nova forma de produzir filmes: a Era dos *Blockbusters*. A isso, Cousins chamou de produzir “o que se quer ver”¹³⁹. Mas é Jameson que foi mais enfático e, julgo eu, mais certo: o público se encantou pelas luzes e pela magia do cinema, e não percebeu que

¹³⁸ COUSINS, Mark. op. cit., p. 384.

¹³⁹ Ibid.

ele havia sido esquecido na narrativa¹⁴⁰. Quer dizer, Jameson procurou restituir à audiência do filme seu lugar, retratando a historicidade do filme *Jaws* e o analisando à luz de categoriais sociais e culturais. Como tentei mostrar aqui, a suspensão da historicidade e dessas categoriais sociais fazem parte da operação do cinema enquanto ficção, mas uma ficção executada em todos os níveis em um espaço real, isso a que Foucault chamou de heterotopia, ou o que Jameson nomeou “manipulação ideológica”¹⁴¹. Enfim, até mesmo Cousins cedeu: *Star Wars* “era também menos sobre seres humanos adultos do que a maioria dos filmes da época”¹⁴².

Em breve, a distopia seria retomada, do outro lado do planeta, pelo australiano Georges Miller e seu filme alternativo *Mad Max*, um sucesso violento em vários sentidos. Os sóis de Tatooine demorariam duas décadas para reaparecer no cinema, em *Star Wars: Phantom Menace*, de 1999 que lançava a trilogia de filmes que narrava os acontecimentos anteriores a *Star Wars* e suas sequências e desvendava os mistérios sobre a história de Anakin, Luke e Leia Skywalker e também seria o segundo filme dirigido por George Lucas depois de 1977.

¹⁴⁰ JAMESON, Fredric. op. cit., 1994, p. 20.

¹⁴¹ JAMESON, Fredric. op. cit., 1994, p. 20.

¹⁴² COUSINS, Mark. op. cit., p. 385.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Antes de retomar e sintetizar o que ficou proposto neste estudo, gostaria de deixar claro que não sugeri que as proposições aqui realizadas em relação ao cinema e à ficção científica sejam exclusivas tanto para o gênero quanto para a indústria e a arte. No entanto, o interesse envolvia explorar em maior grau e profundidade as possibilidades dos recortes que envolviam esses produtos.

Sendo assim, o fio condutor dessa pesquisa sempre foi, desde o início, procurar entender as transformações na sociedade americana nos anos finais da década de 1960 e durante os anos 1970. Para isso, a fonte central escolhida foi a obra de George Lucas, especialmente seus filmes de ficção científica produzidos no período.

Para isso, decidi proceder em alguns passos. O primeiro, decorrente de alguma experiência na pesquisa em cinema, sugeria tentar observar repetições e apropriações de imagens, algo próximo também do trabalho com a literatura, que pressupõe referências e circulações de ideias entre autores e suas obras. Tendo essas imagens sido levantadas, seria preciso percorrer então seu caminho através da idealização e do imaginário: de onde elas vinham, o que permanecia e o que era esquecido em relação a elas? Disso, resultou o Capítulo I desse trabalho, abordando o surgimento e o desenvolvimento tanto da indústria cultural americana – especialmente o mercado editorial e a indústria cinematográfica – quanto de imagens que contribuiriam para formular um gênero narrativo.

Aquelas imagens da Lua, ou do disco terrestre, figuras robóticas, todas se repetiriam na história da ficção científica. Mas nunca, em dois momentos diferentes e isolados, essas imagens teriam significados idênticos: cada sociedade produzia, em seu devido tempo, imagens profundamente entranhadas nas experiências compartilhadas socialmente, fossem traumas ou não.

Tendo estabelecido então o surgimento das temáticas visuais da ficção científica, estava tudo pronto para tentar compreender a evolução dessas imagens no período alvo, momento no qual as fontes escolhidas auxiliariam. Assim, no Capítulo II, procurei entender os sujeitos por detrás das produções de imagens que se ligavam àquelas produzidas na primeira

metade do século XX pela literatura e pelo cinema. Nesse momento, foi preciso ter em mente a baixa popularidade da obra de George Lucas, especialmente em contraste com outros filmes de Kubrick, por exemplo. A suspeita é que *THX 1138* seja um filme quase todo pessimista, com um breve e amargo momento utópico ao fim. Mas certamente existem outros motivos que contribuíram para o fracasso do filme. No entanto, até mesmo o diretor fez questão de esquecê-lo: deixar para trás um momento de contestação e daquela constatação de que o futuro, com o auxílio da tecnologia e da ciência, pode ser pior que o insuportável presente.

