

CRISTIANO FIGUEIRA CANGUÇU

**MODOS DE NARRAR MUNDOS
TRAMA E EXPOSIÇÃO EM FILMES DE FICÇÃO CIENTÍFICA**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Comunicação.

Linha de pesquisa: Análise de Produtos e Linguagens da Cultura Mediática

Orientador: Maria Carmem Jacob de Souza

Salvador
2018

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Universitário de Bibliotecas (SIBI/UFBA),
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Cristiano Figueira, Canguçu
Modos de narrar Mundos: trama e exposição em filmes
de ficção científica / Canguçu Cristiano Figueira. --
Salvador, 2018.
246 f. : il

Orientadora: Maria Carmem Jacob de Souza.
Tese (Doutorado - Comunicação e Cultura
Contemporâneas) -- Universidade Federal da Bahia,
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura
Contemporâneas, 2018.

1. Cinema. 2. Ficção científica. 3. Narração. 4.
Exposição. 5. Mundos possíveis. I. Souza, Maria Carmem
Jacob de. II. Título.



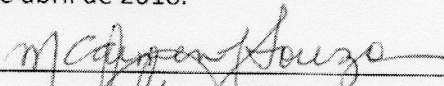
ATA DE DEFESA PÚBLICA DE TESE DE DOUTORADO


Aos vinte dias do mês de abril do ano de dois mil e dezoito, às nove horas, no Laboratório do CEADD da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia, deu-se a sessão pública de defesa de Tese de CRISTIANO FIGUEIRA CANGUÇU para a concessão do título de Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas. Em exame, a tese intitulada "**Tecendo mundos possíveis: Narrativa e construção de mundo em filmes de ficção científica**", realizada sob a orientação da Profª Drª Maria Carmem Jacob de Souza . A banca examinadora designada pelo Colegiado do Curso foi composta pelo Prof. Dr. Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia (UNICAMP), Prof. Dr. José Benjamim Picado Sousa e Silva (UFF), Profª Drª Ludmila Moreira Macedo de Carvalho (UFRB) e Prof. Dr. Guilherme Maia de Jesus (PósCom/UFBA), além da orientadora, que a presidiu. Após exposição de cerca de 20 minutos, o candidato foi arguido oralmente pelos membros da banca. Em seguida, esta reuniu-se em separado para deliberar sobre o trabalho do candidato, considerando a tese:

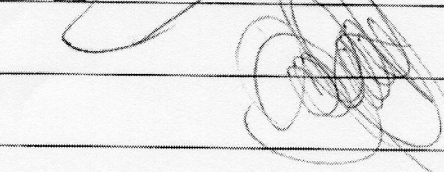
- APROVADA, devendo o candidato entregar a versão final no prazo máximo de 90 dias.
 APROVADA CONDICIONALMENTE, devendo o candidato satisfazer, no prazo máximo de 90 dias, às exigências listadas na Folha de Modificações de Tese de Doutorado anexa à presente ata.
 REPROVADA.

Finda a deliberação, foi lavrada a presente ata que é abaixo assinada pelos membros da banca examinadora e pelo candidato:

Salvador, 20 de abril de 2018.







AGRADECIMENTOS

Esta tese foi apoiada pelo CNPq sob a forma de bolsa de doutorado no país (GD). Este apoio, além de viabilizar o processo de pesquisa e a redação deste trabalho, ajudou sobremaneira na aquisição de bibliografia estrangeira e dos filmes aqui tratados.

O resultado aqui apresentado se beneficiou de inúmeras colaborações no percurso deste doutorado. Agradeço especialmente às seguintes pessoas:

À minha orientadora Maria Carmem Jacob de Souza, cujas indicações bibliográficas, sugestões e críticas feitas em suas leituras cuidadosas, em nossos encontros de orientação e em disciplinas ministradas permitiram a este trabalho encontrar seu rumo e chegar à sua conclusão.

Ao meu ex-orientador Wilson da Silva Gomes, que acolheu este projeto nos seus primeiros anos e teve papel imprescindível nas suas primeiras formulações, que ainda estão em grande medida presentes no resultado final.

Ao colega de pesquisa e amigo João Senna Teixeira, por todo o acompanhamento na teoria e nas análises dos trabalhos desta tese no decorrer de muitos anos.

A dois ex-professores do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas que fundamentalmente influenciaram o meu percurso de doutorado: José Benjamim Picado, que ajudou na discussão dos paralelos entre a semiótica inferencial e o cognitivismo de Bordwell, e Jeder Janotti Jr., cujas indicações sobre gêneros mediáticos influenciaram fortemente a discussão sobre ficção científica neste trabalho.

Aos professores e colegas do grupo de pesquisa A-Teve – Ludmila Carvalho, João Silva Araújo, Maíra Bianchini, Rodrigo Lessa, Marcelo Lima, Jéssica Neri, Bárbara Vieira, Daniele Valois e Genilson Alves – pelo *feedback* dado nas discussões de trechos desta tese em reuniões do grupo e noutras ocasiões.

Aos avaliadores Mirella Márcia Lima e Guilherme Maia, que fizeram parte da banca de qualificação desta tese, sugerindo soluções a alguns dos seus maiores problemas e contribuindo sobremaneira a um trabalho com maior consistência teórica.

Aos avaliadores José Francisco Serafim e Regina Gomes, cujas críticas e contribuições feitas à minha dissertação de mestrado me ajudaram a escrever uma análise aprimorada do filme Matrix para esta tese.

Aos meus colegas da Área de Cinema e Audiovisual na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – Rogério Luiz, Adriana Amorim, Éder Amaral, Márcio Venancio, Filipe Brito, Milene Gusmão, Macelle Khouri, Gláuber Lacerda e Mônica Medina – pela paciência e pelo apoio em relação aos afastamentos e remarcações de aulas necessários para concluir este trabalho.

E a Fernanda Alamino do Amaral, pela compreensão e pelo companheirismo durante todo este processo de escrita.

RESUMO

Todo filme ficcional estabelece seu próprio mundo possível no qual os personagens e a história se situam, sendo que, nos filmes de ficção científica, tal mundo é especulativo e distinto do nosso. Tal mundo precisa ser construído por instruções dadas pela narrativa, pois é por meio delas que o espectador poderá reconstruí-lo mentalmente e então acompanhar as ações e mudanças que ocorrem nesse mundo no decorrer da história. Examina-se neste trabalho a variedade de estratégias que o cinema de ficção científica dispõe para transmitir tais instruções narrativas, dosando-as com maior ou menor redundância, manipulando a ordem dos acontecimentos e escolhendo diferentes técnicas cinematográficas para esse fim. Analisa-se também como tais diferentes estratégias se propõem a produzir reações emocionais e cognitivas distintas e como tal variedade está associada a dois fatores na história da ficção científica: à própria diversidade interna do gênero ficção científica e às diferentes maneiras pelas quais a narração clássica e a narração moderna contam histórias.

Palavras-chave: Cinema; Ficção Científica; Narração; Exposição; Mundos Possíveis.

ABSTRACT

Every fiction film establishes its own possible world in which it situates its characters and its story. In science fiction films, such worlds are speculative and distinct from our own world. Possible worlds are constructed by narrative instructions, for it is through them that the viewer can reconstruct it mentally and then follow the actions and changes that take place in this world. In this dissertation, we survey several strategies in science fiction films to convey these narrative instructions, dosing them with greater or less redundancy, manipulating the order of events and choosing different film techniques for this purpose. We also analyze how different narrative strategies are used to induce distinct emotional and cognitive responses and how this variety is explained by the history of the science fiction in two ways: by the internal diversity of the science fiction genre itself and by the different ways in which the classical film narration and art-film narration tell stories.

Keywords: Cinema; Science Fiction; Narration; Exposition; Possible Worlds.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Fábula, trama e estilo em Bordwell (1985).....	65
Figura 2: Close-up de unhas em <i>Gattaca</i>	112
Figura 3: Coleta de sangue em <i>Gattaca</i>	112
Figura 4: Flashback em sépia em <i>Gattaca</i>	113
Figura 5: Arquitetura moderna em <i>Gattaca</i>	115
Figura 6: Carros e figurino de <i>Gattaca</i>	115
Figura 7: Fundo infinito em <i>Matrix</i>	146
Figura 8: Pilha alcalina em <i>Matrix</i>	148
Figura 9: Fora da Matrix.....	149
Figura 10: Dentro da Matrix.....	149
Figura 11: Telefone de disco em <i>Matrix</i>	150
Figura 12: A Matrix vista pelos monitores.....	150
Figura 13: Bradbury Building em <i>Blade Runner</i>	182
Figura 14: Maquetes em <i>Blade Runner</i>	183
Figura 15: Cenários comprimidos em <i>Blade Runner</i>	183
Figura 16: Sobretudo e casaco de peles em <i>Blade Runner</i>	184
Figura 17: Contraluz em <i>Blade Runner</i>	185
Figura 18: Close-up de um olho em <i>Blade Runner</i>	187
Figura 19: Reflexo ocular avermelhado em <i>Blade Runner</i>	188
Figura 20: Efeito slitscan em <i>2001</i>	196
Figura 21: Interior da Discovery em <i>2001</i>	215
Figura 22: Câmera de HAL 9000 em <i>2001</i>	216
Figura 23: Bowman assiste à sua própria entrevista em <i>2001</i>	220

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	15
1.1.	NARRANDO MUNDOS	19
1.2.	CORPUS DE ANÁLISE E ESTRUTURA DA TESE.....	22
2.	MUNDOS DA FICÇÃO CIENTÍFICA.....	25
2.1.	FICÇÃO CIENTÍFICA COMO GÊNERO NARRATIVO.....	26
2.2.	NATUREZA DOS MUNDOS FICCIONAIS	39
2.3.	UTOPIAS E DISTOPIAS	48
3.	NARRAÇÃO E CONSTRUÇÃO DE MUNDOS	55
3.1.	A DINÂMICA DA NARRATIVA.....	55
3.2.	PARÂMETROS DA NARRAÇÃO FÍLMICA.....	64
3.3.	MODOS NARRATIVOS	71
3.3.1.	<i>MODO CLÁSSICO</i>	73
3.3.2.	<i>MODO DE ARTE</i>	81
4.	NARRATIVA CLÁSSICA: GATTACA	91
4.1.	ANTIUTOPIA COMO ALERTA	94
4.1.1.	<i>PREDICADOS DA ANTIUTOPIA</i>	96
4.2.	A NARRATIVA DE MENSAGEM.....	102
4.2.1.	<i>A ESTRUTURA DO CONFRONTO</i>	107
4.2.2.	<i>A TRAMA LINEAR</i>	110
5.	NARRATIVA CLÁSSICA: MATRIX.....	121
5.1.	CONSTRUINDO MISTÉRIOS	126
5.1.1.	<i>NÃO-LINEARIDADE</i>	135
5.2.	REVELANDO O REAL	142
5.2.1.	<i>REDUNDÂNCIA</i>	145
5.2.2.	<i>SUSPENSE</i>	153
6.	NARRATIVA DE ARTE: BLADE RUNNER.....	159
6.1.	O QUE SIGNIFICA SER HUMANO?	165
6.1.1.	<i>COMPAIXÃO E MORALIDADE CINZENTA</i>	172
6.2.	COMPLICANDO PRIMEIRAS IMPRESSÕES	177
6.2.1.	<i>ESTILO E CONSTRUÇÃO DE MUNDO</i>	182

7.	NARRATIVA DE ARTE: 2001	189
7.1.	ENTRE O REALISMO E A ABERTURA.....	197
7.1.1.	<i>EM BUSCA DA PRECISÃO CIENTÍFICA</i>	198
7.1.2.	<i>UMA OBRA ABERTA</i>	202
7.2.	NARRAÇÃO ENIGMÁTICA.....	207
7.2.1.	<i>LACUNAS</i>	208
7.2.2.	<i>... E INSINUAÇÕES</i>	216
8.	CONCLUSÃO	223
	REFERÊNCIAS	232

1. INTRODUÇÃO

No início, o Universo foi criado.
Isso irritou profundamente muitas pessoas e, no geral, foi encarado como uma péssima ideia.

– Douglas Adams

Histórias, em todas as eras conhecidas da humanidade, são contadas e repassadas pelas pessoas. Muitos desses relatos são verídicos, outros são insinceros, embora se jure serem reais, e ainda outros são fabulações abertamente imaginárias. A maioria dessas histórias, até que digam o contrário, se passam – ou dizem se passar – no nosso mundo real. Mas nem todas o fazem, e é nisso que esta tese se propõe a se debruçar.

Pois é igualmente tradicional contar histórias que se passam em lugares ou em mundos diferentes do real. Desde sempre, variadas religiões e mitologias nos apresentaram a jardins imaculados do início dos tempos, a montes e recantos dos deuses além do alcance dos homens, ao exótico e traiçoeiro mundo das fadas, ao remoto passado quando os animais podiam falar e ao mundo subterrâneo onde os mortos descansam pela eternidade. Embora os relatos de tais lugares tenham sido feitos assertivamente, como descrições de algo existente, a experiência deles pelos fiéis se dá pelo contato com as próprias narrativas: é as ouvindo, as lendo ou as assistindo que conhecemos as múltiplas versões da criação do nosso mundo.

Aos poucos, o relato sobre lugares além da nossa experiência migrou para narrativas não-religiosas e com autoria conhecida, como a Atlântida descrita por Platão nos diálogos *Timeu* e *Crítias* (360 a.C.), o alegórico e subdividido *Inferno* detalhado por Dante Alighieri na *Divina Comédia* (1308-1320), a *Utopia* de Thomas More (publicada em 1516), a satírica *Lilliput* escrita por Jonathan Swift em *As Viagens de Gulliver* (1726), mundos mágicos como a *Terra de Oz* explorada em uma série de livros (1900-1920), o *País das Maravilhas* visitado pela menina Alice (1865), a *Terra Média* (desde 1937) e o *Sonhar* (desde 1989) – imaginados respectivamente pelos escritores L. Frank Baum, Lewis Carroll, J.R.R. Tolkien e Neil Gaiman –, o restaurante no fim do universo nas peças radiofônicas do *Guia do Mochileiro das Galáxias* (1978) de Douglas Adams, os complicados multiversos de super-heróis costurados por roteiristas das editoras DC (desde a década de 1950) e Marvel (a partir dos anos 1970) e, assim como os mundos imaginários dos jogos de RPG, descritos em manuais chamados de “cenários de campanha” (publicados desde o fim dos anos 1970) que ajudam os jogadores a criar seus próprios personagens e histórias passados nesses lugares. Estes são alguns dentre inúmeros

exemplos de narrativas que criam “lugares imaginários”¹, os quais frequentemente possuem características ou regras próprias e destoantes do mundo que é experimentado por nós.

Na tradição do mito e da religião, a existência inacessível das realidades inacessíveis ao público é costumeiramente justificada por sua antiguidade: o mito tem como objetivo em explicar como o mundo é hoje e as razões que o tornaram assim, implicando, portanto, numa transformação de um passado mítico na realidade presente. Essas realidades originaram-se, portanto, numa forma cultural que só posteriormente se converteu em forma artística, dando origem a, por exemplo, lugares imaginários cuja existência é explicada pela distância e isolamento geográficos – é o caso das “ilhas afortunadas” e das “viagens fabulosas” – ou por quaisquer artifícios mágicos ou secretos que os separem da nossa vivência cotidiana (SUVIN, 2005b, p. 23).

Em muitas narrativas da era moderna e da cultura de massa, aliás, postular um mundo ficcional cujo caráter é abertamente imaginário não costuma mais ser um problema: faz parte do contrato do leitor e do espectador contemporâneos que algumas histórias são pura e simplesmente fictícias, sem a necessidade de tais justificativas. Todos conhecem Metropolis e Gotham City, cidades imaginárias (livremente inspiradas em Nova York) que só existem nos EUA das histórias do Super-homem e do Batman. Mas há um gênero narrativo contemporâneo que, no lugar de abandonar a justificativa mitológica, inverte a sua direção. Em vez de se dar um passo em direção ao passado, com o objetivo de explicar o presente, a ficção científica ensaia um passo – hipotético – ao futuro.

A ascensão deste gênero coincide com a maior divulgação do método científico e, conseqüentemente, da própria ideia de “progresso científico”, ou seja, da pressuposição de que as transformações tecnológicas e sócio-políticas serão previsíveis e inexoráveis. A ficção científica, deste modo, se caracteriza por imitar artisticamente a natureza preditiva e especulativa das ciências, trocando porém o rigor da prática científica – necessário para testar e descartar hipóteses *falsas*, como aponta Popper (1975)– pela livre imaginação da fabulação narrativa (interessada em explorar *possibilidades*, por mais improváveis que sejam), assim pressupondo “leis” hipotéticas do mundo e suas implicações, conjecturando sobre as conseqüências de possibilidades tecnológicas, políticas ou sociais, e extrapolando tendências do presente. Uma ilustração desta atitude na ficção científica é a resposta da escritora Margaret Atwood, quando indagada sobre ter predito o futuro no seu romance “O conto da aia”:

¹ Um panorama mais amplo destes mundos na literatura mundial pode ser consultado no *Dicionário de Lugares Imaginários* (MANGUEL; GUADALUPI, 2003).

A resposta é não, não previ o futuro, pois não se pode realmente prevê-lo. Não existe nenhum "o futuro". Há muitos futuros possíveis, mas não sabemos qual deles teremos. Podemos supor. Podemos especular. Mas não podemos predizê-lo de verdade (FINN, 2017, tradução nossa).

Tal caráter livremente especulativo explica por que a maior parte das previsões da ficção científica jamais se concretizou – em muitos casos, para o nosso bem –, mesmo reconhecendo que muitas invenções reais dos séculos XX e XXI estavam no enorme conjunto das apostas de histórias prévias de ficção científica, como o jornalismo costuma lembrar (WYNICK, 2013). Assim, enquanto as narrativas míticas procuravam elucidar como o hoje se deve ao ontem que se perdeu, as histórias deste gênero especulam a respeito dos diferentes amanhã que talvez estejam por vir.

Diversos casos demonstram como as histórias deste gênero são alimentadas pelas descobertas científicas, novidades tecnológicas e questões políticas de cada época, especulando, a partir daí, sobre o que ainda não pôde ser confirmado ou refutado. Por exemplo, embora diversos engenheiros na História Antiga tenham imaginado máquinas auto-operadas (autômatos), é somente com a consolidação dos processos de divisão, repetição e mecanização do trabalho que leva, já em 1920, escritores como o dramaturgo checo Karel Čapek a conjecturar sobre o impacto das novas máquinas batizadas de “robôs” no mercado de trabalho e na própria organização da sociedade. A evolução da astronomia e da engenharia espacial, por sua vez, populariza as narrativas típicas dos anos 1920-1960 sobre viagem interplanetária, colonização espacial ou contato com possíveis seres e civilizações extraterrestres. A aceleração do desenvolvimento e da miniaturização da informática, bem como o crescimento das corporações multinacionais, do mesmo modo, fomentam o ciclo *cyberpunk* nos anos 1980, preocupado com as transformações a curto prazo que esta tecnologia produziria num mundo desiludido com as grandes ideologias do Século XX.

Ressalte-se que criação dos mundos da ficção científica não pode ser reduzida a um único objetivo. Há, por exemplo, uma corrente pessimista de mundos ficcionais alternativos, notória por recriar de forma piorada o mundo real, intensificando assim os seus problemas já existentes ou conjecturando sobre novos desastres. Tais histórias costumam ter o caráter de *alerta*: a rápida ascensão de sociedades planejadas (que logo se revelariam totalitárias), no período entre guerras, resulta em diversas narrativas *antiutópicas* que se propunham a nos avisar dos perigos que tal grau de controle social fatalmente produziria: *Admirável Mundo Novo* (Aldous Huxley, 1932) e *1984* (George Orwell, 1949) duas obras literárias que marcaram o imaginário do Século XX, inverteram, respectivamente, a utopia cientificista e a soviética,

apresentando universos que enfatizam suas possíveis consequências nefastas. A criação de futuros opressores continuou em outros *media*, como nos filmes *Alphaville* (Jean-Luc Godard, 1965), *THX 1138* (George Lucas, 1971) *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997), e na adaptação de *The Handmaid's Tale* em telessérie, assim como na história em quadrinhos *V de Vingança* (Alan Moore, 1989). A mensagem de fundo mais comum nesta tendência é: “não se pode deixar as coisas chegarem nesse ponto, pois pode não haver mais volta”.

Outras obras, como os romances *O Homem Duplo* (Philip K. Dick, 1977) e *Neuromancer* (William Gibson, 1984), os filmes *Blade Runner: o Caçador de Androides* (Ridley Scott, 1982) e *Filhos da Esperança* (Alfonso Cuarón, 2006) e a animação japonesa *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988), apresentam não utopias políticas falhas, mas sociedades decadentes, cujo apogeu já teria passado. A ameaça nuclear na Guerra Fria e as crises do petróleo da década de 1970, por sua vez, inspiram o surgimento de histórias pós-apocalípticas, representando o que poderia acontecer se uma catástrofe global obrigasse a humanidade a regredir a um estágio incivilizado. É o caso dos romances *The Postman* (David Brin, 1985) e *Ensaio Sobre a Cegueira* (José Saramago, 1995), da quadrilogia cinematográfica *Mad Max* (George Miller, 1979, 1981, 1985 e 2015) e do filme *Delicatessen* (Marc Caro e Jean-Pierre Jeunet, 1991). Estes conjuntos mais resignados em muitos casos se preocupam menos em nos convencer a impedir tais futuros que em imaginar como a humanidade poderia sobreviver a uma retração súbita daquilo que chamamos de “progresso”.

Muitas histórias de ficção científica, inclusive, têm visões mais esperançosas sobre o futuro. Boa parte das utopias, como a *Nova Atlântida* (1627) de Francis Bacon, a *Warden II* (1948) de B.F. Skinner, a *Utopia Moderna* (1905) de H. G. Wells, a Ilha de Pala no romance *A Ilha* (1962) de Aldous Huxley, a *Ecotopia* (1975) de Ernest Callenbach, a *Tomorrowland* (1025) do filme homônimo de Brad Bird, o éden feminista *Herland – A Terra das Mulheres* (1915), de Charlotte Perkins Gilman, e os paraísos socialistas de Edward Bellamy e William Morris, descritos respectivamente em *Daqui a Cem Anos* (1888) e *Notícias de Lugar Nenhum* (1890) podem ser estritamente classificados como ficções científicas. Além disso, obras reconhecidas no gênero como o romance *O Fim da Infância* (1953) de Arthur C. Clark, a “utopia ambígua” *Os Despossuídos* (1974), de Ursula Le Guin, o filme *Ela* (2013), de Spike Jonze, além de inúmeros contos e romances de Isaac Asimov e os seriados da franquia *Jornada nas Estrelas* (desde 1966), representam uma tendência otimista da ficção científica que não se restringe ao utopismo. A variedade de tons e mensagens deste gênero o revelam como fonte de incontáveis histórias em universos imaginários, numa infinidade de temas e tons: a ficção

científica talvez seja hoje a versão mais popular do nicho ocupado pelas histórias de fantasia, tempos atrás.

Grande parte desses mundos são amplamente conhecidos e parte do repertório cultural ocidental contemporâneo. Mas como tais mundos fictícios e inacessíveis por meios diretos se fizeram conhecidos?

1.1. NARRANDO MUNDOS

O que interessa a este estudo, no entanto, não é tal diversidade em si, mas uma característica estrutural comum a todos os modelos de mundo imaginário já enumerados, dos míticos aos científicos: suas existências dependem de um texto concreto que os crie, isto é, uma história que seja lida, escutada ou assistida, a partir da qual o público os imagine. Um exemplo típico dessa simbiose entre o “texto-base” e o universo a ser imaginado pelo leitor, como ressalta Umberto Eco, é a frase que começa inúmeros contos-de-fada:

Um texto que começa com “Era uma vez” envia um sinal que lhe permite de imediato selecionar seu próprio leitor-modelo, o qual deve ser uma criança ou pelo menos uma pessoa disposta a aceitar algo que extrapola o sensato e o razoável (ECO, 1994, p. 15).

Tal relação é interdependente, pois, ao mesmo tempo que os mundos ficcionais estabelecem as regras de verossimilhança das suas histórias, a existência de tais “lugares” é puramente mental e produzida por tais narrativas, não existindo fisicamente a não ser nos meios artísticos pelos quais elas são disseminadas. A forma narrativa não se desenvencilha dos universos fictícios: mesmo quando estes são apresentados em textos argumentativos ou descritivos, a função narrativa existe subsidiariamente, como nos diálogos platônicos *Timeu* e *Crítias* (nos quais a Atlântida é discutida em passagens narrativas). O tema desta tese é esse processo de *narração* em filmes de ficção científica, isto é, a maneira pela qual informações e acontecimentos são encadeados, relatados e gradualmente disponibilizados para o público, permitindo-lhe construir mentalmente os mundos deste gênero.

Hoje as teorias narrativas sustentam que tal enfoque pressupõe necessariamente um apreciador ativo: analisar a dinâmica pela qual cada mundo ficcional é disposto numa obra concreta significa investigar as atividades mentais que seriam solicitadas do apreciador para o seu entendimento satisfatório. Uma premissa desta pesquisa, portanto, é a de que o enredo que delinea cada mundo ficcional é pensado de acordo com a reação desejada do seu destinatário. Por isso, este trabalho pergunta-se como diferentes estratégias de construção de mundo pela narrativa pressupõem as inferências e reações de um leitor ou espectador hipotético, para o qual elas se dirigem. Como se verá nas análises dos filmes escolhidos, apresentar o mundo de uma

vez só implica em efeitos bem diferentes de fazê-lo gradualmente ou deixar o mais importante para o fim.

Essas diferenças ajudam a explicar, por exemplo, como é que mundos com “mobiários” equivalentes podem ser construídos com fins tão divergentes: a universalização da engenharia genética pode ser uma benção almejada em *Elysium* (Neil Blomkamp, 2013), ainda que disponível somente a uma elite, ou representar uma restrição à própria liberdade humana em *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997); o desenvolvimento de androides indistinguíveis de seres humanos pode significar uma ameaça a toda a sociedade em *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), ou a criação de uma vida de fato humana, ainda que artificial, em *O Homem Bicentenário* (Chris Columbus, 1999) ou mesmo um dilema entre as duas alternativas, como em *Blade Runner*. Nada mais relevador, nesse sentido, que duas narrativas que se passam estritamente no mesmo mundo ficcional, porém relatadas sob pontos de vistas incompatíveis: no universo de *Matrix* (Lily e Lana Wachowski, 1999), as máquinas são retratadas como terríveis opressoras da liberdade humana, mas nos segmentos *O Segundo Renascer* (Mahiro Maeda), da coletânea *Animatrix* (2003), elas são representadas como alguém que reagiu justificada e até moderadamente a uma humanidade que queria destruí-las a qualquer custo – incluindo a destruição do ecossistema de todo o planeta. Essas diferenças não se devem, como se verá mais adiante, somente ao caráter dos personagens e dos acontecimentos contidos na fábula contada, mas em grande medida à ordem pela qual eles são dispostos, às lacunas e/ou redundâncias nesse relato, à justaposição de similaridades ou de contrastes entre os elementos da história, às revelações que só são apresentadas a posteriori, bem como às assunções e apostas interpretativas daquele que assiste ao filme.

Em suma, esta tese propõe-se a investigar o problema da *construção narrativa* dos mundos ficcionais específicos do cinema de ficção científica, ou seja, como funcionam alguns dos principais modelos de narração de mundos possíveis, no cinema de ficção científica; como são construídas e comunicadas as premissas das histórias, seus personagens e suas tramas principais; e como sua construção prevê diferentes reações do destinatário.

Este problema implica em ter em mente uma série de questões. Por exemplo, qual o caráter de mundo ficcional construído? Quais os conflitos delineados e qual o arco explorado por cada fábula? A restauração de uma ordem perdida, o triunfo pessoal sobre uma ordem injusta, ou talvez simplesmente sobreviver? Como os mundos ficcionais servem às suas histórias? Que significados, sensações e sentidos são privilegiados em cada modelo?

Tais questões se correlacionam com outra: o modo pelo qual a construção de mundo é distribuído na narrativa. Seria tal construção concentrada no início, distribuída gradualmente,

ou postergada para um momento-chave? Quais seriam as consequências de se começar uma narrativa *in media res*, em vez de seguir uma ordem mais linear, ou de expor os fatos preliminares na ordem natural *versus* seu atraso para que se constitua uma revelação? Como o início das histórias estabelece o horizonte de verossimilhança? Que técnicas audiovisuais são empregadas neste processo de construção de mundos? Por fim, como será que essas dimensões se articulam no *corpus* de análise selecionado?

Para respondê-las, esta tese continua uma investigação iniciada pelo seu autor em 2004, a respeito das estratégias de composição de três obras de animação japonesa do gênero ficção científica que envolvem o criador Katsuhiro Otomo: o filme-coletânea *Memories* (vários diretores, 1995) e os longas-metragens *Akira* (Otomo, 1988) e *Metropolis* (Rintaro, 2001), a qual resultou na monografia *Desenho, futuro e oriente* (CANGUÇU, 2005). Nos anos seguintes, tal pesquisa se aprofundou na análise do filme *Matrix* e de como ele combina e alterna estratégias típicas de gêneros diferentes num único longa-metragem, publicada na dissertação de mestrado *A construção narrativa e plástica do filme Matrix* (CANGUÇU, 2008), explorando também em *papers* as expectativas do gênero ficção científica (CANGUÇU, 2006) e analisando o filme *Metropolis* (1927) de Fritz Lang (CANGUÇU, 2009) e a série animada *Aeon Flux* (1991-1995), de Peter Chung (CANGUÇU, 2010).

É importante ressaltar, contudo, que nenhum trabalho de pesquisa é um percurso individual e que este, em particular, resulta em grande medida da participação em dois grupos de pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia: no Laboratório de Análise Fílmica (LAF), coordenado na época pelo prof. Wilson Gomes, e no Grupo de Pesquisa em Análise de Teleficção (A-Tevê), sob a coordenação da professora Maria Carmem Jacob de Souza. Nestes grupos, que enfocam a análise poética do audiovisual, foram desenvolvidas análises de filmes de gêneros como o horror (ALMEIDA, 2005; BRAGANÇA, 2008), a tragédia contemporânea (COSTA, 2013) e o *film noir* (MAIA, 2011), de cineastas autorais como David Lynch (SANTOS, AMARANTA CÉSAR, 2002), Pedro Almodóvar (MAIA, 2010), Wong Kar-Wai (CARVALHO, 2004), Lars von Trier (GALVÃO, 2015), os irmãos Dardenne (BONES, 2011) e Charlie Kaufman (DUARTE, 2010), como videoclipes (BARRETO, RODRIGO RIBEIRO, 2009) e peças publicitárias (ANEAS, 2010). Esta tese, particularmente, tem uma interlocução próxima com os trabalhos desenvolvidos no A-Tevê a respeito da construção de mundos ficcionais em minisséries (BARBOSA, 2012; NEVES, 2008; SANTOS, DÉBORA, 2006), telesséries (ARAÚJO, 2012, 2015; LIMA, 2016; SANTOS, 2013, 2017) e histórias em quadrinhos (TEIXEIRA, 2014), investigando essa questão no caso dos filmes de ficção científica.

Acredita-se aqui que entender a construção de mundos ficcionais é importante num mundo no qual estamos mergulhados neles: seja no cinema, na televisão e no *streaming*, na literatura, ou nos videogames, tais mundos se tornaram parte indissociável da nossa cultura partilhada. Ademais, pode-se considerar a ficção científica como um gênero privilegiado para explorar esta questão, pois, numa rápida reflexão sobre obras relevantes, podemos perceber uma grande variedade de estratégias narrativas: há tramas de aventura com mundos heroicos e lados inequivocamente certos e errados, dramas intimistas em universos repletos de dilemas morais, e mesmo narrativas mais complexas nas quais reconstruir o “mundo ficcional” é uma tarefa cheia de dificuldades, tudo isso presente em histórias popularmente conhecidas.

1.2. CORPUS DE ANÁLISE E ESTRUTURA DA TESE

Este trabalho, assim, tem uma perspectiva panorâmica. Como, porém, não é possível analisar todos os filmes de ficção científica da história do cinema, é preciso fazer uma escolha de *corpus* de análise neste trabalho, a qual teve como principal critério explorar em poucas obras (tratando-se, afinal, de uma análise narrativa detalhada) uma variedade razoável de estratégias narrativas empregadas na construção dos mundos possíveis, sendo que tais mundos devem ter diferenças consideráveis em relação ao nosso presente – deixou-se de lado, por exemplo, filmes em cujas histórias haja somente um elemento “novo” no mundo real, como a chegada de um alienígena na Terra dos dias de hoje em *O Dia em Que a Terra Parou* (Robert Wise, 1951), ou a descoberta por um conjunto de indivíduos da habilidade psicocinética de se teletransportar em *Jumper* (Doug Liman, 2008).

Não temos, ressalve-se, o objetivo de resumir as principais correntes da história deste gênero cinematográfico em obras representativas, nem analisar em profundidade o *conteúdo* dos mundos possíveis mais comuns da ficção científica (a evolução do papel dos robôs nesse gênero, por exemplo) – nosso propósito é explorar as diversas *estratégias narrativas* que um filme deste gênero tem à mão para apresentar tais mundos ao seu destinatário, de modo que cada filme representa um modelo diferente de apresentação de mundo. Procurou-se também escolher filmes relativamente conhecidos, dentro de cada categoria: serão analisados, assim, o filme *Gattaca* como representante da construção linear e preliminar do seu mundo ficcional para fins retóricos; *Matrix* como modelo de construção fora de ordem e concentrada após o início da narrativa, constituindo um mistério a se resolver; e dois filmes que exemplifiquem as possibilidades da construção gradual e aberta de mundo: *Blade Runner – o Caçador de Androides*, em que se tem um mundo “realista” cujo significado tem de ser decidido pelo

espectador, e *2001 – Uma Odisseia no Espaço* (Stanley Kubrick, 1968), que demonstra uma estratégia ambígua e enigmática de construção de mundo.

A cada uma dessas categorias, como se verá em cada uma das análises, corresponde uma estratégia narrativa diferente de construção de mundo: em *Gattaca*, a narrativa linear e redundante, a qual concentra toda sua exposição sobre o mundo ficcional no início da trama, amplifica a força retórica da mensagem que o filme quer passar; em *Matrix*, a narrativa inicialmente enigmática e o atraso estratégico da exposição sobre o “verdadeiro” mundo ficcional do filme criam curiosidade o suficiente sobre a realidade para que, num segundo momento mais didático, tenha a completa atenção do público na tarefa de lhe tornar compreensível um mundo ficcional completamente regrado; a narrativa moderadamente ambígua de *Blade Runner*, bem como seu início que sugere ao espectador de antemão que suas informações são questionáveis, se mostram bastante propícios para incentivar uma disposição a duvidar das primeiras impressões e a pensar por conta própria sobre a moralidade daquele mundo e dos acontecimentos narrados; a narrativa fortemente ambígua e o final enigmático de *2001*, por fim, se propõem a criar o máximo possível de abertura interpretativa.

A divisão interna deste trabalho pode ser assim resumida: depois da introdução, há um bloco teórico-metodológico que inicia em “Mundos da Ficção Científica” (Seção 2), dedicada a explorar a definição do gênero ficção científica, o pacto ficcional entre obra e público e a importância do conceito de mundos possíveis, e termina em “Narração e Construção de Mundos” (Seção 3), que estabelece uma discussão teórica sobre o processo de compreensão da narrativa e de mundos ficcionais, examinando a dialética da narrativa audiovisual e a relação entre características textuais e narrativas (em particular a ordem dos elementos e a distribuição de lacunas e de redundâncias) e as operações inferenciais esperadas do espectador dos filmes em questão, e resume os principais parâmetros narrativos e plásticos a se comparar nas análises dos filmes em questão.

O segundo bloco enfoca o modo de composição dominante em qualquer gênero narrativo: a chamada “narração clássica”, típica das mitologias, das artes populares tradicionais e de massa. Analisa-se aqui como este modo caracteriza de modo redundante e inequívoco personagens e ações e agencia técnicas cinematográficas apropriadas com o fim de produzir um mundo ficcional com regras de funcionamento reconhecíveis. A análise destes filmes assume a hipótese de que, mesmo dentro do mesmo modo narrativo e compartilhando do objetivo de produzir histórias altamente compreensíveis, é possível explorar técnicas bastante variadas de narração e de construção de mundo: a linearidade retórica de *Gattaca* (Seção 4) é notavelmente diferente da costura enigmática do mundo em *Matrix* (Seção 5).

O terceiro bloco, explora como as possibilidades das “narrativas modernas” têm influenciado o cinema de ficção científica. Nesse modo de narração, substituem-se as redundâncias por ambiguidades, as fábulas completas e inequívocas por linhas inacabadas e as inferências seguras pelas incertezas, como se vê na ambivalência do caráter moral e psicológico das personagens (e das suas ações) em *Blade Runner – O Caçador de Androides* (Seção 6), e na ambiguidade irredutível dos próprios acontecimentos narrativos em *2001 – Uma Odisseia no Espaço* (Seção 7).

A maior parte dessas seções de análise narrativa foram subdivididas da seguinte maneira: na primeira subseção, se descreve o mundo ficcional e os efeitos que caracterizam o filme em questão; na segunda subseção, examina-se como tais efeitos se correlacionam com as estratégias narrativas desses filmes, particularmente pelo modo pelo qual elas constroem e apresentam o seu mundo ficcional ao espectador. A Seção 5 (*Matrix*) é a única exceção pelo fato de que tal filme tem uma estratégia narrativa dupla, na qual o primeiro ato é construído de uma maneira e os demais atos, de outra completamente diferente. Assim sendo, nesse caso se preferiu separar esses trechos narrativos em alíneas distintas.

Por fim, a última seção apresenta uma conclusão a respeito do problema de pesquisa aqui proposto: após as análises, o que se pode concluir a respeito do papel cumprido pelas estratégias de narração nas inferências do espectador de ficção científica, particularmente, naquelas que o levam a construir mentalmente um mundo imaginário? Examina-se, ao fim, o que podemos aprender com as diversas maneiras pelas quais estes produtos costuram suas histórias e tentam preparar a nossa compreensão delas, assim como conceitos subjacentes sobre o papel da arte e da cultura de massa se refletem na ficção científica cinematográfica e nos filmes aqui analisados.

2. MUNDOS DA FICÇÃO CIENTÍFICA

A ficção científica é tão escrita para cientistas quanto contos de assombração são escritos para assombrações.

– Brian Aldiss

Tendo como objeto um gênero popular, barato e inicialmente menosprezado pelos departamentos de letras, as pesquisas sobre a ficção científica se consolidaram como campo de estudo respeitado somente entre as décadas de 1970 e 1990, não só com a publicação de artigos em periódicos acadêmicos preexistentes, mas também com a criação de revistas especializadas como a *Foundation* (1972), a *Science Fiction Studies* (1973) e a *Extrapolation* (1979), além de correlatas como a *Utopian Studies* (1988). Não é por coincidência que tais estudos tenham nascido no período em que as universidades passam a estudar a cultura popular de modo menos preconceituoso, com a maior aceitação de métodos sociológicos (em particular, a crítica cultural marxista), estruturalistas e pós-estruturalistas no campo dos estudos literários.

Vistos fatores como esse *background* teórico dominante, a distância do gênero em questão em relação aos movimentos de vanguarda literária e o fato de que as ficções científicas podem ser consideradas, elas próprias, discursos sobre o estado do mundo e das sociedades, o principal foco de atenção desses estudos era o *conteúdo* dos seus mundos ficcionais: isto é, em sua maioria analisavam substantivamente *o que* as obras dizem ou implicam sobre o mundo, estabelecem comparações detalhadas com as teses sociais mais influentes, analisam a relação obra-*zeitgeist*, bem como a sua ideologia dominante. Consistem, nos termos de David Bordwell (1989b), em investigações de caráter mais interpretativo, especialmente focadas nos sentidos implícitos e/ou reprimidos que podem ser depreendidos da obra estudada.

Assim, por exemplo, uma das principais revisões bibliográficas sobre universos distópicos nas ficções científicas (BOOKER, 1994) contém, antes da análise das obras ficcionais mais importantes, um resumo do pensamento dos principais nomes da teoria crítica – Adorno, Althusser, Benjamin, Bakhtin, Foucault, Freud, Marx e Nietzsche – com cujas ideias elas dialogariam. Estuda-se particularmente as contribuições das histórias desse gênero à discussão político-social do mundo real, além de exames detalhados das ideias explícitas ou implícitas nessas ficções.

Já as pesquisas mais ligadas ao campo cinematográfico², popularizadas numa época em que a academia se abria mais aos estudos culturais e às lutas identitárias, costumam enfatizar

² Um bom panorama desses estudos é a coletânea *Liquid Metal* (REDMOND, 2004).

o tratamento de questões de representação de identidades sociais, sexuais e étnicas na ficção científica, mantendo o interesse na relação entre as narrativas e o seu *zeitgeist*. São leituras bastante úteis para compreender a interdependência da *fábula* dessas obras em relação ao debate de ideias político-sociais e das mudanças causadas pelo progresso tecnológico no mundo que vivemos – debate que, não se pode esquecer, é uma das razões de ser do próprio gênero estudado.

Apesar da importância desses estudos para compreender a “estrutura profunda” das ficções científicas e sua articulação com a vida contemporânea, há, no entanto, ainda uma lacuna a se preencher: embora haja pesquisas sobre o papel do estilo literário e da estrutura narrativa de livros importantes da ficção científica como *Admirável Mundo Novo* (Aldous Huxley, 1932) *1984* (George Orwell, 1948), *Neuromancer* (William Gibson, 1984), e *Solaris* (Stalislaw Lem, 1961) na construção dos seus mundos (STOCKWELL, 2001), pouco se investiga o papel da estrutura narrativa e do estilo audiovisual na ficção científica de outro meio artístico: o cinema. Isto é, nota-se uma carência de pesquisas sobre filmes reconhecidos deste gênero que enfoquem as funções dos diversos recursos narrativos neles empregados, como a ordem dos eventos, a construção de personagens, a seleção do que é dito (ou mostrado) e do que é deixado em aberto; o papel dos dispositivos plásticos do cinema como montagem, escolha de planos, movimentos de câmera e sonorização; e, não menos importante, como tais escolhas preveem *efeitos* distintos nos espectadores.

Para possibilitar o cumprimento de tal objetivo, esta seção propõe-se a examinar uma questão teórico-metodológica fundamental nesta pesquisa: como o gênero “ficção científica” se caracteriza por postular um tipo específico de “mundo possível”. Entendendo como a ficção científica se caracteriza como gênero, particularmente a centralidade da construção de mundos possíveis nele, permitirá que a seção seguinte explore como seus mundos são apresentados dinamicamente ao público e quais recursos narrativos e plásticos podem ser empregados para tal fim.

2.1. FICÇÃO CIENTÍFICA COMO GÊNERO NARRATIVO

Para analisar os diferentes modos pelos quais a ficção científica constrói mundos no cinema, é preciso em primeiro lugar fundamentar corretamente uma questão anterior: o que é “ficção científica”? Deste modo, este subtópico examinará as seguintes questões:

1. O que se compreende pela expressão “ficção científica”?;
2. Como caracterizá-la enquanto gênero literário e cinematográfico?

3. Seria possível defini-la consistentemente, identificando propriedades necessárias as quais sejam conjuntamente suficientes?
4. Tais propriedades podem ser encontradas nas características internas das obras desse gênero?

Há, em suma, um “modo de funcionamento” próprio ao gênero ficção científica? Estas questões estão implicadas entre si e com o próprio conceito de “gênero” aplicado às artes narrativas, de modo que revisar algumas das conceituações predominantes do que seria um gênero artístico nos ajudará a caracterizar a ficção científica enquanto tal. Deixe-se claro, desde agora, que esta revisão parte de dois postulados: primeiramente, sendo a ficção científica um gênero presente em diversos meios narrativos, não deve ser caracterizada como “gênero literário” ou “gênero cinematográfico”, mas como um gênero narrativo ou mediático; em segundo lugar, um conceito apropriado de ficção científica enquanto gênero deve ser descritivo e não-valorativo, posto que o objetivo deste tópico é examinar o que todas as obras nesta categoria podem ter em comum, ao invés de separar as “boas” das “más” narrativas de ficção científica.

É vantajoso rejeitar de imediato uma ideia que embasa grande parte da conceituação de gênero: a noção ainda predominante de “contrato”. No lugar dela, defende-se aqui a conclusão de François Jost de que a melhor maneira de entender gêneros mediáticos e/ou narrativos é que eles atuam como “promessas” unilaterais e relativamente vagas.

A visão contratualista não se restringe a uma única corrente teórica: a revisão de literatura de Jost acerca do tema aponta que os principais estudos comunicacionais no século XX pressupõem que gêneros sempre operam como uma forma de comunicação baseada no modelo de um contrato tácito entre os envolvidos. Por exemplo, a semiótica da enunciação cinematográfica proposta por Francesco Casetti trataria toda comunicação como um acordo em que “emissor e receptor reconhecem que se comunicam e o fazem por *razões partilhadas*”; já na semiótica social de Eliseo Verón, os papéis do emissor e do receptor nesse acordo estariam inclusive desenhadas como *instruções internas* ao texto; autores da análise do discurso, como Patrick Charaudeau, postulam ainda que um “contrato de comunicação” seria uma *condição necessária* para qualquer ato comunicativo, sendo portanto o que permitiria que o destinatário compreenda a “própria intencionalidade” do proponente; Jost atribui à sociologia da comunicação, por sua vez, a noção estendida de “contrato” como um *pacto vinculante* entre os diferentes tipos de programas ao seu público – na televisão, por exemplo, haveria contratos

como o da credibilidade da informação jornalística e o da captação ao vivo (JOST, 1997, p. 14–15).

O autor contrapõe, no entanto, que a teoria do contrato só faz sentido em situações de comunicação recíproca, nas quais existe a possibilidade de que o acordo tácito seja explicitado. Em comunicações massivas isso por padrão não ocorre, posto que não há reciprocidade homossemiótica: isto é, a dinâmica do “contrato tácito” se mostraria inaplicável à análise das comunicações mediatizadas, nas quais não haveria uma “relação real”, isto é, simultânea e recíproca entre emissor e receptor.

Por conseguinte, a melhor analogia para tais casos não são os contratos, mas outro ato de fala, de caráter não-recíproco e menos rígido: as promessas, as quais preveem e tentam induzir as expectativas do destinatário, mas não são pactuadas bilateralmente, nem as determinam de modo inequívoco. Os gêneros mediáticos atuam, assim sendo, como interfaces entre emissor e receptor – cada gênero contém uma “promessa ontológica ou constitutiva”. Os produtos e transmissões mediáticos estabelecem promessas de pertencer a um ou a outro gênero, mas essa promessa pode ser eventualmente quebrada, como o autor argumenta que o sejam até corriqueiramente em *reality shows*. Ao invés de pressupor a reciprocidade, Jost propõe um modelo assincrônico: o emissor explícita ou implicitamente promete que sua comunicação pertence a um determinado gênero, mas o receptor tem de conferir depois a validade dessa promessa — sem contar que ela pode ser vaga ou equívoca (como em muitas obras pós-modernas), ou que o destinatário pode, muitas vezes, compreendê-la mal, como no exemplo relatado por Umberto Eco de um leitor que lhe enviou uma carta reclamando de um personagem fictício de *O Pêndulo de Foucault* estar numa certa rua de Paris numa determinada noite e não ter visto um incêndio que lá ocorreu, no mundo real (ECO, 1994, p. 82).

Além de mais perceptiva às relações pragmáticas reais entre emissor e destinatário nas comunicações mediáticas, esta concepção de gênero é, sem dúvida, mais proveitosa a análise fílmica deste trabalho que o modelo contratual: como se verá nos capítulos seguintes no exame de algumas narrativas audiovisuais de ficção científica, equivocar ao espectador sobre características do gênero ou da história relatada pode ser um artifício bastante útil do ponto de vista artístico: o que parecia de início ser uma narrativa comum de mistério, por exemplo, pode se mostrar uma reflexão inesperada sobre a sociedade que estamos construindo para o futuro, ou sobre a possibilidade da realidade virtual ser a única realidade conhecida por alguém, sobre o significado de ser humano, ou sobre o quão exótica seria a experiência de conhecer uma inteligência alienígena. Como se verá nas próximas seções deste trabalho, certas informações

fundamentais sobre o mundo da história podem ser postergadas, forçando o espectador a reavaliar o que afinal o filme está lhe “prometendo”.

Antes de chegarmos lá, no entanto, cabe esclarecer um primeiro ponto: se os gêneros mediáticos, artísticos e/ou narrativos podem ser caracterizados pelas respectivas promessas que postulam, qual seria a “promessa padrão” a definir o gênero ficção científica? Parece, de imediato, um esforço infrutífero encontrar uma propriedade comum “prometida” por obras tão díspares quanto o filme de viagem sideral *2001: Uma Odisseia no Espaço*, o romance de alerta político *1984*, a radionovela cômica *Guia do Mochileiro das Galáxias*, a peça de teatro dramática *R.U.R.* (Karel Čapek, 1920), o mangá pós-apocalíptico *Nausicä no Vale dos Ventos* (Hayao Miyazaki, 1982-1994), a telessérie de viagem no tempo *Dr. Who* (BBC, 1963-) e o videogame *Bioshock* (Irrational Games, 2007). Isso porque, estando presente em diversos formatos mediáticos e com uma considerável variabilidade de temáticas e posicionamentos discursivos, a ficção científica não encoraja afirmações categóricas acerca de elementos comuns a todas as suas obras.

Para entender isso, é preciso retomar mais algumas noções sobre recortes de gênero. Estudos específicos de cada *medium* expressivo, de um lado, privilegiam a exploração daqueles gêneros que sejam calcados na plasticidade material dos produtos discursivos: a tradição das teorias da literatura dedica-se à análise de formas especificamente literárias como o romance de formação (*bildungsroman*), a crônica cotidiana, o romance epistolar e a poesia gótica; os estudos de cinema têm parâmetros claros sobre os musicais norte-americanos, os *westerns*, as comédias-pastelão (*slapstick*) e o horror *gore*. De outro, as perspectivas estruturais/semióticas se propõem a analisar formas discursivas que sejam relativamente independentes do suporte material: as histórias policiais de mistério, o horror (no sentido lato), a paródia, os contos fantásticos e a ficção científica. Tais abordagens focam-se mais em aspectos de conteúdo e da construção de sentido que na materialidade plástica ou formal.

“Ficção científica” enquanto gênero diz respeito, portanto, a um modo de se imaginar e fazer histórias, em diversos formatos e suportes. Esse modo é culturalmente reconhecido por uma espécie de “mobiliário”³ convencional da ficção científica: Alienígenas, naves espaciais, antigravidade, supercomputadores, robôs, ciberespaço, máquinas do tempo, teletransporte, estações orbitais, armas laser, engenharia genética avançada, poderes mentais (telepatia, psicocinese), discos voadores, cidades gigantescas e complexas, ciborgues, extensões artificiais da vida humana, inteligência artificial, guerras apocalípticas, realidades

³ Para usar uma expressão de Noël Carroll (1999, p. 31).

virtuais, governos planetários... Mas isso não é, nem de longe, uma definição. Seria mesmo possível reduzir esse variado acervo de tropos, a uma propriedade formal ou de conteúdo comum, que seja ao mesmo tempo necessária e suficiente para definir esse modo de construir histórias? Ou será que “ficção científica” significa nada além de um conjunto de temas vagamente relacionados com a ideia de ciência e/ou de futuro?

Reiterando nosso problema, portanto: é possível identificar uma única “promessa” que caracterize este gênero, ou só haveria uma multiplicidade de afirmações relativamente parecidas e historicamente correlacionadas? Antes de examinar mais a fundo a natureza de uma propriedade que caracterize a ficção científica (cuja existência defendemos aqui), é proveitoso examinar bem essa hipótese alternativa, explorando um análogo do que, em estatística, é chamado de “hipótese nula”: talvez tal propriedade definidora simplesmente não exista – e a única coisa que interligue todas as obras designadas a esse gênero seja uma trajetória histórica comum e socialmente reconhecida. É o que argumentam as *teorias historicistas* dos gêneros artísticos, as quais argumentam que não se pode estabelecer propriedades necessárias nem suficientes para abranger todas as obras de um mesmo gênero, posto que novas obras – e os comentários críticos a seu respeito – continuamente se transformam no decorrer do tempo.

O historicismo não apenas não se trata de heterodoxia, como caracteriza, por exemplo, a perspectiva dominante na estética contemporânea sobre a própria definição de “arte” desde o impacto da arte moderna e contemporânea. Para teóricos como George Dickie (2007), reconhecer ou atribuir caráter artístico a um ato ou artefato humano implica necessariamente em relacioná-lo a uma tradição prévia, que tem uma história de métodos, objetivos e debates internos. Dickie, assim, defende que a única definição de “arte” ainda aplicável a toda e qualquer obra artística é aquela na qual uma “obra de arte” nada mais é que um artefato ao qual se atribui o *status* de candidato às apreciações alheias, em nome de uma instituição social informal: o “mundo da arte”, usando a expressão do filósofo Arthur Danto (1964). Todas as questões axiológicas, ou seja, que postulem o que a arte “deve” ser, são históricas e puramente internas a esse mundo, não cabendo a uma teoria descritiva da arte.

Segundo a teoria historicista dos gêneros, esse raciocínio bastante consensual entre os filósofos contemporâneos a respeito da arte em si também se aplicaria aos diversos gêneros artísticos: o que haveria em comum nas obras de cada categoria genérica não seria um atributo único, mas um percurso histórico que as agrupe. Um proponente dessa ideia é o cineasta e dramaturgo Mauro Baptista Vedia (2003), que aponta a dificuldade de definir gêneros cinematográficos consistentemente, posto que as definições populares e propostas pela própria indústria seriam tautológicas (*westerns* como filmes que se passam no velho oeste americano,

musicais como filmes com números musicais); definições da crítica cinematográfica, por sua vez, não passariam de reflexões *a posteriori* inspiradas por um cânone ou um paradigma de cada gênero (como “No tempo das diligências” para o *western* e “Fuga ao passado” para o *film noir*). O estruturalismo e a semiologia, por sua vez, dariam pouca atenção ao contexto, à recepção e às interpretações das obras. Relembrando o dilema empírico dos gêneros apontado por Tudor (2009), isto é: “como escolher os filmes [de um gênero] a analisar empiricamente se seria necessário ter critérios prévios de seleção, que acabam vindo da análise empírica?”, o que levaria a uma circularidade, Vedia abandona a pretensão de definições consistentes e conclui que a única saída viável seria partir do contexto cultural dos gêneros já reconhecidos e assumir que gêneros têm múltiplos significados para cineastas, críticos e espectadores, antes de exercer qualquer análise.

Nessa mesma perspectiva, Rick Altman (1999) postula que não se pode compreender os gêneros cinematográficos senão como uma *relação* entre produtores, produtos dentro de um mercado e receptores, atuando simultaneamente como esquemas (fórmulas para a produção), estruturas formais, etiquetas para distribuição e exibição, e contratos para o espectador. Ressalte-se que tais dimensões não são homológicas, dada a assimetria entre a concepção de gênero entre os críticos, que enumeram elementos genéricos retrospectivamente, e os produtores, que por tentativa-e-erro se esforçam para identificar as razões dos últimos sucessos e iniciar ciclos genéricos vendáveis, reiteráveis e – de preferência – associados ao próprio estúdio; mas quando algum destes ciclos se consolida como gênero reconhecido em toda a indústria, o primeiro estúdio perde sua vantagem competitiva e tenta estabelecer novos ciclos que o diferenciem dos demais. Altman ressalta que, diferentemente dos críticos, a indústria nunca se limitou à especificação e à fidelidade a um gênero, seja na produção ou na divulgação dos seus produtos audiovisuais.

A tese historicista é, inclusive, bastante aceita nos estudos do gênero ficção científica. A variedade temática e discursiva deste gênero contraposta aos esforços semióticos e estruturalistas, cujo propósito é o de justamente construir modelos-gerais de gêneros baseados em propriedades comuns e definidoras, implicou no estranhamento e na recusa desses modelos teóricos de pesquisa por parte dos escritores e consumidores especializados (fãs), em suas reflexões sobre os fundamentos da ficção científica. Um dos exemplos concretos de tal atitude é o argumento do escritor Roberto Sousa Causo a respeito da adequação de abordagens de pesquisa aos gêneros “ficção científica”, “horror” e “fantasia”, no que se filia às constatações dos pesquisadores britânicos de literatura Patrick Parrinder e de Scott McCracken: o primeiro, notando a disparidade entre modelos teóricos semióticos e a multiplicidade das obras do gênero

ficção científica, conclui que seria mais adequada uma abordagem historicista do que uma estrutural; o segundo argumenta que a própria tentativa de determinar elementos fundamentais não seria a melhor forma de compreender um gênero, pois novos exemplos de um gênero particular podem modificar e alterar a delimitação do próprio gênero a que pertencem – classificações genéricas seriam, assim irredutivelmente relacionais e históricas (CAUSO, 2003, p. 44–47).

A historicidade dos gêneros, ademais, não é somente uma questão classificatória, mas em grande medida axiológica. Os estudos culturais norte-americanos, ao deslocar o problema das codificações de gênero das propriedades internas dos produtos culturais para as socializações que os circundam, notam que constantemente as definições e os critérios de valor são socialmente discutidos nos âmbitos da criação e do consumo. Um gênero, portanto, não se limita a um modo de construção e organização de elementos nos produtos, mas também determina relações empíricas de consumo e produção, as quais orientam não apenas as relações de comércio, mas regem os *juízos de valor* próprios e específicos de um gênero mediático, pressupondo a oposição entre as possibilidades estéticas “autênticas” e as possibilidades “cooptadas” (FRITH, 1996, p. 75–89): escritores, realizadores, leitores e espectadores da ficção científica não apenas reconhecem o que ela *é*, como disputam o que ela *deve ser*.

O que motivaria tal ideia de autenticidade, bem como as recorrentes e sucessivas tentativas de renovação e de transgressão das codificações nos gêneros artísticos/mediáticos? Uma explicação pode ser encontrada no estudo do sociólogo Pierre Bourdieu sobre a consolidação dos campos artísticos modernos: os universos artísticos específicos onde atuam agentes sociais diversos, dos realizadores aos consumidores, dos curadores, editores, “olheiros” de gravadoras, marchands aos críticos e fãs, configuram-se como *campos* sociais, relativamente autônomos frente ao campo econômico e que estabelecem para si uma espécie de lei-geral segundo a qual o verdadeiro artista seria aquele que despreza convenções e fórmulas de sucesso e intencionalmente toma posições artísticas arriscadas e impopulares. A fazê-lo, o artista dispensa o capital econômico que poderia receber com produções ao gosto do público para ganhar outra espécie de recompensa, o capital simbólico (*grosso modo*, reputação e prestígio entre os pares) que o dignifica. Ressalve-se que Bourdieu em hipótese alguma descreve tais agentes como interesseiros amorais, pois estar de fato no campo significa aderir à sua *illusio*, ou seja, ao seu conjunto de crenças fundamentais que lhe fazem sentir-se artista e dentro de algo maior do que o dinheiro pode comprar (BOURDIEU, 1996, p. 232–261).

É, inclusive, bastante plausível que a história da sociabilidade no gênero ficção científica se comporte como um (sub)campo regido por essas tensões entre as lógicas do sucesso

econômico e as dos riscos das experimentações. Iniciada por autores individuais como Jules Verne e H. G. Wells e continuada num conjunto de literatura barata e impressa em papel rudimentar (*pulp*) no início do século XX e em filmes B feitos com sobras de materiais de estúdio um pouco mais tarde⁴, boa parte da ficção científica em seus primórdios enquanto gênero narrativo nos EUA consistia em histórias de horror ou seriados de heróis que envolviam robôs, alienígenas e perigos da ciência avançada. Flash Gordon e Buck Rogers são dois dos exemplos mais notáveis de uma época *pulp* que começaria a se sofisticar posteriormente com autores como Isaac Asimov, Robert Heinlein e Arthur Clarke (o “grande trio” da ficção científica norte-americana) e editores como John Campbell. Asimov tomou uma posição clara: fazer ficção científica que incorporasse características retóricas e lógicas do discurso científico real. Por exemplo, incorporar e explicar o método científico:

Ele nota que as pessoas têm uma atitude paradoxal com relação às ciências: uma reverência irracional, acompanhada de medo igualmente irracional. E ele sabe o porquê. Em lugar de ser vista como um conjunto de atividades que leva a hipóteses e as refina, as ciências são consideradas provedoras de verdades. Daí a atitude equivocada: acredita-se demais e, quando não funciona, perde-se a crença e nada fica em seu lugar. Asimov tomou para si a tarefa de mostrar que as ciências são acessíveis, belas e humanas. Desde que se evite qualquer absolutismo, tudo estará bem (ASSIS, 2005).

Desvalorizados no campo literário, artistas e agentes da ficção científica nesse momento começam a incorporar mais fortemente os critérios de distinção, as logicas de reconhecimento e consagração do campo científico, adotando como critério de valor a adequação das previsões aos modelos científicos aceitos. Outros realizadores transformam o gênero de outras formas: a “nova onda” da ficção científica em 1960 valorizava menos a adequação científica que as experiências literárias modernistas (Brian Aldiss, Robert Silverberg e outros) – aderindo às lógicas de autenticidade e inovação do campo artístico; já o movimento *cyberpunk* de John Shirley, Bruce Sterling e William Gibson dialoga mais com o campo político ao explorar futuros próximos com radicalizações das tendências políticas e tecnológicas então existentes. Além disso, não faltam obras desses movimentos que almejam certa respeitabilidade filosófica: dada certa evolução tecnológica, não teríamos de repensar, por exemplo, conceitos de “humanidade” (envolvendo criaturas artificiais) ou de “causalidade” (envolvendo viagens no tempo)?

⁴ É verdade que *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) foi uma superprodução de alto orçamento, mas fracassou de tal modo nas bilheterias que ajudou a afundar a U.F.A., o conglomerado que centralizava os estúdios da Alemanha (THOMPSON; BORDWELL, 2010, p. 99). Algumas décadas se passaram antes da ficção científica voltar a ter prestígio nas produções cinematográficas.

Cada um desses movimentos e autores negociam com as convenções de gêneros de determinada forma. Uns dedicam à conjecturabilidade científica o papel de “ pano de fundo” para peripécias de heróis, outros a põem no centro das atenções com rigor (a chamada *hard science fiction*, como veremos na Seção 7), e outros preocupam-se mais em usar do discurso científico como dispositivo para pôr em tensão noções como a de “realidade” (Brian Aldiss e Philip K. Dick, por exemplo). Assume-se aqui a hipótese de que movimentos e subgêneros disputam convenções e critérios de valor próprios, portanto, em consonância com a descrição dos estudos culturais, sendo que os escritores mais valorizados no cânone da ficção científica foram aqueles que, de certa forma, opuseram-se a modelos antigos e estipularam novos (a partir da uma concepção de campo de Bourdieu).

Dada esta dinâmica social, não surpreende que gêneros mediáticos, tais quais a ficção científica, se modifiquem tanto com o tempo. Compreender a ficção científica numa perspectiva historicista, assim, significaria investigar a historicidade desse gênero a partir das convenções criadas e rejeitadas, dos critérios de valor em disputa, da discussão sobre “o que é fazer ficção científica” e dos juízos de reconhecimento de produtos cooptados e produtos autênticos pelos consumidores e agentes de produção. Lembrando que, inclusive, as próprias definições de gênero são objeto de disputa axiológica pelas empresas, por criadores, consumidores e críticos, como se pode ver em entrevistas com os seus principais autores ou em coletâneas como *Speculations on Speculation* (GUNN; CANDELARIA, 2005), que resume o debate sobre o próprio conceito de ficção científica.

O que se argumenta neste trabalho, entretanto, é que tal abordagem, embora correta (há claramente um campo de produção em que se destacam os autores de ficção científica) e rentável para a investigação de uma série de problemas de pesquisa, isoladamente se mostra insuficiente para outros – dentre eles, a compreensão das estratégias narrativas pelas quais se dá construção de mundos ficcionais no cinema de ficção científica, a qual exige olhar esse gênero sob outro prisma. Isto é, o modelo historicista, apesar de inestimável para descrever a extensão e complexidade de uma tradição artística e/ou mediática, oferece por si só poucas ferramentas para a análise do *funcionamento interno* de obras individuais. Sua contribuição para tal propósito residiria na possibilidade de descrevê-las a partir de semelhanças e de oposições de elementos com certos subgêneros, certos autores, e certas obras específicas; ou seja, no levantamento de propriedades pertinentes em um determinado gênero ficcional. A análise e compreensão de quais papéis essas propriedades podem ocupar na articulação interna do obra, e de que modo essa articulação visa interagir com a pessoa que a consome e interpreta,

entretanto, tende a ser tratado de modo tangencial na abordagem historicista, fazendo-se necessário incorporar outras ferramentas de análise.

Além disso, pretende-se questionar aqui a assunção de que a variabilidade inerente aos gêneros narrativos, especificamente à ficção científica, e as características sociais deles implicariam necessariamente na inutilidade de teorias estruturais e semióticas sobre codificações genéricas. Tais abordagens, mesmo com seus já conhecidos limites, têm o mérito de levantar procedimentos e questões bastante rentáveis para metodologias de análise mediática interna que se deparem com obras ficcionais de gênero. Após considerar as críticas historicistas, quais contribuições das teorias internalistas ainda seriam pertinentes a uma reflexão contemporânea sobre gêneros mediáticos?

A resposta começa com um retorno a um dos principais representantes das teorias estruturais dos gêneros: o teórico literário Tzvetan Todorov, que define os “gêneros do discurso” como codificações de propriedades que intermedeiem relações discursivas, estabelecendo modelos de escrituras, por parte do emissor, e horizontes de expectativas por parte do destinatário. Os gêneros, portanto, funcionariam como uma ponte entre atividades assimétricas entre produção e recepção.

Esse conceito de gênero discursivo, ressalve-se desde já, passou por mudanças em diferentes estudos do autor. No tratado de 1978 *Les genres du discours*, Todorov tenta costurar uma definição de gênero baseada na identificação de características indispensáveis, em meio à inegável variabilidade empírica de discursos e narrativas. Os gêneros do discurso seriam, assim, definidos por converter, por convenção, propriedades facultativas do discurso em propriedades obrigatórias naquele gênero em questão. Partindo-se de estudo de casos concretos, seria possível reconstruir o sistema de um gênero e, a partir dele, suas propriedades essenciais (TODOROV, 1981). Tal concepção sofreu críticas quando aplicada a gêneros empíricos que, muitas vezes, tendem a incorporar constantemente obras que questionam os supostos princípios fundamentais dos próprios gêneros. Um exemplo desta não-estabilidade na definição de ficção científica é a proposição, feita por seus produtores e fãs, de que dada a crescente indistinção entre ficção científica e gêneros correlatos como o horror e o que eles chamam de “fantasia”, dê-se preferência a um termo mais abrangente como “ficção especulativa” (CAUSO, 2003, p. 44).

Tal problema é abordado com mais precisão pelo autor, curiosamente, num livro anterior: *Introduction à la littérature fantastique*, originalmente publicado em 1970, o qual afirma que gêneros são, acima de tudo, modelos dedutivos. Todorov argumenta que é impossível analisar todos os exemplos de um suposto gênero, portanto é preciso partir de um

número limitado de obras; a partir delas, traça-se uma hipótese de gênero; essa hipótese é testada e corrigida a partir de outras obras. Os gêneros históricos se transformam, pois toda obra modifica o conjunto de possibilidades: “cada novo exemplo muda a espécie”. Obras não *fazem parte* de um gênero, mas o *manifestam* em maior, ou em menor grau – podendo, inclusive, manifestar mais de um. Isto porque, sendo os gêneros modelos dedutivos, é possível criar novas classificações genéricas sempre que uma obra tiver propriedades em comum com outras.

Todorov, nesse estudo, afirma que há parâmetros de gêneros: a) a oposição entre o “gênero elementar”, definível pela presença ou ausência de um único atributo distintivo, e o “gênero complexo”, definível por um conjunto de múltiplas propriedades; e b) aquela entre o “gênero teórico”, ou seja, uma codificação puramente dedutiva, e o “gênero histórico”, uma codificação que seja socialmente reconhecida. O foco de Todorov, enquanto estruturalista, é justamente o gênero teórico, por exemplo a tríade maravilhoso/estranho/fantástico, que se baseia na divergência entre acontecimentos do mundo ficcional e as leis do mundo natural: o maravilhoso se caracteriza pela aceitação das leis diferentes da realidade; o estranho define-se pela justificativa de tais elementos narrativos através de uma outra interpretação fundamentada nas leis do mundo real; e fantástico é caracterizado pela indecisão entre uma ou outra interpretação (TODOROV, 2003, p. 25).

Um questionamento a ser feito à classificação todoroviana é que, quando se detém brevemente sobre a ficção científica, o autor a define como um gênero histórico derivado do gênero (teórico e elementar) “maravilhoso”, cujas diferentes leis de realidade se fundamentariam em projeções da evolução científica (p.62-63). É uma definição plausível e logicamente elegante, mas há contraexemplos empíricos que desafiam tal tipologia, como se analisa na Seção 5 desta tese, os quais apresentam ocorrências típicas da ficção científica (destoantes do “mundo real”) sob formas discursivas mais próximas ao fantástico-maravilhoso que ao maravilhoso puro. Não obstante esta crítica, as ideias de Todorov a respeito da tríade fantástico/estranho/maravilhoso apontam a uma possível elucidação da natureza do gênero histórico “ficção científica”: é mais rentável defini-lo do ponto de vista *pragmático*, i.e., por uma reação esperada do leitor/espectador, como fez o teórico literário com a ideia de “fantástico” (em vez de comparar propriedades formais ou semânticas, como noutras teorias estruturalistas de gênero).

Se a hipótese de Todorov sobre a ficção científica em particular não é de todo adequada, ainda assim, a sua teoria geral pode apontar na direção correta no que diz respeito a esse gênero, o que ocorreu quando desenvolvida numa direção neoaristotélica pelo pesquisador croata Darko Suvin.

Provavelmente a primeira teoria pragmática sobre gêneros, a perspectiva aristotélica tradicional sobre gêneros os define pelas *emoções* produzidas no espectador, enfocando gêneros tradicionais definidos por um conjunto de disposições anímicas: a Poética (ARISTÓTELES, 2003) define a tragédia como o gênero caracterizado pela produção do horror e da compaixão; Noël Carroll (1990) define o gênero contemporâneo do horror pelas reações de medo e nojo, John Morreall (1999) caracteriza a comédia pelo riso provocado por diversas formas de incongruência, etc. A fantasia e a ficção científica, contudo, apresentam um desafio a esse tipo de definição, visto que não possuem um tom emocional dominante. Nos filmes do segundo gênero, por exemplo, há desde aventuras e suspenses anti-tecnológicos como *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) e *O Exterminador do Futuro* (James Cameron, 1984) a leves filmes sobre contato com extraterrestres como *E.T.* (Steven Spielberg, 1982), *Cocoon* (Ron Howard, 1985) e *Contato* (Robert Zemeckis, 1997); há também obras mais próximas do gênero de horror como *Alien: O Oitavo Passageiro* (Ridley Scott, 1979), *Predador* (John McTiernan, 1987) e *A Mosca* (David Cronenberg, 1986) e aventuras de herói como *Guerra nas Estrelas* (George Lucas, 1977) e *Flash Gordon* (Frederick Stephani, 1936), nas quais o desenvolvimento científico-tecnológico cumpre pouco mais que um papel de “pano de fundo” para que os protagonistas enfrentem grandes perigos e vilões mesquinhos. Seria improdutivo, portanto, sair à procura de uma tonalidade emocional que abarcasse a ficção científica como um todo.

Para afirmar que as obras de tal gênero tenham um efeito comum, talvez seja preciso propor uma formulação mais ampla: os efeitos próprios desse gênero provavelmente são de natureza predominantemente cognitiva, e não emocionais. É o que argumenta Darko Suvin em ensaios como *Estrangement and Cognition* (2005a), no qual sustenta que a ficção científica se caracterizaria por sua abordagem factual, que “parte de uma hipótese ficcional (“literária”) e a desenvolve com rigor totalizante (“científico”)”, produzindo um efeito de confrontação de um conjunto de normas naturalizadas com um novo olhar – ou novas normas. Tal efeito – conhecido na teoria literária como “estranhamento”, “desfamiliarização” ou “distanciamento” (*ostranenie* em Shklovsky; *verfremdungseffekt* em Brecht)⁵ – constitui, para o autor, o “quadro formal” do gênero ficção científica:

A ficção científica enxerga as normas de qualquer era, incluindo empaticamente a sua própria, como únicas, mutáveis e, portanto, sujeitas a um olhar cognitivo [...]. Onde o Mito afirma explicar de uma vez por todas a essência dos fenômenos, a ficção científica primeiro os postula enquanto problemas e então explora onde eles levam [...]. A ficção científica é, então, um gênero literário cujas condições necessárias e suficientes são a presença e a interação do estranhamento e da cognição e cujo principal dispositivo formal é um quadro imaginativo alternativo ao ambiente empírico do autor (SUVIN, 2005a, p. 26–27, tradução nossa).

⁵ Retomaremos ao estranhamento na Seção 7 desta tese.

Essa mesma ideia será reafirmada, anos depois⁶, quando a teoria literária se apropria do conceito de “ficção especulativa” (originalmente um sinônimo cunhado pelo escritor Robert Heinlein e outros para ficção científica no sentido estrito), como um termo geral que engloba os gêneros próximos da ficção científica, fantasia, terror, realismo fantástico e realidades alternativas em geral (GILL, 2013). A ficção especulativa, argumenta o escritor Roberto de Sousa Causo (2003), teria o efeito próprio de produzir uma reflexão sobre o mundo real, por construir uma realidade ao mesmo tempo próxima e distante do leitor. Causo apresenta uma visão política da ficção científica, que contraporaria o “cronocentrismo” de nosso pensamento e produziria uma sensação de maravilhamento (*sense of wonder*), um choque que levaria nossa consciência a repensar sua concepção do real, numa ruptura de paradigmas chamada de “avanço conceitual” (*conceptual breakthrough*) por autores como Peter Nicholls.

Assim, na perspectiva de Suvin e Causo, a definição da ficção científica estaria não em seu conteúdo, mas no seu efeito principal de ruptura de paradigmas, tanto científicos quanto culturais. Esse conceito nos ajudará a chegar à ideia de “ficção científica” que interessa a este trabalho, mas contém um problema: trata-se de uma definição *normativa*, a qual não apenas descreve o estado do objeto definido, mas também contém uma prescrição a seu respeito. Um grande número de narrativas socialmente reconhecidas como pertencente ao gênero ficção científica escapa a tal descrição, não almejando choques conceituais, nem confrontação de normas cognitivas⁷. Um conceito de “ficção científica” que ignore as inúmeras histórias baratas, clichês e de fácil compreensão – ou seja, a maior parte das revistas *pulp* nas quais a ficção científica historicamente se constituiu enquanto gênero – compõe discussões internas a respeito do que valorizar e do que rejeitar nas produções do gênero, porém não permitem a compreensão do que haveria em comum nos “bons” e nos “maus” exemplos dentro de um mesmo gênero. Nisso se inclui o tema da pesquisa aqui realizada, que não faz distinção *a priori* de qualidade nas obras analisadas.

Ainda assim, a atenção dada a esses autores ao aspecto pragmático da ficção científica é um bom indicativo do que há em comum nas obras assim classificadas: o diferente “mobiliário” deste gênero parece produzir, de fato, um efeito cognitivo, embora não necessariamente da natureza que Suvin e Causo defendem. Do mesmo jeito que o fantástico é

⁶ Embora seu ensaio definitivo – e aqui citado – sobre o tema date de 2005, Suvin já escrevia a respeito da noção de “estranhamento” na ficção científica desde a década de 1970 (SUVIN, 1972).

⁷ Ademais, a ideia de “cognição” defendida por Suvin soa como uma maneira elíptica de dizer “inteligência”, mas esse critério não parece cabível a uma definição genérica, pois em quaisquer gêneros artísticos é possível encontrar exemplos mais ou menos inteligentes.

definido por Todorov por sua tentativa de criar no leitor uma incerteza a respeito dos acontecimentos narrativos, pode se caracterizar a ficção científica em geral por incentivar o receptor a imaginar mundos ficcionais (maravilhosos ou, às vezes, fantásticos) que sejam estruturados a partir da especulação sobre o nosso progresso científico/tecnológico. É verdade que toda narrativa ficcional é especulativa em alguma medida, pois postula situações imaginárias e especula sobre suas consequências, mas a chamada “ficção científica” o é num aspecto mais específico: argumentamos que tal gênero é caracterizado pelo efeito cognitivo de *provocar a imaginação de um mundo ficcional baseado em conjecturas* (que podem ser sérias ou tolas, otimistas ou pessimistas, sem distinção) *sobre o desenvolvimento tecnológico em andamento ou ainda a vir.*

Defende-se aqui, portanto, a possibilidade de caracterizar o gênero ficção científica pela existência de um efeito *cognitivo* comum, o qual pode ser construído por diversos meios e com variados propósitos. Admite-se que, como qualquer gênero artístico, mediático ou narrativo, este gênero sofreu transformações substanciais em sua história. No entanto, reduzi-lo à sua própria trajetória histórica – e rejeitar completamente a premissa de que haja qualquer outra propriedade a defini-la – implicaria em menosprezar o que possivelmente a tornou um gênero tão bem-sucedido na modernidade: o seu caráter especulativo, que reage a um mundo em constante mudança. Por esta razão damos tanta importância à noção de *mundo ficcional* que caracteriza tal gênero, a qual será agora explorada mais a fundo.

2.2. NATUREZA DOS MUNDOS FICCIONAIS

A criação e manutenção de mundos ficcionais tem ocupado atualmente um lugar central nas preocupações da indústria audiovisual. Em *Convergence Culture*, livro que popularizou o debate sobre as transformações transmediáticas nesse campo, Henry Jenkins reproduz a fala de um “experiente roteirista” não-identificado, que tentava lhe explicar como o seu trabalho mudou nas últimas décadas:

Quando eu comecei, era preciso elaborar uma história, porque sem uma boa história, você não tinha um filme de verdade. Depois, quando as sequências começaram a decolar, era preciso elaborar um personagem, porque um bom personagem poderia sustentar múltiplas histórias. Hoje, é preciso elaborar um universo, porque um universo pode sustentar múltiplos personagens e múltiplas histórias, em múltiplas mídias” (JENKINS, 2008, p. 158–159).

Assim como o fez com os universos de super-heróis das histórias em quadrinhos e com a literatura fantástica tolkieniana, a nova onda das franquias transmediáticas do século XXI

devolve a ficção científica à moda, como uma boa fonte de mundos ficcionais para trilologias cinematográficas, séries televisivas e videogames – mundos mobiliados com regras, cenários, personagens e esquemas narrativos e que acabam sendo, inclusive, apropriados por parte do público que as usa como plataforma para suas próprias narrativas (como em *cosplays*, *fanfics* e jogos de RPG).

Esses “mundos”, porém, não podem ser copiados diretamente da mente do produtor para a do público: é preciso apresentá-los de alguma maneira, explicar suas regras, contextualizar seus acontecimentos e caracterizar seus cenários. Essa é a questão principal desta tese, a qual depende de esclarecer alguns pressupostos antes: 1) O que, primeiramente, podemos entender como “mundos ficcionais” e como estes funcionam na relação entre obra e público?; 2) Como tais mundos se relacionam com o mundo factual que nos cerca?; e 3) Qual a especificidade dos mundos da ficção científica? Elucidando estes problemas, será possível avançar à questão central desta tese, explorando a relação entre as diferentes estratégias narrativas e as atividades do espectador, na compreensão de mundos imaginários apresentados por meios audiovisuais.

É preciso, para prosseguir nesta linha, fazer duas coisas: delinear as principais ideias contemporâneas sobre o conceito de “ficção”, do ponto de vista pragmático e semântico, enfatizando a teoria dos mundos possíveis; e delinear como o gênero “ficção científica” se enquadra dentro dessa teoria. Uma observação preliminar: qualquer teoria da ficção, inclusive a dos mundos possíveis, se aplica a *toda e qualquer narrativa ficcional*, em quaisquer gêneros. O que se argumenta aqui é que há especificidades daqueles mundos que fazem parte do gênero “ficção científica”, os quais são um subconjunto dos mundos construídos em uma infinidade de outros gêneros narrativos: a sua especificidade diz respeito à *estrutura* dos mundos por ela construídos⁸.

Começemos pelo âmbito pragmático. As teorias da ficção vivem um momento de debate conceitual entre hipóteses concorrentes a respeito da *natureza pragmática* do discurso ficcional: se contar uma história ficcional não se confunde com fazer uma afirmação verdadeira sobre o mundo, nem com o ato de contar uma mentira com o objetivo de enganar alguém – isto é, fazer afirmações que o emissor sabe serem falsas, com o objetivo de que o seu interlocutor

⁸ Sob o risco de ser redundante, é preciso afirmar claramente de que, embora o vocábulo popular muitas vezes tome a expressão “ficção” como forma abreviada de “ficção científica” em guias jornalísticos, na conversa informal e nas antigas videolocadoras, essas expressões não devem ser confundidas entre si. O percurso teórico aqui traçado não deu pela coincidência etimológica (o que hoje chamamos de “ficção científica” já foi chamado de “romance científico”, no século XIX), mas pela exploração do *efeito* que pode lhe ser atribuído: a ficção científica constrói a imaginação ficcional de um jeito específico.

as leve a sério –, como caracterizar corretamente o ato ficcionalizante? As principais respostas são a de que a ficção seria a *simulação* do ato de fala de afirmar coisas sobre o mundo real (SEARLE, 1975); um *fingimento partilhado* entre emissor e destinatário (SCHAEFFER, 1999); uma espécie mais desenvolvida e socialmente reconhecida da atividade de “faz-de-conta” (WALTON, 1990); ou ainda um ato de fala específico e diferente de todos esses, o de “ficcionalizar” (CURRIE, 1990). Reitere-se que em comum a todas essas concepções está o reconhecimento de que a atividade ficcional não se confunde, de forma alguma, com o ato de mentir, nem com o de produzir de uma ilusão – diferente do que argumentavam os autores da *Screen Theory* setentista, tais como Jean-Louis Baudry (2008) – e de que tanto emissor quanto destinatário reconhecem a natureza não-assertiva da comunicação ficcional. Como diz Jaron Lanier (apud SMITH, 2005) sobre a realidade virtual: “Não há sentido em enganar [...] é como chamar alguém de impostor em uma festa à fantasia”.

Dentre estas teorias pragmáticas da ficção, a mais influente hoje é a perspectiva do filósofo Kendall Walton e seus seguidores, pois a natureza da ficção tem sido alvo de interesse da filosofia analítica anglo-americana desde a publicação do seu tratado *Mimesis as Make-Believe* em 1990. Walton separa dois tipos de conteúdo imaginativo: aquele que simplesmente imaginamos privadamente; e o que depende de uma atividade social de faz-de-conta, na qual a imaginação é auxiliada por co-participantes e objetos da realidade (“*props*”): brinquedos, elementos cênicos, atores, figurino, desenhos, elementos da linguagem audiovisual, etc.; sendo a atividade ficcional um caso de faz-de-conta, ela tem suas regras e princípios implícitos. Nela, a situação do público seria análoga à de uma criança que é alvo de um adulto brincando de monstro: ela sabe que tudo não passa de representação, mas participa da brincadeira e tem reações quase-emocionais (emoções de faz-de-conta) apropriadas. A assim chamada “suspensão da incredulidade”, referida por Coleridge, portanto não seria uma verdadeira crença (momentânea e/ou parcial) na história ficcional, mas sim a participação voluntária do público em uma atividade imaginativa.

Outros filósofos da tradição analítica como Murray Smith (2005) e Noël Carroll (2005), ainda que discordando de alguns pontos da teoria de Walton – particularmente a afirmação deste de as reações produzidas pela ficção não seriam realmente emocionais, mas “quase-emoções” de faz-de-conta –, continuaram a desenvolver a sua teoria, segundo a qual a ficção deve ser reconhecida como uma atividade de imaginação especulativa, plenamente consciente, sobre a realidade. Na experiência ficcional, composta pelas atividades da imaginação, da atenção e da concentração, o espectador está atento à história contada e ao

mundo no qual ela se passa, mas também está ciente (periféricamente) à sua natureza fictícia⁹. Assim sendo, toda narrativa ficcional opera como um experimento de pensamento, uma conjectura (“e se...”) que pode ser usada, por exemplo, para argumentar e prover conhecimento (CARROLL, 2010), ou para projetar possibilidades sobre as quais se delibere moralmente (CARROLL, 1996a).

Entretanto, a preocupação mais lógica (e ontológica) destes filósofos analíticos deixou pouco espaço para focar alguns dos problemas mais propriamente estéticos dos mundos ficcionais, dentre os quais a sua recepção e compreensão por uma mente cooperativa. O diagnóstico mais esclarecedor a respeito dessa lacuna foi dado por Peter Lamarque, ao discutir o que distinguiria uma lógica da ficção de uma estética da ficção (a qual interessa mais a este estudo):

Um lógico, por exemplo, inquirirá a respeito da referência de nomes num contexto ficcional, ou do valor-verdade de proposições ficcionais, ou da ontologia de objetos ficcionais [...]. Um crítico, por sua vez, inquirirá a respeito do significado e valor de obras específicas, ou dos seus temas e caracterizações, ou de sua verdade do ponto de vista da perceptividade ou da verossimilhança. [...] Quando um lógico, por exemplo, fala de um objeto ficcional simplesmente como o referente de um nome ficcional, não há virtualmente nenhum ponto comum com um crítico que fale de um personagem ficcional a cumprir certa função em uma narrativa (LAMARQUE, 2004, p. 254, tradução nossa).

É preciso, portanto, levar em consideração não apenas a pragmática, mas a semântica da ficção. Se imaginamos mundos ficcionais a partir de “*props*” cinematográficos, como funcionam esses “mundos” enquanto objetos imaginados? Walton resume-se a assinalar que não há um único mundo ficcional, universal e partilhado por todas as histórias, mas que a princípio cada história, filme, romance, ou peça teria o seu próprio mundo ficcional (sem entrar na questão de mundos compartilhados de narrativas seriadas e/ou transmediáticas). Mas como esse processo de orientação da recepção imaginativa se dá?

A resposta pode estar numa outra teoria da ficção, tomada de empréstimo da lógica modal e reconfigurada pela semiótica literária, avançando mais um pouco na compreensão da natureza e do *processo de recepção* dos mundos ficcionais apresentados nos meios narrativos: a semântica dos mundos possíveis (ECO, 1983; DOLEŽEL, 1998). Essa passagem interdisciplinar interessa-nos particularmente pelo desenvolvimento de problemas teóricos pouco discutidos por Walton e os demais filósofos analíticos, como o arranjo narrativo do discurso ficcional; a cooperação textual entre obra e receptor; e os processos interpretativos implicados no estabelecimento de mundos ficcionais distintos.

⁹ A implicação dessa perspectiva, aliás, é declaradamente anti-brechtiana: não há ilusão nesse processo e, tampouco, o inconsciente é a força-motriz do cinema ficcional.

A teoria dos mundos possíveis surge inicialmente na lógica modal, como uma ferramenta para aferir a validade de proposições:

Encontrar um contra-exemplo para um argumento é uma questão de imaginar um mundo possível no qual as premissas sejam verdadeiras e a conclusão falsa. A possibilidade desse mundo mostra que o argumento é inválido. Podes pensar em mundos possíveis como variantes do nosso mundo actual. Por cada aspecto que o nosso mundo actual possa ser diferente do que é, há um mundo possível que é diferente do nosso mundo actual nesse aspecto. Por exemplo: a crise do Iraque poderia ter dado origem à terceira guerra mundial; portanto, há um mundo possível em que esta crise leva à guerra. O Benfica poderia não ter perdido o campeonato; portanto, há um mundo possível onde não perdeu. Os teus pais poderiam nunca se ter encontrado; portanto, há um mundo no qual nunca nasceste. A expressão “mundo possível” é apenas uma forma imaginativa de falar acerca do modo como as coisas poderiam ter sido mas que na realidade não são. É muito fácil construir mundos possíveis: sempre que imaginas uma alteração possível ao mundo real, constróis um mundo possível que difere a respeito dessa alteração do mundo real. Encontrar um contra-exemplo para um alegado argumento válido desinteressante é uma questão de construir um mundo possível no qual as premissas do argumento são verdadeiras e a conclusão falsa. Isto mostra que é possível as premissas serem verdadeiras e a conclusão falsa (CORNMAN; LEHRER; PAPPAS, 2005).

Um bom resumo dos pressupostos teóricos da semântica dos mundos possíveis, bem como da sua migração da lógica modal ao campo da literatura foi escrito pela pesquisadora da literatura Marie-Laure Ryan na *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*:

A teoria dos mundos possíveis (aqui chamado M.P.), uma adaptação moderna de um conceito de Leibniz, foi originalmente desenvolvida por filósofos da escola analítica (Kripke, Lewis, Rescher, Hintikka) como meio de resolver problemas em semântica formal. Na década de 1970, um grupo de pesquisadores da literatura familiares com métodos estruturalistas (Eco, Pavel, Dolezel) descobriu o poder explicativo do modelo MP para a teoria narrativa e literária [...]. A base da teoria é a ideia da teoria dos conjuntos de que a realidade - a soma do imaginável - é um universo composto por uma pluralidade de elementos distintos. Esse universo é hierarquicamente estruturado pela oposição entre um elemento bem-designado, que funciona como o centro do sistema, e todos os outros membros do conjunto. A estrutura resultante é conhecida como 'sistema modal', ou Modelo-M [...]. O elemento central é comumente interpretado como 'o mundo atual' e os satélites são meramente mundos possíveis (RYAN, 2012, tradução nossa).

Ryan distingue os objetivos dos dois campos teóricos. Na lógica propriamente dita, o propósito do Modelo-M teria sido o de estabelecer uma semântica formal adequada à resolução de problemas de *modalidade*, como a forma lógica da possibilidade e da necessidade. Por exemplo, uma proposição X é necessária se for verdadeira em todos os mundos possíveis; será impossível, por sua vez, caso seja falsa em todos os M.P.; e é possível se for verdadeira em ao menos um mundo possível. Um emprego desta teoria se dá, por exemplo, na discussão de condicionais contrafatuais, i.e., proposições especulativas a respeito de um evento que não aconteceu, mas que poderia ter ocorrido se uma condição determinada tivesse sido diferente – por exemplo, especulações políticas como “Se Marina, em vez de Aécio, tivesse disputado o

segundo turno contra Dilma, teria sido eleita”. Essa característica especulativa e conjectural da ideia de mundos possíveis interessou aos teóricos da literatura e foi por eles identificada também nas ficções literárias, cujos mundos ficcionais se comportariam como uma espécie de “mundo contrafactual” imaginado pelo leitor a partir dos seus conhecimentos do mundo atual e das instruções textuais presentes na obra lida. Feita essa passagem, a teoria dos mundos possíveis então se converteria, de modelo formal para análise semântica de proposições modais, em uma teoria das operações semióticas do leitor frente a um texto narrativo¹⁰.

Uma das contribuições da versão “semiotizada” dos mundos possíveis pelos autores da semiótica é compreender a natureza incompleta e parasitária de tais mundos. Segundo Umberto Eco – que elaborou uma versão mais desenvolvida da teoria dos mundos ficcionais (ECO, 1983, 1995), inserindo-a no seu modelo inferencial de semântica textual – toda narrativa necessariamente apela a conhecimentos prévios sobre pessoas, comportamentos, situações e lugares do mundo. A atividade do receptor, fortemente baseada em assunções, expectativas e inferências não se reduz, portanto, a um simples consumo passivo da história narrada e deve ser entendida como uma forma de cooperação semântica.

Para explicar o mecanismo de operação dos textos, o autor emprega a metáfora da “máquina preguiçosa”, que dependeria da cooperação interpretativa de uma mente que infira e reconstrua seus sentidos a partir dos signos oferecidos pelos textos e dos seus contextos e circunstâncias pertinentes – acionados através do que o semiólogo chama de *enciclopédia*, ou seja, todo o sistema de conhecimentos e de interpretações socialmente disponíveis a um leitor¹¹. Tais “máquinas semânticas” normalmente têm alguns significados próprios virtuais, pois em boa parte dos casos é possível inferir das expressões o seu possível contexto linguístico e suas possíveis condições de enunciação.

A recepção em Eco, assim, não pode ser entendida senão como uma série de inferências que os textos procuram regular a partir da disposição de instruções de leitura que permitam a sua compreensão e interpretação por parte do destinatário: todo texto postularia um mundo de referência, e, por definição, os textos ficcionais seriam aqueles que postulam um mundo possível, o qual seria baseado no nosso conhecimento do mundo real, porém com algumas diferenças assinaladas no texto. Note-se que a estrutura de qualquer mundo possível é

¹⁰ Ressalve-se que nem todos os autores que aplicaram a semântica dos mundos possíveis no campo literário tiveram tanto interesse nas operações inferenciais da leitura. Stanley Pavel (1986) e Ruth Ronen (1994), por exemplo, enfocaram mais questões de referencialidade, ontologia e lógica dos mundos ficcionais, da mesma maneira que teóricos da pragmática da ficção.

¹¹ Curiosamente, o cognitivista David Bordwell (1985) descreve o mesmo processo de cooperação textual delineado por Eco, embora sugira uma explicação distinta, i.e., o estímulo de esquemas cognitivos em um processo perceptual *top-down*.

necessariamente incompleta, pois é inviável que seja preenchido exhaustivamente pela narrativa que o constrói e pela qual obtemos acesso. O que se produz é menos parecido com um “mundo” de fato que com um esquema, um modelo de mundo com propriedades privilegiadas (“necessárias”) em relação a outras (“acidentais”).

Este processo diz respeito a todos os elementos narrativos que compõem os mundos ficcionais, a saber, personagens com características próprias que se inserem em situações definidas e envolvem-se em certos eventos, em ambientações mais ou menos determinados. Conseguimos compreender um filme como “Tropa de elite” (José Padilha, 2007), por exemplo, porque sabemos o que são policiais, traficantes e jovens de classe média; supomos como um policial deveria se comportar e o poder que eles e os seus adversários têm; reconhecemos as situações policiais de perseguição, tiroteio e tráfico de drogas; temos um repertório narrativo do heroísmo que poderíamos imaginar ser cumprido numa narrativa dessa espécie; e projetamos nossas ideias sobre o Rio de Janeiro e a situação social dos morros cariocas durante a recepção desse filme.