Talvez esse esquecimento tenha sido um pouco maior, e tenha envolvido boa parte da sociedade. Tentei investigar como *Star Wars* é enfim uma evidência dessa operação. Em resumo, ao analisar as duas obras de George Lucas do gênero “ficção científica”, podemos entender melhor um processo de desilusão e melancolia da sociedade americana. *THX 1138* é resultado da mente e das experiências tanto de um diretor inserido num ambiente volátil que era o das Universidades nos anos 1967 e 1968, quanto de diversos estudantes e outros indivíduos que procuravam fugir dos ideais americanos hegemônicos. Talvez um pouco tarde demais, a primeira película comercial de George Lucas traz à tona um debate que o cinema americano vinha se ausentando de apresentar até então, e que foi acompanhado por Douglas Trumbull, Boris Sagal, Richard Fleischer e Stanley Kubrick. O mundo estava doente, e os filmes eram meios de denúncia, era preciso uma salvação.

Mas deu tudo errado. As primeiras perdas foram Martin Luther King Jr. e John Kennedy. Depois, veio a Guerra do Vietnã, a derrota e o desmascaramento dos abusos e da violência do conflito. A saída era o esquecimento. Ou pelo menos, o esquecimento instantâneo, a supressão daquele conturbado “real”, uma possibilidade de voltar aos anos dourados, quando as preocupações eram o dever de casa e os programas de TV. George Lucas, Steven Spielberg, William Friedkin. Esses três cineastas proporcionaram uma experiência próxima disso. Os espectadores que agora tinham cerca de 30 ou 40 anos se lembrariam da infância, sem preocupações, o duro cotidiano suspenso por uma centena de minutos ou pouco mais que isso.

Entre *THX 1138* e *Star Wars*, mesmo que se considerem uma gama muito maior de produções que a de George Lucas unicamente, muito provavelmente nos depararemos com evidências dessa necessidade de um redimensionamento na memória americana, um sintoma grave de uma sociedade enferma. Uma sociedade que não produzia mais apenas filmes sobre

homens e mulheres, mas sobre monstros, alienígenas, sobre um tubarão, um filme que se passa “há muito tempo, numa galáxia muito, muito distante....”.

FONTES E BIBLIOGRAFIA

4.1. Fontes

4.1.1 Filmes

2001: uma odisseia no espaço. Direção: Stanley Kubrick. MGM. Reino Unido/EUA, 1968. 149 min., son., color., 35 mm.

A ÚLTIMA esperança da Terra. Direção: Boris Sagal. Walter Seltzer Productions. EUA, 1971. 98 min., son., color., 35 mm.

AELITÁ: Rainha de Marte. Direção: Yakov Protazanov. Moscou. Mezhrapbom-Rus, 1924. 80 min., sil., P&B, 35 mm.

DE VOLTA para o futuro. Direção: Robert Zemeckis. Universal Pictures. EUA, 1985. 116 min., son., color., 35 mm.

ELETRONIC Labyrinth: THX-1138 EB. Direção: George Lucas. Universidade da Califórnia do Sul. Los Angeles, 1967. 15 min., son., color., 16mm.

GUERRA nas estrelas. Direção: George Lucas. Lucasfilm. EUA, 1977. 121 min., son., color., 35 mm.

LARANJA Mecânica. Direção: Stanley Kubrick. Warner Bros. EUA, 1971. 136 min., son., color., 35mm.

LOUCURA de verão. Direção: George Lucas. Universal Pictures. EUA, 1973. 110 min., son., color., 35 mm.

METROPOLIS. Direção: Fritz Lang. Universum Films. Alemanha, 1927. 145 min., sil., p.b., 35mm

NO MUNDO de 2020. Direção: Richard Fleischer. MGM. EUA, 1973. 97 min., son., color., 35 mm.

THX 1138. Direção: George Lucas. American Zoetrope. EUA, 1971.

VIAGEM à Lua. Direção: Georges Méliès. [s.l.]. Star Film, 1902. 14 min., sil., P&B, 35 mm.

4.1.2. Outras

EBERT, Roger. "THX 1138". Originalmente publicado no jornal Chicago Sun-Times. Disponível em <<http://www.rogerebert.com/reviews/thx-1138-2004>>. Acesso em 04/10/2016 às 21:16.