A ambientação – fator que interessa particularmente a este estudo – pode ser articulada de diversos modos com os cenários do mundo do leitor e do espectador. Há, ressalve-se, narrativas em que este não é um fator pertinente: em muitos contos e curtas-metragens que se passam dentro de lugares fechados ou ruas genéricas, a ambientação é esvaziada e a fábula poderia se passar em praticamente qualquer lugar. Entretanto, há muitas histórias nas quais a ambientação é, com efeito, um elemento narrativo central: uma possibilidade é a vinculação forte a um cenário real, como nos filmes do Neorealismo Italiano, que solicitam (e parte importante da poética desses filmes está nisso) que assumamos que as histórias que contam se passariam na Itália “como ela é”, à qual estariam superpostos os personagens e as situações ficcionais; uma alternativa é anexar ambientes fictícios ao “mundo real”, como o faz grande parte das narrativas mágicas, de ficção científica ou de super-heróis: é o caso de Hogwarts, Nárnia, Krypton e das sociedades dos invasores marcianos imaginados na primeira metade do século XX; outras narrativas especulam sobre grandes modificações em locais conhecidos do mundo, como em histórias do gênero “História alternativa” em que, por exemplo, a Alemanha venceria a II Guerra Mundial;¹² os mundos possíveis das narrativas de ficção científica são particularmente afeitos a especulações nesse campo, podendo ser ambientadas em futuros

¹² Dois exemplos conhecidos são o filme *A Nação do Medo* (Christopher Menau, 1994) e o romance *O Homem do Castelo Alto* (Philip K. Dick, 1962), atualmente sendo adaptado numa série da Amazon.

próximos, propondo poucas divergências com o mundo exterior;¹³ ou num mundo radicalmente alternativo: futuros distantes, planetas longínquos, ou simplesmente sociedades perdidas no tempo¹⁴.

Lembremos que a teoria dos mundos possíveis, tal qual delineada até o momento, trata de todos os mundos produzidos em textos narrativos de ficção, sem distinguir entre os de Flaubert e os de Tolkien: a semântica dos mundos possíveis diz respeito às operações interpretativas implicadas em todos os mundos ficcionais, construídos em histórias realistas ou fantasiosas. Então como designar o subconjunto daqueles mundos ficcionais que estabelecem ambientações divergentes da nossa enciclopédia do mundo real? Alguns estudos contemporâneos têm preferido retomar a noção de “mundo secundário” de Tolkien (2006) (2006), para sinalizar os mundos narrativos além do nosso mundo real, mas este estudo prefere o conceito de Umberto Eco de *mundo estruturalmente possível* (ECO, 1989), por este sinalizar mais claramente que se trata de um subconjunto do conjunto geral dos mundos possíveis narrativos. Isto é, nem todo mundo possível é um “outro mundo”, mas todo “outro mundo” narrativamente inventado (mundos estruturalmente possíveis) segue as regras gerais dos mundos possíveis no sentido lato.

A propriedade fundamental deste subtipo de mundo possível é o estabelecimento de contrafatuais que distinguiriam a própria estrutura (social, cosmológica, temporal etc.) do mundo possível da estrutura do mundo atual, de acordo com a assunção enciclopédica do leitor-modelo. Essas conjecturas podem ser estabelecidas por uma série de justificativas: mágica, universos paralelos secretos, historiografias hipotéticas, antiguidades perdidas no tempo e “o futuro” são algumas das mais tradicionais. Ou seja, toda ficção fantástica ou maravilhosa (nos termos de Todorov) contrapõe estruturalmente o mundo narrativo ao mundo real, perguntando “o que aconteceria se estrutura do mundo real fosse diferente do que pensamos?”.

Eco enumera algumas espécies de mundos estruturalmente possíveis, da utopia à fantasia pura, ressaltando aquela que ele designa “metatopia” ou “metacronia”, na qual o mundo possível é plausível porque as transformações propostas fundamentam-se nas tendências existentes do mundo real, antecipando e refletindo sobre seu seguimento. Para o semioticista, essa seria a forma da “genuína” ficção científica:

[A] especulação contrafactual de um mundo estruturalmente possível é conduzida extrapolando, de algumas linhas de tendência do mundo real, a possibilidade do mundo futurível. Ou seja, a ficção científica assume sempre a forma de uma antecipação, e a antecipação assume a forma de *uma conjectura* formulada a partir de linhas de tendências reais do mundo real (ECO, 1989, p. 169, grifo do autor).

¹³ Como *Blade Runner*, *Akira* e *Fuga de Los Angeles*.

¹⁴ É o caso do filme *Delicatessen*.

Ou seja, a ficção científica para Eco seria a narrativa da hipótese, da conjectura ou da abdução, tendo esse elemento em comum com o próprio método científico, mas com uma diferença: a ciência procura sempre testar empiricamente as hipóteses e a ficção científica as estende até onde puder, muitas vezes com o objetivo de nos alertar contra suas consequências.

Esta é provavelmente a definição estrutural que mais bem descreve o gênero ficção científica, mas ainda é preciso tomar alguns cuidados. A hierarquização que Eco assume, ao separar a “genuína” ficção científica, daquilo que supostamente não seria genuíno, é certamente um critério importante nos debates internos ao (sub)campo artístico no qual os escritores e consumidores de ficção científica se inserem, mas não tem lugar numa definição puramente classificativa deste gênero, sob o risco de excluir muitas obras contemporâneas (sagas como *Star Wars* continuam a ser produzidas, afinal) e as próprias narrativas predominantes da era *pulp* em que ele se constituiu e foi socialmente reconhecido.

O segundo cuidado a se ter foi ressaltado pelo próprio autor, ao observar que os mundos possíveis da semântica da ficção literária, embora derivem da teoria dos mundos possíveis proposta no âmbito da lógica modal, têm propriedades distintas em relação ao modelo originário (ECO, 1983, p. 103–110). Aqui, tais mundos são “mobiliados” com indivíduos, ambientações e acontecimentos, diferentemente de como a semântica modal compreende seus mundos possíveis (exercícios semânticos puros, sem referentes). Outra distinção é que os mundos possíveis literários são objetos culturais existentes, não formulações hipotéticas alternativas ao estado do mundo; isto implica que o mundo possível de uma obra ficcional específica é prescrito por um texto cujos elementos (enquanto instruções de leitura) fornecem as regras de validade de nossas inferências sobre tal mundo. O semiólogo italiano, assim, previne que os “mundos possíveis” literários e os “mundos possíveis” são conceitos homônimos, mas não idênticos. Uma terceira diferença entre os mundos possíveis da lógica modal e os mundos da ficção é que, na primeira, eles estão rigorosamente submetidos a regra da lógica como a congruência, a coerência e a validade; na segunda, é perfeitamente aceitável haver conteúdos improváveis, ou mesmo impossíveis (como em Kafka, em David Lynch, no teatro do absurdo, etc.)¹⁵.

É possível, agora, enunciar uma definição de “ficção científica” adequada às análises deste trabalho: trata-se do gênero artístico cujas narrativas solicitem ao espectador que

¹⁵ É por isso que alguns autores da teoria literária (DOLEŽEL, 1998; SELLORS, 2000; RONEN, 2005) denominam os mundos possíveis da ficção de *mundos ficcionais*, reconhecendo-se que, apesar da genealogia do conceito, não se trata mais da mesma noção e mundo possíveis da lógica modal.

imagine mundos possíveis – mais especificamente, mundos estruturalmente possíveis – cuja estrutura se baseie em especulações a respeito das tendências (tecnológicas, sociais, etc.) do mundo real, sejam elas conjecturas sérias ou livremente inspiradas. Esta definição é, ao que se espera, ampla o suficiente para englobar os casos socialmente reconhecidos de obras do gênero e ainda restrita o bastante para identificar o que lhes é específico.

Esta definição, acreditamos, tem as vantagens de oferecer propriedades internas necessárias e conjuntamente suficientes; de ser uma definição descritiva, em vez de normativa; e de explicar o gênero a partir da sua lógica interna. Mas como qualquer definição, a que aqui propomos tem suas limitações; e uma delas é que inevitavelmente seria considerada vaga demais para as discussões estéticas e políticas dos produtores e consumidores de ficção científica. Não se trata, portanto, de propor uma única definição para todas as discussões ligadas a este gênero narrativo, mas de demonstrar que é *possível* (diferentemente do que as perspectivas estritamente historicistas apontam) identificar propriedades internas comuns que caracterizem a ficção científica e que ajudem a analisar melhor o seu próprio funcionamento.

2.3. UTOPIAS E DISTOPIAS

Os mundos possíveis da ficção científica podem ser classificados pelo tipo de futuro que imaginam: seria ele uma utopia ou uma distopia?

Uma constante na história desse gênero é a imaginação (temerosa) do futuro, com a assunção de que este nos trará péssimas surpresas, sejam elas causadas pelas novas tecnologias, ou pelas mudanças sociais. Tal temor ao futuro e às suas tecnologias foi apelidado jocosamente de “complexo de Frankenstein” por Isaac Asimov. Embora o escritor tenha cunhado tal termo especificamente para designar o medo da robótica em particular, esse temor nada mais é que uma das muitas instâncias de um sentimento de insegurança a respeito do futuro, seja por causa do desenvolvimento científico acelerado, seja pelas súbitas transformações sociais da era moderna. As variadas obras que partilham dessa imaginação têm em comum, assim, a mesma disposição precautória: é melhor prevenir os problemas futuros antes que aconteçam, para que seja possível evitá-los.

Em *Frankenstein, ou o Prometeu Moderno* (1818), por exemplo, a escritora Mary Shelley nos advertia do perigo do ser humano “brincar de Deus” com invenções advindas do desenvolvimento científico; H. G. Wells imaginou no romance *A Máquina do Tempo* (1895) que a evolução humana nos levaria inevitavelmente a uma decadência hedonista; em 1908, o escritor Jack London cogita em *O Tachão de Ferro* que a maior ocupação das instâncias políticas

por aristocratas e novos-ricos levaria a medidas antidemocráticas que matariam a própria ideia de democracia representativa; na peça *R.U.R* (1920), o dramaturgo Karel Čapek alerta contra a possibilidade de criar seres artificiais, ou “robôs”, para delegar nosso trabalho, pois estes provavelmente se voltariam contra os seus criadores; nos romances *Nós* (1921) e *Admirável Mundo Novo* (1932), os escritores Eugene Zamyatin e Aldous Huxley tentam nos prevenir sobre a possibilidade de qualquer utopia cientificamente planejada resultar em hiper-burocracias desumanizadas; em 1948, o ensaísta político George Orwell se propõe no romance *1984* a nos acautelar sobre a tendência das ideologias nacionalistas do século XX de produzirem potências totalitárias irrefreáveis; no conto *Harrison Bergeron* (1961), Kurt Vonnegut imagina ironicamente até onde medidas pela igualdade social poderiam chegar; em 1973, o filme *No Mundo de 2020* de Richard Fleischer faz uma extrapolação malthusiana do aumento e da concentração populacionais, as quais desenvolveriam consequências desastrosas; o telefilme *O Dia Seguinte*, dirigido por Nicholas Meyer, sobressaltou o público americano de 1983 ao delinear quais seriam as consequências de uma guerra nuclear entre Estados Unidos e União Soviética; no romance *O Conto da Aia* (1985)¹⁶, a escritora Margaret Atwood propõe um alerta do perigo da guinada conservadora dos anos 1970-80 e dos seu subtexto fundamentalista; e o filme de 2002 *Minority Report*, adaptado por Steven Spielberg de um conto de Philip K. Dick, explora os efeitos paranoicos de uma sociedade que conseguisse prever crimes, prendendo seus culpados – antes mesmo de tais crimes se concretizarem.

Algumas das obras supracitadas não apenas imaginam um mau uso de invenção científica pontual, como seriam os casos de *Frankenstein* ou de *Minority Report*, mas concebem mundos ficcionais inteiramente piorados, a partir de alguma tendência do mundo concreto que nelas poderia resultar. Para compreender a natureza desses mundos, chamados ora de “distopias”, de “utopias negativas” ou de “antiutopias”, é preciso fazer uma revisão dessas classificações e das mudanças que sofreram nas últimas décadas.

Como se pode adivinhar, a matriz desses conceitos é a noção de “utopia”, que deriva do título do romance de Thomas More *A Utopia* (1516) e provém da justaposição de dois vocábulos do grego antigo, o advérbio de negação “ou” e o substantivo “tópos” (“lugar”). Ao contrário do que aconteceu com o termo “república”, que nasce no diálogo *A República* escrito por Platão e posteriormente passa a designar regimes políticos no mundo real, o termo “utopia” adquire imediatamente o sentido de um lugar ideal e inatingível em termos políticos,

¹⁶ Atualmente adaptado como a telessérie *The Handmaid's Tale* pelo serviço de streaming Hulu.

econômicos ou sociais (PRUCHER, 2007, p. 257). O seu contrário seria a “utopia negativa”, a “antiutopia” ou a “distopia”.

Nos estudos literários mais recentes, no entanto, o conceito de utopia sofreu uma revisão terminológica. A oposição utopia/distopia foi reestruturada, a partir da criação de um terceiro termo: “*eutopia*” (do adjetivo grego “*eús*”, no sentido de “bom”). Os teóricos da literatura haviam originalmente denominado utopias e distopias as versões boas e más de mundos imaginários, mas se deram conta da carência de um termo neutro que abrangesse ambas as subcategorias. Assim, retomaram a etimologia do termo utopia para propor uma acepção nem positiva, nem negativa, sendo que seus subgêneros seriam a eutopia e a distopia, (BACCOLINI; MOYLAN, 2003, p. 4–5).

Para o teórico literário Darko Suvin, o conceito de “utopia” é naturalmente articulado com o gênero ficção científica, pois ambos seriam “constructos voluntários de uma alternativa histórica” (SUVIN, 1988, p. 34) sem qualquer desígnio teológico ou sobrenatural, além de terem em comum resultarem do ato de se estabelecer uma hipótese factual e, a partir dela, desenvolver-se um quadro imaginário alternativo ao mundo empírico. Assim, do ponto de vista do autor, a utopia é um subgênero sócio-político, uma espécie de “ficção social-científica”, na qual as regras racionais que regulariam as conjecturas de construção de mundo vêm das ciências sociais, ou das ideias políticas em circulação, em vez das ciências naturais (SUVIN, 1988, p. 38, 2005b, p. 33). O conceito de utopia designaria, em suma:

a construção de uma determinada comunidade onde instituições sócio-políticas, normas e relações entre pessoas são *organizados* segundo um princípio radicalmente diferente que na comunidade do autor; essa construção é baseada no estranhamento que emerge de uma hipótese histórica alternativa (SUVIN, 2003, p. 188, tradução e grifo nossos).

Suvin dá bastante importância ao termo “organizados”: toda eutopia (ou utopia positiva) seria um contraprojeto que reage ao “caos material em torno do autor”, portanto necessariamente um sistema formal. Esse sistema seria estruturado sub um contrato social determinado, o qual poderia ser das mais variadas tendências: autoritário, libertário, classista, ou mesmo sem classes; esse contrato é geralmente explicado nas narrativas utópicas, quando relatam como se deu a consolidação da sua ordem social. As utopias seriam, portanto, não profecias, nem escapismos, mas um experimento imaginativo sob a forma “e se...”? (SUVIN, 1988, p. 36, 40).

Já a ideia de lugares imaginários negativos que se destacam do mundo real não por serem melhores, mas por serem muito piores que ele, tardou a ser designada por um termo consensual. Até o fim da década de 1960, a terminologia ainda não estava assentada, como

mostram os exemplos de críticos enumerados por Harold Berger (1976, p. 199): Karl Meyer chamava os futuros terríveis de “Futopia” (futurística e fútil); Lewis Mumford, de “Cacotopia” (do grego “*kakós*”, i.e., “mau”); e Erich Fromm de “utopia negativa”. Como essa última, havia uma série de expressões que designavam a noção do contrário de uma utopia normal: “utopia regressiva”, “utopia invertida”, “utopia reversa” e “antiutopia”¹⁷ (SISK, 2005).

O termo que passou a ser dominante, entretanto, foi “distopia” (*dystopia*, em inglês, do antepositivo grego “*dús-*”, com o sentido de perturbação), principalmente a partir de sua divulgação em 1952 pelo pesquisador de literatura J. Max Patrick. O vocábulo em si – que designa uma realidade alternativa cujas condições são péssimas e resultariam da continuação ao extremo de alguma tendência atual (PRUCHER, 2007, p. 39) – é, curiosamente, bastante antigo, tendo sido empregado em 1868 em um discurso de John Stuart Mill em 1868, ironizando os governantes irlandeses:

É, talvez, elogioso demais chamá-los utópicos, pois deveriam ser chamados distópicos ou caco-tópicos. O que é comumente chamado “utópico” é aquilo que é bom demais para ser praticável, mas o que eles aparentemente apoiam é ruim demais para sê-lo (apud PRUCHER, 2007, tradução nossa).

Deste modo, os estudos contemporâneos consideram que a utopia, enquanto modelo “radicalmente diferente” de organização social, pode ser dividido em dois subgêneros simétricos: na *eutopia*, o princípio de organização da sociedade seria “radicalmente *mais* perfeito” que na comunidade empírica, enquanto que na *distopia* tal princípio é “radicalmente *menos* perfeito”. Essas expressões são necessariamente comparativas, pois Suvin (2003, p. 195), julga desnecessária e inaplicável a perfeição absoluta como critério definidor para a categoria de *eutopia*, assim como a imperfeição absoluta, para a *distopia*. Há, por exemplo, as “eutopias falíveis” de 1960 a 1970, ameaçadas por contradições internas ou pressões externas combatidas pelos protagonistas, como é o caso do romance *Os Despossuídos* (Ursula Le Guin, 1974). Da mesma forma, existem “distopias falíveis” que estabelecem possibilidades de melhora dentro de uma sociedade distópica, tais como *O Tachão de Ferro* (Jack London, 1907), e o filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927).

Dentre as distopias dos mais variados tipos, há um que merece maior detalhamento: aquele que critica uma *eutopia* em particular e/ou a própria esperança utópica (BACCOLINI; MOYLAN, 2003, p. 5–6). Embora ainda haja algum debate acerca das nomenclaturas, a tipologia mais recorrente distingue dois conjuntos de mundos ficcionais negativos, ambos por oposição à *utopia*.

¹⁷ Neste trabalho, compreende-se o termo “antiutopia” de modo diferente, como se verá a seguir.

O primeiro se trata do conjunto geral das distopias, que consistem em universos imaginários consideravelmente piores que o mundo real, ou em que “instituições sócio-políticas, normas e relações entre pessoas são organizados por um princípio radicalmente *menos perfeito* que na comunidade do autor” (SUVIN, 2003, tradução e grifo nossos).

As distopias como um todo, portanto, podem ser piores que o mundo real por inúmeras razões e não necessariamente por um planejamento social danoso. Um exemplo é o puro infortúnio: há, por exemplo, os futuros decadentes, em que se exacerbam problemas da humanidade como a pobreza, a fome, as doenças ou a superpopulação. São assim os filmes *O Mundo de 2020* (Richard Fleischer, 1973) e *Blade Runner*. Outra possibilidade são os mundos pós-apocalípticos da quadrilogia *Mad Max* (George Miller, 1979, 1981, 1985 e 2015) e de *Os 12 Macacos* (Terry Gilliam, 1995), em que a sociedade regride a estágios mais violentos ou autoritários após alguma catástrofe de grandes proporções. Nessas distopias decadentistas e/ou pós-apocalípticas, o mundo futuro não é a corporificação de um modelo ou de um conjunto de ideias criticadas: seja porque algo deu muito errado no curso da história, ou simplesmente porque nossa sociedade saiu do seu apogeu e entrou num processo de decadência, a sociedade moderna simplesmente fracassou. Esse modelo é chamado por Suvin de “distopia simples”.

Já o subconjunto das “antiutopias”, por sua vez, caracteriza especificamente aquela distopia “explicitamente projetada para refutar uma utopia presentemente proposta” (SUVIN, 2003): na tentativa de criar uma utopia na Terra, inadvertidamente se produz o seu contrário. Logo, as antiutopias invertem utopias como forma de criticar seus ideais, modelos sociais, ou projetos político-econômico subjacentes, exemplificando deste modo o que poderia acontecer de ruim se tais projetos utópicos fossem bem-sucedidos.

Admirável Mundo Novo, por exemplo, foi escrito por Aldous Huxley como crítica aos ideais científicos e materialistas das sociedades modernas – representados tanto no capitalismo quanto no socialismo. Já Zamyatin, Orwell e Ayn Rand escreveram, respectivamente, *Nós* (1921), *1984* (1948) e *Anthem* (1937) para refutar explicitamente a utopia socialista. Embora Suvin (2003, p. 189) suspeite que as antiutopias sejam majoritariamente anti-socialistas e que as “distopias simples” tenham um viés levemente anti-capitalista, o teórico literário Keith Booker (1994, p. 20–21) aponta um critério mais preciso: a tendência dominante na antiutopia é anti-*totalitária*, não necessariamente anti-socialista, visto que a crítica principal não é feita ao regime econômico, mas à organização político-ideológica de uma sociedade inteira.

A descrição do *New Dictionary of the History of Ideas* daquilo que chama de “distopia” é, curiosamente, uma das mais acuradas descrições dos princípios constitutivos não da distopia simples, mas da *antiutopia* no sentido estrito:

A distopia [sic] é o reflexo polarizado da utopia. Ao empregar muitos dos mesmos conceitos da utopia - por exemplo, estabilidade social criada por arregimentação autoritária - a distopia [sic] lê tais ideias pessimistamente. A distopia [sic] desafia raivosamente a assunção fundamental da utopia da perfectibilidade humana, argumentando que as falhas inerentes da humanidade negam a possibilidade de construir sociedades perfeitas, exceto pelas que são perfeitamente infernais [...]. A distopia [sic] é um gênero fundamentalmente didático, no qual o velho ditado "o ótimo é inimigo do bom" é uma verdade. Ao provar que uma sociedade completamente perfeita não é possível - mostrando os terríveis resultados do que acontece quando o objetivo é a perfeição social em vez do aprimoramento social incremental - a distopia [sic] choca o leitor para que aceite as falhas da humanidade como não-erradicáveis e, portanto, trabalhe por uma sociedade melhor em vez de uma ideal (SISK, 2005, tradução nossa).

A distinção entre distopia simples e antiutopia não é apenas conceitual, pois também se expressa nas escolhas poéticas e narrativas dos filmes que as representam. “Blade Runner, o caçador de andróides” e “Gattaca” costuram narrativamente uma espécie de estudo de caso para fomentar discussões de ética. Porém, enquanto o filme de Ridley Scott (e o romance de Philip K. Dick no qual este se baseou) estabelece dilemas e dúvidas, a obra de Niccol argumenta inequivocamente em favor de uma das posições no debate proposto. Como veremos nas análises, essas abordagens representam a diferença entre o discurso aberto e o discurso persuasivo.

Os filmes que exploraremos nas Seções 4 a 7 desta tese criam mundos estruturalmente possíveis que poderiam assim ser classificados no eixo eutopia/distopia: *Gattaca* estabelece um mundo declaradamente antiutópico, no qual a eutopia da melhoria genética dos seres humanos deu origem ao pesadelo do *apartheid* genético do qual o protagonista Vincent tem como objetivo escapar; o mundo de *Matrix* e de *Blade Runner* são distopias simples, isto é, descrevem futuros piorados que não se devem a nenhum projeto eutópico que deu errado, mas a uma falha trágica (criar uma inteligência artificial maior que a inteligência humana) ou à decadência inevitável da civilização. Uma diferença entre essas duas é que *Matrix* é caracterizada como “distopia falível”, na qual o domínio das máquinas pode ser desafiado por um determinado ser humano profetizado e *Blade Runner* não prevê tal solução: só se pode sobreviver na distopia ou, na melhor hipótese, fugir para longe dela; e, por último, *2001* não constrói uma sociedade radicalmente diferente, mas uma pequena evolução eutópica da nossa própria (encerrou-se a Guerra Fria em voga na década de 1960) e, pelo contato com uma inteligência alienígena aparentemente benevolente, talvez um futuro verdadeiramente

eutópico. Porém, como se verá, o mundo de 2001 tem mais ambiguidades que caracterizações definitivas.

3. NARRAÇÃO E CONSTRUÇÃO DE MUNDOS

Houve grandes sociedades que não conheciam a roda, mas
nunca houve sociedade que não contasse histórias.

– Ursula Le Guin

Nos focaremos aqui no cinema em sua condição de *arte narrativa*. Nem todos as produções audiovisuais dela compartilham, pois evidentemente há filmes não-narrativos, mas o problema de pesquisa aqui proposto se manifesta especificamente nos modos pelos quais as obras de ficção científica reunidas neste trabalho contam e constroem histórias e mundos fictícios. E, justamente nesse aspecto, que os diferentes fins dos cinemas “clássico” e “moderno” revelam diferentes estratégias compositivas e procedimentos artísticos que interessam a esta pesquisa, correspondendo a dois modos de narração: a “narração clássica” e a “narração de arte”.

Esta Seção é dividida em três segmentos. Primeiramente, serão explicados os pressupostos teórico-metodológicos deste trabalho sobre o funcionamento temporal da narrativa cinematográfica e sobre o papel do espectador neste processo. Em segundo lugar, serão explicitados os principais parâmetros da narração audiovisual a se analisar nos filmes que fazem parte do *corpus* desta tese. Por fim, argumentaremos que as análises dos filmes de ficção científica se enriquecem consideravelmente ao reconhecerem o papel de dois modos narrativos centrais no cinema no período em que se insere o nosso *corpus*: a narração clássica consagrada pelo cinema americano (mas em hipótese alguma exclusiva dele) e a narração moderna dos chamados “filmes de arte”.

3.1. A DINÂMICA DA NARRATIVA

Agora se pode avançar no problema central desta pesquisa: de que maneiras os mundos possíveis da ficção científica – que, ressaltemos, não podem ser simplesmente transferido de uma consciência a outra – são apresentados ao espectador numa narrativa cinematográfica? Examinada na Seção 2 a questão ontológica (“o que são mundos possíveis nas narrativas ficcionais?”), portanto, passa-se à questão poética, no sentido aristotélico da palavra. Isso se faz explorando duas perguntas: primeiramente, como se compõem narrativas fílmicas de ficção científica para que consigam explicar as características fundamentais do seu

mundo ficcional? E, em segundo lugar, como as diferentes estratégias para tal fim, bem como os diferentes modelos de mundos imaginados, podem resultar em diferentes efeitos?

Para respondê-las é preciso primeiro percorrer alguns passos: discutir de início como funciona a dialética na qual a narrativa fílmica tenta prever e conduzir as atividades cognitivas do espectador, para em seguida enumerar em seguida os parâmetros mais relevantes que são empregados nesse processo, bem como descrever os modos mais comuns de narração cinematográfica. Seguir estes passos possibilita que as seções posteriores desta tese respondam às perguntas do parágrafo anterior, analisando como parâmetros narrativos são manipulados em estratégias diferentes e com propósitos distintos.

Para compreender o que a perspectiva teórica aqui seguida entende por “dialética entre filme e espectador” é preciso começar com um truísmo da semiótica e das teorias da linguagem: nada no mundo significa qualquer coisa independentemente de uma consciência que a interprete: a natureza do ato de “significar” implica em “significar para alguém”, sendo que esse significado pode se fundamentar em regras de inferência lógica, numa cultura partilhada, na experiência própria, ou até em códigos privados. Um símbolo absolutamente simples como a cruz latina (“+”), por exemplo, implica numa variedade de significados para qualquer um que conheça minimamente a cultura cristã: a depender do contexto em que for evocada, pode lembrar a crucifixão de Cristo e as ideias de sacrifício e de salvação; ou indicar o túmulo de um falecido católico (ou de país majoritariamente católico); ou simplesmente apontar a data de morte num obituário; ou evocar num cristão praticante a necessidade de arrependimento e de seguir os preceitos morais da sua religião; provavelmente representaria, numa comunidade dominada pelo Estado Islâmico, um desafio ao seu grupo dominante. As linguagens e meios de expressão, inclusive, dependem por definição de consciências emissoras e receptoras que façam uso delas (é por isso que existem os conceitos de “línguas perdidas” e de “línguas mortas”). Alguns signos, como na linguagem matemática, são mais codificados que outros para diminuir drasticamente as possíveis ambiguidades e ter assim um sentido inequívoco, mas mesmo tal sentido precisa ser aprendido por uma consciência. Já coisas naturais do mundo *existem* independentemente de qualquer consciência, mas seu *significado* também passa por alguma consciência: uma mesma montanha poderia significar para alguém um obstáculo a se contornar; uma salvação durante uma enchente; um lugar sagrado a se preservar; ou, para um geólogo, o resultado da orogenia alpina.

Tal rede de significados mobilizada por obras artísticas (ou expressivas), dentre as quais os filmes, pode ser examinada de diferentes perspectivas. Estudos de autoria ajudam a elucidar – dentre outras coisas – a significação intencional, isto é, o que o autor quis dizer com

a sua obra no seu processo criativo. Pode-se examinar também o que o público de fato (ou parte dele) entendeu daquela obra e como atribuiu seus próprios significados a ela, assuntos que costumam ser examinados nas diferentes vertentes dos chamados “estudos de recepção”. A análise interna da própria obra, por sua vez, muitas vezes tenta responder a uma questão mais difícil de se determinar objetivamente: o que será que a obra “realmente” significa, segundo seus códigos internos e independentemente da intenção autoral e das interpretações do público? Assim o fazem os estudos hermenêuticos, centrais noutros campos do conhecimento como o direito (“como a lei X *deve* ser interpretada?”), a medicina (“que doença é *revelada* por este conjunto de sintomas, nessa ordem de aparição?”) e a religião (“como se *deve* distinguir as mensagens centrais das mensagens subordinadas e do simples relato histórico, nestes livros religiosos antigos e complexos?”), mas também bastante presentes na crítica e nas pesquisas acadêmicas sobre literatura e cinema, como demonstram a *New Criticism* e a análise semântico-estrutural de filmes feita por pesquisadores como Peter Wollen¹⁸.

Mas a análise interna de obras expressivas pode perseguir outros objetivos: aqui não queremos responder *o que* cada filme significa – mas *como* ele significa alguma coisa. Tentar entender como as obras expressivas funcionam é, afinal, tão importante quanto explorar os seus significados profundos ou herméticos. Cumprir plenamente essa tarefa implica em levar em conta, como dito acima, a relação indissociável entre os signos e uma consciência para qual eles signifiquem algo. Deste modo, examinar como um filme funciona é analisar a cooperação entre um texto-guia (composto por instruções textuais que orientam as nossas reações e interpretações) e as atividades de recepção do público, tais quais a compreensão gradual da história, a construção e a revisão de hipóteses, assim como interpretação dos seus significados. Essa orientação não deve ser confundida com determinação ou imposição inequívoca: diferente da linguagem matemática, os meios de expressão artísticos sempre têm uma margem – muitas vezes considerável – de ambiguidade textual e de liberdade interpretativa. A análise aqui realizada do filme enquanto um “mecanismo significante” implica, portanto, em comparar as suas características textuais com a experiência hipotética que elas proporcionam. Se a experiência mais relevante neste estudo se trata da construção de mundos possíveis de ficção científica pela consciência do espectador, é preciso voltar a atenção para duas dimensões: de um lado, os elementos do filme centrais nesse processo – isto é, a “costura” desse mundo pelas escolhas narrativas e plásticas de cada obra analisada; de outro, as atividades cognitivas que o espectador precisa realizar para construir mentalmente o mundo em questão.

¹⁸ Um panorama crítico de como esse tipo de argumentação hermenêutica é feito na crítica acadêmica de cinema pode ser lido em *Making Meaning*, de David Bordwell (1989b).

Esse tipo de análise tem sido feito na literatura e no cinema por pesquisadores de trajetórias teóricas bastante distintas: formalistas russos (TOMACHEVSKI, 1976), neoaristotélicos, (STERNBERG, 1978), semióticos (ECO, 1983, 1994) e cognitivistas (BORDWELL, 1985; THOMPSON, 1999). O que eles têm em comum é o fato de postularem a rigor o mesmo modelo inferencial da compreensão da narrativa, segundo o qual elementos narrativos devem ser tratados como signos (ou como estímulos cognitivos, *cues*) que conduzem as atividades inferenciais do leitor e do espectador envolvidos na compreensão e na interpretação de histórias.

A construção de mundos possíveis, como todas as outras atividades envolvidas na compreensão narrativa, também é essencialmente inferencial. Assim, se os “mundos estruturalmente possíveis” da ficção científica – por natureza incompletos e dependentes da enciclopédia do espectador – não existem no mundo senão enquanto resultados de uma construção artística, devem ser analisados como efeitos de um processo semântico-cognitivo que resulta, por sua vez, da maneira pela qual as narrativas o apresentam. Afinal, diferentemente tanto da imaginação individual (que não precisaria de texto algum) quanto dos mundos ficcionais baseados em lugares reais (que poderiam ser conhecidos por outros meios), a imaginação ficcional de um leitor ou espectador a respeito de mundos estruturalmente possíveis depende exclusivamente das instruções textuais que lhe forem disponibilizadas.

Uma boa caracterização desta dialética entre materialidade do texto e atividades da recepção pode ser encontrada na “teoria do efeito” defendida por Wolfgang Iser no tratado “O ato da leitura”, que advoga que toda obra literária é composta por dois polos: o *polo artístico*, isto é, o objeto produzido por seu criador, e o *polo estético*, ou seja, a realização obtida pelo destinatário. Essa interação entre texto e leitor, denominada “efeito estético” por Iser, é *motivada* pelo texto, mas exige do leitor atos perceptuais e imaginativos que o obrigam a diferenciá-la das suas próprias atitudes. Assim, toda obra expressiva tem um caráter virtual, composto por aspectos textuais e não-textuais: “A obra é o ser constituído do texto na consciência do leitor” (ISER, 1996, p. 51). A produção do sentido, desde modo, não está apenas no texto em si, nem na pura experiência subjetiva, mas na sua interação entre ambas.

Esta perspectiva defende, deste modo, que se dê mais atenção a *o que se sucede com o destinatário* da obra no processo de sua fruição que à indagação sobre as supostas características “essenciais” de cada meio expressivo. Meir Sternberg e David Bordwell afirmam, por exemplo, que o desinteresse pelo caráter processual da compreensão de histórias prejudica dessa maneira as teorias estruturalistas e neo-estruturalistas da narrativa,

representadas por autores como Vladimir Propp, Christian Metz, Gérard Genette, André Gaudreault e François Jost.

Várias abordagens, seja o estruturalismo francês ou aquelas inspiradas pela linguística eram, e em grande medida ainda são, formalistas no sentido que eles acreditavam que a forma é inerente ao texto. Noutras palavras, que você pode separar textos por certos predicados, como tal e qual narrador, tal e qual estrutura temporal. A maior parte do trabalho acadêmico foi dedicado a tipologias, classificações, das quais a mais famosa é a de Gérard Genette em “Figuras III” [...]. Desde o princípio, achei que [tal abordagem] estava errada. Acreditei que precisamos começar com o efeito mental, e essa é a chave para toda minha obra: devemos começar com o efeito mental. (STERNBERG, 2011, p. 37, tradução nossa).

Um traço definidor dessa corrente [neo-estruturalista], acredito, é seu comprometimento com a convicção de que os princípios característicos da narrativa cinematográfica são melhor compreendidos identificando predicados narrativos distintos e mapeando as relações internas entre eles [...]. Ela tende a buscar aspectos isolados do filme, tratando-os como um arranjo estático cujos elementos e interações podem ser subsumidos num paradigma de diferenças. Há pouca consideração explícita sobre o tipo de atividade espectral exigida para dar sentido às alternativas geradas pela taxonomia (BORDWELL, 2004, p. 203, 212, tradução nossa).

Para Bordwell e Sternberg, uma abordagem inferencial ou “funcionalista” seria mais adequada para analisar como narrativas de fato funcionam na mente do leitor e do espectador:

Ao tentar compreender artefatos humanos, frequentemente adotamos uma “postura designativa”. Perguntamos: que desígnios o artefato se propõe a cumprir? Como tais desígnios se manifestam nos materiais e na estrutura do todo? Isto é, oferecemos uma *explicação funcional*: analisamos a forma global do artefato e a explicamos à luz dos desígnios que pressupomos que ele tenta desempenhar. Tais propósitos podem ser basicamente concebidos como visar certos efeitos – efeitos registrados por alguém preparado para compreender uma narrativa [...]. Uma perspectiva funcionalista como a que delinheio trata o filme como projetado para produzir certos tipos de efeitos. Eu iria adiante e argumentaria que, *como ponto de partida metodológico*, devemos pressupor que o texto é feito de maneira a procurar certas regularidades intersubjetivas de resposta (BORDWELL, 2004, p. 203, 204, 212, tradução nossa).

Embora isso não seja reconhecido pelos autores acima, essa perspectiva “funcionalista” é, na verdade, bem antiga e nasce na Poética de Aristóteles, continuando na aula de poética de Paul Valéry (1999), na estética da formatividade de Luigi Pareyson (1993), na “poética da obra aberta” de Umberto Eco (1968) e na “poética histórica do cinema” do próprio David Bordwell (1989a). Por conta dessa linhagem, um outro nome para esse tipo de abordagem preocupada com a relação forma/função é “poética”, tanto como adjetivo (“uma perspectiva poética sobre a literatura policial”) tanto quanto substantivo (“uma poética da literatura policial”). É nessa segunda acepção que foi denominada a metodologia de análise fílmica que fundamenta a pesquisa desta tese, a qual propõe uma sistematização moderna dos pressupostos aristotélicos: a “Poética do Filme” (GOMES, 1996, 2004a, b).

Esta metodologia tem como princípio partir da experiência resultante para então identificar o conjunto de estratégias que organiza os elementos do filme para que ela seja produzida. Deste modo, o trabalho do analista é o inverso daquele dos cineastas: enquanto estes organizam recursos plásticos, narrativos e expressivos para provocar determinadas “impressões” próprias do filme, o analista parte dessas impressões – controladas intersubjetivamente com outros apreciadores, sempre que possível – para então examinar o filme em questão e verificar quais recursos estão organizados, e de que modos, para provocá-las. Considera-se, assim, que as obras fílmicas funcionem como uma composição (um *programa*) que agencia recursos narrativos, artísticos e cinematográficos (*dispositivos*) dentro de certas *estratégias*, com fins a obter respostas de natureza cognitiva, sensorial e/ou emocional dos espectadores (*efeitos*).

Explicando melhor: dispositivos (também chamados de recursos ou meios) são materiais ordenados e dispostos com vistas à produção de efeitos na apreciação, ou seja, elementos do conjunto audiovisual dispostos ou estruturados com uma finalidade expressiva. Estes materiais podem ser de naturezas diversas: movimentos de câmera, predominância cromática, funções narrativas, trilha sonora, ações de personagens etc., desde que empregados estrategicamente na obra, resultando em um efeito perceptível. As estratégias são as disposições e agenciamentos destes dispositivos, de forma a disparar efeitos próprios da obra. Um programa é o sistema central, composto pelo conjunto de estratégias de produção de efeitos que caracteriza uma determinada obra.

Os efeitos são a efetivação de meios e estratégias sobre a apreciação; são a peça cinematográfica enquanto resultado, fim, destinação. São categorizados na Poética do Filme em três espécies distintas: efeitos cognitivos, sensoriais e emocionais. Embora tais efeitos, na experiência prática, sempre se articulem entre si – nosso primeiro contato é sensível com a materialidade do próprio filme, a qual produz por sua vez a significação, sendo que as emoções se também alimentam de significados, além do fato de que sentimentos e sensações frequentemente se misturam – Gomes ressalta que para fins de análise é importante que sejam discriminados. Deste modo, a dimensão sensorial compreende àquilo que afeta o espectador com sensações diversas que dizem respeito à sua sensibilidade mais imediata, ou seja, àquela ligada aos órgãos dos sentidos: queda, frio, calor, rugosidade, velocidade, agudeza etc. A dimensão emocional diz respeito a sentimentos, estados de ânimo e emoções de todos os tipos: a graça, a melancolia, o medo, a satisfação, a excitação e a ansiedade são alguns deles, mas não esgotam as possibilidades (GOMES, 2004b, p. 53–55).

Já os efeitos que **mais** interessam a este trabalho são os de caráter cognitivo: a dimensão cognitiva consiste no conjunto de informações que significam algo para um intérprete,

que podem ser decifradas e fazer sentido para a mente. Além do convencimento quanto a uma mensagem capital, ou “moral da história”, ela compreende desde o reconhecimento básico das informações narrativas a decisões simbólicas acerca dessas informações. Os efeitos cognitivos aqui privilegiados são o processo de construção mental das histórias (fábulas) do filme, bem como a formulação gradual de hipóteses a respeito daquilo que ainda não foi determinado no decorrer da experiência do consumo narrativo, efeitos esses fundamentais para a construção de mundos possíveis da ficção científica.

Embora a metodologia Poética do Filme seja relativamente recente, estudos da narrativa cinematográfica numa perspectiva funcionalista não são exatamente novidade, pois o cineasta Vsevolod Pudovkin (1961) já nas primeiras décadas de existência dessa arte¹⁹ foi pioneiro em tratar da narrativa cinematográfica como processo em que se prevê e tenta conduzir a reação do espectador. Entretanto, estudos sistematizados a respeito do assunto só foram, de fato, publicados décadas mais tarde por pesquisadores de formação cognitivista, como o Bordwell (1985), Kristin Thompson (1988) e Edward Branigan (1992).

Todos os filmes que analisamos aqui contam histórias, e o modo como preparam as premissas narrativas, dosam as informações pertinentes, articulam reviravoltas e revelações, constroem personagens e estabelecem um ponto de vista sobre os acontecimentos são fundamentais para dar forma aos seus mundos ficcionais e engendrar seus efeitos próprios na recepção. Essa seleção, arranjo e disposição de elementos narrativos, com o objetivo de produzir efeitos temporais num espectador (BORDWELL, 1985, p. xi), é chamada por esses autores de “narração” (em oposição à “narrativa” como estrutura ou como resultado). Este conceito de “narração” parte da pressuposição, implícita em Aristóteles e explícita desde Tomachevski, de que a fruição narrativa é um processo fundamentalmente temporal — não só por se tratar de uma sucessão de eventos relatados, mas principalmente no sentido de que a fruição do próprio relato se dá inevitavelmente no decorrer do tempo, o que implica em conhecimentos incompletos, dúvidas, apostas interpretativas e surpresas por parte do seu fruidor.

Em *Lector in fabula*, Eco (1983) ressalta este caráter temporal da narração: para o leitor-modelo, a fábula não é um dado, mas um devir. A estrutura do enredo é uma ferramenta para predispor as expectativas do leitor, o qual tenta prever, a cada ação reveladora e induzido por sinais textuais (por ele denominados “sinais de suspense”) qual mudança de estado acontecerá. Durante seu processo de fruição, o leitor constrói mundos possíveis provisórios,

¹⁹ Edição original russa publicada em 1926.

feitos tanto nos sinais textuais objetivos quanto nas suas próprias inferências e especulações. A posição do leitor é antecipada, confirmada ou desaprovada à medida que avança pelos segmentos da narrativa.

Assim sendo, a narração pressupõe uma atividade recíproca, isto é, a fruição e a compreensão narrativa por parte de um destinatário. É importante assinalar que, quando se fala de “o leitor” ou “espectador”, nesta perspectiva, não se trata do público empírico, o qual se estuda na psicologia, história (incluindo-se história da arte) e nos estudos de recepção, mas um modelo de apreciador hipotético, pressuposto, cujas atividades são diretamente ligadas às estratégias de construção da obra artística e das técnicas narrativas. Este fruidor, denominado “leitor implícito” por alguns autores de teoria literária, consiste num modelo transcendental que cumpre um papel transcendental descrito pelo próprio texto (ISER, 1996, p. 78).

A semiótica inferencial de Umberto Eco, por sua vez, concebe o leitor como peça fundamental de toda história, assim como do seu próprio processo de contação. Dada a inevitável incompletude de qualquer texto e/ou narrativa, que não pode contar tudo sobre seu mundo, o leitor necessariamente é um colaborador, que constantemente opta dentro das possibilidades abertas pela leitura, a partir das opções que julgar mais razoáveis. Nenhum texto pode determinar as decisões interpretativas tomadas por leitores empíricos, mas preveem a colaboração de um “leitor-modelo” ideal (ECO, 1994, p. 7–15). No modelo semiótico de Eco, um texto é entendido como um artifício que cria seu próprio leitor-modelo; sendo que este é alvo das conjecturas do leitor empírico, o qual, sem acesso direto à mente do autor empírico, também constrói mentalmente um autor-modelo (ECO, 1995, p. 15). Em oposição aos semiólogos estruturalistas, Eco afirma inclusive que todo processo de significação se trata de uma atividade inferencial:

(...) a ideia primeira de signo não estava baseada na igualdade, na correlação fixa estabelecida pelo código, na equivalência entre a expressão e conteúdo, e sim na inferência, na interpretação, na dinâmica da semiose. O signo das origens não corresponde ao modelo “A = B”, mas ao modelo “se A então...” (ECO, 1991, p. 3).

Do mesmo modo, Iser postula que todo texto, seja ele narrativo ou não, é uma estrutura potencial cujas indeterminações são concretizadas pelo leitor. Damos sentido aos textos assim como definimos constelações, ou seja, os signos (estrelas) estão presentes, mas as lacunas entre eles são ligadas pelo intérprete. A estrutura textual pressupõe um leitor implícito, mas é atualizada por cada leitor empírico, com seu repertório e sua própria seletividade. Assim, para Iser o texto é um “sistema perspectivístico”: no ato de leitura o horizonte de expectativas

do leitor é confrontado com as disposições e hiatos textuais, e ele tem de escolher uma perspectiva para concretizá-las e interpretá-las.

Tal ponto de vista situa o leitor no texto; desse modo, ele consegue construir o horizonte de sentido, ao qual é conduzido pelas perspectivas matizadas do texto. Mas como o horizonte do sentido nem copia algo do real, nem do hábito de um público intencionado, o leitor deve imaginá-lo. Apenas a imaginação é capaz de captar o não-dado, de modo que a estrutura do texto, ao estimular uma sequência de imagens, se traduz na consciência receptiva do leitor. O conteúdo destas imagens continua sendo afetado pelas experiências dos leitores. Essas experiências constituem o quadro de referências que permite apropriar-se do não-familiar ou ao menos fundamentar sua imagem. A concepção do leitor implícito descreve, portanto, um processo de transferência pelo qual as estruturas do texto se traduzem nas experiências do leitor através dos atos de imaginação. Como essa estrutura vale para a leitura de todos os textos ficcionais, ela assume um caráter transcendental (ISER, 1996, p. 79).

A base teórica de Bordwell não é a semiótica, nem a teoria literária, porém é surpreendentemente ressonante com os pressupostos acima. Baseando-se na história da arte de Ernst Gombrich e na psicologia construtivista da segunda metade do século XIX²⁰, o autor entende a percepção e o pensamento como processos ativos e voltados para metas, os quais realizam inferências pré-conscientes para preencher indícios sensoriais incompletos (e, muitas vezes, ambíguos). Bordwell compreende a percepção sempre como um processo ativo de testar e descartar hipóteses, no qual o organismo se especializa em coletar dados do ambiente e antecipar expectativas sobre o que pode vir – que podem se confirmadas ou reformuladas.

A obra de arte é necessariamente incompleta, precisando ser preenchida e ativada pela participação ativa do fruidor [*perceiver*]. Em alguma medida, obras de arte exploram a natureza automática do processamento “de baixo para cima”; nesses casos, a obra pode criar ilusões. Mas arte também é um domínio de procedimentos “de cima para baixo”. O espectador leva para a obra de arte expectativas e hipóteses nascidas de esquemas, que por sua vez são derivados de experiência cotidiana, de outras obras, e assim por diante. A obra estabelece limites para o que o espectador faz. Características perceptuais ressaltadas e a forma total da obra funcionam tanto como gatilhos quando restrições. A obra de arte é feita de modo a encorajar a aplicação de certos esquemas, mesmo que devam ser eventualmente descartados no decorrer da atividade espetatorial (BORDWELL, 1985, p. 32, tradução nossa).

Bordwell, deste modo, recusa o modelo passivo de espectador descrito na *Screen Theory* psicanalítica dos anos 1970 (para a qual o espectador seria “posicionado” politicamente pelo aparato ilusório do cinema), e defende a necessidade de discutir um modelo ativo de espectador, bem como suas propriedades mentais relevantes e as operações que este executa a partir dos indícios fornecidos pela narrativa audiovisual. “Espectador”, na concepção defendida pelo autor, é definido como:

[A] entidade hipotética que executa as operações relevantes para a construção de uma história a partir da representação fílmica. Meu espectador, então, age de acordo com

²⁰ Desde então, Bordwell (2011) moderou a tese de que *toda* percepção é inferencial, principalmente no que diz respeito à percepção visual, mas mantém esse modelo no que diz respeito ao aspecto narrativo dos filmes.

os protocolos de compreensão narrativa que este e os próximos capítulos delineiam. [...] Meu espectador é ‘real’ pelo menos no sentido de que possui certas limitações psicológicas que espectadores reais também possuem. [...] Finalmente, meu espectador é ativo: sua experiência é estimulada pelo texto, de acordo com protocolos intersubjetivos que podem variar (BORDWELL, 1985, p. 30, tradução nossa).

Os teóricos dessa perspectiva funcionalista, em suma, caracterizam o fruidor pressuposto não como alguém real provido de personalidade e preferências, nem como puro alvo passivo dos dispositivos artísticos, mas como uma entidade definida pelos atos de imaginar e de realizar inferências para reconstruir a história e elaborar interpretações. *Todas* as narrativas – das mais corriqueiras àquelas que desafiam todas as nossas expectativas – pressupõem, portanto, leitores ou espectadores que empregam hipóteses, esquemas e assunções para construir mentalmente uma história a partir da matéria-prima cinematográfica (BORDWELL, 1985, p. 47). A descrição de Sternberg da leitura de um texto literário é igualmente aplicável à fruição de uma filme:

Na condição de arte temporal, o contínuo do texto literário é necessariamente compreendido num contínuo de tempo, no sentido em que seus signos verbais (e, portanto, também seus referentes semânticos e suas modelagens) são comunicados não simultaneamente, mas sucessivamente. É verdade que o leitor pode compreender o significado integral da obra somente após virar a última página; mas isto não significa que ele fica inativo até então. Ao contrário, a todo momento ao longo do contínuo do texto, ele não pode (para que lhe faça algum sentido, mesmo nos termos mais simples) evitar construir inúmeros arranjos provisórios e formar conclusões provisórias à luz das informações até então lhe comunicadas. Em estágios subsequentes no processo de leitura, ele pode obviamente ter que modificar tais hipóteses ou mesmo rejeitá-las completamente sob a pressão de novos dados factuais e compositivos. Porém, mesmo hipóteses ao fim rejeitadas formam parte integral do significado, da estrutura e da experiência total de leitura da obra se for possível demonstrar, e muitas vezes o é, que se esperava que o leitor chegasse a uma certa hipótese equivocada neste ou naquele ponto. O significado de uma obra literária, em todos os seus níveis, não se restringe às conclusões justificáveis que temos ao seu fim, mas é feito da soma total de expectativas e efeitos, incluindo as tentativas e erros, produzidos no decorrer da sua jornada agitada e tortuosa” (STERNBERG, 1978, p. 70–71, tradução nossa).

3.2. PARÂMETROS DA NARRAÇÃO FÍLMICA

O que distingue as narrativas fílmicas entre si é, desse modo, *as maneiras como* cada uma delas o faz, e com quais objetivos. Para entender melhor como elas interagem com as atividades mentais do espectador, é preciso compreender três aspectos delas, resumidos na Figura 1: a *fábula*, a *trama* e o *estilo*²¹. É a interrelação entre eles que conduzirá a cooperação interpretativa do espectador na tentativa de compreender a história e interpretar o seu sentido.

²¹ Esta pesquisa trabalha com tal tríade em vez do par de oposição “história” vs “discurso” (TODOROV, 1969; CHATMAN, 1978; ECO, 1994, p. 49–51), pois no segundo caso não se distinguem tão claramente as diferenças entre o que chamamos aqui de “trama” e de “estilo”.

E é nessa interrelação que estão os principais parâmetros da construção dos mundos ficcionais que caracterizam o gênero ficção científica.

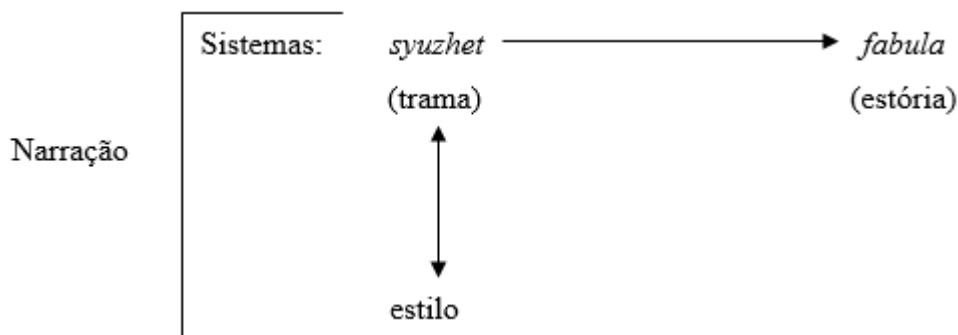


Figura 1: Fábula, trama e estilo em Bordwell (1985).

A *fábula*, ou *história*, consiste nos acontecimentos da história contados em sua ordem linear natural. A fábula é o resultado semântico da narrativa, ou seja, uma reconstituição mental que comporta os fatos com a sua cronologia e com a causalidade implicada entre eles. Nos termos de Meir Sternberg, a fábula pode ser definida como *a sequência causal e cronológica, a qual é delineada progressiva e retrospectivamente pelo intérprete*. O teórico lembra que não há nada de simples nem de natural na fábula: o autor escolhe quem é o protagonista, qual o ponto de vista adotado, se há narrador onisciente etc. (STERNBERG, 1978, p. 8–10). Numa interpretação cognitivista, a fábula consiste na *ação como cadeia cronológica e causal de eventos, com duração específica e ocorrida em um espaço determinado*. Trata-se, portanto, de um padrão abstrato criado pelo espectador, o qual coleta indícios, aplica esquemas mentais e elabora e testa hipóteses variadas. Embora seja imaginária, ressalve-se que a fábula não é *arbitrária*: os esquemas aplicados pelos receptores são intersubjetivos e, ademais, o público costuma concordar em grande medida sobre qual foi a história contada e quais elementos nela foram claros ou ambíguos (BORDWELL, 1985, p. 49).

Chama-se de *trama*, ou de *enredo*, a sucessão e o encadeamento desses fatos da maneira em que foram concretamente apresentados na narrativa, incluindo-se a ordem dos acontecimentos, bem como lacunas e redundâncias no relato deles; isto é, trata-se da disposição segundo a qual o filme apresentou a fábula. A trama é, deste modo, a *organização formal* da história relatada (ECO, 1994, p. 39–41) e, como a fábula, independe do meio de expressão (BORDWELL, 1985, p. 50).

A relação entre estes dois aspectos é fundamental: toda narrativa é incompleta e depende da colaboração interpretativa do destinatário para ser construída mentalmente, mas

cada uma delas é disposta na sua própria maneira. Alguns filmes aqui analisados contam suas histórias de maneira redundante e (quase completamente) linear; outros, rearranjam completamente o relato, tornando a compreensão da fábula um desafio; mas todos guardam alguma informação para que seja revelada num momento dramático, em vez de revelá-la imediatamente.

Os principais parâmetros de análise dos filmes aqui escolhidos encontram-se, portanto, no grau de correspondência formal entre trama e fábula.

Seu primeiro fator é a *quantidade de informações*: o enredo pode ter o mínimo possível de acontecimentos, entre muitos “tempos mortos”; pode ter uma medida “clássica” ideal; ou pode sobrecarregar a narrativas de acontecimentos, como em muitos roteiros modernos; o *grau de pertinência* de tais informações em relação ao “núcleo” da história também pode variar: as narrativas do modelo clássico costumam ser extremamente seletivas nesse parâmetro, mas narrativas modernas aceitam um maior grau de digressão, com muitos acontecimentos e/ou menos relevantes.

E, o que especialmente interessa às análises desta tese, a trama *rearranja a ordem* de eventos da fábula (BORDWELL, 1985, p. 44–45), eliminando-os (lacunas), postergando-os (adiamentos) ou repetindo-os (redundâncias).

Lacunas são manipulações comuns, pois nenhuma trama apresenta todos os eventos que presumivelmente fazem parte da história. Elas podem ser classificadas pelos seguintes parâmetros:

- Podem ser *permanentes* e nunca resolvidas na trama (existindo na fábula somente como hipóteses), ou *temporárias*, preenchidas *a posteriori* na própria narrativa;
- *Temporais*, bastante típicas e chamadas de “elipses”; *causais*, comuns em filmes de enigma; ou *espaciais* (onde se passa a ação que estamos vendo?), dentre outras possibilidades;
- *Difusas*, ou seja, preenchíveis com assunções gerais e abertas; ou *focadas*, que solicitam que escolhamos dentre possibilidades pré-estabelecidas (“vai acontecer X ou Y?”). Uma lacuna pode nascer difusa e posteriormente ser focada;
- *Ostentadas*, solicitando do espectador uma inferência ou hipótese imediata; ou *suprimidas*, deixando de lado acontecimentos

desimportantes – mas podem causar surpresas quando a informação omitida é algo improvável (BORDWELL, 1985, p. 54–55).

Tão comuns quanto as lacunas são as *redundâncias* ou repetições narrativas. Baseado num estudo de Susan R. Suleiman (1983), Bordwell resume os principais tipos de redundância nas narrativas audiovisuais:

- Redundância na fábula: eventos, ambientes, traços de personagens, comentários de personagens e funções na história podem ser redundante entre si. Também chamada de *paralelismo*;
- Redundância na trama: adesão a um ponto de vista consistente, reiteração da sua relação com o apreciador, repetição do seu próprio comentário sobre um evento ou personagem;
- Redundância entre fábula e trama: narrar um evento mais de uma vez, ou fazer elementos da história serem reiterados por um comentário narrativo (BORDWELL, 1985, p. 56–57).

Esta manipulação da ordem dos eventos na trama em relação à cronologia da fábula é uma das ferramentas mais importantes para orientar as interpretações e inferências do espectador cinematográfico. Em grande medida, tal importância se dá por conta de um efeito psicológico chamado *efeito-primazia* (*primacy effect*), ou *priming*: o quadro de referência estabelecido pelas informações iniciais subordinará as informações posteriores. Isso implica em as hipóteses iniciais normalmente serem revisadas pelos acontecimentos seguintes, mas precisarem de motivos fortes para serem abandonadas. Ademais, a resolução das hipóteses mais significativas normalmente sofre adiamentos, causados por explicações, alternância com subtramas, digressões e/ou complicações (BORDWELL, 1985, p. 38–39).

Essas hipóteses narrativas são divididas por Sternberg e Bordwell em dois tipos principais: as que se referem a ações passadas não-esclarecidas são denominadas hipóteses de *curiosidade*; e aquelas que dizem respeito à antecipação de ações futuras, classificadas como hipóteses de *suspense*. Elas podem ser mais ou menos *prováveis*, a depender dos gêneros e das tradições a que a narrativa se filia; e podem ser *focadas* (tentam responder a uma dúvida fechada) ou *difusas* (produzidas por uma questão mais aberta).

Numa narrativa típica, a atividade do espectador é majoritariamente composta por pressuposições (assunções) e inferências imediatas, mas em momentos críticos estimula-se a elaboração de hipóteses, majoritariamente do tipo “suspense” – mesmo em histórias de mistério,

gosta-se de saber como o investigador conseguiu resolver a charada. Estas costumam ser mais “abertas” no início do texto, permanecendo tacitamente em atividade enquanto não forem contrariadas. Quando isso ocorre, prossegue para descobrir a explicação verdadeira (ou concluir que fora desviado por uma pista falsa).

Há três resultados possíveis para uma hipótese aberta: ela pode ser inequivocamente *validada*, o que ocorre na maior parte dos casos, visto nenhuma narrativa é surpreendente o tempo inteiro; pode ser claramente *invalidada*, o que é menos frequente, mas também comum; ou pode ser *dependurada*, ocorrência que depende da sua relevância e do modo narrativo em questão²². Diferentemente da percepção cotidiana, na qual as hipóteses são mais abertas e provisórias, narrativas são objetos que exploram a natureza curiosa e tentativa da mente humana, recompensando, frustrando ou surpreendendo sua sede por coerência (BORDWELL, 1985, p. 37–39).

Dentre os elementos que podem ser reordenados na trama, um que se mostra fundamental na construção de mundos estruturalmente possíveis é aquilo definido na teoria literária como *exposição* e que cumpre o papel de apresentar as premissas da história: “elementos expositivos que nos apresentam a um mundo fictício, estabelece seus cânones de probabilidade, e servem como fundamento sobre o qual uma determinada edificação narrativa deverá ser erguida” (STERNBERG, 1978, p. 23–26). O presente ficcional, ou “ponto de ataque” se estabelece com o primeiro acontecimento encenado, isto é, que não seja resumido por meio de letreiros, de voz *over* ou de diálogos. Assim, quaisquer acontecimentos que ocorram na fábula previamente ao ponto de ataque serão considerados expositivos, independentemente de sua localização na trama. As classificações possíveis da exposição são as seguintes:

1. A exposição pode ser *concentrada*, seja no início ou noutra momento da narrativa;
 - 1.1. A exposição concentrada no início da obra é denominada “*preliminar*”, como é o caso de segmentos bíblicos, contos de fada e outras narrativas tradicionais. As exposições preliminares têm forte efeito-primazia, isto é, induzem à formulação de hipóteses iniciais sólidas;
 - 1.2. A exposição concentrada noutros momentos da narrativa é referida como “*postergada*”, como é o caso de contos de mistério e outras histórias com *twists* substanciais;

²² Em casos de lacunas permanentes, tais hipóteses dependuradas não seriam resolvidas mesmo com o fim da narrativa.

2. Ou a exposição pode ser *distribuída* em pequenas porções durante toda a narrativa, como no teatro realista de Henrik Ibsen, no cinema moderno (Antonioni, Wenders, Truffaut) e em séries televisivas como *Mad Men*.

Diferentemente das exposições preliminares, as postergadas e as distribuídas incitam curiosidade sobre eventos prévios e diminuem a confiabilidade das hipóteses do espectador (BORDWELL, 1985, p. 56–57).

A exposição 100% preliminar é rara em narrativas que não sejam extremamente curtas. A principal razão oferecida por Sternberg a respeito dessa predominância de exposições ao menos parcialmente postergadas ou distribuídas na literatura é que a ordem linear, adequada aos textos históricos ou didáticos, não é muito eficaz para manter o interesse e a diversão do leitor em relação a personagens que ainda não ofereceram razão alguma para que nos importemos com eles. As necessidades da trama se sobrepõem, assim, às da fábula. O início *in media res* tem sido uma solução comum dos escritores para as desvantagens da exposição preliminar, de modo que o início da trama estabelece uma moldura que assinala as variadas lacunas criadas pelo atraso da exposição e estimule o interesse do leitor nas respostas que ela proverá. Em vez de despejar informações no leitor, estimula-se, assim, a sua curiosidade em relação às premissas narrativas das quais necessita para posteriormente criar hipóteses (suspense) a respeito do desfecho narrativo (STERNBERG, 1978, p. 45–54).

Não se pode esquecer do terceiro conceito da tríade narrativa de Bordwell, além da fábula e da trama: o *estilo*, (BORDWELL, 1985, p. 50), que diz respeito à *materialidade concreta do meio de expressão* usado para transmitir a história. Se, na literatura, “estilo” designa elementos da linguagem e da escrita, nas narrativas audiovisuais, o estilo consiste no emprego sistemático de recursos plásticos tais como os enquadramentos, a montagem, a direção de arte, a *performance* dos atores, a iluminação, a música, a sonorização e outros fatores para fins narrativos. A passagem da análise das estruturas narrativas para a da dimensão formal do cinema é imensamente auxiliada pelos estudos analíticos dos seus elementos: não se pode analisar narrativa no cinema sem prestar atenção às suas características plásticas.

A escolha dos recursos estilísticos para fins expositivos é particularmente importante para este estudo, dada a relevância da exposição na construção de mundos da ficção científica. Na literatura, por exemplo, há um conjunto de características de *estilo* comumente empregadas em trechos expositivos (em oposição ao presente ficcional), tais como diferenças na generalidade e no detalhamento de informações, o que se reflete, por exemplo, no maior uso de adjetivação e de tempos verbais que demonstram recorrência (STERNBERG, 1978, p. 19–21). Da mesma forma, é preciso ter em conta, nas narrativas audiovisuais, quais técnicas

audiovisuais e/ou dramáticas podem ser utilizadas para cumprir tal papel: quais as implicações de se escolher letreiros, intertítulos ou narração em voz *over* para resumir as informações expositivas? E de que diferentes maneiras os diálogos podem ser usados para o mesmo fim? Por meio de quais técnicas o cinema pode reencenar acontecimentos passados? Que papel a direção de arte, isto é, figurino e cenografia, bem como a cinematografia, composta por luzes, filtros, correção digital de cor etc., podem cumprir nesse processo?

Tais escolhas estilísticas, bem como todas as diferenças locais entre fábula e trama são, agregadamente, classificadas em parâmetros narrativos *globais* (BORDWELL, 1985, p. 57–61).

O primeiro, denominado “*cognoscibilidade*”, equivale *grosso modo* à noção narratológica de focalização (ou foco narrativo), concernindo a dois fatores: o alcance e a profundidade do conhecimento que nos é apresentado pela narração cinematográfica. *Alcance* diz respeito ao quanto a narrativa é ou não restrita a um personagem: diferentemente da literatura, são raras as narrativas audiovisuais em “primeira pessoa”, cujo conhecimento apresentado se restrinja àquilo que um único personagem sabe. Em melodramas e em histórias de aventura, por exemplo, é de praxe mostrar eventos e informações relacionadas a diferentes personagens, em diversos locais. Embora filmes de detetive e *thrillers* sejam mais restritos, há mesmo neles discrepâncias entre o que o detetive sabe e o que é informado ao espectador – quando ele está de costas para alguma ameaça, por exemplo. Além do alcance, pode-se analisar a *profundidade* do conhecimento apresentado: a narração “*subjetiva*” de alguns filmes revelam pensamentos, memórias, impressões e sentimentos dos personagens, enquanto a narração “*objetiva*” de outros mostram apenas os seus comportamentos externos.

O segundo parâmetro global, denominado *comunicatividade*, designa a tendência da narração de comunicar ou de suprimir o que ela supostamente “saberia”, de acordo com o padrão estabelecido pela *cognoscibilidade*. Em outras palavras, baixa comunicatividade diz respeito ao quanto as estratégias narrativas deliberadamente *escondem* as informações que, de praxe, seriam oferecidas. Habitualmente, a construção de cenas segue parâmetros de alta comunicatividade, mas há exemplos comuns de narração suprimida, de acordo com o gênero: muitos *thrillers* e narrativas de mistério fazem uso de artifícios para esconder a identidade do criminoso; comédias românticas ou dramas sentimentais podem esconder a reciprocidade do amor da pessoa amada, mesmo que mostrem a vida privada de vários outros personagens. Compreender *o que* é escondido, por quanto tempo e por quais razões é de grande valia para a análise das estratégias narrativas de uma obra audiovisual.

A *autoconsciência* é o terceiro parâmetro global e se trata do quanto a narrativa audiovisual chama a atenção do público para a sua própria artificialidade. Há narrativas que se preocupam em construir a impressão de que “a história conta a si mesma” de um jeito transparente, enquanto outras tratam o seu caráter de constructo como uma questão estética que o espectador deve levar em consideração.

Procurou-se, neste tópico, enumerar os principais parâmetros que a estratégia narrativa de que uma obra audiovisual pode dispor para contar a sua história; esses mesmos parâmetros – no que interessa fortemente a este trabalho – são as mesmas ferramentas empregadas na construção dos mundos possíveis das narrativas de ficção científicas aqui escolhidas. Visto que não se pode simplesmente assumir que o espectador já conheça de antemão um mundo estruturalmente possível que seja diferente do mundo real, é preciso lhe fornecer pelo menos os signos mais relevantes que o ajudem a modelar mentalmente essa estrutura de mundo. As diferentes maneiras pelas quais isso pode ser feito, a depender de como se manipulam fatores como a ordem dos acontecimentos, as lacunas na trama e as técnicas estilísticas, implicando em diferentes graus de cognoscibilidade e de comunicatividade na narração, podem criar resultados altamente distintos.

3.3. MODOS NARRATIVOS

Como se disse na introdução, as análises dos filmes nesta tese foram divididas em dois blocos que correspondem, respectivamente, a o que se chama de “narrativas clássicas” (*Gattaca* e *Matrix*) e de “narrativas modernas” (*Blade Runner* e *2001*), as quais podem demonstrar maneiras bastante distintas de construir mundos de ficção científica. Mas é preciso, antes de examiná-las, explicar o que esta distinção significa e como ela se reflete nos parâmetros narrativos e estilísticos a analisar.

O primeiro passo para isso é observar que há muitos tipos de narrativas audiovisuais, as quais são empregados com fins muito diferentes entre si e que dialogam de maneiras distintas com as atividades mentais dos seus espectadores.

Por exemplo, o objetivo das peças publicitárias no horário eleitoral gratuito, dos documentários de propaganda nas guerras e de boa parte do cinema soviético dos anos 1920 não é contar uma história, mas usá-la para demonstrar uma tese política. O relato é, deste modo, subordinado a outra forma de estruturar o discurso – a retórica – à luz da qual a narrativa pode ser incompleta, previsível e/ou esquemática, deste que seja convincente. Não é muito diferente o caso de filmes e peças audiovisuais educativos, tais como os “telecursos”: a função de explicar o assunto se impõe às narrativas neles contidas, as quais basicamente servem de exemplificação.

Já os filmes modernos que circulam em festivais de cinema e em salas de arte muitas vezes contêm histórias complexas, enigmáticas e/ou ambivalentes, que não bastam ser compreendidas: exigem também que o espectador reflita sobre elas e as interprete, para que seu sentido seja pleno. Por provirem de um campo que exalta a liberdade artística, tais filmes compõem um conjunto diverso: há desde escolas realistas que relatam as pequenas histórias do cotidiano e os dramas sociais; a correntes reflexivas que exploram a falibilidade do ser humano, a falta de sentido do mundo e a incomunicabilidade do ser; e a obras mais experimentais que enfatizam a manipulação dos seus próprios elementos plásticos e narrativos, dentre outras possibilidades. Mas há algo em comum neste conjunto tão heterogêneo: a recusa ao jeito mais comum de se contar histórias.

Esse alvo implícito das narrativas modernas é muito mais antigo que elas e, provavelmente, que todos os outros modos de contar histórias, seja no audiovisual, nas outras artes narrativas, ou no próprio relato oral: a narrativa clássica, também chamada de “convencional”, “dominante” ou “*mainstream*”, é aquela no qual intuitivamente reconhecemos uma história normal e – especialmente ao terminar – compreensível. Trata-se, assim, do modo predominante de relatar acontecimentos, contar piadas, dar testemunhos, confessar segredos e escrever textos teatrais e roteirizar histórias em quadrinhos, séries televisivas e filmes.

Uma noção importante para compreender os princípios da narração clássica e para diferenciá-los dos demais tipos de narrativa é a de “modos narrativos”, definidos por Bordwell (1985, p. 150–151) como conjuntos latos e históricos de normas que regem a construção e a compreensão de narrativas audiovisuais.

Teoricamente, o termo [“modo”] se conecta com os “modos de imitação” de Aristóteles na Poética, na qual ele distingue várias maneiras pelas quais o poeta pode apresentar a fábula. Até certo ponto, também pretendo sinalizar a diferença amplamente aceita entre o modo e o gênero. Um gênero varia significativamente entre períodos e formações sociais; um modo tende a ser mais fundamental, menos transitório e mais universal. Neste espírito, considerarei que modos de narração transcendem gêneros, escolas, movimentos e cinematografias nacionais inteiras. Finalmente, o conceito de pluralidade de modos nos permite compreender diferentes sistemas de convenções. Não é informativo chamar um filme “não-convencional”, pois sua peculiaridade pode muito bem se conformar a outro conjunto de convenções.

Um modo narrativo é um conjunto historicamente distinto de normas de construção e de compreensão narrativas. A noção de norma é simples: pode-se considerar que qualquer filme tenta cumprir ou descumprir um padrão coerente, seja decretado ou estabelecida pela praxe [...]. Podemos ir mais longe. Por um lado, dentro da norma reinante, há *sempre* graus de diferenciação. Além disso, *fora* da norma reinante, nem tudo pura heterogeneidade. Um desvio da prática dominante tende a ser organizado por meio de outra norma extrínseca, por mais minoritária que seja (BORDWELL, 1985, p. 150, tradução nossa).

Um modo narrativo é, portanto, um modelo abstrato composto por *normas* que regulam as possibilidades narrativas disponíveis a um filme e que discriminam entre as alternativas mais prováveis, as relativamente incomuns e as extremamente improváveis. A estabilidade e a coerência interna de cada modo narrativo são internalizadas tanto pelo produtor quanto pelo público, fornecendo esquemas para o primeiro estruturar as suas obras e para o segundo compreendê-las.

Uma vantagem importante das noções de modos e de normas, acima apontada por Bordwell, é que elas substituem o reducionismo binário “narrativa convencional” *versus* “narrativa não-convencional” pelo reconhecimento de que há uma pluralidade de sistemas de convenções: os filmes de propaganda e o “cinema de arte” de festivais têm suas próprias convenções históricas, consagradas por movimentos, escolas estéticas, grupos e/ou autores influentes. Além disso, cada um dos modos narrativos pode ser explorado de uma maneira mais ou menos complexa, mais ou menos eficaz e mais ou menos artística: diferentemente do que muitas vezes acontece com a expressão “convencional” (muitas vezes completada com a expressão “hollywoodiana”, como se só em Los Angeles os filmes contassem histórias com estrutura clássica), a classificação em modos não implica de maneira alguma num juízo de valor estético.

Ressalve-se que Bordwell aponta que classificar narrativas dentro de um mesmo modo não significa que elas sejam uniformes, pois cada uma das suas normas opera como uma *faixa de opções*, ou seja, um rol de alternativas que cumpram funções equivalentes. Por exemplo, ambos o modo clássico (analisado nas Seções 5 e 6) e o “modo de arte” (objeto das Seções 6 e 7 deste estudo) normatizam que seus protagonistas tenham características individuais próprias, mas isso pode ser feito de inúmeras maneiras diferentes – e mesmo uma narrativa que subverta essa norma específica ainda pode se inserir num desses dois modos, caso ainda se encaixe na maior parte das outras normas dele.

3.3.1. MODO CLÁSSICO

Apesar de todas essas ressalvas, o modo narrativo mais comum e predominante no cinema é de fato a narração clássica. Sua principal característica é tratar as técnicas cinematográficas como se fossem veículos neutros que transmitissem as informações de uma fábula “preexistente” com a clareza e a pertinência necessárias para serem perfeitamente compreensíveis. No primeiro bloco de análises deste trabalho, serão examinadas aplicações

deste modo tradicional em dois filmes de ficção científica – *Gattaca* e *Matrix* – e como elas ajudam a construir os mundos ficcionais em questão.

Embora muitos associem a narração clássica à literatura “romanesca” do século XIX, Bordwell ressalta que ela é bem mais antiga e difundida, estando presente em peças teatrais e na literatura popular há milênios. Isso porque a *fábula* das narrativas clássicas são – em contraste com as de outros modos narrativos – aquelas que mais se aproximam do esquema que a psicologia cognitiva chama de “história canônica”, caracterizada por estabelecer personagens bem-definidos que se esforçam em atingir uma meta claramente estipulada, enfrentando para isso conflitos e obstáculos numa cadeia compreensível de causas e consequências. Sua *trama* frequentemente adota o padrão, intuitivamente compreensível, de estabelecer um estado inicial que é violado e precisa depois ser restaurado (ou variações próximas disso).

O propósito central do modo narrativo clássico pode ser entendido como um análogo ao da “prosa clássica”, empregada na produção de textos de não-ficção e assim descrita por Steven Pinker:

A metáfora-guia do estilo clássico é ver o mundo. O escritor está em condições de ver algo que o leitor ainda não percebeu, e orienta o olhar do leitor para que possa ver esse algo por si mesmo. O objetivo da escrita é a apresentação, e sua motivação é a verdade desinteressada. Tem sucesso quando alinha a linguagem com a verdade, sendo provas do sucesso a clareza e a simplicidade. A verdade pode ser conhecida, e não é a mesma coisa que a linguagem que a revela; a prosa é uma janela para o mundo (PINKER, 2016, cap.1).

Assim como esse estilo de prosa faz com o conteúdo que ele descreve, a narração clássica orienta o espectador para que obtenha um conhecimento adequado e integral sobre a história contada: o deslocamento do início ao fim do filme tende, assim, a seguir uma trajetória em direção a informações cada vez mais completas e unívocas, revelando o que ainda estiver duvidoso e amarrando as tramas e pontas pendentes num fechamento definitivo. Tais convenções, deste modo, orientam as inferências e hipóteses do espectador para que ele consiga construir mentalmente a história da melhor maneira possível, em vez de fazê-lo prestar atenção nas ambivalências e complexidades da própria maneira de contá-la – o que seria mais típico da chamada narração “de arte”, aliás (BORDWELL, 1985, p. 157–162).

Como o modo clássico atinge tal propósito? Diversos recursos são empregados para tal fim, mas o modo clássico os submete fortemente a um mesmo princípio: a *causalidade*. Mesmo que toda narrativa contenha causalidade, o modo clássico é caracterizado por assumi-la como princípio, acima de quaisquer outros, que rege todos os seus parâmetros narrativos. Outros princípios formais, como o paralelismo (o jogo de similaridades, diferenças e variações

entre acontecimentos), e a retórica lhe são subordinados, ao contrário do que acontece, respectivamente, com o modo narrativo “de arte” e o modo histórico-materialista.

Assim, a fábula clássica estrutura uma *cadeia causal*, em que uma causa provoca uma consequência que, por sua vez, é causa de outra consequência, e assim sucessivamente. Evita-se, portanto, que acontecimentos e personagens proliferem fora dessa cadeia, costurando-os na cadeia principal ou em cadeias subordinadas a ela. Mesmo as segundas devem ser resolvidas antes do término do filme, para evitar os finais “abertos” do cinema moderno. É verdade que isso nem sempre é possível: por exemplo, problemas de produção podem impedir um fechamento adequado de alguma parte da história (uma cena extra faria o filme estourar a duração estipulada pelo estúdio, digamos). Mas, quando isso ocorre, uma narrativa clássica evita ostentar tal lacuna, na esperança de que o espectador não as note e tenha uma *impressão* de fechamento.

Na fábula clássica, os principais agentes causais são os personagens: a história é movida por indivíduos particulares dotados de características, qualidades e comportamentos próprios, que tomam decisões e realizam ações conscientes para resolver um problema ou atingir metas claramente estabelecidas. Uma narrativa clássica, dessa maneira, dá pouco espaço para casualidades, coincidências inexplicadas ou forças sociais macroscópicas, as subordinando aos personagens individuais e seus atos – mesmo ocorrências casuais e improváveis são frequentemente explicadas como “o destino dos personagens”.

Os critérios de clareza e de unidade da narrativa clássica também exigem que ações e características de personagens sejam motivadas e justificadas, seja isso estabelecido previamente ou em retrospecto. As motivações das ações do filme podem ser sociais, naturais, mas geralmente provêm das características dos próprios personagens. Tal caracterização, por sua vez, segue duas regras. A primeira é a individualização: espera-se que personagens centrais tenham traços individuais que os tornem interessantes e não somente um espécime de uma categoria social ou política (como ocorreria no modo histórico-materialista). A segunda é a consistência: de início, características são atribuídas aos personagens e permanecem neles até o fim – quando eles agem contrariamente a tal atribuição, a narrativa clássica oferece uma justificativa para tal exceção ou transformação (BORDWELL, 1985, p. 157; THOMPSON, 1999, p. 12–14), o que não necessariamente ocorreria na narração “de arte”.

O protagonista, particularmente, é a figura central no encadeamento da fábula clássica, pois sua busca pela satisfação das suas próprias metas é o que motiva e dispara toda a cadeia narrativa, entrando assim em conflito com outros personagens ou com circunstâncias adversas até que a história termine com um sucesso ou com um fracasso inequívoco. O público

não precisa adivinhar as metas e as características centrais de tais personagens: narrativas clássicas as comunicam com redundância, por meio de falas e ações dos próprios protagonistas, *flashbacks*, reminiscências em voz *over*, bem como comentários em diálogos de outros personagens. Além disso, muitas vezes o *star system* (seja global ou regional) fornece um esquema de personagem para cada astro, que é então ajustado para as necessidades de cada papel (BORDWELL, 1985, p. 157; THOMPSON, 1999, p. 12–17).

Uma consequência importante de o modo clássico enfatizar a meta dos protagonistas e o encadeamento causal dos acontecimentos é que o espectador tem um senso bem definido de *progressão* narrativa e pode, pelas mudanças nessas metas, deduzir em que ponto da tessitura da história se está em cada momento e inferir como é o arco da evolução dos personagens centrais.

Filmes de longa-metragem, por exemplo, costumam ser divididos em “atos” separados por acontecimentos que estabelecem, ajustam, substituem ou cumprem as metas dos protagonistas. Esses momentos são chamados de peripécias, reviravoltas ou *plot points*. A tradicional divisão em atos de Syd Field (2001) estipula que deve-se trabalhar com três desses segmentos, denominados “apresentação”, “confrontação” e “resolução”, que *grosso modo* equivalem ao “enredo”, “nó” e “desfecho” de Aristóteles – ou seja, ao início, meio e fim da história. Esses atos teriam a duração média de, respectivamente, 30, 60 e 30 minutos.

Entretanto, a historiadora Kristin Thompson (1999, p. 21–33) notou que, na prática, os filmes de duas horas de duração subdividem o segundo ato com um *plot point* na metade: a maioria dos roteiros clássicos aparentemente se preocupa menos com o respeito à tríade dos manuais que com a manutenção do ritmo dos acontecimentos e do interesse do público neles²³. Dessa forma, Thompson conclui que a maioria dos filmes clássicos se divide em quatro segmentos narrativos separados por reviravoltas (*plot points*):

- 1) Apresentação (“*setup*”): instala-se a situação inicial e as metas do protagonista. Às vezes, criam-se apenas as circunstâncias que propiciarão posteriormente a formulação de metas;
- 2) Ação complicadora (“*complicating action*”): o protagonista muda de tática para obter sua meta. Em alguns casos, esse segmento serve como contra-exposição e redefine as circunstâncias e metas;

²³ Como testes de reação da plateia são feitos desde 1920, Thompson supõe que a prática de distribuir *plot points* a cada 20-30 minutos tenha nascido com o objetivo de maximizar a atenção do espectador, sem entediá-lo nem o exaurir.

- 3) Desenvolvimento (“*development*”). Estando estabelecidos as premissas e metas, o protagonista tenta atingir seu objetivo e luta contra obstáculos que postergam a resolução;
- 4) Clímax (“*clímax*”). As linhas de ação direcionam-se claramente à resolução final. A questão principal é: os protagonistas obterão o seu objetivo? Às vezes, o clímax é seguido por um curto epílogo.

Note-se que a divisão de Thompson não é prescritiva, mas descritiva: filmes clássicos mais curtos ou mais longos podem ter menos ou mais atos, além de que alguns filmes têm mais ou menos reviravoltas que a média das produções com a mesma duração. Para saber quantos “atos” tem um determinado filme de longa-metragem, portanto, o pesquisador tem de examinar sua narrativa e identificar seus pontos de virada.

A sensação de *progressão* narrativa, provocada por essa estrutura, é reforçada por dois artifícios (BORDWELL, 1985, p. 157–158): o primeiro é que narrativas clássicas têm o costume de estabelecer prazos e compromissos (sejam eles explícitos ou implícitos) para dar uma impressão de urgência nos acontecimentos narrativos e para *focar* as nossas hipóteses narrativas: ou o protagonista cumpre sua meta até determinado *deadline* estourar, ou saberemos que ele falhou e que acontecerá algo diferente do esperado. Esse recurso demonstra, aliás, o quão firmemente o modo clássico submete o tempo do filme à causalidade narrativa, evitando “tempos mortos” e hipóteses abertas demais.

O segundo artifício, consagrado no cinema americano na Era dos Estúdios, consiste no que Bordwell chama de “estrutura causal dupla”: muitas vezes não há apenas uma cadeia causal de eventos ligados a *uma* meta do protagonista, e sim um cruzamento de uma linha romântica com uma linha que envolva outro tema (trabalho, conflito violento, missão, busca, relação familiar, amizade etc.). Cada uma delas possui teoricamente sua própria meta, seus próprios obstáculos e seu próprio clímax, mas nestes roteiros é comum que certos acontecimentos movimentem ambas as linhas simultaneamente. Assim, muitas vezes as duas esferas são interdependentes e coincidem no clímax – a resolução de uma dispara a da outra, como no clichê “salve o dia e ganhe a garota”. Isso aumenta as sensações de “destino” e de “justiça poética” frequentemente presentes nesse tipo de narrativa.

A partir da compreensão destes princípios do modo clássico pode-se levantar uma outra questão: até que ponto a estrutura de um determinado modo influencia parâmetros narrativos como autoconsciência, cognoscibilidade e comunicatividade? Seria possível

concluir, por exemplo, que as tramas dos filmes do modo clássico seguem uma fórmula comum em que esses parâmetros são calibrados da mesma maneira?

Não é bem essa a conclusão sustentada pelas análises de Bordwell e Thompson das narrativas clássicas na Hollywood clássica e contemporânea. Um modo narrativo não é uma fórmula: o modo clássico comporta escolhas narrativas variadas, sem impor os mesmos parâmetros para todos os filmes, como se demonstra nas análises fílmicas mais adiante nesta seção. Os parâmetros globais da narrativa são variáveis e dependem de outros fatores tais como gênero narrativo, a praxe da época da feitura da obra audiovisual, ou experimentações dos realizadores e roteiristas em busca de soluções para o que consideram como problemas²⁴.

Como cada modo narrativo comporta uma margem de escolha considerável, o que se pode fazer é descrever um “modo clássico ideal”, que é seguido mais ou menos fielmente a depender do caso, e explicar os seus limites.

A trama clássica ideal teria um *baixo* grau de autoconsciência: lembremos que o objetivo do modo clássico é apresentar um mundo “preexistente” ao espectador, dando a impressão de que a história se contaria sozinha. O início e o fim do filme teriam uma margem maior de autoconsciência, comportando títulos e créditos, histórias-molduras, conflitos *in media res* a serem explicados posteriormente, exposição por meio de narração em *voz over* etc. Mas o decorrer do filme mostraria os acontecimentos envolvendo seus personagens como “fatos” que acompanhamos diretamente, sem nos lembrar que isso se trata de uma construção artificial.

Mas a indústria audiovisual não tardou a perceber que o espectador consegue acompanhar narrativas muito mais autoconscientes quando outros princípios clássicos são seguidos e a verossimilhança é assegurada: por exemplo, quando os “cinemas novos” internacionais e a “Nova Hollywood” desafiaram a supremacia dos estúdios nos anos 1960 e 1970, eles reagiram incorporando muitas das suas experimentações formais e narrativas (sem, no entanto, abandonar os princípios clássicos). Assim a trama da maioria dos filmes contemporâneos, mesmo na indústria hollywoodiana, é consideravelmente mais autoconsciente que os da Era dos Estúdios dos anos 1910-1950 (BORDWELL, 2006).

Essa margem de autoconsciência é ainda maior quando há justificativas para isso na própria fábula. Por exemplo, Danny Boyle costuma introduzir um protagonista relatando desordenadamente a sua própria história, como em *Trainspotting* (1996) e em *Quem Quer Ser*

²⁴ Uma exploração maior dos fatores autorais na narrativa e no estilo cinematográfico, bem como do paradigma problema/solução, pode ser encontrada em *Sobre A História do Estilo Cinematográfico* (BORDWELL, 2013) e em *Figuras Traçadas na Luz* (BORDWELL, 2008).

um Milionário (2008); Christopher Nolan explora narradores não-confiáveis em *Amnésia* (2000) e em *O Grande Truque* (2006), ou estabelece mundos que permitam acontecimentos “impossíveis”, como *A Origem* (2010) faz com o mundo dos sonhos; e Darren Aronofsky tem uma predileção por protagonistas obsessivos em *Pi* (1998) e em *Cisne Negro* (2010), ou entorpecidos em *Réquiem para um Sonho* (2000), que lhe permitam misturar livremente estados psicológicos com a realidade externa.

Noutras vezes, são as convenções de gênero ou de formato que justificam uma trama que chame mais atenção para si e quebre o pacto de “realidade” em certos momentos: assim como fãs de musicais sabem que todo mundo pode cantar e dançar abruptamente nesse tipo de filme e os apreciadores de filmes de artes marciais pressupõem que toda cena terminará em algum tipo de luta, o público de animação japonesa aceita uma infinidade de convenções gráficas que vieram dos mangás e precisam ser aprendidas pelo espectador²⁵. Uma narrativa pode também estabelecer convenções internas próprias, como as quebras da quarta parede pelos protagonistas de *Curtindo a Vida Adoidado* (John Hughes, 1986) e de *Noivo Neurótico, Noiva Nervosa* (Woody Allen, 1977) para conversar com o próprio espectador. Inclusive, muitos filmes com narrativa clássica pegam emprestadas convenções de outros meios, como *Corra, Lola, Corra* (Tom Tykwer, 1998) e *Scott Pilgrim vs. o Mundo* (Edgar Wright, 2010) fazem com as estilizações do videogame e *Isto é Spinal Tap* (Rob Reiner, 1984), *A Bruxa de Blair* (Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999) e *Distrito 9* (Neil Blomkamp, 2009) fazem com as do documentário. Desde que seja possível reconstruir a fábula completamente (ou quase) e compreender as situações narrativas, as características definidoras dos personagens e os acontecimentos da história com grau suficiente de clareza e sem lacunas desnecessárias, uma narrativa clássica pode ser muito mais reflexiva e autoconsciente que o “modo clássico ideal” da Era dos Estúdios.

Da mesma maneira, a prioridade da causalidade na construção de uma narrativa clássica compromete a sua “trama ideal” a apresentações inequívocas. Esse tipo de narração tende, portanto, a graus mais altos de cognoscibilidade (mostrando mais do que o protagonista poderia saber) e de comunicatividade (omitindo informações importantes somente de modo pontual e estratégico).

Esses parâmetros podem ser vistos em ação nas técnicas aplicadas pelo modo clássico às lacunas: hiatos temporais são sinalizados por diálogos, relógios, calendários,

²⁵ Por exemplo, o clichê japonês do sangramento nasal de personagens como eufemismo para a excitação sexual.

intertítulos, pela montagem em “resumo”²⁶, dentre outros recursos. Assim, lacunas causais importantes tendem a ser ostentadas e dificilmente são definitivas, sendo preenchidas mais cedo ou mais tarde. Evita-se também fazer o espectador confundir realidade diegética objetiva, estados mentais de personagens e intervenções autorais não-diegéticas: quando eventualmente tais narrativas criam esse tipo de lacuna (em filmes de mistério ou narrativas fantásticas), elas costumam ser desfeitas antes do fim. Um filme clássico que crie esse tipo de incerteza, portanto, tenta resolvê-la até o desfecho ou limitá-la a uma única lacuna, de preferência a produzir uma hipótese *focada*²⁷.

Por fim, o modo clássico estabeleceu também convenções no âmbito do que Bordwell chama de *estilo* do filme. É justamente a aplicação dos princípios clássicos nas técnicas cinematográficas que explica expressões como “observador invisível” (o posicionamento da câmera) ou “montagem invisível”. Não é que eles sejam realmente imperceptíveis, assim como a linguagem da prosa clássica não é “invisível”. Mas as técnicas em questão são direcionadas para o objetivo de criar a impressão de que a história se conta sozinha e que o espectador pode testemunhá-la em primeira mão, de modo que as escolhas estilísticas aperfeiçoadas desde primeiras décadas do cinema em Hollywood e na Europa ocidental sempre se propuseram a guiar a atenção da plateia salientando os acontecimentos narrativos mais importantes e facilitando a compreensão e acompanhamento deles pelo público.

Isso se manifesta, por exemplo, na atuação e na *mise-en-scène* considerados realistas por princípios de unidade e de comunicatividade. Os enquadramentos, ângulos e movimentos de câmera, por sua vez, costumam dar ao espectador uma visão privilegiada para que o acontecimento de cada cena seja perfeitamente compreensível. A montagem é costurada pelo uso constante de *raccords* de olhar e de movimento, frequentemente evitando chamar atenção para si própria. Regras como a do 180° e dos 30° evitam que atores mudem de posição a cada tomada, permitindo que o público construa uma “geografia” mental da cena. Ela é reforçada pela convenção da “montagem analítica”, na qual a cena começa com planos mais abertos que gradualmente vão se fechando nos detalhes relevantes da atuação ou da cenografia. A banda sonora não escapa dos princípios de clareza da narrativa clássica: o controle de volume das diversas fontes sonoras (música, diálogos, ruídos) costuma ser cuidadoso para que as falas importantes sejam suficientemente compreensíveis, mais do que na vida real. O uso de “pontes

²⁶ Quando se resume um processo demorado a “momentos” representativos em sequência. Um caso famoso são as sequências de treinamento nos filmes da franquia *Rocky*.

²⁷ Um exemplo desse tipo de “abertura limitada” é o final feliz de *A Origem* (Christopher Nolan, 2010), em que o pião – usado como mecanismo para Cobb checar se está no mundo real – não para de girar até que a imagem seja interrompida pelos créditos finais.

sonoras” entre as cenas reforça, por sua vez, a sensação de progressão que caracteriza o modo narrativo clássico. Tais normas parecem a muita gente como “parte da linguagem cinematográfica”, o que demonstra a naturalidade do modo clássico, mas são constantemente desobedecidas ou reformuladas noutros modos narrativos.

Embora o modo clássico soe como uma fórmula constritiva, ele é mais bem compreendido como uma estrutura capaz de sustentar uma variedade de filmes que podem se filiar aos mais diferentes gêneros e contar uma infinidade de histórias²⁸.

3.3.2. MODO DE ARTE

Mas o modo narrativo clássico não é, evidentemente, a única possibilidade de se estruturar uma narrativa audiovisual: desde o período das vanguardas dos anos 1920, influenciadas pelas vanguardas das artes plásticas e pelos romances modernos, foram produzidos inúmeros filmes que não se encaixam nas normas clássicas de narração cinematográfica. As experimentações modernas no cinema são bastante variadas, desde a vanguarda politizada do cinema soviético aos filmes abstratos alemães, passando pelas influências do surrealismo no cinema francês e espanhol.

O segundo bloco de análises neste trabalho se deterá sobre algo um pouco mais específico: *um subconjunto* de tudo o que se chama de “narrativa moderna” ou de “cinema moderno”, surgido nos movimentos cinematográficos pós-II Guerra Mundial e que se faz particularmente presente no chamado “cinema de arte”. Bordwell cita nessa categoria produções de autores como Federico Fellini (8½), Alain Resnais (Hiroshima meu amor), Ingmar Bergman (Persona), Michelangelo Antonioni (A Aventura), Roberto Rossellini (Roma, Cidade Aberta), Akira Kurosawa (Sonhos), François Truffaut (Jules e Jim), Andrei Tarkovsky (O Espelho) e Jean-Luc Godard (Acossado), mas podemos também mencionar obras de Abbas Kiarostami (Gosto de Cereja), Glauber Rocha (Terra em Transe), Jia Zhang-ke (Em busca da vida), Wim Wenders (Asas do Desejo), Jim Jarmusch (Estranhos no Paraíso) e Kim Ki-Duk (Primavera, verão, outono, inverno... e primavera).