GREENSPUN, Roger. "Lucas's 'THX1138': love is a punishable crime in future". In: The New York Times, 12 de março de 1971. Disponível em <<http://www.nytimes.com/movie/review?res=9A01E7D71131E73BBC4A52DFB566838A669EDE&partner=Rotten%2520Tomatoes>>. Acesso em 04/10/2016 às 21:14

MURPHY, A. D. "Review: 'THX 1138'. In: Variety, 16 de março de 1971. Disponível em <<http://variety.com/1971/film/reviews/thx-1138-1200422585/>>. Acesso em 04/10/2016 às 21:16.

4.2. Referências

4.2.1. Fílmicas

BLADE RUNNER. Direção: Ridley Scott. Warner Bros. EUA, 1982. 117 min., son., color., 35 mm.

DE VOLTA para o futuro - parte II. Direção: Robert Zemeckis. Universal Pictures. EUA, 1989. 108 min., son., color., 35 mm.

INTERESTELLAR. Direção: Christopher Nolan. Paramount Pictures. EUA, 2014. 169 min., son., color., 35 mm.

MATRIX. Lana Wachowski; Lilly Wachowski. Warner Bros. EUA, 1999. 136 min., son., color., 35 mm.

O EXTERMINADOR do futuro. Direção: James Cameron. Hemdale. EUA, 1984. 107 min., son., color., 35 mm.

PLANETA dos macacos. Franklin J. Schaffner. APJAC Productions. EUA, 1968. 112 min., son., color., 35 mm.

4.2.2. Bibliográficas

"Amazing Stories". Internet Speculative Fiction Database, no endereço <<<http://www.isfdb.org/cgi-bin/seriesgrid.cgi?19333+0>>>, acessado em 18/12/2016 às 14:38.

ACADEMY OF MOTION PICTURES ARTS AND SCIENCE. "The 14th academy rewards – 1942". Disponível em <<<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1942>>>. Acesso em 10/10/2016 às 03:24.

ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval M. de. **História: a arte de inventar o passado**. Bauru: Edusc, 2007.

ARENDT, Hannah. "A conquista do espaço e a estatura humana". In: _____. **Entre o passado e o futuro**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

ASIMOV, Isaac. I, **Asimov**: a memoir. Nova Iorque: Bantam Books, 1995.

ASIMOV, Isaac. I, **Robot**. Nova Iorque: Gnome Press, 1950.

BAILLY, Christian. **Automata**: The Golden Age 1848 – 1914. Londres: Robert Hale Publishers, 2003. Disponível em: <<<https://www.theriaults.com/catalog/golden-age-automata>>>. Acesso em 30/03/2016 às 10:12.

BERKOWITZ, Edward D. **Something happened: a political and cultural overview of the seventies**. Nova Iorque; Chichester: Columbia University Press, 2006, pp. 2-4.

BROSNAN, John. **Future Tense**: the cinema of science fiction. Nova Iorque: St. Martin's Press, 1978.

BURGESS, Anthony. "Laranjas Mecânicas". In: _____. **1985**. Porto Alegre: L&PM, 1980.

CARDOSO, C. F. "Ficção científica, percepção e ontologia: e se o mundo não passasse de algo simulado?". *História, Ciências, Saúde – Manguinhos*, v.13 (suplemento), outubro 2006, pp. 17-37.

CARDOSO, C. F. **A ficção científica, imaginário do século XX**: uma introdução ao gênero. Niterói: Vício de Leitura, 1998.

CERTEAU, Michel de. "Operação historiográfica". In: _____. **A escrita da história**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982, pp. 56-108.

Collins English Dictionary: Complete and Unbridged. "Robot". Nova Iorque: HarperCollins, 2014. Disponível em <<<http://www.thefreedictionary.com/robot>>>. Acesso em 16/10/2016 às 04:41.

Collins English Dictionary: Complete and Unbridged. Nova Iorque: HarperCollins, 2014. Disponível em <<<http://www.thefreedictionary.com/robot>>>. Acesso em 16/10/2016 às 04:41.

COUSINS, Mark. "Liberdade e o que se quer ver (1969-79): o cinema político em todo o mundo e a ascensão do blockbuster nos Estados Unidos". In: _____. **História do Cinema: dos clássicos mudos ao cinema moderno**. São Paulo: Martins e Fontes, 2013.

DHALIWAL, Ranjit. "Einstein's Tongue: a picture from the past. *The Guardian*, Londres, 2014. Disponível em <<<https://www.theguardian.com/artanddesign/picture/2014/mar/14/albert-einstein-tongue-photography>>>. Acesso em 10/10/2016 às 03:19.

DICK, Philip K. **O homem do castelo alto**. São Paulo: Aleph, 2009.

DICK, Philip K. **Os androides sonham com ovelhas elétricas?** São Paulo: Aleph, 2014.

DIRKS, Tim. "The history of the films: the 1970s". Filmsite. Disponível em <<<http://www.filmsite.org/70sintro.html>>>. Acesso em 29/09/2016 às 10:23.

FEENBERG, Andrew. "Marcuse or Habermas: Two critiques of technology". *Inquiry*, vol. 39, num. 1, 1996.

FERNANDES, Daneil; RESMINI, Gabriela. "Biopoder". E-Pisco. Disponível em <<<http://www.ufrgs.br/e-psico/subjetivacao/espaco/biopolitica.html>>>. Acesso em 10/10/2016 às 07:12.

FLAVIO, Lucas M. "Da conquista do espaço às portas do paraíso: a ficção científica entre utopias e distopias". *Cantareira*, nº 23, jul. – dez. 2015, 61-62. Disponível em <<http://www.historia.uff.br/cantareira/v3/?p=2363>>. Acesso em 10/10/2016 às 9:36.

FLÁVIO, Lucas M. **Literatura e política em um mundo desencantado**: o cyberpunk nos Estados Unidos da década de 1980. Monografia. Uberlândia: UFU, 2014.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. São Paulo: Loyola, 2006.

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade**. São Paulo: Paz e Terra, 2014.

FOUCAULT, Michel. **O corpo utópico: as heterotopias**. São Paulo: n-1 Edições, 2013.

GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2008.

HARTOG, François. **Regimes de historicidade: presentismo e experiência do tempo**. Rio de Janeiro: Autêntica, 2013.

HAWKES, Rebecca. "Remember when Stanley Kubrick 'faked the moon landings'?" *The Telegraph*, Londres, 27 de janeiro de 2016. Disponível em <<<http://www.telegraph.co.uk/film/movie-news/stanley-kubrick-moon-landings-hoax-fake/>>>. Acesso em 10/10/2016 às 06:37.

HILDRETH, Richard. "Aelita, Queen of Mars". *San Francisco Silent Film Festival*, 2009. Disponível em <<<http://www.silentfilm.org/archive/aelita-queen-of-mars-1924>>>. Acesso em 01/04/2016 às 01:33.

HORTON, Andrew J. "Science Fiction of the Domestic: Iakov Protazanov's Aelita". *Central Europe Review*, vol. 2, n. 1, 10 de janeiro de 2010. Disponível em <<http://www.ce-review.org/00/1/kinoeye1_horton.html>>. Acessado em 10/10/2016 às 04:07.

HUNTER, Tim. "National Student Film Awards". *The Harvard Crimson*, Cambridge, abril de 1968. Disponível em <<<http://www.thecrimson.com/article/1968/4/23/national-student-film-awards-pbonce-againb/>>>. Acesso em 10/10/2016 às 08:46.

HUXLEY, Aldous. **Admirável Mundo Novo**. Porto Alegre: Globo, 2001.

IMDb, Internet Movie Database. "Gugusse et l'Automaton". Disponível no endereço eletrônico <<http://www.imdb.com/title/tt0223409/>>, acessado pela última vez em 01/04/2016 às 10:36.

Internet Movie Database. "Georges Méliès". Disponível no endereço eletrônico: http://www.imdb.com/name/nm0617588/?ref_=nmmd_md_nm. Acesso em 10/10/2016 às 03:49.

JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah (orgs.). **The Cambridge companion to science fiction**. Cambridge; Nova Iorque: Cambridge University Press, 2003.

JAMESON, Fredric. "Pós-modernidade e sociedade de consumo". *Novos Estudos – CEBRAP*, São Paulo, vol. 12, pp. 16-26, 1985.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ática, 2002.

KELLNER, Douglas. "Como mapear o presente a partir do futuro: de Baudrillard ao cyberpunk". In: _____. **A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: EDUSC, 2001.

KRÄMER, Peter. **The New Hollywood: from Bonnie and Clyde to Star Wars**. Nova Iorque; Chichester: Columbia University Press, 2005.

KROON, Richard W. "Movie Brats". In: _____. **A/V A to Z: na encyclopedic dictionary of media, entertainment and other audiovisual terms**. Jefferson: McFarland, 2014.

LEGUIN, Ursula K. "Introdução". In: _____. **A mão esquerda da escuridão**. São Paulo: Aleph, 2014, pp. 7-11.