Uma característica central no modo cinema-de-arte é a *ambiguidade*. É difícil, a princípio, separá-la do próprio conceito de “arte” nos dias de hoje, pois se considera que ter um grau mínimo de ambiguidade ou ambivalência é parte intrínseca do fazer artístico:

Todo texto que não seja planamente [sic] denotativo, mas que possua alguma ambição estética, tende a jogar com as possibilidades que as palavras lhe oferecem de transmitir mais percursos de sentido possíveis ao mesmo tempo” (VOLLI, 2007, p. 87).

²⁸ Assume-se aqui que o modo clássico seja também preponderante em formatos como telesséries e telenovelas, embora não tenha sido possível explorá-los neste trabalho.

A ambiguidade é geralmente considerada como uma propriedade de signos que portem múltiplas interpretações (legítimas). [...] a ambiguidade na arte pode intencionalmente (ou involuntariamente) aumentar o interesse em uma obra de arte ao recusar categorização e interpretação fáceis (SENNET, 2016).

Mas nem todas obras de arte são ambíguas no mesmo grau ou com a mesma ênfase. Nesse sentido, podemos considerar que o modo narrativo cinema-de-arte é fortemente influenciada por uma atitude artística distinta, cuja ascensão no Século XX foi notada por Umberto Eco e por ele denominada de “a poética da obra aberta”: diferentemente da atitude “clássica” nas artes, as poéticas abertas se caracterizam pelo investimento explícito na ambiguidade como valor artístico por excelência, explorando formas que ampliem a abertura, a desordem, o acaso, a multiplicidade de sentidos e a indeterminação de efeitos no público (ECO, 1968, p. 22–23): Ressalve-se que tal indeterminação ainda é conduzida, posto que elaborada por um autor que prevê alguns percursos interpretativos enquanto organiza uma obra que será reconhecida como sua própria (p.62-63), mas há de qualquer modo uma abertura deliberada à liberdade interpretativa do fruidor desse tipo de arte:

A poética da obra “aberta” tende, como diz Pousseur, a promover no intérprete “atos de liberdade consciente”, pô-lo como centro ativo de uma rede de relações inesgotáveis, entre as quais ele instaura sua própria forma, sem ser determinado por uma necessidade que lhe prescreva os modos definitivos de organização da obra fruída. [...] o artista dos séculos passados decerto estava bem longe de ser criticamente consciente dessa realidade; hoje tal consciência existe, principalmente no artista que, em lugar de sujeitar-se a “abertura” como fator inevitável, erige-a em programa produtivo e até propõe a obra de modo a promover a maior abertura possível (p.41-42).

No estímulo estético, o receptor não pode isolar um significante para relacioná-lo univocamente com seu significado denotativo: deve colher o denotatum global. Todo signo que apareça ligado a outro e dos outros receba sua fisionomia completa significa de modo vago. Cada significado que não possa ser apreendido senão ligado com outros significados deve ser percebido como *ambíguo*. No campo dos estímulos estéticos, os signos aparecem ligados por uma necessidade que apela a hábitos enraizados na sensibilidade do receptor (ou seja, o gosto – uma espécie de código de que se sistematizou historicamente); ligados pela rima, pelo metro, pelas convenções proporcionais, por relações intuitivas através da referência do real, ao verossímil, ao “segundo se diz” ou ao “conforme o hábito estilístico”, os estímulos apresentam-se num todo que o fruidor percebe não poder romper. Torna-se, portanto, impossível isolar as referências e deve colher a complexa réplica que lhe é imposta pela expressão. Isso faz com que o significado seja multiforme e não unívoco e que a primeira fase do processo de compreensão nos deixe, ao mesmo tempo, satisfeitos e insatisfeitos por sua própria variedade (p.84-85, grifo do autor).

Toda escolha artística pode ser considerada mais propícia a uns propósitos e menos a outros, e a poética da obra aberta não é diferente da regra geral nesse sentido. A ênfase na abertura interpretativa tende a quebrar os códigos do discurso artístico tradicional (“transgressivo” é um elogio na arte de vanguarda, afinal), e tendo um grau maior de

imprevisibilidade. Isso produz mais informação que o normal, o que explica a arte mais ambígua ser considerada mais rica, porém também torna tal mensagem ambígua mais difícil de decodificar, correndo o risco da ininteligibilidade (p.121-124, 128-129). Isso, por sua vez, pode explicar o porquê de considerável parte do público preferir a arte e a narrativa mais clássicas.

Uma maneira de entender a poética da abertura é contrastá-la com o seu contrário, o discurso persuasivo: o discurso aberto, típico da arte de vanguarda, propõe o desconhecido, enfatizando a ambiguidade, recusando significados unívocos e/ou preexistentes e expandindo o campo de conotações e remete-se ao próprio significante²⁹; já o discurso persuasivo, que Eco associa à publicidade e à mensagem de massa (na qual se insere a narração clássica), propõe o habitual, nos convencendo do já-conhecido e nos instigando reações previsíveis (p.82-84, 279-283).

Por esse motivo, o cinema de arte encoraja leituras especializadas que reconheçam as marcas recorrentes dos seus criadores e comparem seus filmes como instâncias de um *corpus* maior (BORDWELL, 1985, p. 211). O filme de arte, deste modo, é visto menos como um veículo para contar uma história que como um discurso artístico autorreflexivo.

Para entender a atividade interpretativa que esse tipo de cinema solicita, cabe retomar uma distinção estabelecida por Umberto Eco sobre o que ele denomina “níveis de leitura”. O autor postula que todo texto pode ser lido de duas formas: o primeiro nível (a interpretação semântica) percorre a história se perguntando como ela termina, sendo o resultado do processo em que o leitor encontra um texto, ou seja, um conjunto complexo de signos, e os preenche com um determinado significado; o segundo nível (a interpretação crítica) examina a construção da história, como ela prevê o seu leitor e como ela faz para guiá-lo, tratando-se assim de uma atividade reflexiva interessada nas estratégias pelas quais o texto em questão produz determinado efeito.

Qualquer texto pode ser lido nos dois níveis, mas certas obras artísticas são deliberadamente construídas para encorajar o segundo nível de leitura. Dois exemplos dados por Eco são o romance policial de mistério, que prevê um leitor especialista que retorna ao texto para ver como as pistas falsas foram construídas e o verdadeiro culpado escondido, e a arte “autodestrutiva”, como as figuras de M. C. Escher e os romances de Alain Robbe-Grillet, cuja interpretação semântica é bloqueada por contradições internas que precisam ser resolvidas por uma interpretação crítica (ECO, 1994, p. 33, 1995, p. 174–175). Consideramos aqui que a narração do cinema-de-arte estaria na segunda categoria: ao tentar reconstruir o sentido

²⁹ Característica que, no processo narrativo, Sternberg e Bordwell chamam de “autoconsciência”.

referencial (a *fábula*) e o sentido explícito (intencional e abertamente declarado na obra) desse tipo de filme, o espectador se depara com um resultado incompleto demais, autocontraditório ou frustrante. Deste modo, é encorajado a lhe atribuir um sentido *implícito* (simbólico e/ou indireto) para ter encontro satisfatório com a obra: o cinema de arte não é feito para ser imediatamente compreendido, mas interpretado³⁰.

Como a narração do cinema-de-arte produz a ambiguidade que encoraja essa leitura em dois níveis? A princípio, diz Bordwell, pela ênfase em dois princípios de composição: o realismo e a expressão autoral. Note-se que cada elemento do filme pode ser interpretado por um princípio diferente: o apreciador pode decidir que um ângulo de câmera inusitado é um comentário autoral, enquanto que, por exemplo, o tema narrado é realista. Além disso, um mesmo elemento fílmico ambíguo poderia ser lido das duas formas pelo público, como é o caso da cor vermelha em *O Deserto Vermelho* (1964), de Michelangelo Antonioni (BORDWELL, 1985, p. 211).

Sobre o princípio da autoria: como ocorre com o gênero e os astros no cinema comercial, no cinema de arte o autor torna-se um componente formal do próprio filme, uma estrutura que organiza a obra de dentro. Não se trata de não haver autoria no cinema clássico (tal afirmação seria absurda), mas há uma expectativa diferente na recepção do cinema moderno, pois se assume que o autor fora “do sistema” tenha mais liberdade criativa e suas produções expressem ou comuniquem uma personalidade ou uma visão de mundo pessoal. Assim sendo, o filme de arte é costumeiramente categorizado não apenas como “um filme” que conta “uma história”, mas como uma obra que faz parte da cinematografia de um autor (p.211). Isso explica a importância do “sentido implícito” e das práticas interpretativas de segundo nível envolvidas no processo de recepção de tais filmes.

Não se reduzindo à pura recusa do cinema convencional, o cinema de arte estabelece suas próprias práticas de produção, circulação e de fruição estética:

Aceitar a historicidade dos modos narrativos implica em reconhecer que cada modo de narração está ligado a práticas de produção e recepção de filmes [...]. A insistência do cinema de arte em modificar normas extrínsecas e intrínsecas opera num mercado no qual a diferenciação autoral e a evolução de uma carreira têm valor de troca (BORDWELL, 1985, p. 154, tradução nossa).

A predominância autoral no cinema de arte está associada a práticas diferenciadas de captação de recursos (mecenato e auto-mecenato, financiamento de produtoras

³⁰ Estas noções de sentido referencial, explícito e implícito, bem como as de compreensão *versus* interpretação, foram propostas no primeiro capítulo de *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema* (BORDWELL, 1989b).

independentes, editais públicos), de produção (apoio mútuo em coletivos e movimentos, filmagens em locação, emprego de atores não-profissionais ou menos conhecidos, maior margem de improvisação, uso de equipamentos portáteis e mais baratos), de divulgação e aprendizado (revistas de crítica especializada, cursos de cinema) e de exibição (festivais de cinema, salas públicas ou alternativas, cineclubes, museus, editoras de DVD e portais de *streaming* especializados), bem como algo mais diretamente ligado ao tema desta tese: práticas diferenciadas de composição e de fruição das suas narrativas.

Passemos ao segundo princípio deste cinema, o do realismo. Não pressupomos que haja uma definição unívoca de tal termo, vista a considerável polissemia da palavra “realismo” das artes. Diferentes gêneros, escolas e modos narrativos tem seus próprios critérios de realismo, como nota Kristin Thompson:

Abandonemos, de início, dois pressupostos comuns sobre o realismo: primeiro, que o realismo depende de uma relação natural do trabalho artístico com o mundo; em segundo lugar, que o realismo é um conjunto permanente e imutável de traços partilhados por todos os trabalhos percebidos como realistas [...]. Podemos ver a ausência de uma relação natural entre a arte e o mundo no fato de que tantos estilos diferentes foram historicamente justificados para seus públicos como “realistas”. De fato, qualquer arte pode ser dita realista com base em um critério ou outro. Os surrealistas apresentaram suas criações altamente estilizadas como seguindo a lógica dos sonhos; a *Pop Art* elevou objetos mundanos ao status de peças de museu; A arte abstrata pode ser vista como a captura de uma realidade espiritual; as caricaturas políticas mais grotescas tomam acontecimentos sociais reais como seus assuntos. Neste sentido muito amplo, toda arte tem vínculos naturais com a realidade, pois ninguém poderia criar objetos perceptivos totalmente separados de algum aspecto da própria experiência do mundo [...].

A segunda hipótese, como sugeri desde o início, também é inaceitável. Nenhum conjunto de traços pode definir o realismo para sempre. (Isso não quer dizer que não se possa definir traços partilhados de filmes dentro de movimentos realistas específicos e delimitados temporalmente.) Se o realismo é realmente um efeito formal da obra, então o que percebemos como realista deveria mudar ao longo do tempo, à medida que as normas e as práticas de recepção mudam [...]. Sempre percebemos a obra em contraste com normas que mudam. O realismo, como um conjunto de elementos formais, muda ao longo do tempo, assim como ocorre com qualquer estilo (THOMPSON, 1988, p. 197–198, tradução nossa).

No modo clássico, a verossimilhança e a causalidade são os principais critérios de “realismo”, mas no cinema de arte o realismo está mais associado a outros fatores, classificados por Bordwell (1985, p. 206–213) nas subcategorias “realismo factual” e “realismo psicológico”.

O “realismo factual” está associado à escolha do autor do filme de representar o mundo “tal qual ele é” (em oposição às idealizações, aos clichês narrativos e/ou à moralidade dominante), privilegiando a filmagem em locações, o uso de luz natural e figurinos não-produzidos; planos-sequência de tempos mortos, liberando o tempo fílmico da força do *plot*; e/ou a representação do que costuma ficar de fora do cinema predominante: temas como a

pobreza e o desemprego, tabus sexuais ou morais, ou a dificuldade de comunicação entre as pessoas.

Já o “realismo psicológico” diz respeito basicamente à complexidade psicológica dos personagens. Em vez de personagens com traços de personalidade claros, o cinema de arte privilegia personagens com características e metas enigmáticas, hesitantes ou mesmo inconsistentes; no lugar de um *plot* no qual empreendem esforços voltados a um objetivo específico, os personagens do cinema de arte podem agir de modo inconstante, questionar seus próprios objetivos, ou podem perambular por eventos episódicos (momentos biográficos, viagens, buscas, devaneios) sem tomar decisões; personagens da narrativa de arte também podem reagir mais do que agir, relatando histórias, sonhos, fantasias e eventos autobiográficos. Como diz Bordwell: “é um cinema e efeitos psicológicos em busca de suas causas”.

Além destes princípios, a ambiguidade do “cinema de arte” está diretamente vinculada às suas normas narrativas. Mencionamos anteriormente que a narração de arte tem suas próprias normas, distintas do cinema clássico: enquanto as do segundo asseguram a máxima clareza e compreensibilidade, as normas do primeiro sustentam a sua ambiguidade, muitas vezes a partir da violação dos princípios da narrativa clássica.

Alguns exemplos: limitam-se os encadeamentos causais dos eventos, os quais são mais tênues e ambivalentes no cinema de arte. Há também menor redundância na trama: acontecimentos-chave e mudanças nos motivos e características dos personagens são mostrados *en passant*; enfatizam-se ações insignificantes e intervalos, muitas vezes tirando a ênfase das consequências das ações dos personagens. A exposição no cinema costuma ser postergada e gradual, no lugar da exposição preliminar, de modo que conhecemos pouco a pouco (e nunca completamente) os personagens e as situações. O paralelismo é mais forte que a causalidade, aproximando o filme mais de um comentário autoral sobre o mundo que o testemunho de uma história que “se conta sozinha” e nos impelindo a comparar agentes, predisposições e situações. A narração de arte frequentemente tem mais lacunas permanentes (e suprimidas) na fábula, bem como uma ausência de *deadlines* que forcem a resolução das mesmas. Evita-se assim uma resolução clara das hipóteses narrativas, muitas vezes culminando num final aberto que prolongue a ambiguidade para além do filme.

Nosso segundo bloco de análises (Seções 6 e 7), comparará duas instâncias do modo “cinema-de-arte” na construção de mundos da ficção científica: o filme *Blade Runner: O Caçador de Androides* (Ridley Scott, 1982) e *2001: Uma Odisseia no Espaço* (Stanley Kubrick, 1968). Mas é preciso responder à objeção que inevitavelmente virá a respeito do conceito de “cinema de arte”, ou de “cinema moderno”, a um *corpus* de análise composto por filmes de

ficção científica. Teria cabimento aplicá-lo a filmes de um gênero vinculado às produções de alto orçamento no *studio system* hollywoodiano, enquanto que a maioria dos filmes de vanguarda se recusa a se encaixar em gêneros populares?

Tal objeção assume que há um fosso entre as categorias de “narração clássica” e “narração de arte”, sem troca de influências nem objetos que tenham características misturadas. Porém, aquilo que é claramente delimitado enquanto categoria teórica pode, no exame da história da arte (e, especificamente, na história do cinema), revelar-se como um *continuum* entre alternativas estéticas distintas: para cada filme clássico bem-regrado e cada exemplo surpreendente do cinema moderno, há uma realização *midcult* que negocia entre ambos os polos. No caso da ficção científica cinematográfica, é impensável compreender a história desse gênero sem levar em conta a influência do cinema moderno entre os anos 1960 e 1970, através de filmes como “2001” e “Solaris” (Andrei Tarkovsky, 1972), que ampliaram a respeitabilidade – e as possibilidades narrativas – do que era até então considerado um gênero “B”

Blade Runner: O Caçador de Androides e *2001: Uma Odisseia no Espaço* foram escolhidos como parte do *corpus* de análise deste trabalho por se tratarem de exemplos ricos e, ao mesmo tempo, amplamente conhecidos da influência da narração moderna no cinema de ficção científica. Estes dois filmes, cada um à sua maneira, demonstram como os cinemas modernos do pós-guerra (a *Nouvelle Vague* e outros “cinemas novos”, bem como a *New Hollywood*) não somente mostraram a viabilidade de produzir filmes mais “artísticos” e livres de quaisquer amarras de gênero típicas dos sistemas de estúdio, como por tabela renovaram gêneros então estagnados dos próprios filmes de estúdio. A influência do “cinema de arte” europeu e americano, assim, ampliou as possibilidades criativas do cinema de ficção científica, abrindo espaço para novas estratégias narrativas e de construção de mundo até então não experimentadas nele. Isso se refletiu, porém, em maior dificuldade de compreensão desses filmes por parte do público e da crítica, pelo menos num primeiro momento:

Há paralelos interessantes entre “Blade Runner” e outro importante filme de ficção científica: “2001: Um Odisseia no Espaço” (Stanley Kubrick, 1968). Ambos os filmes foram inspirados por obras de importantes escritores de ficção científica – “Androides Sonham Com Ovelhas Elétricas?” de Philip K. Dick e “A Sentinela” de Arthur C. Clarke, respectivamente. Cada filme teve inicialmente respostas medianas tanto do público quanto da crítica. E cada filme rapidamente se tornou um objeto de culto e foi eventualmente reconhecido como uma obra de arte importante e valiosa. Essas semelhanças podem talvez nos dizer algo sobre como os críticos e o público respondem aos filmes de ficção científica que são intelectualmente desafiadores e que utilizam técnicas cinematográficas novas e efetivas. Eles não sabem como lidar com tais filmes quando eles os encontram pela primeira vez, mas ao longo do tempo e após assisti-los múltiplas vezes, refletem mais a seu respeito e apreciam-nos mais (COPLAN; DAVIES, 2015, p. 8).

Isso porque, como veremos, a narrativa de ambos os filmes não recompensa o seu espectador de primeira viagem com uma compreensão clara e unívoca de tudo o que aconteceu neles, encorajando em vez disso que ele se esforce em interpretar o sentido de cada um deles. Empregamos aqui tal distinção da maneira que ele foi proposta por David Bordwell: admitindo que *interpretação* na hermenêutica e no uso corrente tem significados múltiplos e irreduzíveis a uma única definição coerente, Bordwell emprega, em *Making Meaning* (seguindo a sugestão de Paul Ricoeur), esse termo não para toda e qualquer forma de inferência, mas especificamente para designar aquela que procura decifrar significados escondidos, não-óbvios, e em oposição à *compreensão* dos sentidos superficiais e evidentes de um texto. A própria ideia de sentidos “escondidos”, aliás, deriva do quadro interpretativo dominante dos críticos, que concebe os textos como “containers” que têm significados diversos: os evidentes e os profundos, que precisariam ser revelados. Bordwell, porém, defende que a interpretação não é uma escavação, e sim uma construção mental: compreender e interpretar são atividades do receptor, baseada tanto nos materiais significantes (afinal, se interpreta *algo*) quanto em esquemas conceituais portados pelo próprio intérprete (BORDWELL, 1989b, p. 1–3). Mais especificamente, espectadores (e críticos) de um filme constroem quatro tipos de significados:

1. Referenciais, ou seja, a construção mental de um “mundo” narrativo (no qual há uma fabula), seja ele ficcional ou real;
2. Explícitos, isto é, sentidos evidentes e atribuídos aos autores da obra (por exemplo, uma “moral da história” enunciada explicitamente);
3. Implícitos, ou seja, sentidos simbólicos, indiretos, ou “questões” não explicitamente enunciados pela narrativa, mas ainda assim atribuídos à intenção autoral;
4. Sintomáticos, ou reprimidos, isto é, sentidos não-evidentes cuja presença na obra *não* é atribuída à intenção deliberada do seu autor, mas ao seu contexto social, a pulsões inconscientes ou a outras explicações não-conscientes.

Bordwell classifica os dois primeiros como “compreensão” e os dois últimos como “interpretação”, ressaltando que tais categorias são meramente heurístico-funcionais (e não ontológicas), de modo que se pode discordar a respeito da implicitude ou explicitude de um mesmo significado ou sobre o seu caráter intencional. Mas todas elas consistem numa forma de inferência: o espectador confere significados a estímulos do filme, correlacionando-os com outras obras e com ideias preexistentes (BORDWELL, 1989b, p. 8–10).

Os próximos capítulos desta tese contrapõem dois grandes blocos de análise fílmica que enfocam, respectivamente, as estratégias narrativas clássicas e aquelas influenciadas pela narração do cinema moderno. Nosso recorte é teórico, não histórico: procurou-se escolher filmes que representem a variedade de estratégias de construção de mundo que este gênero pode aplicar em suas narrativas, em vez de se fazer um recorte histórico e/ou geográfico.

Nas Seções 4 e 5, veremos como o modo narrativo clássico consegue construir de maneira compreensível e eficaz mundos de ficção científica bastante diferentes entre si: a antiutopia temporalmente próxima de *Gattaca* e a distopia distante de *Matrix*. Mais importante do que a diferença nos seus mundos, para esta tese, são as suas diferenças nas maneiras pelas quais tais mundos são apresentados: a linearidade persuasiva do primeiro filme é completamente diferente da combinação de mistério e surpresa do segundo, embora ambas se encaixem perfeitamente no modo clássico de narração.

Exploraremos nas Seções 6 e 7 como a narração e a construção de mundo lacunares de *Blade Runner* e de *2001* encorajam o espectador a interpretar sentidos implícitos que os ajudem a compreender a incompletude dos seus sentidos referenciais. Cada um desses filmes faz isso por meios distintos: o primeiro explora lacunas na caracterização e no significado das ações dos personagens; o segundo, como se verá mais adiante, explora lacunas nos próprios acontecimentos narrados.

4. NARRATIVA CLÁSSICA: GATTACA

A razão pode criar desculpas para qualquer mal.
É por isso que é tão importante que não confiemos nela.

– Tris, protagonista de *Divergente*

Começamos nossa exploração da construção de mundos ficcionais no cinema de ficção científica pela ordem narrativa mais simples: a chamada “narrativa linear”, caracterizada pela trama majoritariamente sequencial e por ter uma exposição preliminar e concentrada.

Essa ordenação costuma ser amplamente criticada como vulgar, não-artística, batida ou “didática” (no sentido ruim da palavra), dada a sua simplicidade estrutural e a maior previsibilidade dos desfechos das histórias que o seguem. Em seu estudo sobre modelos de exposição na literatura, Sternberg (1978, p. 43–49) chega a considerar a narração linear **a** mais inadequada aos fins artísticos e expressivos das narrativas literárias. Isso porque o dramaturgo e o escritor partilham no seu ofício da necessidade de atirar e manter o máximo interesse do seu leitor ou espectador, condição necessária a qualquer outro objetivo artístico; a exposição inicial, porém, despeja antecedentes e premissas que – embora necessárias para a compreensão da história – são desinteressantes neste primeiro momento, posto que o destinatário ainda não teria razões (curiosidade ou suspense) para lhes dar atenção.

A exposição concentrada e preliminar, contudo, pode ser alavancada numa estratégia de composição bastante comum na ficção científica, a qual caracteriza as chamadas *narrativas de mensagem*. Tais narrativas se propõem a produzir um efeito cognitivo específico: sublinhar para os seus destinatários a urgência e a importância de uma questão moral ou pragmática a respeito da qual seria preciso se posicionar claramente e, preferencialmente, reagir. É evidente que a “narrativa de mensagem” não nasceu na ficção científica, habitando gêneros antigos na história das narrativas, tais como fábulas, parábolas, apólogos, contos morais e romances de tese. Mas ela caracteriza a narrativa prevalente num tipo de mundo desse gênero: antiutopias.

Tomemos, nesta Seção, o filme *Gattaca* (1997), dirigido e roteirizado por Andrew Niccol, como estudo de caso. Sua história (fábula) em ordem estritamente cronológica pode ser resumida assim: num futuro próximo, a engenharia genética se torna uma prática cotidiana da sociedade. Todo o genoma humano foi sequenciado. Pais agora podem não apenas minimizar a chance de que os filhos tenham doenças futuras, como também escolher as características que considerem mais desejáveis: inteligência, resistência física, altura, cor dos olhos e beleza. Os

genes associados a resultados mais ou menos desejados também podem ser testados em exames de DNA baratos e acessíveis para qualquer um.

Isso tudo acaba resultando num *apartheid* genético extraoficial que discrimina entre os “in-válidos” (com hífen) e os “válidos”: isto é, entre aqueles que nasceram naturalmente com características genéticas rejeitáveis (propensão à violência ou a doenças, por exemplo) e aqueles que, ocasionalmente por vias naturais, mas quase sempre por meio de manipulação genética, nasceram com as características mais valorizadas na sociedade. Apesar dessa discriminação ser ilegal, ela rapidamente se torna onipresente na sociedade e transforma os “in-válidos” em cidadãos de segunda classe desprezados pela polícia, pelo Estado, pelas empresas e pelos outros cidadãos.

Vincent Freeman foi concebido naturalmente pelos seus pais e teve a má-sorte de nascer com uma propensão elevada à morte prematura, lhe sendo prevista uma expectativa de vida de apenas 30 anos. Preocupados, seus pais resolvem ter outro filho, mas, recorrem desta vez a uma clínica genética e conseguem uma criança mais saudável e geneticamente mais bem-avaliada: Anton, nome dado em homenagem ao seu pai. Apesar da proximidade, os irmãos se tornam mais rivais que companheiros. Uma constante na vida infantil deles é apostar quem consegue nadar mais longe. Anton sempre triunfa.

Mas Vincent sonha desde criança em ser astronauta e estuda obsessivamente para atingir tal meta. Sua família despreza esses esforços. Em certo momento, porém, Vincent enfim vence seu irmão na competição de nado e toma esse acontecido como um sinal de que deve seguir seu sonho e abandonar a casa da família que o subestima. Agora adulto, Vincent (interpretado por Ethan Hawke) estuda e se exercita com autoexigência extrema, porém seus esforços são em vão: naquela realidade, qualquer traço de meritocracia desapareceu e o único critério de seleção relevante para empregos como esse é o teste genético. Nesse parâmetro ele não tem a menor chance e só consegue ocupar uma vaga de faxineiro.

Após esgotar as alternativas legais, Vincent apela para as ilegais: procurar um “doador” que empreste sua identidade e seu material genético para que ele atravesse o bloqueio dado aos “in-válidos” e tenha a chance de concorrer por mérito próprio à vaga de astronauta que almeja.

O resultado é melhor que o que ele imaginava. Jerome Eugene Morrow (Jude Law) um “válido” extremamente bem-avaliado geneticamente, mas caído em desgraça (numa sociedade que valoriza a perfeição física) por causa de uma tentativa de suicídio que o deixou paraplégico, fornece o que Vincent precisa. Em troca, o novo “Jerome” deve pagar pela manutenção do nível de vida caro ao qual havia se acostumado o Jerome original – que passa a

ser chamado pelo seu segundo nome, Eugene, para manter a farsa. A seleção para a corporação aeroespacial Gattaca chega a ser anticlimática: o teste genético bastou para lhe garantir uma vaga lá.

A vida nova, entretanto, não é fácil: Vincent precisa, além de prover os luxos exigidos por Eugene, ser extremamente cuidadoso para não deixar amostras genéticas “in-válidas” por aí, incluindo fios de cabelo, cílios, traços de pele e saliva. Todos os dias, ele precisa lixar sua pele, cortar todas as unhas e retirar todos os fios soltos que conseguir, incinerando-os em seguida. O sacrifício vale a pena, pois logo Vincent ascende na carreira aeroespacial pelo seu esforço incomum.

Porém, uma semana antes da decolagem do seu voo com destino a Titã, satélite de Saturno, um dos administradores da corporação é assassinado e os detetives encontram material genético “in-válido” (um cílio de Vincent) no local. O “in-válido” infiltrado se torna imediatamente o maior suspeito das autoridades, que passam a concentrar suas investigações em descobrir quem é essa pessoa. Se Gattaca já era obsessiva com a perfeição genética dos seus funcionários, com testes de sangue e urina recorrentes, a fiscalização passa a ser ininterrupta. Coincidentemente, o chefe da investigação é o seu irmão Anton (interpretado como adulto por Loren Dean) – mas nenhum deles se dá conta disso inicialmente.

Durante o resto do filme, Vincent precisa evadir diversas ameaças à sua identidade de fachada, investigada por Anton e pelo detive Hugo (Alan Arkin) do caso, por colegas de trabalho colaboradores da investigação e até por policiais de trânsito. Nesse meio-tempo, ele se apaixona pela colega Irene (Uma Thurman) que ficou incumbida de checar seus antecedentes e eles começam um relacionamento. Apesar de “válida” para a maioria dos fins, ela tem um potencial de doença cardíaca e não pode viajar nos lançamentos espaciais da corporação. Eventualmente, ela descobre a farsa, mas ajuda Vincent a mantê-la.

Enfim o detetive Hugo descobre que o assassino nada tinha a ver com o “in-válido” infiltrado: o diretor da missão de Titã confessa que foi ele quem matou o administrador, pois este queria cancelá-la. Como só havia uma chance de enviar o foguete para as coordenadas corretas a cada 70 anos, o diretor Josef (Gore Vidal) cometera o assassinato para ganhar tempo e garantir que a missão acontecesse. Ao mesmo tempo, outra descoberta ocorre: Anton se dá conta que “Jerome” é não apenas o “in-válido” infiltrado, mas o seu irmão desaparecido Vincent, disfarçado como alguém geneticamente válido. Anton tenta convencê-lo a sair de Gattaca com a sua proteção, mas Vincent o acusa de agir por inveja de alguém que não deveria ultrapassá-lo. Os irmãos resolvem a disputa numa última competição de nado, que Vincent novamente vence. Sua explicação: sempre dar tudo de si e não guardar fôlego para a volta.

Vincent e Irene passam uma última noite juntos, antes da viagem a Titã. De manhã, Eugene mostra a Vincent que lhe deixou amostras “para uma vida inteira”, quando estiver de volta, pois também viajaria e não se encontrariam mais. Quando Vincent faz menção de lhe agradecer, Eugene recusa, pois só teria lhe emprestado o corpo de “Jerome” em troca do sonho de Vincent, e lhe entrega um envelope para ser aberta somente no espaço. No dia do lançamento, de um teste de urina surpresa o pega desprevenido. Vincent pensa que tudo acabou, mas o médico responsável, Dr. Lamar (Xander Berkeley), revela que sempre soube da farsa – e o protegera para dar esperanças a seu próprio filho geneticamente mal-avaliado. Vincent enfim adentra a espaçonave, que decola enquanto Eugene se suicida no incinerador de casa. Em voz *over*, abre o envelope e descobre que também está levando para o espaço uma mecha de cabelo de Eugene – a única parte que sobrou dele. Vincent pensa “Para alguém que não foi feito para este mundo, devo admitir: de repente, está sendo difícil deixá-lo. Dizem que cada átomo do seu corpo, um dia, foi uma estrela. Talvez eu não esteja partindo. Talvez eu esteja indo para casa”.

Todas as linhas narrativas confluem no final: Vincent prova seu valor mais uma vez ao seu irmão, por mais geneticamente “inferior” que seja considerado, e salva a sua vida mais uma vez. Irene, designada para investigá-lo, reconhece no farsante Vincent alguém mais verdadeiro as pessoas que lhe rodeiam, e que a valoriza por quem ela é, não pelo resultado de um teste genético. O cínico Eugene reconhece o valor do sonho de Vincent e faz questão de ir junto com ele na sua viagem, de algum jeito.

4.1. ANTIUTOPIA COMO ALERTA

Assim pode ser resumida a história de *Gattaca*, mas lembremos que a narrativa de nenhum filme se reduz à sua fábula. Nesta subseção, analisaremos o discurso antiutópico de *Gattaca* em comparação com outras antiutopias historicamente relevantes, examinando que tipo de mensagem de alerta é construída neste filme e como a fábula que acabamos de resumir serve para sustentar tal discurso. Na subseção 4.2, analisaremos como este filme dá corpo a esta mensagem sob a forma de uma narrativa cinematográfica.

Gattaca se encaixa na categoria das antiutopias, postulando uma suposta utopia (eutopia) que se mostra na realidade uma distopia: a humanidade, deslumbrada pela promessa utópica do fim das doenças e das amarras que limitariam o potencial do ser humano, implementa clínicas de engenharia genética nas quais se pode selecionar geneticamente as características dos bebês vindouros. Isso, porém, cria uma situação na qual há uma profusão de pessoas geneticamente aperfeiçoadas (os “válidos”) convivendo com outras naturalmente geradas –

portadoras, em muitos casos, de genes indesejáveis e potencialmente perigosos (os “in-válidos”). Rapidamente a sociedade, não obstante estabelecer leis anti-discriminatórias, implementa na prática um apartheid genético, reservando os empregos e atividades mais valorizados aos geneticamente “válidos” enquanto relega os “in-válidos” a subempregos sem futuro. A “utopia” genética que se prometeu revela consequências terríveis e irreversíveis.

Relembrando: antiutopias são mundos estruturalmente possíveis que são especificamente criados como ilustrações de hipóteses subordinadas a um *topic* específico. O mundo ficcional de “1984”, por exemplo, não tem como conter todas as nuances e detalhes de um mundo de verdade, pois subordina os seus elementos ao caráter próprio do seu *topic* (o termo “orwelliano”, assim, designa uma tendência muito particular de sociedade, onde a liberdade e a vida digna são verdadeiras impossibilidades). Mais especificamente, tal *topic* das antiutopias é uma contraposição a um modelo supostamente eutópico de sociedade ou, ao menos, a um conjunto influente de ideias sócio-políticas que resultariam numa organização social indesejável ao criador da narrativa de antiutopia em questão. Esse *topic* deve ser entendido como a conjectura que rege a “montagem” do mundo ficcional com personagens, eventos e particularmente uma ambientação que remontam um projeto de sociedade que demonstraria os perigos das ideias político-sociais indesejáveis.

Portanto, o tema da antiutopia não é o fracasso de uma sociedade, mas o sucesso de um modelo indesejável: as características “aberrantes e distorcidas” das sociedades antiutópicas são explicitamente atribuídas aos seus projetos supostamente utópicos. O termo “antiutópico” descreveria, assim, não só o caráter do mundo ficcional, mas a própria disposição autoral, pois quem é antiutópico é *o próprio escritor* (BERGER, 1976, p. 201). Uma antiutopia não é simplesmente um contrário de uma utopia, mas um modelo argumentativo que refuta o próprio utopismo, enfocando não só a falibilidade de uma determinada organização social, mas da própria natureza humana. O discurso antiutópico é, em suma, um discurso de alerta contra qualquer esperança utópica.

Como apontam autores como M. Keith Booker (1994, p. 18–19, 69), o tratamento das suas sociedades imaginárias nas “melhores ficções distópicas” se pauta pela relevância a questões e referências concretas do mundo real. Por exemplo, os romances *Nós* e *1984* impactaram a visão da esquerda ocidental sobre a URSS, sendo que o segundo teve um impacto duradouro no próprio léxico político do mundo atual, estabelecendo expressões como “polícia de pensamento”, “duplipensar” e “grande irmão”. Assim como as narrativas utópicas, ainda que na direção contrária delas, as narrativas antiutópicas não se propõem a ser “arte pela arte”, mas expressões criativas politicamente engajadas.

Uma boa ilustração deste papel social e político que as narrativas de alerta e, particularmente, as antiutopias se propõem a cumprir é o caso do ex-jihadista radical Maajid Nawaz, cuja conversão para atitudes politicamente moderadas (e mais céticas) teve como gatilho a leitura da fábula satírica “A revolução dos bichos”. A mudança de ideia de Nawaz, que hoje é um ativista anti-extremismo e membro do Partido Liberal Democrata inglês, é relatada pelo jornalista Terry Gross:

Foi durante a prisão, rodeado por líderes jihadistas proeminentes, que Nawaz percebeu que queria tomar outro rumo. Ele estava lendo *A Revolução dos Bichos*, de George Orwell, e chegou a outro entendimento sobre “o que acontece quando se tenta criar uma utopia”. “Comecei a ligar os pontos e pensei, meu Deus, se esses caras com quem estou aqui chegarem um dia ao poder, vai ser o equivalente islâmico da Revolução dos Bichos”, afirma Nawaz. Ele diz que começou a ver que é “impossível criar uma utopia” (GROSS, 2015, tradução nossa).

4.1.1. PREDICADOS DA ANTIUTOPIA

Gattaca foi lançado já no fim dos anos 1990, quando as antiutopias já estavam fora de moda na literatura e no cinema, mas a sua análise revela que se trata de um filme devedor das antiutopias canônicas do Século XX (*Nós*, *Admirável Mundo Novo* e *1984*), conforme a análise aprofundada delas por Keith Booker (1994) e com as quais compartilha uma série de predicados em uma intensidade mais moderada³¹.

Seu predicado central é o discurso anticientífico, ou, mais propriamente, antitecnológico, decepcionado com as promessas de melhoria de vida pelas novas tecnologias da idade moderna. Esse ceticismo científico, ou “síndrome de Frankenstein”, nas palavras de Asimov, pode ser compreendida como uma reação não só às utopias científicas de Francis Bacon, H. G. Wells e B. F. Skinner, por exemplo, mas à própria ideia subjacente de “progresso científico”, positivo e inevitável, nas sociedades modernas (BOOKER, 1994, p. 6). As antiutopias são um fenômeno histórico recente, pode-se concluir, porque dependem fundamentalmente da noção de “progresso”, criticando a própria ideia de que o futuro tende a ser melhor. Contrapõem, assim, a ideia do progresso com a do regresso: só quando a primeira se converte em forma cultural reconhecida se pode aplicar o decadentismo (a ideia romântica de que o presente consiste numa piorado que o passado oferecera) ao futuro. A antiutopia clássica não só antagoniza uma utopia específica, seja ela o socialismo ou não, mas o próprio progresso como tendência.

O romance *Nós* é, por exemplo, um libelo contra a fé leninista na ciência e, particularmente, contra o modo como a ciência foi empregada na ideologia soviética. Os

³¹ Possivelmente pelo ocidente não estar mais sob risco urgente do totalitarismo.

cidadãos são reduzidos a "números" numa grande equação estatal, sem importância individual (BOOKER, 1994, p. 26). A tendência soviética de empregar a ciência como meio de transformação da sociedade russa (por exemplo, os estudos de Pavlov em psicologia) é esticada nessa obra até a extinção da ciência especulativa pura, restando somente aplicações tecnológicas específicas, como a conquista do espaço pela espaçonave Integral e a lobotomia para controlar o povo. Este romance (mais que *1984*, por exemplo), contrapõe-se explicitamente ao socialismo *científico*, que equivale a ideia de justiça social com a do progresso da humanidade³². Já em *Admirável Mundo Novo*, o governante Mustapha Mond considera a ciência “perigosa”, portanto merecedora de controle e submissão estritos; lá também o que resta são técnicas de controle social, mas não a investigação curiosa dos fenômenos (BOOKER, 1994, p. 50). Em *1984*, tal propensão de substituir a ciência pura por uma tecnologia instrumental a serviço do estado chega a um ponto de regressão científica e econômica radical da sociedade – somente as tecnologias de dominação são mais desenvolvidas na nação de Oceania que no mundo real em 1948; em todos os outros aspectos, o mundo regride. (BOOKER, 1994, p. 50).

A mesma coisa é vista no filmes *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) e *THX 1138* (George Lucas, 1971), principais marcos da antiutopia cinematográfica no Século XX: no primeiro, a ciência e a tecnologia constroem um mundo belíssimo na superfície, mas às custas da exploração sistemática e racionalizada da população pobre no subterrâneo: o relógio de ponto é um instrumento de tortura e as máquinas que controlam a gigantesca cidade vertical são mostradas como um demônio que sacrifica e engole a população. Em *THX 1138*, a população mantém suas emoções reprimidas o tempo inteiro por meio de drogas e teve sua religião substituída por uma simulação numa tela inteligente.

Em *Gattaca*, essa tese “anti-progressista” é retoricamente defendida sob o conhecido “princípio da precaução” que circula em debates jurídicos e políticos sobre ciência, risco ambiental e saúde pública. Tal princípio consiste em evitar riscos potenciais enquanto sua identificação não seja possível em nosso estado atual de conhecimento: “Este Princípio afirma que a ausência da certeza científica formal, a existência de um risco de um dano sério ou irreversível requer a implementação de medidas que possam prever este dano” (GOLDIM, 2002). Trata-se, assim, de um argumento conservador no sentido lato da palavra, isto é, que defende a conservação de algo considerado importante no *status quo* contra as consequências imprevistas que podem vir de novas tecnologias ou de mudanças sociais aceleradas. O que

³² Essa equivalência presumida explica o porquê do militante de esquerda se definir “progressista”, em oposição aos “reacionários”.

Asimov chama de “complexo de Frankenstein”, nota-se, nada mais é que uma aplicação deste princípio nas fabulações da ficção científica.

Deste modo, a engenharia genética aplicada a seres humanos não é construída em *Gattaca* como um dilema ou uma questão com prós e contras, mas como uma ameaça grave a liberdades fundamentais da humanidade. Tal progresso científico equivaleria inevitavelmente a um regresso social cujas consequências não deveriam ser menosprezadas: é preciso se precaver contra tal possibilidade antes que ela aconteça. A narrativa de *Gattaca* reconhece no início que há um potencial positivo na engenharia genética (o fim de doenças), mas argumenta que o preço desse bem será um apartheid opressivo e onipresente, em que testes genéticos serão feitos o tempo inteiro e excluirão qualquer um que não cumpra os ideais de perfeição científica. As tribulações de Vincent são o exemplo vivo do que aconteceria se o princípio da precaução não fosse seguido no contexto da engenharia genética humana.

A rejeição das antiutopias às tecnologias modernas é, aliás, também é parte relevante do zeitgeist político do século XX – como Booker (1994, p. 29) ressalta na análise da similaridade da obra de Huxley com a crítica de Adorno e Horkheimer à chamada “razão instrumental”, a qual levaria a crença na computação e nas pesquisas quantitativas como explicação de todas as questões sociais importantes. Por isso, tanto as antiutopias clássicas quanto a teoria crítica identificam o mesmo herói romântico contra a razão instrumental: a capacidade libertadora da vontade humana, dos sentimentos, da afeição e da arte (BOOKER, 1994, p. 6–8).

O mundo antiutópico combate tal herói subjugando a arte e domesticando-a pelo Estado, para evitar que os cidadãos saiam ao controle; a criatividade humana é perseguida nesse mundo como uma espécie de inimigo íntimo do Estado que deverá ser extirpado cirurgicamente, como literalmente acontece em *Nós*. Em *Admirável Mundo Novo*, os sentimentos são ativamente combatidos com o condicionamento social e com a satisfação hedonista de todas as vontades que poderiam acumular “energias políticas potencialmente subversivas”: assim como no mundo criado por Zamyatin, a expressão artística é também domesticada e programatizada em nome da estabilidade social (BOOKER, 1994, p. 35–36, 49, 58). Em *Metropolis*, só as classes altas têm direito ao lazer e à beleza, mas em *THX 1138* não há nenhuma arte e nenhuma beleza, somente uma homogeneidade branca.

Gattaca oferece, como contraposto aos cálculos cínicos da sociedade do futuro, a vontade autêntica de Vincent de conhecer o universo e de sacrificar tudo para conseguir alcançar o seu sonho, os sentimentos verdadeiros do casal Vincent-Irene e a expressão artística do pianista polidáctilo que supera as limitações dos geneticamente “válidos”. Além disso, um

dos critério genéticos das seleções é a “propensão à violência”, o que faz todos procurarem o assassino no “in-válido” infiltrado (pois os “válidos” não teriam tal propensão), mas quem de fato cometeu o crime foi um “válido” com baixa propensão à violência. Não se pode determinar tudo geneticamente, afinal.

Já o comportamento sexual assume, nas antiutopias, um dos seguintes extremos: ou é proibido, ou é compulsório e regulamentado (BOOKER, 1994, p. 32–33, 53). O primeiro extremo é o caso de *1984*, em que a repressão sexual só aceita a possibilidade de sexo como meio de procriação, de modo que os cidadãos direcionem sua energia sexual frustrada para o trabalho e para a adoração ao Grande Irmão. A cultura de vigilância é tal que há uma liga anti-sexo que vigia e delata os vizinho e colegas que ousarem exercer sua sexualidade. Já em *Nós* e em *Admirável Mundo Novo*, os próprios seres humanos são commodities, acessíveis a quem desejar: o sexo casual é encorajado a tal ponto que se estranha a possibilidade de recusá-lo. Na obra de Zamyatin, cujo tom satírico é mais forte, há uma estrutura burocrática somente para regulamentar os encontros íntimos. Em todos esses universos, o comportamento sexual fora do padrão é praticado por certos personagens como uma verdadeira subversão social: a cidadã I-330 aborda o protagonista de *Nós* fora dos horários e lugares estipulados para esse fim, gerando medo e depois prazer transgressivo pelo desafio à sociedade; Bernard Marx advoga a monogamia e o autocontrole como rebeldia à massificação das relações pessoais em *Admirável Mundo Novo*; e os encontros do casal Winston e Júlia representam, para ambos, um ato político transgressor, um desafio à opressão em “1984”, como também ocorre em *THX 1138*. Em *Metropolis*, os jovens da alta burguesia têm um “jardim das delícias” onde são servidos por moças seminuas, mas é a beleza casta de Maria que salvará o seu coração.

Embora *Gattaca* não seja uma antiutopia tão totalitária quanto essa corrente clássica, sua história deixa evidente que os relacionamentos íntimos se tornaram subordinados aos cálculos genéticos que passaram a permear a sociedade inteira, a ponto de haver clínicas de exames genéticos rápidos nos quais as pessoas podem levar amostras dos seus potenciais parceiros para avaliação da sua “validade”. O ato de Vincent e Irene estabelecerem um relacionamento se recusando a fazer tal exame é construído, no filme, como uma recusa consciente ao padrão social estabelecido: Irene oferece a Vincent uma amostra de cabelo para que seja testada, mas ele deliberadamente a deixa cair, fingindo que o vento a levou. Mais tarde, Irene faz a mesma coisa com uma amostra de Vincent.

Um aspecto mais datado desse tipo de distopia é o forte controle da linguagem da população, tentando retirar dela quaisquer ideias dissidentes – portanto, tornando impensável a própria dissidência – aparentemente levando às suas últimas consequências a hipótese Whorf-

Sapir da estruturação linguística da realidade (BOOKER, 1994, p. 80–82). Assim, *Admirável Mundo Novo* imprime nos cérebros dos cidadãos uma série de frases-feitas que delineariam forçosamente suas personalidades – a satisfação por pertencer à sua própria casta social, a compulsão por compras, o liberalismo sexual e a ojeriza à ideia de maternidade e às relações naturais de parentesco. *1984* é ainda mais radical, estipulando uma sociedade em que os governantes tentam criar um idioma cada vez mais restrito, a Novilíngua, para impedir a própria possibilidade de se formular pensamentos transgressores. *Gattaca* não chega a esse ponto pois sua sociedade não é de tal modo totalitária, mas o vocabulário que distingue “válidos” e “in-válidos” é onipresente nos diálogos daquele universo, consistindo em preocupação maior que qualquer outro fator: a discriminação é materializada na linguagem.