LEMOS, André. "Cyberpunk: atitude no coração da cibercultura". In: _____. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2008.

MARCUSE, Herbert. **O homem unidimensional**. São Paulo: Edipro, 2015.

MATTOS, A. C. Gomes de. "A formação da Indústria". In: _____. **Do cinetoscópio ao cinema digital: breve história do cinema americano**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

MCCLINTOCK, Pamela. "CinemaCon: african-american moviegoers increase for first time since 2009". *Hollywood Reporter*, 2014. Disponível em <<<http://www.hollywoodreporter.com/news/cinemacon-african-american-moviegoers-increase-691170>>>. Acessado em 10/10/2016 às 07:37.

MOTION PICTURE ASSOSSIATION OF AMERICAN. **Theatrical Market Statistics**. [s.l.], 2012.

MOTION PICTURE ASSOSSIATION OF AMERICAN. **Theatrical Market Statistics**. [s.l.], 2013.

NEVINS, Jess. "Where did science fiction come from? A primer on the pulps". In: *Gizmodo*, 2010. Disponível em <<<http://io9.gizmodo.com/5680191/where-did-science-fiction-come-from-a-primer-on-the-pulps>>>. Acesso em 27/04/2016 às 22:35.

ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Cia das Letras, 2009.

REICHHARDT, Tony. "First photo from space". *Air&Space Magazine*, novembro de 2006. Disponível no endereço eletrônico: <<http://www.airspacemag.com/space/the-first-photo-from-space-13721411/?no-ist>>. Acessado pela última vez em 01/04/2016 às 01:45.

RIBEIRO, Ana Cláudia R. "Meio sátira, meio utopia": uma história do Brasil de brinquedo. *Anais do SILEL*, Uberlândia, vol. 2, n. 2, 2011. Disponível em <<http://www.ileel.ufu.br/anaisdosilel/wp-content/uploads/2014/04/silel2011_711.pdf>>. Acesso em 10/10/2016 às 03:09.

ROBERTS, Adam. **Science Fiction**. Londres: Routledge, 2006.

ROJO, Alberto. "Turistas do futuro". *Revista Pré-Univesp*, São Paulo, n. 59, 2016. Disponível em <<http://pre.univesp.br/turistas-do-futuro#.V9jb_RBrhQI>>. Acesso em 10/10/2016 às 03:14.

ROSZACK, Theodore. **A contracultura**. Petrópolis: Vozes, 1972.

SCHOEREDER, Gilberto. **Ficção Científica**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1986.

SERAFIM, José Francisco. "O autor no cinema documentário". In: SERAFIM, José Francisco (org.). **Autor e autoria no cinema e na televisão**. Salvador: EDUFBA, 2009.

SHEIDLOVER, Jesse. "Science Fiction, noum". Science Fiction Citations. Disponível no endereço eletrônico <<<http://www.jessesword.com/sf/view/209>>>, acessado em 10/11/2016 às 13:32.

SLOANE, T. O'Connor. "Discussions". *Amazing Stories*, vol. 1, num. 10, janeiro de 1927, Nova Iorque.

SODRÉ, Muniz. **A ficção do tempo: análise da narrativa de science fiction**. Petrópolis: Vozes, 1973.

STERLING, Bruce. **Reflexos do futuro**. Lisboa: Livros do Brasil, 1988.

TAYLOR, Chris. **Como Star Wars conquistou o universo**. São Paulo: Aleph, 2015.

The Internet Speculative Fiction Database. "Magazine: 1950-1959". Disponível em <<<http://www.isfdb.org/wiki/index.php/Magazine:1950-1959>>>. Acesso em 27/04/2016 às 23:15

TRUFFAUT, François. "Ali Baba et la 'politique des auteurs'". *Cahiers du Cinéma*, Paris, n. 44, 1954.

VIRILIO, Paul. **Guerra e Cinema: logística da percepção**. São Paulo: Boitempo, 2005

WASEF, Basem. **Legendary motorcycles: the stories and bykes made famous by Elvis, Peter Fonda, Kenny Roberts, and other motorcycling greats**. Minneapolis: MBI Publishing, 2007.

WILLIAMS, Raymond. "Utopia e Ficção Científica". In: _____. **Cultura e Materialismo**. São Paulo: Editora Unesp, 2011, pp. 267 – 290.

ZUNT, Dominik. "Who did actually invent the world 'robot' and what does it means". Disponível em <<<http://web.archive.org/web/20130727132806/http://capek.misto.cz/english/robot.html>>>. Acesso em 10/10/2016 às 04:36.