Booker ressalta que a característica mais marcante, porém, nas antiutopias clássicas é o apagamento, por repressão direta ou por condicionamento, da individualidade: é a noção de coletividade que permeia tais mundos. *Admirável Mundo Novo* apresenta uma tendência de dominação por meios sutis, através de práticas behavioristas e da oferta abundante de felicidade e conformidade social. A estrutura social é desenhada para a máxima satisfação dos seus membros, que têm acesso fácil a uma série de prazeres e drogas para evitar o sentimento de inadequação. O condicionamento, não a repressão, é a principal arma da sociedade imaginada por Huxley: não é preciso coerção, pois a construção de uma subjetividade fortemente coletivista faz as outras pessoas estigmatizarem qualquer desvio. Mesmo a morte de um indivíduo é tratada como um evento insignificante (BOOKER, 1994, p. 48, 57, 65). Em *Nós* e em *1984*, o individualismo é um crime declarado e o indivíduo é (ou se presume) permanentemente vigiado. As consequências dos transgressores são extremas, incluindo tortura, lobotomia e mesmo, em *1984* à eliminação completa do indivíduo: sua personalidade é destruída sob tortura e – como os registros históricos são constantemente alterados – todos os traços de que existiu serão eliminados da memória coletiva (BOOKER, 1994, p. 79, 87–88).

Em *Gattaca*, a individualidade é apagada pelo determinismo genético, que é tratado como destino manifesto de todos os cidadãos. Isso cobra seu preço tanto de idealistas “in-válidos” como Vincent, cujos sonhos são tolhidos independentemente dos seus esforços e qualidades, quanto de “válidos” hipervalorizados como Eugene, cujo rendimento abaixo do esperado se torna motivo de humilhação e de depressão. No mundo possível de *Gattaca*, “válidos” e “in-válidos” não têm as mesmas oportunidades sequer frequentam os mesmos lugares (exceto, no caso dos “in-válidos”, como membros da equipe de limpeza). A luta de Vincent é, acima de tudo, a vitória da vontade individual contra a sociedade impessoal do mundo que habita: quem deveria fazer o seu próprio destino são as pessoas, não testes genéticos.

É preciso apontar, por fim, no discurso antiutópico um elemento central que não foi ressaltado por Booker: a hegemonia total do seu pior defeito (o seu *topic*), que se faz presente em todas as circunstâncias possíveis. Em *Nós* e em *Admirável Mundo Novo*, o cientificismo exacerbado não é simplesmente parte daquele mundo, mas um traço reiterado e onipresente que rege desde o nascimento à morte dos seus indivíduos, bem como suas relações pessoais. A restrição repressiva de liberdade, longe de ser somente uma das características constitutivas do mundo de *1984*, permeia absolutamente todos os momentos do dia de cada cidadão, do despertar ao sono, passando pela alimentação, o trabalho, as relações interpessoais, a linguagem, o lazer e os momentos íntimos.

Da mesma maneira, a discriminação genética não é um dos diversos problemas do mundo de *Gattaca*, mas um princípio que dominou toda aquela sociedade: relacionamentos amorosos, oportunidades de trabalho, competições esportivas e até o policiamento – detetives e policiais de trânsito, por exemplo, tratam a validade genética como o fator mais importante de qualquer averiguação. Campos de trabalho concorridos como a Agência Gattaca chegam ao cúmulo de fazer testes de sangue e urina nos mesmos funcionários (já selecionados e contratados, ressalte-se) diariamente. É essa hegemonia totalitária”, bem como os recursos retóricos que a sustentam, que faz de *Gattaca* uma antiutopia propriamente dita, e não uma “distopia simples” como *Blade Runner* ou *Matrix*.

Mas é igualmente importante ressaltar que uma poética da narrativa de antiutopia não se restringe ao *conteúdo* de uma obra antiutópica (ou seja, a sociedade por ela postulada), nem ao juízo de um leitor individual sobre esse conteúdo ser mais ou menos perfeito que o nosso mundo empírico. Isso porque a utopia de uma pessoa pode ser a antiutopia de outra: *Walden II* (1948), projetada por B. F. Skinner como uma utopia, foi imensamente rejeitada por seus leitores. O mesmo ocorreu com a antiutopia *O Presidente Negro*, de Monteiro Lobato (1926), cujo final vangloriava uma solução supostamente “utópica” em que a população branca enganava e esterilizava a população negra (caricaturada na narrativa como um mal social). Inversamente, a ideia de sexo descompromissado retratada em *Admirável Mundo Novo* como um exemplo do mal do materialismo foi adotada como um ideal pelas utopias hippies dos anos 1960.

É preciso, portanto, se perguntar sobre a postura do autor-modelo da narrativa antiutópica em questão e, para tal fim, são principalmente *as instruções textuais e organização formal dessas obras* – o objeto de análise desta investigação – quem nos permite compreender com clareza se seus mundos são projetados enquanto utopias ou antiutopias; tal compreensão

é, inclusive, necessária para sabermos se estamos diante de uma sátira formidável de ideias horríveis ou de uma defesa medonha delas.

Na poética do romance *Nós* (Yevgeny Zamyatin, 1924), por exemplo, transparece uma postura contrária às mensagens apregoadas pelo narrador não confiável D-503 e pelos textos governamentais que soam (propositadamente) chocantes ao leitor. O que eles defendem como paradisíaco é retratado inequivocamente como um desastre (BOOKER, 1994, p. 39–40). No filme *THX 1138* (George Lucas, 1971), a homogeneidade das roupas, dos cortes de cabelo e dos habitats dos personagens daquele mundo, assim como a completa supressão das suas emoções, são tão desoladoras que contradizem frontalmente todos os discursos laudatórios à estabilidade social que ali circulam. Na adaptação cinematográfica de *Fahrenheit 451* (François Truffaut, 1966), os elogios oficiais à prática de destruir livros em nome da homogeneidade social empalidecem frente à maneira chocante pela qual se mostram as pilhas de livros queimando. Da mesma maneira, muitos poderiam considerar uma “utopia genética” uma boa ideia, mas, a estrutura narrativa e dramática de *Gattaca* deixa claro que não é assim que o filme a retrata: a fábula deste filme é a história de uma sequência de injustiças (e do triunfo do protagonista sobre elas). A história das doenças que podem ter sido erradicadas, por exemplo, não faz parte desta narrativa.

Por isso, uma vez caracterizado o tipo de mundo possível que *Gattaca* constrói, interessa-nos sobretudo compreender *o modo pelo qual* *Gattaca* transforma em técnicas da narrativa clássica seus argumentos e lances retóricos, materializando-os em personagens individuais com suas próprias metas e conflitos para que orientem e incentivem hipóteses interpretativas do seu espectador. É este o objetivo da próxima Subseção.

4.2. A NARRATIVA DE MENSAGEM

No que diz respeito à sua estratégia de narração, a ficção científica “de mensagem” que caracteriza *Gattaca* pode ser inserida num conjunto de gêneros de alerta já reconhecidos e classificados pela história da literatura (COLLEY, 2003; MITCHELL, 2004; LOUIS, 2013), tais como a peça de tese, o conto moralizante brasileiro, o romance de tese (*roman à these*) francês, a fábula moral em língua portuguesa, a peça de moralidade, o exemplário (*exemplum*) medieval e, mais especificamente, aquilo que em inglês se chama *cautionary tale* (“conto preventivo”) ³³.

³³ Agradeço a Carol Custódio, Ernesto Diniz e Nilton Milanez pelas indicações terminológicas aqui relacionadas.

Estas gêneros, que a pesquisadora literária Susan Suleiman (1983) agrupa na classificação “ficções autoritárias”, têm alguns predicados em comum: primeiro, tratam-se de gêneros morais como as fábulas e as parábolas, em que a narrativa serve de condutor de uma lição/ensinamento, relação essa chamada por La Fontaine de “corpo e alma da fábula”. Como define Oswaldo Portella:

Explicitado no começo ou no fim ou implícito no corpo da narrativa, é a moralidade que diferencia a fábula das formas narrativas próximas como o mito, a lenda e o conto popular. Sob o aspecto da moralidade, situa-se a fábula entre o provérbio e a anedota. O provérbio é só moralidade, ao passo que a anedota é só narrativa. A fábula contém ambos, sob o manto de uma alegoria (PORTELLA, 1983, p. 123).

A moralidade não é um defeito artístico, mas uma decisão consciente na criação de algumas obras: ainda que a maioria das narrativas tenha algum conteúdo ético/moral, algumas são *propositadamente voltadas* para sustentar uma conclusão a respeito desse conteúdo, como objetivo central. Não se pode esquecer que a arte engajada é tão presente (e tão legítima) na história da arte quanto a vanguarda da “arte pela arte”. A ficção científica, inclusive, não é estranha ao emprego de expedientes retóricos. Um exemplo particularmente claro é a defesa aberta de Ayn Rand – a qual, aliás, teve forte influência de Zamyatin (SAINT-ANDRE, 2003) – do papel retórico e didático das narrativas ficcionais, no seu manual *The Art of Fiction* (RAND, 2000).

Assim, um efeito central que *Gattaca* tem como narrativa antiutópica é, quando bem-sucedida, o convencimento do seu destinatário da mensagem que traz. Ela consiste numa espécie de “discurso anti-discurso” que se propõe a desconstruir uma tese utópica preexistente, defendendo em seu lugar o já mencionado *princípio da precaução* de outras obras de alerta da ficção científica: “tome cuidado com as consequências das invenções científicas, antes que seja tarde demais; não brinque de Deus, pois certas portas não deveriam ser abertas pelo homem”. Fazer experimentos sociais com a engenharia genética abriria uma “caixa de Pandora” sem precedentes: é melhor evitarmos qualquer tecnologia científica que possam reanimar ideias tão vis quanto a da superioridade de certos seres humanos frente a outros.

Como noutras antiutopias, a argumentação deste filme é essencialmente consequencialista, enfocando consequências concretas daquilo que critica em detrimento de princípios abstratos e empregando para tal fim duas técnicas retóricas principais. A primeira é o chamado “argumento da bola-de-neve” (*slipery slope argument*), que dita que um primeiro passo errado inevitavelmente dará início a uma cadeia de eventos indesejáveis e irremediáveis: a aceitação da engenharia genética fatalmente levará à discriminação nesse âmbito, por mais que a sociedade tente estabelecer freios legais contra isso. A segunda é a figura da hipérbole:

em *Gattaca*, a discriminação genética não será usada circunstancialmente, mas dominará a sociedade e tomará o lugar de todo e qualquer critério de mérito. Se uma revolução como a engenharia genética humana poderia eventualmente se infiltrar em muitos aspectos da vida em sociedade, o filme de Niccol postula que ela invadirá todos eles sem nenhum pudor.

Esses procedimentos retóricos poderiam ser criticados, com certa razão, por seu descompromisso com a verdade, mas fazê-lo seria confundir o gênero do filme aqui analisado: *Gattaca* não se trata de uma obra aberta, documental ou realista; está, como já se disse, muito mais próximo de uma parábola. Seu propósito, ressalte-se, não é corretamente avaliar as chances daquele futuro se concretizar, ou explorar todas as nuances de uma realidade possível, mas imaginar como seria esse mundo se a pior das hipóteses ocorresse e daí tirar uma conclusão moral. Para sua finalidade de chamar atenção do máximo de pessoas para a urgência de determinada questão ética, *Gattaca* é uma narrativa reconhecidamente bem-sucedida: como o produtor Danny DeVito relata no extra *Bem-vindo a Gattaca* (edição em Blu-Ray), *Gattaca* se tornou um filme obrigatório em aulas de ética médica.

Uma questão a retirar do caminho é se seria realmente possível, ou viável, a produção de convencimento por parte deste tipo de narrativa ficcional. Esse questionamento pode ser subdividido em três possíveis objeções:

Uma primeira objeção seria a de que a estrutura narrativa, disposta para o relato temporal de eventos, seria inadequada à tarefa de apresentar argumentos e evidências que sustentem uma conclusão específica, a qual seria mais bem-servida por discursos de natureza puramente retórico-argumentativa, como nas propagandas políticas tradicionais. Porém, do ponto de vista teórico, não há impedimento para que um mesmo produto expressivo articule mais de uma estrutura organizadora³⁴, seja com o mesmo grau de importância, seja numa situação de dominância e subjacência. Assim como textos argumentativos podem incorporar elementos narrativos (IVERSEN, 2014) – como aliás ocorre no modo “histórico-materialista” dos filmes soviéticos das décadas de 1920 e 1930 (BORDWELL, 1985, p. 234–273) –, textos narrativos ficcionais podem igualmente incorporar o tipo-textual argumentativo como parte do seu discurso (WARTENBERG, 2006).

Uma segunda objeção pode se ater não à narratividade desses produtos, mas ao seu caráter ficcional, o qual, segundo as teorias pragmáticas da ficção (WALTON, 1990; SCHAEFFER, 1999; CARROLL, 2005) pressupõe um acordo tácito no qual o destinatário está *necessariamente consciente* da não-existência factual dos personagens e eventos relatados. Não

³⁴ “Forma”, no vocabulário de Bordwell (2014), ou “tipo-textual” como diz Seymour Chatman (1990).

seria paradoxal que uma evidência reconhecidamente fictícia sustente uma conclusão moral? Pode se responder a esse questionamento apontando que hipóteses e conjecturas sempre fizeram parte das discussões racionais (dentre as quais, debates morais). São incontáveis os discursos políticos e artigos de opinião que empregam pequenas narrativas ficcionais como “evidência” especulativa, como o fazem as supracitadas fábulas e mesmo experimentos de pensamento respeitados na filosofia, como o do “véu da ignorância” proposto por John Rawls no seu tratado *Uma Teoria da Justiça*, de 1971. Narrativas ficcionais podem servir, portanto, como exercícios hipotéticos que podem ilustrar melhor princípios e consequências que a pura discussão abstrata. O uso deste expediente é parte legitimada do acervo do discurso argumentativo, pois não se trata de uma narrativa não-factual que falsamente se passa por factual (a qual se trataria de uma narrativa *mentirosa*, não de uma narrativa *ficcional*³⁵).

Uma última objeção possível seria questionar o quão frequentemente o uso retórico de um texto narrativo e ficcional seria *bem-sucedido*. Isso, porém, só poderia ser avaliado em pesquisas de recepção, por isso este trabalho não pressupõe que o efeito-convencimento dessas narrativas seja garantido nem permanente. É preciso assinalar, contudo, que o grau de incerteza sobre o *resultado* da tentativa de convencimento não implica na mesma incerteza a respeito de que *esse propósito esteja presente* na obra analisada – questão, esta, que pode ser respondida pela sua análise interna, como nos propomos a fazer aqui. Ademais, há evidências de que algumas narrativas antiutópicas foram de fato muito bem-sucedidas. Por exemplo, *1984* e *A Revolução dos Bichos*, de George Orwell, se tornaram tão conhecidas e parte da cultura partilhada que frequentemente atribuímos a entes e eventos reais o adjetivo “orwelliano”: Orwell mudou o discurso político do Ocidente após a publicação desses livros.

A retórica moral é o primeiro predicado que Suleiman atribui às “ficções autoritárias”, mas ela também aponta a importância de um segundo: tais narrativas estabelecem histórias em chave realista e submetidas às convenções da verossimilhança, sendo, portanto, mais longas que as parábolas e menos alegóricas que as fábulas.

Isso significa que, diferente das suas primas mais sucintas e esquemáticas, as “ficções autoritárias” precisam equilibrar o propósito retórico de convencer o destinatário da sua mensagem com a pressuposição de que sejam obras autônomas, instigantes artisticamente e autossuficientes enquanto narrativas. É esse o dilema dos romances de tese analisados por Suleiman: os exemplos mais retóricos e esquemáticos não funcionam como boas narrativas, sendo tratados pelo público como “panfletos” e sendo consumidos basicamente por quem já

³⁵ Essa distinção é fundamental na esfera pública, como se vê pela diferença de reação do público a veículos satíricos como o Sensacionalista e ao fenômeno das “fake news”.

concordava com as ideias neles defendidas. Já romances de tese mais complexos e mais ambíguos, respeitados no mundo da literatura, correm o risco de não serem convincentes o bastante por mostrar muitos lados do tema tratado (por exemplo, tratando simpaticamente seus “vilões”).

Por isso, narrativas de mensagem precisam equilibrar retórica e complexidade para que funcionem enquanto tais, oferecendo uma história interessante e não-previsível que mantenha o interesse do leitor/espectador, ao mesmo tempo em que essa história crie uma situação convincente o bastante para sustentar a mensagem que almeja defender. E é para articular este duplo objetivo que a estratégia narrativa e os recursos estilísticos de filmes antiutópicos de mensagem, como *Gattaca*, são direcionados.

Como todo texto argumentativo fundamenta sua conclusão em argumentos e evidências e uma narrativa antiutópica é uma espécie de “discurso anti-discurso”, ela pressupõe um “argumento eutópico” implícito que precisa desafiar.

Raramente isso é feito apontando falhas *formais* nesse argumento, posto que ele é implícito, preferindo-se atacar o *conteúdo* das suas premissas. O recurso retórico central para tal fim é apresentar contraexemplos, mostrando como seria o “outro lado” – i.e., os efeitos não-intencionais – de uma realidade em que aquela eutopia se concretizasse. Isso muitas vezes se faz através de expedientes retóricos como o “efeito bola-de-neve” (se cometermos um erro inicial, ele fatalmente levará a mais problemas até se tornar uma montanha irrefreável), a redução ao absurdo (“se os socialistas acham que os seres humanos devem ter igualdade, por que não serem iguais em *absolutamente tudo?*”) e a hipérbole. Em muitos casos, tenta-se também quebrar uma “espiral do silêncio” a respeito de ideias consensuais na sociedade (que seriam premissas de um argumento utópico) como a do progresso: narrativas antiutópicas se propõem a demonstrar que algo tido como moral seria, secreta ou inadvertidamente, imoral.

A contra-argumentação não é somente racional, no entanto. Segundo Darko Suvin (1988, p. 33), toda utopia e distopia operam fundamentalmente pela comparação, seja ela explícita ou implícita, entre a comunidade imaginária e o ambiente em que vivem o autor e o destinatário. Isso põe em jogo emoções, pois enquanto a eutopia propõe uma realidade hipoteticamente desejável, o universo antiutópico é construído como absolutamente inaceitável, apelando a sentimentos negativos: a realidade de *1984* é terrível (medo), a de *Admirável Mundo Novo* é ultrajante (indignação) e a de *Nós* é absurda (espanto, estupefação). Não se trata, portanto, de uma discussão política moderada, com prós e contras, mas a construção de uma situação impensável, inaceitável, inconcebível. Ressalve-se que há, além das possibilidades mais pessimistas que eliminam qualquer esperança de vitória ou de fuga (como nas três

antiutopias canônicas), narrativas que abrem possibilidades mais otimistas, prevendo a destruição da sociedade opressora (*Metropolis* e a saga *Divergente*³⁶, por exemplo), ou ao menos o triunfo do indivíduo que escapa das suas garras (*THX 1138* e *Gattaca*). Todas elas, não obstante, enfatizam o equívoco da falsa utopia e a importância de não se deixar seduzir por tal ideia no mundo real.

4.2.1. A ESTRUTURA DO CONFRONTO

Como então o filme “*Gattaca*”, articula narrativa e retórica contra a utopia da engenharia genética?

O modelo da sua fábula é denominado por Suleiman de “estrutura do confronto”, presente em grande parte dos romances de tese e originados nas narrativas heroicas em geral, tais como as de guerras santas, mitologias e gêneros populares. Tratam-se de narrativas maniqueístas, nas quais o bem enfrenta (e, idealmente, triunfa sobre) o mal: postula-se um conflito entre dois adversários moralmente assimétricos, cujos valores são contrários entre si, e dos quais um é inequivocamente o correto. Mesmo que Vincent deseje algo para si (viajar a Júpiter), não é por pura vantagem pessoal, mas para provar um ponto – representando, assim, todos os “in-válidos” injustiçados por aquela sociedade.

Diferente das narrativas mitológicas, como a saga Guerra nas Estrelas, contudo, a dicotomia moral em *Gattaca* não é um apelo somente a valores universais como verdade, sacrifício, coragem e liberdade, pois há aqui uma tese moral específica que o filme se propõe a veicular e defender: a de que a engenharia genética de seres humanos seria inerentemente perigosa e trará injustiças. Não se pressupõe, deste modo, que o público já compartilhe dessa tese desde o início, de modo que convencê-lo da sua justeza é um dos objetivos principais da própria obra. Afinal, é natural que, dado o potencial positivo da engenharia genética, uma narrativa como *Gattaca* pressuponha que seu espectador não compartilhe desde o início com a sua avaliação pessimista deste tema. Logo, é preciso associar tais valores universais à Verdade ideológica defendida no filme.

Na estrutura do confronto há algumas técnicas retóricas centrais, das quais a primeira e mais importante é a exemplificação, presente em dois âmbitos da narrativa. Primeiramente, na caracterização dos personagens que encarnam inequivocamente o que há de

³⁶ Composta pelos filmes *Divergente* (Neil Burger, 2014), *Insurgente* (Robert Schwentke, 2015) e *Convergente* (Robert Schwentke, 2016).

errado no mundo antiutópico: indivíduos geneticamente perfeitos como Anton e Eugene são acomodados, arrogantes e pouco competentes para as expectativas sociais que se tem sobre eles.

Uma questão importante nessa caracterização é o estabelecimento de uma família disfuncional na qual o protagonista não pode se apoiar. Nas antiutopias clássicas, o próprio conceito de “família” é desfeito e trocado por arranjos artificiais sem nenhum afeto ou apoio pessoal. Isso serve para convencer o leitor ou espectador do absurdo que seria a ideia de uma sociedade artificialmente planejada, mas também tem um propósito de cunho narrativo: isolar o protagonista, que não tem em quem se apoiar quando luta contra literalmente toda a sociedade.

Essa função narrativa se faz particularmente presente em *Gattaca*. Anton, quando criança, diz a Vincent “eu poderia ir ao espaço, se quisesse”, mas não tem nenhum sonho que o faça se esforçar mais que outras pessoas, e acaba na posição mediana de delegado de polícia (com a qual está insatisfeito, pela inveja que demonstra por Vincent no clímax do filme). Além disso, Anton não tem o nenhum companheirismo fraterno por Vincent, o tratando como rival inferior. O pai de ambos, que após conhecer os riscos de saúde do seu primeiro filho Vincent, resolve gerar outro por engenharia genética, é construído como acovardado e antipático, recusando-se a pôr seu próprio nome (como ele e a esposa haviam decidido anteriormente) no filho diagnosticado como “in-válido” e criticando desdenhosamente os seus sonhos de astronauta. Embora a mãe deles seja construída como uma personagem simpática e – diferente do seu marido e do seu filho mais novo – amorosa com Vincent, ela se resigna com as chances genéticas do mesmo e não apoia seus sonhos. Vincent precisa escapar do núcleo familiar para lutar por um destino melhor que o único que lhe fora disponibilizado pelo mundo antiutópico de *Gattaca*.

Outra caracterização importante é a de Eugene, em contraste com a de Vincent. O primeiro tinha uma “genética perfeita”, mas fica em segundo lugar na competição mundial de natação, presumivelmente perdendo para alguém geneticamente menos perfeito. O “in-válido” Vincent, por outro lado, incorpora a obstinação do espírito humano de realizar seu sonho pessoal contra todos os obstáculos, fazendo de tudo – inclusive pondo-se em risco – para atingi-lo. E isso é demonstrado narrativamente pelas cenas em que Vincent havia vencido seu irmão geneticamente superior na mesma atividade (a natação) em que Eugene perdera para presumivelmente alguém mais obstinado.

Tais caracterizações consistem numa espécie de ataque *ad hominem* implícito das “ficções autoritárias”: quem representa as ideias do “lado errado” é invariavelmente uma pessoa ruim ou fracassada. Por exemplo, os filmes soviéticos cujo modo narrativo Bordwell (1985, p. 234–273) denomina “histórico-materialista” apelam às crenças comuns, incluindo

representações negativas de certos tipos de personagens, como burgueses e contrarrevolucionários. A diferença de visão de mundo, nesse tipo de narrativa, é inescapavelmente maniqueísta. Como nos filmes russos, o protagonista Vincent encarna e defende virtudes universais (igualdade, mérito, paixão). Indignamo-nos pelo seu sofrimento imerecido e pelo desprezo que os demais personagens lhe têm.

Tal analogia entre caráter e ideias não tem validade lógica alguma, mas reforça retoricamente as ideias defendidas: como as “doutrinas ruins” são declaradas falsas desde o início pela narrativa, os personagens que nelas acreditam serão também inevitavelmente falsos, ilusórios (SULEIMAN, 1983, p. 93–94). Nos termos de Bordwell, essa analogia é um dos casos de *redundância na fábula* (paralelismo).

A segunda instância da exemplificação em *Gattaca* está no modo como os acontecimentos narrativos da fábula são estruturados, de modo a exemplificar claramente o argumento que defende:

- 1) O espírito humano, o esforço e a capacidade de sonhar são o que há de mais importante na humanidade;
- 2) A engenharia genética inexoravelmente levará a uma falsa meritocracia baseada em discriminação genética;
- 3) A discriminação genética sufocará o espírito humano, o esforço e a capacidade de sonhar;
- 4) A engenharia genética de seres humanos traz um perigo ético para toda a humanidade e deve ser rejeitada.

Na fábula de *Gattaca*, a obstinação, o esforço e a vontade verdadeira devem, portanto, *triumfar* sobre o destino e a predisposição genética. Não há negociação ou meio-termo entre os dois lados dessa questão: o protagonista obstinado tem uma meta clara e moralmente justificada, e os personagens que encarnam visões discrepantes devem ser vencidos (Anton) ou convencidos a olhar a questão por outro lado (Eugene). O fim da fábula consiste num triunfo total ou parcial pelo lado da Verdade, sem grandes surpresas que mudem o enquadramento dessas questões³⁷.

Suleiman aponta que romances de tese frequentemente empregam uma analogia entre o caráter moral (bom ou mau) das ideias em que o personagem acredita e o destino

³⁷ Compare-se com a franquia *Matrix* para além do primeiro filme: o enquadramento da luta entre homens e máquinas é inicialmente maniqueísta, mas isso é desconstruído na continuação *Matrix Revolutions* (Lana e Lily Wachowski, 2003) e no curta metragem animado *O Novo Renascer*, partes 1 e 2 (Mahiro Maeda, 2003), parte da coletânea *Animatrix*.

narrativo (bom ou mau) dele: quem acredita em ideias más terá uma vida ruim, incompleta, típica de quem vive no engano (Anton), enquanto que quem reconhece a Verdade terá uma vida plena, melhor, como uma recompensa, como Vincent e Irene. Eugene representa ambas as alternativas em momentos diferentes da história: inicialmente alguém cínico e infeliz, ele adota o sonho de Vincent como seu e se sacrifica nobremente por ele. Simbolicamente, sua medalha de prata se torna dourada pelo fogo do incinerador e uma parte dele também se faz presente na viagem a Titã. Um aspecto curioso de *Gattaca* é a profusão de personagens secretamente aliados: nunca foi preciso vencer nem convencer Irene, o diretor Josef ou Dr. Lamar, pois eles nunca concordaram com aquela sociedade falsamente meritocrática: Josef e Lamar ajudaram secretamente Vincent no seu sonho, e foi Irene quem apresentou a Vincent o pianista polidáctilo que demonstra como “in-válidos” poderiam conquistar coisas além do alcance dos “válidos”. Essas revelações têm a vantagem de manter a verossimilhança do filme (como Vincent seria um farsante tão infalível, sem que secretamente o estivessem ajudando?) e de tornar a narrativa de *Gattaca* mais imprevisível.

É por causa dessa analogia entre ideias, caráter e destino narrativo que o protagonista da “estrutura de confronto” não tem arco de personagem, o que implicaria em transformações no seu caráter: toda a transformação de comportamento de Vincent se dá na exposição (já aconteceu, portanto, no presente narrativo) e qualquer hesitação que tem diz respeito à efetividade das suas ações, não à correção delas. Um herói hesitante, diz Suleiman (1983, p. 101–110), poria em xeque a verdade dos seus ideais, a qual já é aceita a priori pela própria narrativa.

4.2.2. A TRAMA LINEAR

Na tentativa deste filme de aproximar o público do seu próprio ponto de vista, é de importância central a maneira pela qual são comunicadas as informações básicas e as premissas dramáticas daquele mundo ficcional, ou seja, a costura da sua *exposição*. Nem toda distopia simples tem narrativa linear e exposição preliminar, mas as antiutopias tendem a empregá-las, visto seu objetivo didático de alerta político. Sendo, como visto, a fábula de *Gattaca* construída como a demonstração de uma tese, não é fácil que o espectador acompanhe tal demonstração quando está preocupado em compreender a ordem dos próprios acontecimentos da narrativa.

A exposição do filme *Gattaca* pode ser classificada como preliminar (ou quase-preliminar, como se explicará adiante), na qual todas as principais informações a respeito dos personagens, dos acontecimentos prévios e da natureza do mundo ficcional são explicadas de

maneira concentrada e no início da narrativa. Sternberg atribui o sucesso desta modalidade em narrativas didáticas, de alerta e/ou propagandísticas ao efeito-primazia, ou de “lei da primeira impressão”: quando o indivíduo se depara com informações contraditórias, as preliminares costumam subordinar aquelas que são posteriormente obtidas, as quais tão-somente qualificarão a concepção pré-estabelecida (STERNBERG, 1978, p. 93–97).

Portanto, a estratégia expositiva deste filme, na qual o espectador precisa desgostar de antemão daquela sociedade e compartilhar do desprezo do protagonista Vincent pelas suas regras injustas, consiste em dedicar todo o primeiro ato do filme (¼ da sua duração total) a esta tarefa, estabelecendo, portanto, numa exposição preliminar, concentrada e um tanto extensa. Esse modo expositivo, que em *Gattaca* toma a forma de um longo *flashback* com narração em voz over de Vincent, simulando assim uma narrativa em primeira pessoa, concede ao público acesso imediato às memórias, sentimentos e desejos do protagonista. O mundo de *Gattaca* não é, desta maneira, apresentado objetiva ou ponderadamente, mas filtrado pelas consequências nefastas na vida de um indivíduo por ele excluído. Em outros filmes de ficção científica, essa mesma estratégia pode ser usada para, por exemplo, explicar sociedades excessivamente regradas, como em *Jogos Vorazes* (Gary Ross, 2012) e em *Divergente* (Neil Burger, 2014), mas aqui seu uso é predominantemente retórico, propondo-se a demonstrar a justiça do pleito de um protagonista que, para consegui-lo, faz uso de uma série de dissimulações e meios ilícitos.

O conteúdo expositivo de *Gattaca* pode assim ser resumido: o abuso da engenharia genética criou uma sociedade fundamentalmente injusta, cujo único critério de recompensa social é a validade genética. Nesse futuro próximo, ninguém se importa com mais nada além desse fator: estudos, experiência, competência, são secundários. Vincent, um jovem nascido por vias naturais e mal-avaliado geneticamente, sonha em conhecer o espaço sideral, mas a discriminação genética generalizada só lhe rende subempregos, por mais esforço, estudo e talento que tenha. Somente após esgotar todas as suas tentativas, Vincent aceita a ajuda de um negociante escuso que lhe vende a identidade de Jerome Eugene Morrow, um indivíduo “válido”, i.e., geneticamente perfeito, que ficou incapacitado e precisa de ajuda para manter o alto nível de vida com que estava acostumado.

Tal exposição é comunicada ao espectador através de uma série de recursos de *estilo* que reforçam a mensagem principal. Em primeiro lugar, letrados com as citações: “Vejam a obra de Deus. Quem pode endireitar o que Ele fez torto? (Eclesiastes 7:13)” e “Não só acho que devemos interferir na mãe natureza, como acho que é isso que ela deseja (William Gaylin)”, estabelecendo o tema ético do filme. Após os créditos, ilustrados por imagens microscópicas de pelos, unhas e outros resíduos superficiais do corpo humano (Figura 2), que se mostram

descartados e incinerados por alguém que também enruste urina falsa e põe lentes de contato, temos outro letreiro, o qual estabelece a natureza do mundo ficcional: “Num futuro não muito distante”.



Figura 2: Close-up de unhas em *Gattaca*

Neste momento, temos o primeiro contato com a corporação Gattaca, com a meta do protagonista (a viagem a Titã) e com um possível obstáculo (boatos de adiamento da missão) em *close-ups*, o filme direciona nossa atenção às coletas de sangue (Figura 3) e ao modo meticuloso como o protagonista ainda inominado limpa seus resíduos e deixa outros no lugar. Em duas cenas seguintes, notamos que ele é submetido a um teste de urina (que é tratado como frequente pelos personagens) e depois chama a atenção de uma colega de trabalho enquanto observa o lançamento de um foguete, que o adverte: “se quiser fingir que não se importa, não olhe para cima”.



Figura 3: Coleta de sangue em *Gattaca*

É neste momento que a voz *over* entra em ação, tomando as rédeas do conteúdo expositivo. A voz do protagonista descreve a si próprio na terceira pessoa em termos irônicos: não há nada especial no progresso de Jerome Morrow, prestes a embarcar na missão espacial em direção a Titã, pois sendo superdotado geneticamente, sua vaga já estava “virtualmente garantida desde o seu nascimento”. Nada de notável, “exceto que eu não sou Jerome Morrow”.

Essa frase dispara o *flashback* expositivo em tons de sépia (Figura 4) e acompanhado pelo seu relato em primeira pessoa pela voz *over*. As regras do mundo ficcional são, ressaltamos, sempre filtradas pela experiência pessoal do protagonista: “Como muitos na

minha situação, me mudei bastante”; “Pertencia a uma nova classe baixa, não mais determinada por status social ou pela cor da pele. Não. Hoje, a discriminação virou uma ciência”; “Não importa o quanto estudasse ou me esforçasse, uma nota máxima não adiantaria sem o devido exame de sangue”. A meta do protagonista é deixada clara no seu relato, bem como sua visão (autorizada pela narrativa) daquela sociedade: Eugene, por exemplo, sofreria um fardo contrário ao seu – o da expectativa constante da perfeição.



Figura 4: Flashback em sépia em *Gattaca*

A exposição também depende de diálogos: a interação entre Vincent e seus pais, bem como entre Vincent e seu irmão, estabelecem o impacto daquele mundo no personagem. As frases dos personagens crianças também têm a vantagem de dizer aquilo que os adultos evitam, por educação: “aposto que poderia ser eu [a ir para o espaço], se quisesse”, diz Anton ao seu irmão. Mas são as falas de personagens “especialistas” que nos oferecem as explicações autorizadas a respeito do modo de pensar que caracteriza aquela sociedade: “Queremos dar ao seu filho as melhores condições. Acreditem, já temos imperfeições demais. Uma criança não precisa de mais um fardo. E ele herdará as características de vocês. As melhores que têm. Uma concepção natural jamais conseguiria tal resultado”, explica o geneticista da clínica de concepção aos pais de Vincent.

Voltando à caracterização dos personagens: como as antiutopias precisam de personagens que questionem a sociedade de dentro dela, é preciso que o protagonista conheça as suas regras, mas as rejeite de antemão (como Winston Smith em *1984* e Vincent em *Gattaca*) ou que gradualmente se aliene e passe a resistir a ela (como Bernard Marx em *Admirável mundo novo*, *THX 1138* no filme homônimo e Tris em *Divergente*). A exposição constrói, por oposição a tais regras, o *ethos* do narrador-personagem. As pessoas geneticamente superiores (“válidas”) que aparecem na história são geralmente arrogantes e superficiais, sendo que muitas vezes não merecem o exagerado reconhecimento social de que desfrutam. Nessa realidade de tamanha injustiça e distorção moral, mentir para conseguir realizar seus sonhos representa um ato de

resistência. Vincent pode mentir para toda a sociedade, mas é apresentado como sincero em seu sonho, sincero como narrador, esforçado e merecedor da chance pela qual luta.

Essa construção se assemelha bastante com a estratégia que Sternberg (1978, p. 93–102) atribui a Homero na caracterização dosada e gradual de Ulisses na *Odisseia*: apresentar, primeiramente, suas características positivas e simpáticas (coragem, inteligência), bem como ressaltar os perigos que o circundam, postergando os seus traços negativos (ardis, subterfúgios não tão honestos) para capítulos posteriores. Não podemos esquecer que, assim como Ulisses é um espertalhão, Vincent é, objetivamente, um falsário – de modo que é preciso prover de antemão justificativas no contexto em que vive para que aceitemos tal característica.

Outra característica da exposição de *Gattaca* é a sua subjetividade: trata-se de um demorado *flashback* motivado pela lembrança do protagonista após um curto preâmbulo. Temos a narração em primeira pessoa em voz *over* que nos relata a estrutura social e a vida pregressa do protagonista a partir da visão do próprio, além de curtos diálogos em momentos-chave entre os pais de Vincent e os médicos com quem encontram (uma obstetra e um geneticista), bem como dele com seu irmão geneticamente privilegiado e com seu chefe no único emprego que conseguiu por ser “in-válido”: o serviço de limpeza. Toda a exposição das regras do mundo ficcional de *Gattaca* são, pois, filtradas pela experiência pessoal do seu protagonista. Trata-se, portanto, de uma narrativa relativamente restrita (poucas cenas sem a presença de Vincent) e bastante subjetiva (mostra seus pensamentos e sua perspectiva particular).

Como é comum na ficção científica, aquilo que não é explicado pela exposição propriamente dita, a respeito do mundo ficcional, pode ser sugerido pelas imagens do filme. Os *close-ups* de resíduos corporais e agulhas reforçam o tempo inteiro como a vida das pessoas naquele futuro são determinadas por sua genética. A direção de arte e a fotografia dessaturadas, a arquitetura moderna cheia de vidros e de metal polido (Figura 5), bem como a vestimenta impecável dos funcionários da Agência *Gattaca* e demais “válidos”, conferem um caráter asséptico, homogêneo e impessoal para aquele mundo e seus habitantes (um clichê das antiutopias desde a publicação de *Uma Nova Utopia* em 1891).

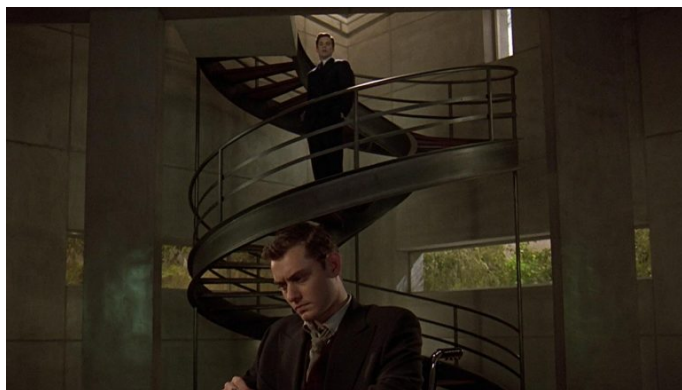


Figura 5: Arquitetura moderna em *Gattaca*

Por outro lado, o filme não separa radicalmente o futuro retratado e o nosso presente: a interface dos computadores parece saída dos anos 1980, os carros são anacrônicos e parecem saídos dos anos 1970 e os figurinos são mais tradicionais que o esperado (Figura 6). Essa escolha estética é incomum, mas ajuda o futuro a se parecer com o presente e sugerir que a ameaça não está num futuro tão distante: *Gattaca* não soa como a especulação de uma possibilidade distante, mas como o espelho distorcido de uma realidade próxima³⁸.



Figura 6: Carros e figurino de *Gattaca*

A exposição preliminar de *Gattaca* prepara, como vimos, uma predisposição empática do espectador ao personagem Vincent e ao seu objetivo de burlar todos os obstáculos sociais para conseguir seus objetivos. A costura retórica de *Gattaca* está assegurada, mas lembremos que também é preciso cumprir *o segundo objetivo* que Suleiman aponta numa narrativa de tese, isto é, constituir uma peça longa – mais demorada e complexa que panfletos, parábolas bíblicas, charges políticas e peças publicitárias simples – que seja interessante e autossuficiente. Como fazê-lo?

Como já foi mencionado, uma possibilidade explorada algumas vezes na história do cinema é fazer como os cineastas da vanguarda soviética Eisenstein, Kuleshov e Aleksandr

³⁸ Essa plasticidade naturalista também caracteriza a série *Black Mirror* (Channel 4/Netflix, 2011-).

Dovjenko, que contrabalançavam suas narrativas predominante retóricas com um estilo visual altamente experimental e surpreendente. Para um espectador de um filme com um estilo tão inovador quanto *O Encouraçado Potemkin*, o esquematismo da sua narrativa era possivelmente a última das suas preocupações: boa parte do mundo dos anos 1920 não conhecia nenhum filme que tivesse algo comparável com a montagem rápida e radical daquela obra soviética. Essa forma de estruturar narrativas cinematográficas foi chamada por Bordwell (1985) de “modo histórico-materialista”.

Mas a alternativa adotada por *Gattaca* se aproxima mais do *thriller* político de filmes como *A Batalha de Argel* (Gillo Pontecorvo, 1966), *Z* (Costa-Gavras, 1969), e *Tropa de Elite* (José Padilha, 2007) na qual a argumentação é inserida numa estrutura narrativa clássica bem-costurada, com personagens com personalidade clara, metas e um enredo com suspense, surpresas e reviravoltas, envolvendo assim suas teses morais em enredos fortemente baseados no suspense. Essa escolha, aliás, condiz com a avaliação de Suleiman (1983, p. 72–73) sobre a eficácia dos romances de tese: a argumentação mais eficaz em narrativas deste tipo é em certa medida dissimulada: quanto mais abertamente retórica, estabelecendo inequivocamente o “verdadeiro” e o “falso” na ficção sem margem alguma de dúvida, menos eficaz a narrativa com quem já não compartilhava dos mesmos princípios morais, que tenderá a rejeitá-la como “enviesada”. Nesse caso, o pacto da narrativa realista é quebrado: o destinatário não mais aceita a história como verossímil, julgando-a manipulativa.

O ideal é, portanto, que o aspecto retórico da narrativa não se exacerbe, mantendo-se ambiguidade o bastante para sustentar a verossimilhança. Esse tipo de preocupação explica, por exemplo, o diretor Andrew Niccol ter retirado de *Gattaca* um epílogo que listava as diversas pessoas importantes da humanidade, dentre as quais Einstein e Abraham Lincoln, que não teriam nascido se já existisse seleção genética na época delas. O caráter retórico desse trecho era excessivamente evidente e poderia criar rejeição ao filme como obra narrativa, de modo que foi retirado³⁹. Para que o pacto ficcional com o público funcione, a narrativa que adere aos princípios de verossimilhança e autossuficiência precisa fazer concessões e frequentemente abrir mão das técnicas argumentativas mais chamativas (ou mais “autoconscientes”, no jargão de Bordwell) e que assegurariam maior redundância na narrativa, garantindo a transmissão da mensagem desejada.

Outra concessão no filme é a cena inicial do assassinato que estabelece um preâmbulo antes do *flashback* expositivo – é por esta razão que se fala aqui de exposição *quase-*

³⁹ Essa cena está disponível como “extra” na edição em Blu-Ray de *Gattaca*. A explicação do supervisor de produção sobre a retirada dela está no extra “Bem-vindo a *Gattaca*”, na mesma edição do filme.

preliminar em *Gattaca*, e não em exposição preliminar no sentido estrito. Um início puramente expositivo, sem cena de assassinato nem suspeita do protagonista, teria mais redundância e, portanto, mais eficácia comunicativa. Mas uma obra narrativa interessante, ainda mais produzida numa indústria de entretenimento do porte de Hollywood, precisa de suspense, mistério e dúvidas. A maior eficácia da transmissão da mensagem implicaria, ao contrário, em maior previsibilidade e esquematismo.

Como Sternberg aponta, na própria literatura (e, ressalte-se, não apenas nos seus produtos voltados ao mercado de massa) a manutenção do interesse do leitor afeta diretamente a decisão de como ordenar e distribuir os eventos narrativos, pois um bloco de exposição logo no início tende a ser extremamente entediante: o destinatário ainda não tem motivo algum para se importar com aqueles personagens e com seu passado (nem com as regras e características de um mundo estruturalmente possível). Alguns escritores tratam a exposição como um mal necessário, tentando “se livrar” rapidamente da tarefa de fornecer ao leitor logo no início as premissas necessárias para a compreensão da história, mas essa solução mais simples é também a mais rejeitada no campo literário: a chamada “ordem natural” atrapalha um momento-chave (o início do processo de leitura), com materiais que ainda são desinteressantes, pois sem o “ponto de ataque”, ainda não se estimulou no fruidor as perguntas cujas respostas ele deve tentar descobrir.

Sternberg lista diferentes formas de resolver esse problema criando lacunas narrativas via deformação temporal, desde a exposição gradual a um início completamente misterioso para que posteriormente sejam liberadas revelações de grande porte. Veremos algumas dessas possibilidades nas próximas Seções, mas à análise de *Gattaca*, interessa uma técnica específica: a criação, no início da trama, de uma “moldura” que chama atenção para as variadas lacunas criadas pelo atraso da exposição e estimulando a *curiosidade* do leitor, que sentirá falta das premissas narrativas sonegadas para que consiga formular hipóteses razoáveis a respeito do desfecho narrativo (STERNBERG, 1978, p. 45–54). Embora muitas narrativas desse tipo demorem a suprir essa curiosidade, algumas oferecem a exposição imediatamente após o preâmbulo, como é o caso do filme aqui analisado. Isso porque a curiosidade em *Gattaca* tem o objetivo de interessar o público na exposição a respeito do passado do protagonista e da natureza do mundo em que vive. Uma vez que o espectador se interesse pela exposição, ela poderá produzir o que é mais importante nesta obra: o suspense.

Tal suspense é costurado desde a cena inicial *in media res*: antes mesmo do *flashback* sabemos que há uma troca de identidade. No fim da exposição, descobrimos que por dissimular sua identidade e “invadir” o espaço social que lhe é negado – na organização

possivelmente mais obcecada em pureza genética naquele mundo ficcional – Vincent se torna de imediato um suspeito de um crime do qual é inocente. A resolução rápida da lacuna sobre se Vincent foi ou não o responsável pelo assassinato, descartando essa possibilidade, ajusta as hipóteses do espectador de modo a encorajá-lo a se preocupar com a possibilidade de o herói ser injustamente pego (suspense), em vez de dele desconfiar como potencial assassino (curiosidade): em seu encontro com Eugene, Vincent relata o assassinato ao primeiro, que fica preocupado. Vincent responde “E daí? Não fui eu!”, sem ambiguidade. A resposta de Eugene não duvida da sinceridade de Vincent, apontando no lugar disso o fato de que ele será o principal suspeito simplesmente pelo fato de ser um “in-válido” infiltrado.

O efeito-primazia direciona, desta maneira, a natureza das dúvidas narrativas: houve um crime violento onde o protagonista trabalha (o que houve?); ele revela não ser quem diz ser (será ele o culpado?); por voz *over*, explica o seu passado e o porquê de esconder sua identidade (teve de matar alguém para manter o disfarce?); as primeiras cenas após a exposição deixam claras que não foi ele o verdadeiro culpado, mas os policiais desconfiam da existência de um “in-válido” infiltrado (encontrarão Vincent antes que ele atinja o seu objetivo?).

A concepção de Noël Carroll (1996c) sobre a construção do suspense cinematográfico ajuda a compreender como este é preparado numa narrativa como *Gattaca*: o suspense, segundo o filósofo, decorre da avaliação do espectador de que haja maior probabilidade de resultados indesejáveis e frequentemente moralmente ruins⁴⁰, que resultados bons, no decorrer da história. Não há muito suspense se as chances estiverem a favor do personagem pelo cujo sucesso se está torcendo, afinal. Essa é uma das razões compositivas por que a Agência Gattaca é tão obcecada com testes genéticos de funcionários antigos com uma constância implausível na vida real: essa prática mantém, na história, o temor de que a qualquer momento Vincent poderá ser pego, além de reforçar, é claro, traços positivos do protagonista como seu esforço e a meticulosidade em manter a sua fachada.

A exposição e o curto preâmbulo que vem antes dela no início do filme criam, portanto, uma série de pressupostos que preparam o suspense: há grandes chances de Vincent ser pego, pois ele trabalha justamente no lugar do mundo mais fiscalizado geneticamente; além disso, ele jamais irá desistir de seu sonho, por mais perigo que corra; ainda por cima, houve um assassinato e ele é um “in-válido” infiltrado, o que o torna o suspeito natural; há um *deadline* claro para o lançamento do seu foguete, de modo que esse imbróglio precisa ser resolvido até então; ademais, o seu interesse amoroso (Irene) foi convocado a colaborar com a investigação

⁴⁰ Evidentemente, Carroll reconhece que há exceções. Alfred Hitchcock, por exemplo, é famoso por dirigir filmes que enfatizam o suspense por personagens cujas ações são moralmente recrimináveis.

e portanto lhe representa perigo; surge uma dupla de policiais em seu encalço; e seu fornecedor (Eugene) é um hedonista cínico e negligente que pode pôr tudo a perder. A narrativa, deste modo, abre uma série de perguntas para as quais a resposta mais provável não é a mais desejável: “Vincent será pego?” “Conseguirá realizar seu sonho?” “Morrerá de problemas cardíacos antes disso?” “Conseguirá ficar com Irene?”. Não basta que concordemos com o pleito de Vincent: nos preocupamos com ele e torcemos para que consiga de fato enganar seus algozes e mostrar, para aquela sociedade, tudo do que um “in-válido” é capaz.

A dúvida sobre quem matou o ex-gerente da Agência Gattaca é tratada pela narrativa como uma lacuna causal *inicialmente ostentada*, pois o espectador precisa saber que houve esse assassinato para assim haver o suspense da possibilidade de pegarem Vincent nessa investigação. Um traço mais curioso é que tal lacuna não é *focada*, apresentando possíveis suspeitos dos quais desconfiar, mas sim *difusa*: há um assassino à solta, mas nenhuma hipótese quem ele seja. A narrativa, após o momento inicial, *suprime* essa lacuna a respeito da identidade do assassino (curiosidade), direcionando nossas hipóteses para o suspense sobre o destino de Vincent – independente de quem tenha cometido o crime, a questão central do filme é se ele será ou não capturado nessa investigação, afundando completamente as chances do protagonista alcançar a sua meta.

Além da curiosidade inicial e do suspense duradouro, o decorrer da narrativa de Gattaca também apresenta um conjunto de surpresas; o policial-chefe era, na verdade, seu irmão geneticamente selecionado; o médico responsável pelos testes genéticos no trabalho sempre soube do engodo e estava colaborando silenciosamente; e o verdadeiro assassino era o seu chefe “válido”, de quem ninguém desconfiava. Há, portanto, alguns elementos pontuais de baixa *comunicatividade* na narrativa.

Junto com as perguntas e respostas dedicadas a manter suspense, as surpresas ajudam a evitar que a narrativa de Gattaca seja demasiadamente previsível e sua argumentação se torne, assim, transparente. São essas preocupações, afinal, que o tornam um filme narrativo bem construído, que não se reduz a uma peça puramente retórica.

Ademais, a narração restrita e moderadamente subjetiva, que não se “descola” do personagem Vincent e revela ao espectador claramente os seus pensamentos e sentimentos, ajuda a transformar a dúvida abstrata sobre as possíveis consequências da engenharia genética na sociedade humana em uma questão urgente e pessoal na qual se encoraja o espectador a reagir emocionalmente: somos reiteradamente lembrados sobre o quão injusto é tudo aquilo pelo que Vincent tem de passar, enquanto outros ao seu redor têm um “passe-livre” genético.

Esta significação pessoal do que significa ser um “in-válido” no mundo de *Gattaca* é reforçada, em grande medida, por três tipos de redundância com que o filme trabalha. Primeiramente, a redundância estilística das imagens em “superclose”⁴¹ de partículas orgânicas (unhas, cabelos, pele etc.) que se espalham pelo chão, e que Vincent precisa evitar que sejam encontradas, revelam o quanto de paranoia alguém infiltrado naquele espaço social precisaria ter para conseguir se manter por lá: qualquer descuido, por menor que seja, significa prisão e posterior retorno a uma vida de injusta discriminação. Em segundo lugar, pela repetição de um evento-chave de grande significação pessoal para o protagonista (redundância entre fábula e trama): as apostas de natação com o seu irmão geneticamente superior.

Por fim, reiteremos a importância da redundância na fábula (paralelismo): Vincent é contrastado com Anton e, nos primeiros atos, com Eugene, demonstrando a força de vontade que ele tem e que falta aos “válidos”. Mas o paralelismo também liga a situação de Vincent à de Irene – ela também tem problemas cardíacos que a impede de viajar, mesmo sendo “válida” noutros aspectos – e justifica o companheirismo, o reconhecimento mútuo e o amor entre eles. A falta de amor do pai de Vincent por seu filho mais velho é contrastada com o amor paternal do diretor Josef e de Dr. Lamar pelo protagonista e a falta de amor fraterno de Anton por Vincent se contrasta com o amor de sacrifício de Eugene (no fim do filme) por aquele que levará o nome de “Jerome” ao espaço. Vincent só consegue chegar ao fim da sua trajetória por ter constituído uma rede de solidariedade que nada tem a ver com as características genéticas dele e das pessoas ao seu redor.

Críticas à chamada “narrativa didática” são generalizadas no campo da crítica cultural, mas filmes como *Gattaca* demonstram que esse tipo de trama tem uma função importante a depender do propósito que a narrativa se propõe a cumprir. Quando esta se propõe a fazer um alerta, a clareza é um grande aliado da persuasão: as exigências da retórica e da composição narrativa são, nesse caso, consideravelmente próximas. E *Gattaca* postula um mundo antiutópico justamente para fins persuasivos.

Mas, como a próxima Seção demonstra, nem toda narrativa clássica tem o mesmo objetivo: *Matrix* também é um filme clássico, mas com a trama extremamente reorganizada. Como se verá, isso se deve aos objetivos narrativos bem diferentes entre os dois filmes.

⁴¹ Nos extras do Blu-Ray, explica-se que na verdade se tratam de partículas de plástico em tamanho exagerado.

5. NARRATIVA CLÁSSICA: MATRIX

Infelizmente, ninguém pode dizer o que é a Matrix.
Você tem que ver por si mesmo.

– Morfeu

Embora *Gattaca* tenha demonstrado bem o propósito da narração “linear” ou “didática”, não se pode reduzir a noção de “narrativa clássica” a somente tal tipo de narração, pois o modo clássico também possibilita a costura de narrativas mais rebuscadas e não-lineares. Um dos exemplos mais claros disso é *Matrix* (Lana e Lilly Wachowski⁴², 1999). Nesta análise vamos nos restringir ao filme original, cuja não-linearidade nos interessa aqui.

Não é fácil resumir o impacto desse filme no imaginário popular para quem não o viu nos cinemas, mas uma boa ilustração é o depoimento de Darren Aronofsky (diretor de *Réquiem para um Sonho* e de *Cisne Negro*) à revista *Wired*:

Eu saí com Jared [Leto] de uma sessão de *Matrix* e pensei: “Que tipo de filme de ficção científica se pode fazer agora?” Os irmãos Wachowski basicamente pegaram todas as grandes ideias da ficção científica do Século XX e montaram com elas um delicioso sanduíche de cultura pop que todos no planeta devoraram (SILBERMAN, 2006, tradução nossa).

Mesmo sendo um sucesso popular, *Matrix* ainda hoje entra em listas dos filmes mais instigantes (“*tought-provoking*”) da história da ficção científica (GIBRON, 2014; GRAY, 2017), o que dá um pouco da dimensão do desafio que a dupla Wachowski e sua equipe de produção se impuseram: como algumas outras obras audiovisuais deste gênero, tal filme conjectura sobre ideias pouco conhecidas do seu público em vez de derivar consequências novas de ideias que já estavam em discussão na esfera pública (como era o caso de *Gattaca*). Por exemplo: conseguiríamos nos comunicar com uma forma completamente alienígena de inteligência? Se aparecesse um viajante do tempo (não-equipado) no nosso presente, como ele poderia distinguir se as suas lembranças são reais, ou se ele está delirando? Se toda a nossa percepção de realidade passa por elétrons no nosso cérebro, como ter certeza de que estamos realmente vivendo o que ele interpreta? Uma inteligência artificial suficientemente desenvolvida pode ser distinguida de um ser humano?

Lançado em 1999, *Matrix* portanto se junta a filmes preexistentes “de ideias” de ficção científica, como *2001: Uma Odisseia no Espaço* (Stanley Kubrick, 1968), *Blade Runner*:

⁴² Em 1999, as irmãs Wachowski ainda não tinham feito transição de gênero e se chamavam “Larry e Andy Wachowski”. Nesta tese usaremos o nome atual delas, exceto nas citações diretas da época.

O Caçador de Androides (Ridley Scott, 1982), *Os 12 Macacos* (Terry Gilliam, 1995), *O Fantasma do Futuro* (Mamoru Oshii, 1995), *Contato* (Robert Zemeckis, 1997) e *Cidade das Sombras* (Alex Proyas, 1998), conhecidos por ilustrar suposições que nas suas épocas não eram já amplamente discutidas e parte da enciclopédia dos seus espectadores. Coincidentemente, ainda no mesmo ano de lançamento de *Matrix*, outros dois filmes trataram a rigor do mesmo tema: *Existenz* (David Cronenberg, 1999) e *O 13º Andar* (Josef Rusnak, 1999).

Mas poucas dessas obras listadas obtiveram o mesmo sucesso em marcar o imaginário de um público mundial que perpassa várias classes sociais. Hoje se pode mencionar a praticamente qualquer um a ideia de simulação da realidade por computadores e a resposta provavelmente será: “Ah, como em *Matrix*?”. O que chamou atenção de Aronofsky, portanto, não é somente *Matrix* ter misturado diversas ideias da ficção científica num único filme, mas tê-lo feito e ainda assim ter sido compreendido e admirado por um público massivo.

Argumentamos aqui que isso aconteceu por conta do domínio das Wachowski em costurar tais ideias num roteiro perfeitamente clássico. Tal roteiro é reforçado por técnicas de paralelismo como jogos de repetições e contrastes, metáforas e referências a histórias previamente conhecidas, bem como por um estilo audiovisual pautado – a partir do primeiro e mais importante ponto de virada – pela clareza e compreensibilidade dos acontecimentos retratados.

Matrix demonstra assim como o modo clássico é capaz de articular narrativas complexas para construir a impressão de que elas “explicam a si mesmas” no final. Mas não se pode confundir tal impressão final com o que realmente acontece no processo de recepção dessas narrativas pelo espectador, processo este que pode ser bem mais complexo do que parece quando elas terminam. Isso é ainda mais evidente no gênero aqui estudado: tramas que envolvem simulações da realidade, viagens no tempo ou universos paralelos, por exemplo, costumam exigir do espectador uma carga considerável de inferências, suposições e reavaliações do que ele imagina que seja a história contada. A impressão final de clareza e de “todas as peças se encaixam” não necessariamente se deve a uma suposta simplicidade narrativa, mas muitas vezes ao triunfo do classicismo em oferecer ao público um esquema sólido no qual ele pode se apoiar para decodificar histórias complexas, conduzindo a compreensão do público de maneira planejada e gradual.

Para entender como isso ocorre no filme *Matrix*, nos ajuda fazer o exercício de desenhar o seu mundo ficcional e resumir cronologicamente a fábula que ele conta⁴³: no início do século XXI, a humanidade inventou a inteligência artificial, que se desenvolveu de maneira extremamente acelerada. Em certo ponto, os humanos e as máquinas entraram em guerra e os primeiros, para evitar a vitória das segundas, cobriram o céu com nuvens espessas que bloquearam a luz do sol, privando-lhes da sua maior fonte de energia. Mas as máquinas capturaram os humanos remanescentes e passaram a usá-los para o mesmo fim, criando “fazendas” gigantescas em que eles ficariam adormecidos e seriam cultivados como fontes energéticas. Após uma tentativa malfadada de fazê-los sonhar com uma realidade paradisíaca, as máquinas resolveram criar uma simulação do mundo do fim do século XX para que aceitassem aquela realidade: a Matrix. Mas nem todos o fizeram: um humano conhecido como “O Escolhido” (“*The One*”) conseguiu escapar e libertou um grupo de humanos, que fundaram a cidade Zion, escondida das máquinas.

O Escolhido se foi, mas os humanos libertos gradualmente ajudaram outras pessoas a escaparem também, escondendo-se de programas na realidade simulada (“agentes”) e de máquinas no mundo real (“sentinelas”) no processo. Um Oráculo que vive na Matrix profetizou o renascimento do Escolhido e o fim da guerra contra as máquinas, e é com base nessa profecia que o grupo liderado por Morfeu obsessivamente o procura dentre os não-libertos. Eles acreditam tê-lo encontrado no *hacker* Neo, mas o membro da tribulação Cypher avisou os agentes por trás de seus companheiros. Ainda assim, Morfeu e sua primeira subordinada Trinity conseguem libertá-lo e lhe mostrar o mundo real.

O choque de realidade é intenso para Neo, mas ele se mostra promissor, sobressaindo em testes e programas de treinamento de combate em realidades simuladas. Mas não tem sucesso no último teste (um salto de fé literal) e assim descobre que os riscos da operação contra as máquinas são maiores do que imaginava: morrer enquanto plugado na Matrix significa também morrer na vida real. Seria mesmo ele o Escolhido? Os tripulantes preparam uma visita de Neo ao Oráculo dentro da Matrix para tirar a prova, mas o traidor Cypher ao mesmo tempo arma com os agentes uma emboscada.

Após a visita, da qual Neo sai convencido de que não é o Escolhido e que Morfeu de alguma maneira vai morrer por sua causa, a emboscada se revela e os agentes cercam toda a tripulação antes que consigam escapar. Morfeu se deixa capturar pelos agentes para proteger

⁴³ As continuações *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions* e a coletânea *Animatrix* (todas de 2003), bem como outras fontes não-audiovisuais, explicam melhor e até corrigem o que é explicado neste parágrafo, mas aqui nos ateremos ao filme original.

Neo. Fora da Matrix, Cypher ataca os tripulantes desplugados e despluga forçosamente os remanescentes (matando-os no ato), mas miraculosamente ele é detido antes que consiga desplugar Neo.

Tendo também escapado da emboscada, Trinity discute com Neo e com o operador externo Tank o que se pode fazer com Morfeu, mas Tank lhe traz notícias desoladoras: Morfeu foi submetido a um soro da verdade e é pura questão de tempo que ele forneça aos agentes a senha para invadir o sistema de Zion e desativar todas as defesas. A única maneira de evitar o fim da humanidade liberta seria desplugar forçosamente Morfeu antes que isso acontecesse, matando-o. Neo não aceita que seu mentor se sacrifique por si, um “falso escolhido”, e traça um plano arriscado: surpreender os agentes na própria central deles, com uma quantidade exorbitante de armamentos, e libertar Morfeu.

Como planejado, Neo consegue salvar seu mentor com a ajuda de Trinity, e os tira da Matrix antes que os agentes os alcancem. Mas sua própria fuga é interrompida pelo agente Smith, superior da tropa que os persegue e pessoalmente obcecado pela captura do trio. Enquanto isso, sentinelas no mundo real estão prestes a chegar na nave dos heróis. Em vez de fugir, Neo enfrenta o agente e é o primeiro a vencer um deles em luta corporal, sinalizando que talvez seja mesmo o Escolhido. Mas agentes não podem ser vencidos permanentemente dessa forma, de modo que Neo ainda precisa escapar deles antes que as sentinelas cheguem. Ele quase alcança uma saída, mas Smith o alcança e o alveja à queima-roupa. Neo morre, mas Trinity lhe salva, o beijando e lhe contando a profecia de que aquele que ela amasse seria o Escolhido. Neo renasce e, desta vez, se mostra capaz de manipular completamente a realidade simulada da Matrix, vencendo permanentemente Smith e escapando de lá a tempo. No fim, Neo grava uma mensagem para as máquinas, prometendo mudanças naquele mundo.

Como qualquer um que assistiu *Matrix* sabe, a maneira pela qual estes eventos são concretamente apresentados no filme em si é consideravelmente diferente deste resumo cronológico. Aliás, se *Matrix* fosse mais linear provavelmente teríamos uma obra completamente diferente, posto que uma das características mais marcantes deste filme é estabelecer no segundo ato uma surpresa (*twist*) que divide uma narrativa de mistério, estabelecida no primeiro ato, de uma narrativa de suspense.

Isto é, diferentemente de *Gattaca*, cujo processo narrativo enfatiza o suspense (a não ser pelo curto preâmbulo antes do *flashback* expositivo), e de *2001: Uma Odisseia no Espaço* que, como veremos, prioriza a curiosidade, *Matrix* emprega uma abordagem dividida. A primeira metade deste filme enfatiza a curiosidade, mostrando ao espectador um mundo que inicialmente não faz sentido para depois explicar as suas regras, e a segunda é dominada pelo

suspense a respeito da traição de Cypher e do cumprimento ou não das profecias do Oráculo. Tal estratégia corre o risco de gerar a insatisfação do público: Roger Ebert, dentre outros críticos, considerou *Matrix* um filme desigual com premissas instigantes e um desfecho decepcionante.

Matrix não me entediou. Me interessou tanto, na verdade, que eu queria ser desafiado ainda mais. Eu queria que ele levasse sua matéria-prima a conclusões audaciosas, chegando não apenas a uma vitória, mas a uma revelação. Eu queria um final que fosse transformativo, como o de *Cidade das Sombras*, e não um que simplesmente nos tacasse uma sequência de ação incrível. Eu queria, em suma, um terceiro ato (1999).

Para entender a razão dessa arriscada guinada, é preciso ter em mente a estratégia de construção de mundo deste filme. No início de *Matrix*, bem como em filmes como *Os 12 Macacos* e *Cidade das Sombras* na sua totalidade, a costura narrativa no modo clássico permite uma estratégia curiosa de construir um mundo ficcional: em vez de ser (didática ou gradualmente) explicado, ele é tratado como um mistério a ser desvelado. Não se trata aqui de um mistério *dentro* de um universo futurista, como é o caso de *Minority Report: A Nova Lei* (Steven Spielberg, 2005), mas de apresentar enigmaticamente a própria natureza do mundo de ficção científica, oferecendo ao espectador pistas (verdadeiras e/ou falsas) para que ele tente montar um quebra-cabeça ficcional.

Como os filmes supracitados se tratam de *puzzles* perfeitos⁴⁴, em algum momento o espectador terá todas as informações necessárias para reconstruir aquele mundo. Como vimos no relato de Roger Ebert, em *Cidade das Sombras* isso se dará no final, como em um filme de mistério policial. Já em *Os 12 Macacos*, a confirmação da natureza daquele mundo é feita gradualmente. Mas *Matrix* explora uma alternativa curiosa: a exposição do mundo possível não é dada no início da história (como se faz tradicionalmente), nem gradualmente ou concentrada no final (o que normalmente é feito quando se propõe um mistério): como veremos no próximo tópico, *Matrix* concentra a exposição do seu mundo ficcional no *segundo* ato, logo após um primeiro ato fortemente enigmático.

Como visto no capítulo anterior, Kristin Thompson sugere dividir os atos narrativos de filmes do modo clássico a partir das mudanças nos objetivos dos personagens principais. Como outros já notaram (IBAVE, 2010; MOURA, 2014), *Matrix* se revela neste aspecto um filme de duas horas e dez minutos (sem contar com os créditos finais) até bastante tradicionalista, no que diz respeito a suas divisões internas: temos um primeiro ato de trinta e

⁴⁴ Como veremos na análise de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, há também *puzzles* imperfeitos, que propositadamente deixam peças faltando para que o público interprete suas lacunas.

cinco minutos, no qual Neo tenta descobrir “o que é a Matrix” enquanto escapa da perseguição de agentes misteriosos até tomar uma decisão sem volta; um segundo ato de vinte e cinco minutos no qual ele se descobre numa realidade inesperada e aprende as suas regras, bem como o papel para o qual ele é aparentemente predestinado; um terceiro ato de trinta e um minutos em que Neo vai ao encontro do seu destino e lida com uma traição inesperada; e um último ato de vinte e nove minutos no qual ele desafia o que lhe foi predestinado em nome da amizade e da gratidão a quem lhe mostrou a verdade. O que há de diferente em *Matrix* não é, portanto, a estrutura narrativa que ele segue, mas a mudança dos papéis do primeiro e do segundo atos.

Não obstante a dificuldade de equilibrar duas estratégias narrativas distintas (uma de mistério e outra de suspense) num mesmo longa-metragem, essa articulação funcionou extremamente bem para um propósito: o de fazer o espectador-modelo entender perfeitamente as minúcias e regras de funcionamento de um mundo ficcional consideravelmente complexo. *Matrix* o faz primeiramente atiçando gradualmente a nossa curiosidade a respeito de diversos acontecimentos “impossíveis” mostrados no início do filme, explicando em seguida como cada um deles faz sentido dentro daquele mundo, para então nos encorajar a “exercitar” nosso conhecimento daquele mundo quando Neo e os demais tripulantes da Nabucodonosor retornam à Matrix e tentamos prever o que acontecerá com eles.

O suspense da segunda parte, assim, se baseia diretamente nos resultados da curiosidade da primeira, de modo que não há verdadeiramente uma “guinada” de estratégias narrativas: a trama de *Matrix* traça uma estratégia em duas etapas em que a segunda se apoia e desenvolve a primeira. Apesar da sensação de desunidade narrativa (que tem suas razões), essa estratégia funciona muitíssimo bem para o propósito de produzir no espectador a sensação de conhecimento total das regras daquele mundo, pois os últimos atos servem de exercício para todo o conhecimento que aprendeu no segundo.

Trata-se de uma estratégia didática no sentido estrito da palavra, que primeiramente desperta a curiosidade sobre fenômenos estranhos e não-intuitivos, em segundo lugar revela as regras desconhecidas que os explicam perfeitamente, e por fim explora mais detalhes dos tais fenômenos para que possamos testar nossos conhecimentos recém-adquiridos. Nos subtópicos a seguir se explorará com mais detalhes as divisões da trama de *Matrix* e os detalhes de ambas as estratégias narrativas.

5.1. CONSTRUINDO MISTÉRIOS

O primeiro ato, a “Apresentação” (0:00:30-0:35:21), começa com um curto prelúdio *in media res* no qual se estabelece um conflito antes de qualquer exposição. A primeira conversa é entre desconhecidos que parecem ameaçar alguém de morte. Uma mulher jovem (Carrie-Anne Moss) é descoberta por policiais após essa ligação ser grampeada, reage e os mata com golpes e acrobacias fisicamente impossíveis. Ela depois foge de “homens de preto” capazes das mesmas façanhas exageradas que ela. Sua rota de fuga é, inexplicavelmente, através de uma cabine telefônica.

Este prelúdio é considerado pelo crítico Patrick H. Willems (2017) como uma espécie de “declaração-de-missão” do filme, resumindo numa pequena narrativa com início, meio e fim o tipo de experiência que a obra inteira proporciona. Embora não seja a opção mais comum, este tipo de abertura é uma opção prevista no modo clássico, como em *Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida* (Steven Spielberg, 1981), sendo uma alternativa mais popular em filmes de mistério, como em *Cidadão Kane* (Orson Welles, 1941), *M: O Vampiro de Dusseldorf* (Fritz Lang, 1931) e *Os Suspeitos* (Bryan Singer, 1995). Neste tipo de narrativa, a abertura *in media res* funciona como um quebra-cabeça que apresenta um mistério e pistas do que está por vir, nos deixando mais perguntas que respostas.

Na cena seguinte conhecemos presumivelmente a pessoa que estava sendo vigiada pela mulher ainda inominada do início do filme: um *hacker* de computadores intitulado Neo (Keanu Reeves), que deixou seu computador procurando por pistas de um certo Morfeu (Lawrence Fishburne) e é despertado por mensagens crípticas no monitor da própria máquina: “Acorde, Neo. A Matrix te achou. Siga o coelho branco”. Ele não entende o significado dessas mensagens, até que é visitado por seu cliente Choi, que veio comprar um software ilegal não-especificado. Choi convida Neo a ir numa festa com ele e seu par DuJour. Neo aceita o convite quando nota que ela tem um coelho branco tatuado. Na boate, Neo é abordado pela jovem que o vigiava: a *hacker* Trinity, que lhe diz que sua busca na verdade não é por uma pessoa, mas pela resposta de uma questão: “O que é a Matrix”? Trinity não lhe dá uma resposta, somente o alertando de que a Matrix está procurando por ele.

Ele acorda atrasado e recebe uma bronca de seu chefe na empresa Metacortex. Em seguida, Neo (ou como agora sabemos, Thomas Anderson) recebe um telefone celular num pacote e, imediatamente, um telefonema de Morfeu: os homens-de-preto chegaram na firma e estão atrás dele. Morfeu inexplicavelmente tem uma rota de fuga pronta através dos andaimes do prédio, mas Neo não consegue enfrentar seu medo de altura e é pego pelos agentes engratados, cujo chefe Smith (Hugo Weaving) o interroga e lhe oferece a escolha de lhes entregar Morfeu em troca do perdão de todos os crimes de informática que cometera. O

protagonista recusa e então coisas bizarras acontecem: sua boca se cola sozinha e os homens de preto introduzem um robô-inseto no seu umbigo.

Neo acorda sobressaltado e recebe mais um telefonema: “eles” subestimaram sua importância e Morfeu ainda quer se encontrar com ele. Um carro vem lhe buscar na rua, mas além de Trinity há outras pessoas. Switch, outra *hacker*, lhe aponta um revólver (“para nossa proteção”), o que o assusta e quase o faz desistir do encontro. Trinity consegue retirar o bizarro robô insetóide⁴⁵ e leva Neo para conhecer Morfeu num prédio tenebroso. Lá, Morfeu se apresenta e diz que é impossível responder “o que é a Matrix”, pois só é possível entendê-la a vendo por si só. Isso implica numa escolha, representada por duas pílulas: uma delas lhe dá a verdade (e nada além disso, adverte) e a outra lhe dá a volta para casa em segurança. Neo escolhe a primeira, e mais coisas estranhas acontecem: os *hackers* o plugam num maquinário médico improvisado, enquanto ele vê um espelho quebrado se consertando sozinho. Quando Neo toca no espelho, começa a ser envolvido por sua superfície metálica e tem uma parada cardíaca.

Neo acorda nu e sem pelos num mundo bizarro, no qual ele se descobre plugado por vários cabos em um casulo espetado numa torre escura cheia de outros casulos como o dele, porém com ocupantes desacordados. Não há menor explicação do que aconteceu. Uma máquina que parece um polvo voador desplugam os seus cabos e “dá descarga” no seu casulo. Antes que se afogue, uma garra metálica o içam para uma nave voadora. Morfeu, sem óculos escuros nem roupa de couro, lhe diz: “bem-vindo ao mundo real”. Assim termina o primeiro ato, que opera como uma narrativa autocontida de mistério que termina com uma surpresa chocante. A “Apresentação” nos apresenta dúvidas e incongruências no lugar de qualquer informação sólida sobre o mundo possível de *Matrix*.

Por que há uma parcimônia de informações na primeira parte de *Matrix*? Porque no primeiro ato de *Matrix*, o seu mundo ficcional não é algo a ser explicado ao espectador, mas projetado como um enigma para induzir a sua curiosidade. O que é bem propício para apresentar um mundo ficcional complexo (e cheio de regras) para um público que ainda não tem razão nenhuma para se interessar por isso: como fazer o público mais amplo possível enfrentar quase 30 minutos de exposição a respeito de um mundo de ficção científica tão exótico? Diferente de *Gattaca*, um curto preâmbulo provavelmente não seria o bastante para instigar tal curiosidade. Por isso, *Matrix* dedica todo o seu primeiro ato a um enigma cada vez mais insólito.

⁴⁵ Em inglês o uso de um inseto-espião tem um pouco mais de sentido: a expressão “you’re bugged”, dita pelas personagens, significa “você foi grampeado”. “Bug” significa inseto nesse idioma.

Este caráter enigmático de Matrix já era enfatizado desde sua divulgação via trailers e anúncios televisivos⁴⁶ que não contavam quase nada da sua fábula, sendo compostos por efeitos especiais inusitados, façanhas físicas irreais (saltos impossíveis, Keanu Reeves desviando-se de balas) e por uma montagem que juntava diálogos diferentes para sugerir um enredo conspiratório:

- A matriz é o mundo que puseram em sua frente para que não veja a realidade.
- Que realidade?
- Estão atrás de você, Neo...

Nestes vídeos também foram usadas frases de efeito para reforçar a curiosidade: o narrador em voz *over* repete “Esqueça tudo o que você sabe... esqueça tudo o que você vê”. E praticamente todos eles terminavam com a voz de Lawrence Fishburne enunciando “infelizmente, ninguém pode dizer o que é a matriz. Você tem de ver por si mesmo”, ao que se seguia o slogan “O que é a Matrix?” e o endereço do site “whatisthematrix.com”, que se preocupava mais em instigar essa dúvida que em respondê-la. Matrix foi claramente vendido como um filme-evento cujo chamariz era ter um enigma a ser resolvido. A curiosidade, do ponto de vista do espectador, precede o próprio texto fílmico.

O primeiro ato de Matrix estabelece, assim, uma poética do mistério. Podemos caracterizá-la como um programa cognitivo dedicado a produzir curiosidade crescente – isto é fazer o espectador propor e reavaliar constantemente hipóteses sobre aquilo que já ocorreu, o que se instiga pela falta de informação sobre o passado da história. No caso deste filme, o objeto da curiosidade não é simplesmente um conjunto de lacunas, como nas histórias de detetive (“Quem é o assassino? Como e por qual razão cometeu o crime?”), mas também uma série de incongruências no seu mundo possível: seu cenário, à primeira vista, é o “mundo tal qual o conhecemos”, mas testemunhamos uma série de acontecimentos implausíveis antes que a narrativa nos forneça regras que as justifiquem. O que está por trás disso tudo?

Este tipo de construção narrativa tem a propriedade de pôr seu espectador numa postura insegura, na qual se desafia a noção de “realidade” ficcional daquilo que foi assistido, seja isso feito *a priori*, apontando as incongruências para que o público as note antes de uma explicação, ou *a posteriori*, levando-o a ter assunções seguras sobre o que está se passando para que depois elas sejam removidas debaixo dos seus pés. No primeiro caso temos filmes como *Alucinações do Passado* (Adrian Lyne, 1990), *Os Suspeitos* (Bryan Singer, 1995), *Preso na Escuridão* (Alejandro Amenábar, 1997), *Uma Mente Brilhante* (Ron Howard, 2001) e

⁴⁶ O site oficial foi retirado do ar pela Warner Bros., mas o trailer original está disponível em <https://youtu.be/2KnZac176Hs> e os anúncios televisivos, (sem legendas), em <https://youtu.be/hWbgGEAiPxA>.

Adaptação (Spike Jonze, 2002), além de *Matrix*. No segundo, temos *O Gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920), *Cidade das Sombras* (Alex Proyas, 1998), *O Sexto Sentido* (M. Night Shyamalan, 1999), *Clube da Luta* (David Fincher, 1999), *Os Outros* (Alejandro Amenábar, 2001), *Identidade* (James Mangold, 2003) e *O Grande Truque* (Christopher Nolan, 2006).

A ausência de exemplos de filmes de arte nessa lista não se trata de um esquecimento: este tipo de narrativa audiovisual, denominado “*mind-game film*” por Thomas Elsaesser, se apropria das incertezas do cinema moderno, mas restaura a normalidade clássica ao fim com uma explicação para todas as suas incongruências. Os “jogos mentais” destes filmes, portanto, se caracterizam pela quebra e restauração do pacto ficcional: os *mind-game films* são “filmes em que se brinca com o público, posto que certas informações cruciais são sonegadas ou apresentadas ambigualmente” (ELSAESSER, 2009, p. 14), mas que apresentam uma explicação categórica antes do seu encerramento.

Por que razão um filme proporia esse jogo ficcional? Podemos listar três prazeres que este tipo de narrativa proporciona, começando pelo prazer de termos nossas próprias assunções inesperadamente derrubadas, nos forçando a repensá-las:

[...] uma característica comum predominante dos filmes de jogo mental é o prazer em desorientar ou enganar espectadores (além de informações cuidadosamente escondidas ou completamente retidos, há os frequentes *plot twists* e finais bombásticos). Outra característica é que os espectadores em geral não se incomodam em ser alvos desse jogo: eles, ao contrário, aceitam o desafio (ELSAESSER, 2009, p. 15, tradução nossa).

Além, é claro, do prazer de assistir ao mesmo filme mais de uma vez e descobrir pistas e elementos até então negligenciados: neste tipo de obra, diversos elementos e diálogos só fazem sentido completamente ao serem revisitados. Por exemplo, os produtores de *Matrix* admitem que ele é deliberadamente feito para isso⁴⁷, de modo a estabelecer uma comunidade dedicada de fãs. Não à toa, os filmes *mind-game* se consolidam em Hollywood nos anos 1990, época em que a distribuição doméstica se consolida com o sucessor das fitas VHS:

[Os filmes de jogo mental] oferecem as condições materiais para múltiplas entradas, bem como múltiplas plataformas. Para dar apenas um exemplo: um filme não apenas gravável, armazenável e reproduzível em DVD, mas, em certo sentido, especificamente “habilitado para DVD”, teria de ser um filme que exigisse ou recompensasse por ser assistido várias vezes; que retribuísse ao espectador atencioso com pistas especiais ou ocultas; que fosse construído como uma espiral ou *loop*; que se beneficiasse de preâmbulos (bônus) ou de informações paratextuais; que pudesse sustentar ou mesmo florescer numa leitura a-cronológica (ELSAESSER, 2009, p. 38, tradução nossa).

⁴⁷ Depoimento disponível no extra *Matrix: Os Segredos da Produção*, (ORECK, 2001, 1:53:53-1:55:06).

Além, é claro, do prazer aristotélico do reconhecimento ou revelação (*anagnorisis*) de algo que não sabíamos, saindo da ignorância para o conhecimento (ARISTÓTELES, 2003, 1452a). Este prazer é enfatizado na própria estrutura narrativa do cinema clássico: os desfechos clássicos tendem a produzir conhecimento claro e completo, movendo-se na direção de uma crescente consciência da “verdade absoluta” até um fechamento absoluto e revelador (BORDWELL, 1985, p. 158–159).

Toda narrativa clássica que se preze tem algum tipo de revelação, mas a revelação-surpresa (*twist*) das narrativas de jogos mentais é um pouco diferente, nos levando a assunções enganosas e direcionando as nossas hipóteses e inferências numa direção enquanto prepara, tal qual o truque de um prestidigitador, uma surpresa para a qual estávamos completamente desatentos. Isso é possível porque o cinema clássico traz consigo uma assunção de “transparência” discursiva, como visto na Seção 3, da qual se aproveitam essas narrativas:

Uma das marcas características dos filmes narrativos clássicos é que sua narração audiovisual é, em certo sentido, transparente. *Grosso modo*, isso significa que (1) entende-se que a maioria dos planos nesses filmes fornece ao público visões “objetivas” ou acessíveis intersubjetivamente dos personagens ficcionais, ações e situações retratadas no filme; e que (2) há, em planos ou sequências que não devam ser interpretados como objetivos, uma demarcação razoavelmente clara do fato de que eles são, em uma dentre várias possíveis maneiras, “subjetivos” (WILSON, 2006, p. 81, tradução nossa).

Os filmes de jogos mentais (ou, como também ficaram conhecidos, *twist films*) subvertem essa assunção:

Me chamou a atenção o fato de que há uma série de filmes recentes e comerciais bastante recentes – filmes que apresentam uma narrativa elaborada, detalhada e mais ou menos coerente – que apresentam violações surpreendentes e sistemáticas da transparência narrativa. A narração nos filmes que tenho em mente é significativamente não confiável de maneiras específicas, e sua falta de confiabilidade depende precisamente da expectativa frustrada do público de que a norma de transparência narrativa estará em vigor. Esses filmes passaram a ser conhecidos como “*twist films*”, onde a *twist* [torção] em questão é predominantemente epistemológica (WILSON, 2006, p. 81, tradução nossa).

O cinema clássico costuma fazer uso principalmente de planos “objetivos” (impessoais) ou de planos subjetivos claramente demarcados (plano ponto-de-vista, sequências de sonhos, devaneios e *flashbacks*), mas o filme *twist* ou de jogos mentais faz uso sistemático daquilo que Wilson chama de “planos subjetivamente infligidos não-demarcados”, isto é, planos que representam estados mentais subjetivos e não são sinalizados nesse sentido. O uso esporádico desse tipo de plano é comum no cinema clássico, mas este tipo específico de filme posterga sistematicamente a demarcação a subjetividade desses planos em vez de revelar o logro imediatamente: Wilson afirma que “filmes *twist* epistemológicos são definidos pelo fato

de que aspectos globais da estrutura epistemológica da sua narração são esclarecidos, de maneira surpreendente, apenas no desfecho do filme” (WILSON, 2006, p. 89). Contudo, como demonstram filmes apontados pelo próprio autor – *O Show de Truman* (Peter Weir, 1998), *Quero ser John Malkovich* (Spize Jonze, 1999), *Uma Mente Brilhante* (Ron Howard, 2001), *A Vila* (M. Night Shyamalan, 2004) e o próprio filme *Matrix* –, não é necessário que a revelação seja somente no *final* do filme; basta *postergá-la por tempo suficiente* para que ela se mostre uma surpresa e force o espectador a reconstruir completamente as suas assunções iniciais.

O *twist* epistemológico que *Matrix* constrói por esse mecanismo narrativo consiste naquilo que Tzvetan Todorov (TODOROV, 1969a, 2003) chama de “fantástico”: uma incerteza metafísica caracterizada pela hesitação experimentada por alguém diante de acontecimentos sobrenaturais cuja existência até então não reconhecia. O sobrenatural que define o fantástico e o maravilhoso está relacionado à transgressão de leis naturais segundo as nossas expectativas vindas do mundo real, desafiando-as por meio de acontecimentos inexplicáveis. É importante ressaltar que a hesitação que caracteriza o fantástico aflige o leitor, não necessariamente os personagens da história: a primeira é propriedade necessária do fantástico; a segunda, acidental.

A hesitação que caracteriza tal gênero nem sempre é mantida no desfecho das suas narrativas: assim sendo, a resolução dessa incerteza o transforma num gênero vizinho⁴⁸: no gênero “estranho”, caracterizado pela decisão pelas leis do mundo real (os acontecimentos anormais seriam delírios ou fabricações), ou no gênero “maravilhoso”, no qual se demonstra que o sobrenatural de fato faz parte daquele universo.

Todorov estabelece a seguinte gradação entre gêneros vizinhos:

1. O estranho puro, caracterizado pela quebra de tabus e outros acontecimentos difíceis de aceitar, mas possíveis pelas leis de existência;
2. O fantástico-estranho, no qual acontecimentos aparentemente sobrenaturais ou inexplicáveis se mostram falsos. Ou seja, nada aconteceu na verdade (drogas, sonhos, loucura) ou aconteceram coisas normais que pareciam fora do normal (coincidências incríveis, ilusões ou fraudes);
3. O fantástico puro, em que a hesitação se prolonga para além do desfecho da narrativa;
4. O fantástico-maravilhoso, no qual aquilo a princípio inexplicável se mostra real e coerente com as regras daquele mundo;

⁴⁸ Além do estranho e do maravilhoso, o alegórico e o poético (metafórico e não-representacional) são apontados por Todorov como gêneros vizinhos do fantástico, mas eles não vêm ao caso neste estudo.

5. E o maravilhoso puro, em que acontecimentos sobrenaturais ou discordantes da nossa compreensão do mundo real se mostram desde o início parte integrante do mundo ficcional.

As justificativas do maravilhoso para os acontecimentos insólitos podem ser de vários tipos, sendo que Todorov aponta o hiperbólico, o exótico, o instrumental e o científico. Este último caracteriza a ficção científica: “O sobrenatural é explicado de uma maneira racional, mas a partir de leis que a ciência contemporânea não conhece” (TODOROV, 2003, p. 63). Ressalvamos, entretanto, que a ficção científica nem sempre se encaixa no maravilhoso puro, podendo aderir à estratégia do fantástico-maravilhoso – como é o caso de *Matrix* e do anime *Paprika* (Satoshi Kon, 2006) – ou mesmo do fantástico puro, como no romance *Os Três Estigmas de Palmer Eldritch* (Philip K. Dick, 1965) e no filme *O Vingador do Futuro* (Paul Verhoeven, 1990).

Uma objeção que Todorov antecipa é a de que seria desnecessário estipular gêneros como o fantástico-maravilhoso ou o fantástico-estranho, pois no fim das contas tais narrativas não seriam fantásticas, mas estranhas ou maravilhosas, só “parecendo” fantásticas por um período de tempo. Ele replica que tal distinção é importante porque o processo de leitura não é onisciente, mas temporalizada⁴⁹ a experiência do fantástico existe em boa parte da leitura dos romances que ao fim decidem-se por soluções estranhas ou maravilhosas, sendo parte importante dela.

Vejamos como tal “leitura temporalizada” é construída no filme *Matrix*. No primeiro ato é apresentado um conjunto de elementos insólitos que só posteriormente serão explicados a partir das regras daquele mundo ficcional: os desafios às leis da física perpetrados pela garota de roupa e de couro e pelo suposto agente do FBI que a persegue, bem como o inexplicável desaparecimento dela numa cabine telefônica; a onisciência e o *timing* perfeito de Morfeu no telefonema que faz a Neo no escritório da Metacortex; a cena do interrogatório em que a boca do protagonista desaparece e ele é “grampeado” por uma máquina insetoide; a cena do espelho que se conserta sozinho; e, de modo mais chocante, o despertar de Neo num bizarro casulo com plugues em todas as partes do corpo.

Tudo isso faz completo sentido pelas regras daquele mundo. Mas, como sabemos, a exposição delas é postergada para o segundo ato. Adia-se, assim, o estabelecimento das próprias regras do mundo ficcional, o que difere *Matrix* (bem como outras narrativas fantástico-

⁴⁹ Como também argumentam Sternberg, Eco, Iser e Bordwell, como vimos na Seção 3.

maravilhosas) do maravilhoso puro que caracteriza a maioria dos filmes de ficção científica, cuja exposição é costumeiramente preliminar e concentrada.

Em *Matrix*, portanto, as violações das regras do mundo real aparecem bem antes das regras do maravilhoso, dando pistas ambíguas sobre sua realidade ou irrealidade. Isso resulta em lacunas temporárias (serão resolvidas no segundo ato), ostentadas, reiteradas e focadas: essas coisas estão acontecendo de verdade, ou nosso protagonista está sonhando?

Essa ambivalência é construída em três sequências em que Neo aparece despertando. A primeira imagem dele no filme o mostra dormindo em frente ao computador, que automaticamente busca notícias sobre um tal de “Morfeu”, até que ele é acordado por uma mensagem misteriosa na própria máquina. Neo é distraído por gente batendo em sua porta e, num contraplano, não há mais mensagem alguma. Estaria delirando por falta de sono? Neo atende à porta e, quando o cliente Choi lhe pergunta sobre sua palidez, ele lhe responde:

[Neo]: O meu computador... (pausa) Você já se sentiu como se não soubesse se está acordado, ou se está sonhando?

[Choi]: O tempo todo. Chama-se mescalina.

A segunda sequência se trata da transição entre a cena da festa em que Neo conhece Trinity e eles conversam sobre a Matrix e a cena seguinte. A primeira termina abruptamente com o barulho de um despertador subindo em sincronia com a música diegética *Mindfields* (The Prodigy), estabelecendo uma ponte sonora entre a cena anterior e a seguinte, na qual o protagonista acorda abruptamente com o alarme. A mesma coisa acontece no fim da sequência do interrogatório horrível, que termina com um corte abrupto de Neo acordando assustado e pondo a mão na sua barriga (*raccord* de gesto). Essas duas passagens estabelecem elipses que podem ser preenchidas pelo espectador com uma hipótese dentre alternativas: ou tais acontecimentos não passaram de sonhos bizarros de Neo, ou realmente ocorreram e ele desacordou de alguma maneira depois. A hipótese do sonho é reforçada por dois diálogos entre ele e Morfeu (além do supracitado com Choi):

[Morfeu] Eu imagino que você esteja se sentindo um pouco como a Alice.
Entrando pela toca do coelho.

[Neo] Você tem razão.

[Morfeu] Eu vejo nos seus olhos. Você tem o olhar de um homem que aceita o que vê porque está esperando acordar. Ironicamente, não deixa de ser verdade.

[Morfeu] Você já teve um sonho, Neo, que parecia ser verdadeiro? E se você não conseguisse acordar desse sonho? Como você saberia a diferença entre o mundo dos sonhos e o mundo real?

[Neo] Não pode ser.

[Morfeu] Ser o que? Ser real?

Normalmente o paralelismo é usado para dar mais clareza à narrativa, mas este aqui é um caso do emprego dele para se fazer o contrário, criando uma narração supressiva. Por que o espectador de *Matrix* não se sente enganado por tal artifício? Primeiramente, porque, como mencionamos acima, as normas da narrativa clássica preveem exceções ocasionais à regra de demarcar claramente acontecimentos objetivos de percepções subjetivas, as quais podem ser reveladas a posteriori como delírio, lembrança ou sonho.

Em segundo lugar, porque *Matrix* escolhe uma curiosa terceira via para o dilema do fantástico: aquilo tudo “aconteceu”, mas dentro de um mundo simulado que funciona como uma espécie de sonho coletivo e no qual as leis do mundo real não são tão rígidas quanto imaginamos. O “mundo real” do futuro distópico tem algumas diferenças (naves voadoras, plugues de simulação da realidade, máquinas inteligentes) em relação ao nosso mundo, mas as leis da física supostamente são as mesmas⁵⁰. A interpretação de que Neo estava sonhando, portanto, não é puro logro, mas uma verdade metafórica que posteriormente será aproveitada para fins de exposição das regras maravilhosas daquele mundo ficcional. Parte da força que tem a reviravolta posterior se dá porque essas lacunas produzem um falso dilema, no qual nenhuma das alternativas é estritamente verdadeira.

5.1.1. NÃO-LINEARIDADE

Mas é preciso lembrar também que, na narração, a ordem dos fatores altera o produto: a sensação de mistério que produz a hesitação do fantástico e a curiosidade do espectador depende fundamentalmente da ordenação pela qual os acontecimentos são apresentados pela narrativa. Sternberg ressalta que, posto que toda arte narrativa é temporal e sequencial, é impossível não retardar alguma coisa – afinal, é impossível apresentar a totalidade narrativa simultaneamente. Contudo, essa característica é também deliberadamente manipulada pelos escritores para gerenciar as expectativas do leitor.

Só que enquanto que a produção do suspense poderia ser feita com uma narrativa em ordem linear, a produção da curiosidade necessariamente envolve deformação/manipulação da “ordem natural” da trama. Isso ocorre por conta da lei da primeira impressão (o efeito-primazia): em situações de contradição, as informações preliminares subordinam as obtidas posteriormente, de modo que o bloco inicial estabelece o quadro referencial e o bloco final meramente qualificará tal concepção pré-estabelecida. Isso tem consequências jurídicas,

⁵⁰ No fim de *Matrix Reloaded* essa regra é enfraquecida, quando Neo consegue usar seus poderes para desativar as máquinas *fora* da Matrix, mas aqui nos concentraremos no primeiro filme.

propagandísticas e, mais importante, artísticas – na literatura, na dramaturgia e no cinema (STERNBERG, 1978, p. 65, 93–94, 161–162), como precisam aprender quaisquer roteiristas e montadores.

Esse fator explica o porquê do primeiro ato de *Matrix* incorporar uma estratégia mais comum em filmes de mistério policial, postergando a exposição concentrada e apresentando inicialmente informações expositivas muito rarefeitas, ambíguas e incompletas. A narrativa de mistério, aliás, demonstra perfeitamente como é possível reconfigurar a ordem dos acontecimentos sem desobedecer aos princípios do modo narrativo clássico.

Tal gênero articula duas histórias: a história de um crime, que não será mostrada diretamente, mas especulada e enfim revelada pelo personagem investigador, e a história da própria investigação no presente narrativo, a qual pode ser relativamente tranquila, ou na qual o próprio detetive pode correr perigo enquanto escava a verdade (TODOROV, 1969b, p. 96–97, 102–104). É na segunda história que se começa a distribuir a exposição, com todos os seus reveses, pistas falsas, incompletudes, contradições, ambiguidades e incertezas. O leitor é obrigado a continuamente reavaliar a fábula que cria mentalmente, no desenrolar da investigação, se pondo no papel do próprio detetive (STERNBERG, 1978, p. 181).

Em *Matrix*, em vez de um crime, a “primeira história” é a história secreta daquele mundo ficcional, mas o princípio é o mesmo. Temos uma desorientação narrativa que enfraquece nossas assunções e inferências, provocado por informações narrativas ambíguas ou conflitantes, ou simplesmente pela carência de informações. Muitos acontecimentos não fazem sentido, por falta de explicações; prepara-se um mistério para o espectador, com direito a pistas falsas, explicações vagas metafóricas, sons e músicas inquietantes e um protagonista com as mesmas dúvidas que nós.

O objeto do mistério é a lacuna declarada “O que é a Matrix?”. Não haveria mistério algum se a resposta fosse dada de imediato, de modo que é preciso postergar a sua resolução para o próximo ato. Isso é feito por meio de subtramas (como a sequência da perseguição de Neo pelos agentes na empresa Metacortex) e, particularmente, pelo uso reiterativo de diálogos que respondem a essa pergunta de modo enigmático e/ou metafórico, evitando uma resposta direta e cabal. Sempre que Neo pergunta a alguém qual a resposta a esse enigma, ele recebe respostas evasivas ou metafóricas:

[Trinity] É a pergunta que nos impulsiona, Neo. Foi a pergunta que te trouxe aqui. Você conhece a pergunta, assim como eu.

[Neo] O que é a Matrix?

[Trinity] A resposta está aí, Neo. Ela está à sua procura. E ela te encontrará... se você desejar.

[Morfeu] Vou te dizer por que está aqui. Você sabe de algo. Não consegue explicar o quê. Mas você sente. Você sentiu a vida inteira: há algo errado com o mundo. Você não sabe o que, mas há. Como um zunido na sua cabeça, te enlouquecendo. Foi esse sentimento que te trouxe até mim. Você sabe do que estou falando?

[Neo] Da Matrix?

[Morfeu] Você deseja saber o que ela é?

(Neo balança a cabeça afirmativamente)

[Morfeu] A Matrix está em todo lugar. À nossa volta. Mesmo agora, nesta sala. Você pode vê-la quando olha pela janela, ou quando liga sua televisão. Você a sente quando vai para o trabalho, quando vai à igreja, quando paga os seus impostos. É o mundo que foi colocado diante dos seus olhos para que você não visse a verdade.

[Neo] Que verdade?

[Morfeu] Que você é um escravo. Como todo mundo, você nasceu num cativeiro, nasceu numa prisão que não consegue sentir ou tocar. Uma prisão para sua mente. Infelizmente, é impossível dizer o que é a Matrix. Você tem de ver por si mesmo. Esta é a sua última chance. Depois não há como voltar. Se você tomar a pílula azul, a história acaba, e você acordará na sua cama acreditando no que quiser acreditar. Se tomar a pílula vermelha, ficará no País das Maravilhas e eu te mostrarei até onde vai a toca do coelho.

O segundo diálogo, para quem já assistiu ao filme, parece um grande *spoiler*, mas sem o contexto do segundo ato, parece pura conversa de teóricos da conspiração. Além das metáforas, não se oferecem muitas pistas para ajudar o espectador a formular boas hipóteses. O próprio nome “matriz” (a tradução literal de “matrix”) é propositadamente polissêmico. Pode significar desde a ideia de maternidade ou de fonte, mas fãs de ficção científica conhecem essa expressão do romance *Neuromancer* (William Gibson, 1984), em que ela designa uma internet acessada por realidade virtual⁵¹.

O caráter misterioso do primeiro ato se reflete também nas características gerais da narração neste momento. Ela tem, primeiramente, baixa cognoscibilidade, oferecendo com parcimônia informações sobre os personagens, seus objetivos e estados de espírito. Isso significa que ela é *restrita* (isto é, tem baixo alcance), seguindo de perto um personagem que nada sabe sobre a questão que nos deixa curiosos. O protagonista ingênuo é uma constante em narrativas de ficção científica, horror e fantasia, pois serve de personagem-orelha para que outros nos expliquem as regras do mundo ficcional, mas neste ato ninguém lhe explica direito as regras em questão, o que nos deixa tão perdidos quanto ele mesmo.

Já o segundo aspecto da cognoscibilidade de *Matrix* é incerto: como não sabemos quais cenas aconteceram e quais (se alguma) foi puro sonho, não dá para ter certeza sobre a subjetividade ou objetividade das cenas que estamos assistindo. Isso porque, como vimos com George Wilson, este tipo de filme *twist* apresenta uma falsa narração objetiva, na qual não

⁵¹ Curiosamente, quando o filme enfim explicará o que é a Matrix, validará todas esses significados. Os seres humanos são cultivados na matriz, logo, ela pode ser entendida como sua “mãe” (a aparência das suas cápsulas pode lembrar um útero, sendo até mesmo revestidas por um material que parece uma placenta). E a ideia Gibsoniana de matriz, como simulação da realidade, é evidentemente apropriada neste filme.

sabemos que algo só é real subjetivamente (neste caso, o mundo simulado da Matrix e tudo o que acontece lá dentro). Mesmo a cena do espelho, já perto do fim deste ato, dá uma impressão forte de “sonho”, reforçada pelo diálogo de Neo com Morfeu:

[Morfeu] Você já teve um sonho, Neo, que você tinha certeza de que era real?
 (Neo toca no espelho, que se comporta como um líquido pegajoso).
 [Neo] Não pode ser.
 [Morfeu] Ser o que? Ser real?
 (O espelho começa a envolver o braço de Neo).
 [Morfeu] E se você não conseguisse acordar daquele sonho, Neo? Como saberia a diferença entre o mundo dos sonhos e o mundo real?

Além de restrita, a narração do primeiro ato é fortemente *supressiva*. Isto é, ela tem baixíssima comunicatividade, ostentando ao espectador que há lacunas e atrasos de informações que lhe são deliberadamente sonegados. Por exemplo, a natureza, a personalidade e os objetivos dos personagens com quem Neo interage são extremamente enigmáticos, mesmo em cenas nas quais a narração não está presa à percepção do protagonista, protelando indicações sobre o que querem Trinity, Morfeu e os Agentes: todos parecem perigosos, embora Neo se identifique com os dois primeiros.

Assim, no primeiro diálogo do Agente Smith, com o chefe dos policiais, ele sugere que se preocupa com a segurança deles (“as ordens eram para a sua proteção”). Trinity, por outro lado, os mata a sangue frio sem que a narração nos explique o motivo. Assim que Neo decide entrar no carro para encontrar Morfeu, a personagem Switch lhe aponta uma arma. O próprio Morfeu é caracterizado como o clichê de um cientista louco, careca, sorridente, com voz tenebrosa, com óculos-escuros redondos – cujos reflexos escondem completamente o seu olhar – e direito a prédio decrepito e trovões. Além disso, o diálogo inicial em voz *over*, e que imediatamente associamos a Trinity na sua primeira cena, dá a entender que ela e o seu interlocutor são assassinos:

[Trinity] Está tudo pronto?
 [Cypher] Você não tinha que me substituir.
 [Trinity] Eu sei, mas eu quero fazer um turno.
 [Cypher] Você gosta dele, não? Gosta de observá-lo.
 [Trinity] Não seja ridículo.
 [Cypher] Nós vamos matá-lo. Entendeu?
 [Trinity] Morfeu acha que ele é o Escolhido.
 [Cypher] Você também?
 [Trinity] Não importa o que eu acho.
 [Cypher] Você não acha, não é?
 [Trinity] Você ouviu isso?
 [Cypher] Ouviu o que?
 [Trinity] Esta linha é segura mesmo?
 [Cypher] Sim, claro que é.
 [Trinity] Vou desligar.

Uma segunda visualização deixa claro que Cypher e Trinity se referem (“nós vamos matá-lo”) aos riscos de se tirar um adulto da Matrix, mas, de início tal diálogo parece significar que ambos almejam o seu assassinato.

Gradualmente alguns objetivos destes personagens são delineados, porém com parcimônia. Neo deseja conhecer Morfeu e resolver o enigma do que é a Matrix. Já Morfeu, Trinity e os outros rebeldes têm o propósito de encontrá-lo, pois o consideram muito importante—mas ainda não se explica o porquê, nem o que as ações envolvidas (pílula vermelha, máquina improvisada, espelho quebrado) significam de fato.

A narração de *Matrix* ainda é restrita num aspecto mais curioso: a ambiguidade quanto ao tema e gênero do filme, equivocando a respeito de quais esquemas de gêneros o espectador deveria usar para compreender a narrativa. Diversas indicações falsas são distribuídas no primeiro ato a tal respeito, como a caracterização dos Agentes da *Matrix* como agentes do serviço secreto americano, com óculos escuros e ternos. Os membros do trio principal são *hackers* conhecidos, de modo que imaginamos que invadiram o sistema do governo e descobriram alguma conspiração no estilo “Área 51”. Alusões à série *Arquivos X*, como a frase “a resposta está lá fora”⁵², dita por Trinity, ajudam a insinuar uma história de espionagem ou conspiração. Mas nenhuma dessas pistas antecipa ao espectador o *twist* que vem no segundo ato.

A impressão do espectador de mistério que não consegue explicar claramente é reforçada pela profusão de referências e alusões presentes neste filme. Isto é, *Matrix* é uma narrativa saturada de informações, cuja hierarquia não é dada de início. Como saber quais delas é necessário dominar para realmente dominar a história contada?

Os depoimentos dos realizadores no documentário *The Matrix Revisited* (ORECK, 2001) não escondem essa característica: “Todas as ideias que já tivemos na vida estão neste filme”, afirma Lana Wachowski (6:25); Keanu Reeves diz que para que compreendesse a história da qual faria parte, lhe exigiram que lesse Baudrillard (*Simulacros e Simulação*), Kevin Kelly (*Out of Control*) e um manual de psicologia evolutiva (7:25). No website do filme, a dupla criadora não esconde o orgulho da teia de ideias que costuraram, num diálogo on-line com fãs:

[Calla] Quantas mensagens escondidas há no filme?

[Wachowski] Mais do que você jamais saberá.

[Zeus] Como vocês escolheram os nomes dos personagens?

⁵² Aludindo ao bordão “A verdade está lá fora”, do protagonista Fox Mulder.

[Wachowski] Todos têm significados múltiplos⁵³.

Tudo neste filme parece sub-repticiamente uma referência a outra coisa: temos as crianças iluminadas de *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988) na cena do Oráculo, bem como a frase “Conhece a ti mesmo” do Oráculo Delfico e uma alusão ao poder de entortar talheres de Uri Geller e Thomas Green Morton; a aparição do livro *Simulacros e Simulação* (BAUDRILLARD, 1991) e o uso da expressão “deserto do real”, de Jean Baudrillard; referências a *Alice no País das Maravilhas* (Lewis Carroll, 1865) e *Alice Através do Espelho* (Lewis Carroll, 1871) nas falas “Siga o coelho branco” e “Você deve estar se sentindo como Alice...”, além da cena do espelho quebrado; a alusão “Aperte o cinto, Dorothy, pois o Kansas vai sumir do mapa” a *O Mágico de Oz* (George M. Hill, 1900); aspectos do romance *Neuromancer* (William Gibson, 1984) como a própria Matrix como simulação da realidade, bem como a cidade de Zion (Sião); a inspiração do código verde da Matrix no anime *O Fantasma do Futuro* (Mamoru Oshii, 1995); citações como “Vocês são a doença [...], nós somos a cura”, ao filme *Stallone Cobra* (George P. Cosmatos, 1986) e “A resposta está lá fora”, à série *Arquivos X* (Fox, 1993-2002); bem como alusões a Sergio Leone e a Bruce Lee (na cena do duelo), à mitologia grega (Morfeu, o deus dos sonhos) e à Bíblia (Trinity/Trindade, Sião, Nabucodonosor...).

Ressalvamos que tal caráter saturado de alusões não tem somente a função de deixar o espectador de primeira viagem inseguro sobre o que esperar do filme, mas também o convida a retornar ao filme e investigar cada uma delas. Como outros filmes de jogo mental, Matrix é construído como filme “de culto” proposital, feito para ser visto e revisto diversas vezes em *home vídeo*, rendendo assim caixas de DVD repletas de documentários de *making-of* e, posteriormente, de entrevistas com filósofos e escritores de ficção científicas sobre os temas do filme (na caixa *The Ultimate Matrix Collection*): os DVDs deste filme venderam tanto que Matrix foi o primeiro filme a bater a marca de 3 milhões de vendas nesse formato⁵⁴.

É preciso lembrar, por fim, que esta estratégia cognitiva que domina o primeiro ato se correlaciona com uma estratégia emocional: o início de Matrix não é somente misterioso, mas também inquietante e, em alguns momentos, assustador.

A mise-en-scène tem papel importante nisso: os cenários do primeiro ato contêm um casarão decrepito, um clube noturno em forma de masmorra medieval e uma sala de

⁵³ Diálogos travados no webchat do site oficial do filme. Disponível em https://web.archive.org/web/20070306111609/whatisthematrix.warnerbros.com/cmp/larryandychat_index.html

⁵⁴ *Press release* disponível em https://web.archive.org/web/20080906130945/http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/rl_press_August_01_00.html

interrogatório que parece um hospício, sem contar com a bizarra torre de casulos na cena final deste ato. Além disso, temos um espelho que engole o protagonista e máquinas assustadoras dentro e fora da Matrix. Tudo parece ameaçador neste momento.

A iluminação reforça esse tom emocional, pois no primeiro ato predomina a luz *low-key* dura e com baixa ou nenhuma luz de preenchimento, a qual cria sombras longas e distorcidas. Trinity é mostrada na primeira cena com uma fonte de luz de baixo para cima, distorcendo sua expressão facial. Este estilo de iluminação normalmente está associada a filmes de horror ou ao cinema *noir* com moralidade ambígua (WILLEMS, 2017).

A influência mais forte dos recursos audiovisuais do horror e do *thriller* em Matrix é a sua música. Embora este filme tenha ficado conhecido como uma espécie de filme moderno de super-herói, a música de Matrix não tem melodias e harmonias consonantes típicas desse gênero, mas composições atonais e dissonantes mais comuns no filme de horror. Até o próprio motivo musical que toca na abertura do filme (e em várias sequências de *bullet-time*) é dissonante:

Então, aqui o tom atonal é introduzido pela primeira vez, executado por trompas e trompetes. Estes são postos adjacentes em uma escala de 12 tons [...]. O resultado é, em termos sonoros, muito dissonante. Imagine trompas aparecendo e trompetes desaparecendo e então o inverso. [...] Metais gangorreantes é outro termo conhecido para isso, como ondas descendentes e ascendentes no lindo oceano. Por não haver harmonia, para um humano pode soar bastante estranho (BRUIJN, 2005)

Os criadores tentaram manter uma ambiguidade musical em momentos-chaves. Por exemplo, em metade da cena do interrogatório, não há música alguma. O compositor Don Davis, na faixa de comentário do DVD, afirma que isso foi uma decisão deliberada para manter ambiguidade: Neo está fazendo a coisa certa ao recusar o acordo com os agentes? Entretanto, essa dúvida é dissipada após a sua recusa, quando ocorrem os acontecimentos insólitos já mencionados – é, afinal, nessa cena que acreditamos que fica mais claro quem são os vilões e quem não são – e a música dissonante surge aos poucos, num instrumento de cada vez e com um ritmo difícil de o espectador não-especialista acompanhar. Mas por que músicas atonais e ritmos complexos soam tão estranhos e inquietantes? Michel Chion (1997, p. 216–217) afirma que a possibilidade do apreciador antecipar o desenvolvimento temporal da música depende diretamente da sua familiaridade com o sistema musical usado.

O fim do primeiro ato se encerra com uma surpresa: supre-se abruptamente uma lacuna suprimida (i.e., não sabíamos que existia) a respeito da natureza daquele mundo, obrigando o espectador a repensar suas assunções. Revela-se que há uma realidade diferente daquele mundo normal de 1999 que achávamos que compunha o mundo possível de Matrix,

uma realidade em que Neo e centenas de outras pessoas dormiam plugados num casulo biomecânico, onde há robôs-lulas voadores e várias torres com gente plugada por algum motivo inexplicável. A única explicação dada, após darem descarga nele e ele ser recolhido por um braço mecânico, é “bem-vindo ao mundo real”.

Este ato cumpre o papel fundamental de instigar o máximo de curiosidade do espectador para que a longa e detalhada exposição do mundo de *Matrix* seja recebida não como um fardo a se cumprir para ter direito à história esperada, mas como uma parte fundamental do prazer de se assisti-la. “Esqueça tudo o que sabe”, prometera afinal o *trailer* deste filme.

5.2. REVELANDO O REAL

É o segundo ato, a “Ação Complicadora” (0:35:21-1:00:00) que funciona como uma “Apresentação” de fato, contendo a maior parte do material expositivo. Neste ato são explicadas a natureza e as regras do mundo ficcional de *Matrix* e o papel messiânico de Neo nesse mundo. Mas até o fim deste ato serão plantadas dúvidas sobre isso, as quais moverão a narrativa de suspense dos demais atos.

Os rebeldes resgatam Neo do sistema de descarga da usina elétrica das máquinas e o trazem para o interior da nave Nabucodonosor, para reconstruir o seu corpo atrofiado. Neo, assim como o espectador, tem muitas lacunas de conhecimento a suprir, mas o suprimento delas é postergado mais uma vez: “Descanse, Neo. As respostas virão”. Após um tempo não-especificado, mas suficiente para seu cabelo crescer um pouco, o *ex-hacker* desperta vestido e noutra quarto. Morfeu reaparece e em tom professoral começa a explicar onde estão e o que está acontecendo: o mais importante não é o lugar onde eles estão, mas a data, estimada em 2199. Ele apresenta o protagonista à nave e sua tripulação, para então conectá-lo – com ajuda do “operador” Tank (Marcus Chong) – a simulação chamada de “constructo”, onde ocorre a sequência mais importante do ponto de vista da construção do mundo ficcional. Nela, enfim se resolve o enigma de “O que é a *Matrix*” e se explicam os acontecimentos e fenômenos bizarros presenciados pelo protagonista (e pelo público): a *Matrix* é uma realidade virtual compulsória que simula o mundo no fim dos anos 1990 para milhões de seres humanos serem usados, sem consciência disso, como fonte de energia para uma cidade de máquinas inteligentes.

Após uma concentrada exposição sobre a natureza do mundo ficcional, o filme esclarece qual era o objetivo de Morfeu da sua trupe em resgatar Neo da *Matrix*, mesmo com os homens de preto (“agentes”) já sabendo desse plano: ele foi libertado às pressas porque

Morfeu acredita que ele é a reencarnação do “Escolhido”, a pessoa que, tendo o poder de alterar a Matrix segundo sua vontade, pode acabar com a guerra entre homens e máquinas. É neste ato, portanto que se estabelece a verdadeira meta de Neo na narrativa: o protagonista já cumprira seu objetivo inicial de descobrir o que é a Matrix, mas isso é só o começo, pois o desafio agora é tirar a prova e cumprir o seu papel nisso tudo. Seria ele de fato o Escolhido que poderá salvar a humanidade?

Mas visitar a Matrix novamente para ter essas respostas não é tão inofensivo quanto parece: embora o corpo não esteja fisicamente dentro da simulação, morrer dentro dela significa morrer de verdade. Por isso, como os outros membros da equipe já fizeram, Neo deve passar por um programa de treinamento sobre os mecanismos de defesa da Matrix – programas conhecidos como “Agentes” – e sobre como lidar com eles, entortando as “leis da física” simuladas naquela realidade. Os resultados são promissores (“a neurocinética dele é muito acima do normal”, diz seu colega Mouse), mas não conclusivos: como todo mundo antes dele, Neo fracassa no teste do salto de fé. Seria ele mesmo o Escolhido? Com essa dúvida plantada e um suspense iniciado, encerra-se o segundo ato.

Após a surpresa da saída da Matrix, temos um ato inteiro dedicado à exposição que havia sido postergada até então: o “mundo presente” do fim dos anos 1990 que caracterizou todo o primeiro ato se tratava da Matrix, uma simulação da realidade produzida por máquinas inteligentes que venceram uma guerra contra a humanidade e dominaram o mundo em algum ponto do Século XXI. Fora da Matrix o mundo está aproximadamente no fim do século XXII, no qual as pessoas plugadas naquela simulação servem de fonte energética para a coletividade das máquinas, enquanto outras – os libertos – vivem numa única cidade humana escondida ou viajam em naves tentando libertar mais gente. A disparidade entre homem e máquina é enorme e se profetizou que a única coisa que poderia acabar com tal opressão seria a figura do Escolhido, que retornaria e poderia moldar a Matrix como bem entendesse. Nessa exposição, se explica também como seriam possíveis os desafios às leis da física que foram testemunhados no primeiro ato: as regras de uma realidade simulada podem ser burladas pelos *hackers* do mundo livre. O Escolhido, por sua vez, poderia quebrá-las e alterá-las livremente.

A exposição do filme *Matrix* tem as seguintes características: é concentrada (e consideravelmente redundante), ao mesmo tempo em que é postergada para o segundo ato em vez de ser preliminar. Como isso se compara com outros filmes de ficção científica, que também precisam explicar de alguma maneira as diferenças entre o mundo do filme e o mundo do espectador?

A maior parte dos filmes do gênero seguem o modelo analisado em *Gattaca*: exposição preliminar e concentrada, tendo no máximo um preâmbulo que atice a curiosidade do público. Tais filmes precisam, afinal, contar uma determinada história que se passa naquele mundo, e quanto antes se puder entrar na narrativa em si, melhor. Se o espectador precisa conhecer algumas informações mínimas do mundo possível para entender tal narrativa, é desejável que isso seja transmitido com a redundância necessária para que ele consiga acompanhá-la em seguida. Isso permite à narrativa criar suspense a respeito do seu desfecho, o que seria difícil quando o espectador ainda não conhece as regras básicas de um mundo possível diferente do nosso e não tem no que basear suas expectativas. Detalhes adicionais a respeito daquele mundo e do seu passado costumam ser transmitidos de maneira gradual nos atos seguintes, produzindo revelações importantes para movimentar a história (como na saga Guerra nas Estrelas) ou apenas “preenchendo” mais aquele mundo.

Já a escolha de *não* ter uma exposição preliminar é menos comum, mas não é, por si só, uma raridade: uma alternativa é fazer como em *Akira*, *2001: Uma Odisseia no Espaço* ou *Os 12 Macacos* e distribuir gradualmente a exposição no decorrer do filme (exposição *distribuída*), mostrando ao público aos poucos como aquele mundo é diferente do mundo real. A descoberta das características daquele universo se mistura, nesse tipo de costura, com a compreensão gradual da própria história.

A terceira possibilidade, mais rara no cinema de ficção científica, é a exposição *concentrada e postergada* para um momento posterior. Esse arranjo caracteriza dois filmes da mesma época: *Cidade das Sombras* (1998), na qual a exposição se concentra no fim do terceiro ato, e o que nos interessa aqui, *Matrix* (1999), que dedica todo o seu segundo ato para tal fim. Sua principal vantagem para filmes deste gênero é esconder do público as premissas básicas do mundo ficcional para que elas sejam apresentadas como uma *revelação* que produz uma reviravolta na história: deixa-se o espectador inicialmente assumir que a fábula se passa no presente ou em um passado conhecido, para que depois ele seja obrigado a abandonar essa primeira impressão e reformular a sua compreensão da história.

Isso funciona, guardadas as devidas diferenças, como uma narrativa policial de mistério: segundo Sternberg (1978, p. 182), nesse gênero não se tem lacunas permanentes, pois tradicionalmente o desfecho oferece uma exposição concentrada que preenche as principais lacunas, descarta pistas falsas, resolve contradições e amarra as pistas legítimas numa explicação coerente. Embora em *Matrix* esse momento não seja no fim, mas aos trinta e cinco minutos de filme, a estratégia é rigorosamente a mesma: primeiro se apresenta (como já vimos) um mistério e um conjunto de pistas ambíguas dentro de uma narração bastante restritiva,

enfraquecendo o efeito-primazia e intensificando a curiosidade, para que em seguida se ofereça uma solução perfeita.

Se classificamos *Matrix* na categoria de filme-*puzzle*, ressaltamos que neste caso se trata de um quebra-cabeças completo, sem peças faltantes para que se compreenda a sua história. Assim, no segundo ato o filme preenche uma por uma as suas principais⁵⁵ lacunas causais, temporais e espaciais: a *Matrix* é a realidade virtual na qual as pessoas inadvertidamente vivem, enquanto servem de fonte energética para um mundo de máquinas inteligentes; os acontecimentos bizarros ou fisicamente improváveis do início do filme não eram no mundo real, nem sonhos do protagonista, mas ocorrências perfeitamente possíveis na *Matrix*, cujas regras físicas podem ser burladas; os agentes “do FBI” eram na verdade programas de computador inteligentes e dedicados a impedir a fuga de humanos daquela realidade virtual.

5.2.1. REDUNDÂNCIA

A maior diferença entre este filme e as narrativas detetivescas é que aqui não há nenhuma regra de *fair play*, de modo que sua revelação não poderia ser prevista por meio das pistas que foram anteriormente dadas: não somente as lacunas existentes sobre o mistério apresentado (“o que é a *Matrix*?”) foram supridas de um jeito completamente imprevisível como desafia também a própria assunção de tempo e espaço no qual a história supostamente se passava.

Por conta dessa imprevisibilidade, o trecho propriamente expositivo de *Matrix* é extremamente redundante. Embora toda narrativa clássica conte com redundâncias para que o seu público compreenda as informações mais relevantes, *Matrix* (a partir do segundo ato) emprega a maior parte dos recursos estilísticos para garantir que ele entenda 1) O que aconteceu no “mundo real” da história; 2) O que é a *Matrix* e como ela funciona; e 3) Quais acontecimentos se passam no primeiro e quais acontecem dentro da segunda, separando inequivocamente o mundo simulado do mundo exterior.

Há, primeiramente, a presença intensa de diálogos *professorais*. Uma técnica bastante comum em filmes de ficção científica ou de fantasia quando oferecem exposição concentrada é estabelecer entre seus personagens a mesma disparidade de conhecimento que existe entre o espectador de primeira viagem e os criadores da obra. Desta maneira, se tem um

⁵⁵ Ainda sobram algumas lacunas menores a respeito da verdadeira data em que se passa a história ou sobre como foi a guerra entre humanos e máquinas, resolvidas somente em *Animatrix* (2003).

personagem forasteiro, viajante no tempo ou de alguma outra forma ignorante a respeito daquele mundo (assim como o espectador em questão), o qual precisa que alguém lhe explique como ele funciona. Ele travará diálogos com outro personagem estabelecido como mais “conhecedor” (cientista, *hacker*, historiador, dentre outras possibilidades), que explicará em diálogos altamente expositivos aquilo que ele – e, mais importante, o espectador – não sabia.

Mas neste ato, as sequências em que tais diálogos acontecem também se tratam de simulações e treinamentos, nas quais Morfeu pode não apenas explicar o que é a Matrix e o que aconteceu no mundo real, mas também *mostrar* tudo isso e *demonstrar* as regras mais importantes da Matrix. Assim, as suas explicações, em vez de serem puramente verbais, são reformadas por artifícios estilísticos bastante chamativos.

A mais importante dessas sequências é aquela na qual Neo é inserido numa simulação (à parte da Matrix) chamada de “constructo” (36:39-44:22). O protagonista é apresentado à tripulação da nave rebelde e se senta numa poltrona velha de dentista, quando inserem uma enorme agulha no plugue que há na sua nuca e ele de repente se vê num grande vazio branco. Não há referências especiais como céu, teto, chão ou paredes. Essa imagem, construída com a técnica publicitária do “fundo infinito”, não possui linhas convergentes em pontos de fuga, ou seja, carece de perspectiva linear, resultando numa imagem quase bidimensional⁵⁶ (Figura 7).



Figura 7: Fundo infinito em *Matrix*

⁵⁶ Quase bidimensional porque, como nota Bordwell, a falta de perspectiva linear não implica no abandono total do efeito de profundidade e tridimensionalidade: outros dispositivos cumprem essa função. Um deles é a assunção de tamanhos familiares. Sabemos o tamanho normal de pessoas, por isso, quando surge um Morfeu do tamanho da cabeça de Neo, infere-se que ele está mais distante. Isso é reforçado pelos princípios da sobreposição e da paralaxe de movimento, quando a imagem gira e a imagem de Neo cobre a de Morfeu. Além disso, os próprios personagens se movimentam dentro do imenso branco e os seus tamanhos dentro do plano crescem ou diminuem do jeito esperado (BORDWELL, 1985, p. 113–115).

O efeito extremamente artificial desses artifícios estilísticos reforça a ideia específica da “irrealidade” da matriz, contraposta ao mundo exterior. Morfeu começa a explicar as regras daquele mundo:

[Neo] Então estamos dentro de um programa de computador?

[Morfeu] Acha mesmo difícil de acreditar? Suas roupas são diferentes. Os plugues do seu corpo sumiram. Seu cabelo mudou. Sua aparência agora é o que chamamos de “auto-imagem residual”. É a projeção mental do seu “eu” digital.

[Neo] Isto não é real?

[Morfeu] O que é “real”? Como você define o “real”? Se está falando do que consegue sentir, do que pode cheirar, provar, ver... então “real” são simplesmente sinais elétricos interpretados pelo cérebro.

Na mesma cena, Morfeu liga um televisor que mostra imagens representativas daquele futuro, mostrando como os seres humanos vivem em campos de cultivo gigantescos que funcionam como usinas de eletricidade e como são alimentados por via intravenosa, sem nunca despertar da Matrix. O uso de imagens mediáticas como técnica de exposição é bastante comum no cinema de ficção científica, normalmente sob a forma de telejornais – como em *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002) e *Mad Max* (George Miller, 1979) – ou de propagandas televisivas – como em *Robocop: O Policial do Futuro* (Paul Verhoeven, 1987) e *O Vingador do Futuro* (Paul Verhoeven, 1990) – para resumir o estado do seu mundo ficcional, respeitando a uma máxima do roteiro audiovisual: “*show, don’t tell*”. Em *Matrix*, este artifício permite mostrar elementos do mundo ficcional sem se descolar dos personagens principais (resultando numa narração mais onisciente que o comum em narrativas clássicas) e sem interromper o presente narrativo para mostrar uma exposição em *flashback*. Deste modo, cada trecho do diálogo expositivo de Morfeu com Neo é reforçado por aquilo que é exibido na banda de imagem.

O papel dos seres humanos naquele mundo é resumido de uma forma mais inusitada: uma metáfora visual que reforça aquilo que acabara de ser explicado por Morfeu a respeito dos humanos serem usados como fontes de energia. Morfeu conclui a sua exposição dizendo “A Matrix é um mundo dos sonhos gerado por computador feito para nos controlar, para transformar o ser humano nisto aqui”, segurando uma pilha alcalina na sua mão (Figura 8). Na narrativa clássica cinematográfica, o uso de metáforas visuais é normalmente tido como “artificial”, por quebrar o pacto do “realismo” ficcional. Mas aqui se cria uma explicação diegética para que essa pilha possa aparecer de surpresa: dentro do constructo, uma simulação semelhante à Matrix, pode-se criar qualquer objeto de que se precise.



Figura 8: Pilha alcalina em *Matrix*

É também neste ato que o filme demonstra maior “redundância na trama”, como diz Bordwell, ao nos ensinar e nos treinar a diferenciar claramente o mundo exterior do mundo dentro da Matrix. A ideia principal dos produtores do filme era que a Matrix representasse ordem, controle, regularidade, enquanto o mundo exterior transmitisse humanidade e ausência desse controle (ORECK, 2001):

[Bill Pope, fotógrafo] Nossa missão era diferenciar os dois mundos, de um jeito tão quieto e tão penetrante, que o levasse a algum lugar, mas que não fosse nada declarado. Na Matrix, tudo estava meio decadente, meio monolítico e com grades, como uma máquina faria. (1:29:38)

[Owen Paterson, designer de produção] O que tínhamos que fazer com o filme era estabelecer, visualmente, a diferença entre a Matrix e o mundo real (19:26). Você percebe na sala de interrogatórios, ou no escritório, que há grades nas paredes e no chão, até no teto. Esperamos que isso transmita uma sensação de controle artificial, digamos" (Paterson). (1:31:00)

Assim, o mundo exterior contém objetos reaproveitados e meio bagunçados, fora do estilo simétrico da Matrix. A nave Nabucodonosor tem suas entranhas (dutos, fios, componentes) completamente à mostra, as roupas dos personagens lá são trapos rasgados e remendados (Figura 9), enquanto que dentro da Matrix eles mantêm o que Morfeu chama de “auto-imagem residual”, na qual eles têm cortes de cabelo mais estilosos, vestuários de couro novos e óculos escuros mais chamativos (Figura 10) – misturando assim, em dois “mundos” conectados, o clichê do futuro asséptico (dentro da Matrix) e do futuro pós-apocalíptico sujo e decadente (no mundo exterior). A própria explicação de Morfeu sobre a ideia de “auto-imagem residual” nos ensina claramente a diferenciar as aparências dos personagens no mundo real e nas simulações digitais. O modo como se concebeu as roupas do mundo real é explicado no mesmo extra pela figurinista Kym Barrett: “Era um mundo mais feito à mão, ao contrário da Matrix”.



Figura 9: Fora da Matrix



Figura 10: Dentro da Matrix

Os objetos cênicos (*props*) também distinguem modernidade e obsolescência, reforçando assim a separação entre a Matrix, onde os heróis têm acesso a celulares, roupas e armas modernas para os padrões da virada do século, e a resistência no mundo real, em que suas cadeiras são velhas e surradas, sua nave é enferrujada e a única arma de que dispõem contra as máquinas é um pulso eletromagnético que incidentalmente desativa a própria nave deles. Não se trata, portanto, somente de distinguir os conceitos de controle e de liberdade, mas de também reforçar a franca desvantagem dos humanos na guerra que travam contra as máquinas. Sem um Escolhido, não há esperança para a humanidade.

Há também *props* com a função de representar visualmente as ideias de informática e de telecomunicações (que são a base do conceito de realidade virtual interconectada), de modo que sejam perfeitamente compreendidas mesmo pelo espectador menos atualizado tecnologicamente. Temos, assim, objetos arcaicos como monitores de fósforo verde (típicos até os anos 1980), nos quais os códigos-fonte da Matrix descem em forma de chuva, telefones de disco (Figura 11), orelhões envelhecidos e os fios telefônicos RJ11 no ouvido dos Agentes,

convivendo com os únicos objetos cênicos modernos (para 1999): os telefones celulares de “slide” da Nokia usados pelos humanos libertos quando estão *dentro* da Matrix.



Figura 11: Telefone de disco em *Matrix*

Além disso, estes objetos cênicos também explicam como os personagens dentro e fora da Matrix interagem: é possível ver o que se passa “lá dentro” pelos monitores (Figura 12) e os aparelhos de telefonia permitem uma comunicação entre quem está conectado e quem está na Nabucodonosor, além de (no caso dos telefones fixos) servirem como “saída” da Matrix. A analogia com a conexão discada de internet, majoritária nos anos 1990, era bastante clara e compreensível. O som também reforça a ideia de “conexão online” da Matrix: para isso, se empregam ruídos de computadores, modems e de discagem telefônica, ainda comuns em 1999⁵⁷.



Figura 12: A Matrix vista pelos monitores

A demarcação entre Matrix e mundo exterior é também reforçada pela cinematografia. O designer de produção Owen Paterson relata:

A Matrix sempre teve uma linha verde, enquanto no mundo real tínhamos uma linha azul. Evitamos o verde, a não ser no console de Tank na Nabucodonosor, que tem o código verde, que é a Matrix. Todas essas coisas, que podem não parecer importantes para os outros, para alguém que realmente quer entender as engrenagens do filme, são como revelações, digamos (ORECK, 2001, 21:05).

⁵⁷ Embora já existisse também conexões *dedicadas* (sem uso de discagem) à internet.

Quando se começa a assistir ao filme, já se poderia notar um tom esverdeado na sua fotografia, mas o uso de filtros cromáticos no cinema não é, por si só, um indício de artificialidade da imagem representada (poderia ser uma escolha puramente estética). É quando o tom azulado do mundo real aparece que esse significado se impõe às imagens da *Matrix*.

A cena do “constructo” é também o ponto de virada em que as características gerais da narração de *Matrix* mudam bruscamente, passando a seguir o *modus operandi* padrão da narração clássica hollywoodiana. Ela se torna mais comunicativa, não mais ocultando deliberadamente informações-chave, além de mais onisciente, desprendendo-se do ponto de vista de Neo para mostrar planos dos antagonistas que os heróis desconhecem. Além disso, ela preenche cada uma das lacunas sobre os acontecimentos passados (curiosidade) criada no primeiro e nos demais atos, deixando raras lacunas permanentes⁵⁸. E os traços “autoconscientes” da narração de *Matrix*, tais quais efeitos chamativos como o *bullet-time*, os filtros cromáticos extravagantes e os códigos-fonte que abrem o filme passam a ter justificativa dentro daquele mundo possível.

O momento de exposição concentrada termina ao fim do segundo ato, fechando as lacunas de curiosidade ainda existentes e dando espaço a uma narrativa movida pelo suspense (em oposição à curiosidade até então dominante). Gradualmente, a narração de *Matrix* começa a produzir mais expectativas, distribuindo dúvidas e pistas a respeito dos possíveis desfechos dos conflitos que começam a se desenhar. A produção e a resolução deste suspense predominam nos dois últimos segmentos narrativos: o desenvolvimento e o clímax.

O início do terceiro ato, o “Desenvolvimento” (1:00:00-1:31:48) estipula os objetivos dos antagonistas e os perigos por que os heróis passam: o tripulante Cypher (Joe Pantoliano) e o agente Smith estabelecem uma armadilha para Morfeu assim que ele entrar na *Matrix* para visitar o Oráculo que poderá dizer se Neo é ou não mesmo o Escolhido. Smith deseja a senha para invadir Zion, a cidade dos humanos libertos, e Cypher, em troca da traição, deseja voltar à *Matrix* como alguém de sucesso e sem conhecimento do mundo real. Depois disso, os tripulantes entram na *Matrix* e saem para visitar o Oráculo, enquanto Cypher avisa os agentes do local de retorno ao mundo real.

Chegando lá, Neo descobre que o Oráculo é uma dona-de-casa de meia idade (Gloria Foster) que assa biscoitos, mas que tem o poder de predizer suas próximas ações (ele

⁵⁸ Por exemplo: o que Trinity exatamente queria dizer na estação de metrô, quando disse “Tudo o que o oráculo me disse se tornou verdade. Tudo menos isso.”? Ainda assim, parece mais uma questão de mudança no roteiro que um mistério deliberadamente construído: no roteiro, o diálogo continuaria e se referiria a ela se apaixonar pelo Escolhido, o que só é explicitado no clímax da versão de fato filmada.

inadvertidamente derruba um jarro depois que ela lhe avisa que isso aconteceria). Ela lhe dá a entender que ele não é o Escolhido (“Desculpe, criança. Você tem o dom, mas parece que está esperando por algo. Quem sabe a sua próxima vida?”) e lhe diz que terá um dilema: Morfeu se sacrificará para salvar a sua vida e Neo terá de escolher entre deixá-lo morrer, ou morrer por ele.

Após a visita, os rebeldes são surpreendidos pela cilada armada por Cypher e pelos agentes. Fecham-se as portas e janelas e corta-se a linha telefônica do casarão em que está a saída deles da Matrix; Mouse (Matt Doran) é alvejado pela polícia e Morfeu é capturado pelo agente Smith. Enquanto os outros se esgueiram pela tubulação de esgoto, Cypher escapa por outros meios, para então atacar (no mundo real) os tripulantes Tank (Marcus Chong) e Dozer (Anthony Ray Parker) e tomar o controle da nave. O traidor assassina, um a um, os colegas Apoc (Julian Arahanga) e Switch (Belinda McClory) e anuncia que matará Neo, o suposto Escolhido. No último instante, Tank, ferido, mas não morto, empunha a arma que Cypher havia largado ao seu lado e o elimina. O terceiro ato se encerra com a salvação de Trinity e Neo pelo operador Tank, que lhes diz que Morfeu está sendo interrogado pelos agentes com soro da verdade e precisa ser desplugado – e conseqüentemente morto – para evitar que acabe contando as senhas de Zion para os agentes⁵⁹.

É neste ponto que Neo e Trinity reformulam seu objetivo e decidem salvar o capitão, iniciando o quarto ato: o “Clímax” (1:31:48-2:10:00). Aqui há um *deadline* claríssimo: é preciso salvar Morfeu de um prédio militar altamente controlado antes que as drogas façam efeito. Esse objetivo é cumprido pela dupla após uma invasão audaciosa do lugar, o que lhes dá outra meta: escapar da Matrix antes que os agentes os alcancem (e que robôs-sentinelas no mundo real alcancem a nave Nabucodonosor). Smith, porém, não desistirá fácil, pois tem a obsessão de também escapar daquela realidade, o que só conseguirá como recompensa pelas senhas de Zion.

Neo consegue retirar Trinity e Morfeu da Matrix, mas sua rota de saída é destruída pelo agente Smith. O hacker, cansado de fugir, decide enfrentá-lo e triunfalmente o derrota. Mas Neo logo descobre que agentes não podem ser vencidos por meio de armas ou de luta corporal, voltando ao objetivo da fuga. Ao alcançar a saída mais próxima, Neo é surpreendido e alvejado por Smith, falecendo (como o Oráculo previu). Uma ajuda de Trinity, porém, surpreendentemente lhe devolve a vida e ele demonstra pela primeira vez o poder profetizado

⁵⁹ Esse dilema previsto pelo Oráculo é uma instância do mecanismo narrativo que Bordwell chama de “o momento mais sombrio” (2006, p. 38), cuja função é mover o protagonista para que finalmente aja de maneira eficaz.

ao Escolhido: manipular livremente a Matrix e inclusive eliminar permanentemente um agente dela. Neo escapa antes que os sentinelas destruam a todos da nave.

Após os esforços dos personagens, lutas, conflitos e descobertas, a narrativa de Matrix é fechada por um curto epílogo: o protagonista deixa uma mensagem telefônica às próprias máquinas, na qual anuncia que mostrará aos humanos o mundo fora da Matrix, e que deixará para elas a escolha de como reagir. Há, assim, o estabelecimento de uma nova situação estável, embora Neo não tenha salvado toda a humanidade.

5.2.2. *SUSPENSE*

Como se produz suspense nestes segmentos? Sternberg afirma que o suspense depende da presença de um *efeito-primazia* (cujá ausência motiva outra reação, a curiosidade) em que as informações iniciais estabeleçam o quadro de referência que subordine as informações posteriores. As hipóteses iniciais do espectador serão costumeiramente qualificadas [ajustadas] em vez de derrubadas, precisando de evidências fortes para serem demolidas e substituídas (STERNBERG, 1978, p. 38).

O início desta estratégia está ainda no segundo ato, que estabelece que Morfeu acredita que Neo seria o Escolhido e que teria o poder de acabar com a guerra entre humanos e máquinas, sendo que o que lhe falta é basicamente aprender a usar esse potencial. Mas nem tudo vai bem no treinamento, como vimos, criando uma dúvida: será que essa crença é realmente justificada? Porém é o diálogo com Cypher no início do terceiro ato que se propõe a transformar a nossa crença de que Neo é o Escolhido em uma incógnita que moverá o restante da história.

Isto é, *Matrix* cria um efeito-primazia forte no segmento mais expositivo (Neo impressiona no treinamento) e só depois o questiona (ele falha no programa do salto). Outras dúvidas serão subordinadas à questão central (“será Neo o Escolhido?”), aumentando os riscos dessa aposta: ele perceberá a traição de Cypher e conseguirá impedi-la? Os demais tripulantes da Nabucodonosor escaparão? Os agentes conseguirão as senhas de Zion?

A relação entre exposição e suspense pode ser vista, neste ponto, em dois aspectos: por um lado, o segundo ato antecipava os poderes que Neo demonstrará no resto do filme. Ele pode burlar algumas leis da física, como os outros rebeldes, mas provavelmente poderá quebrá-las completamente. O treinamento com Morfeu estabelece que a Matrix é baseada em regras que podem ser quebradas por alguém que consiga “libertar a sua mente”, como o Escolhido poderia. “O que está dizendo? Que eu posso desviar de balas?”, pergunta Neo. “Não, Neo. Estou

dizendo que, quando você estiver pronto, isso não será necessário”. Seu potencial é reforçado pelo reconhecimento do tripulante Mouse da sua “neurocinética” acima da média e pela sua vitória sobre Morfeu no programa de treinamento, após uma primeira derrota e uma lição.

Matrix também antecipa, por outro lado, os riscos pelos quais Neo e seus colegas passarão, mesmo que ele eventualmente seja mesmo validado como O Escolhido. A traição combinada pelo seu colega Cypher – caracterizado como ressentido (de Morfeu), ciumento (de Trinity) e descrente (de Neo) – com os agentes da Matrix cria uma ameaça provável a Morfeu e aos demais tripulantes da Nabucodonosor, assim que eles entrarem na Matrix para levarem Neo ao Oráculo. A caracterização de personagens já não é mais ambígua como no primeiro ato: a Cypher se atribuem características negativas como inveja, hedonismo e deslealdade. As sequências de treinamento reforçam o perigo pelo qual passarão: morrer dentro da Matrix implica na morte da pessoa também fora dela.

Um espectador poderia ter a dúvida se não seria possível desplugar o corpo da conexão online se as coisas ficarem perigosas, mas a primeira sequência do filme com Trinity já sinalizava que ela teve de fugir dos Agentes através de um telefone fixo. Quando Cypher toma o controle da Nabucodonosor e quando os Trinity e Neo escapam e discutem com Tank o que podem fazer a respeito de Morfeu, isso é reiterado clara e didaticamente: retirar o plugue implica em matar a pessoa que ainda estava conectada. Essa regra do mundo possível de Matrix é mostrada em funcionamento ao menos três vezes, portanto, de maneira consideravelmente reiterativa.

Há outros perigos que vão se somando: humanos não-libertos podem ser possuídos por Agentes a qualquer momento e a Nabucodonosor também é suscetível de ser atacada por máquinas no mundo exterior, para a qual a única saída seria um dispositivo que desativa qualquer equipamento elétrico num raio de 2km. Incluindo, como se depois reitera, o deck de conexão à Matrix (supostamente matando quem ainda estivesse lá conectado). Seguindo a praxe da narração clássica ao modo hollywoodiano, tais perigos se amontoam no terceiro ato, criando assim uma sensação de obstáculo insanável mesmo a um protagonista profetizado a ter poderes incríveis.

Esses perigos todos se concretizarão e criarão também uma série de *deadlines*: é preciso fugir dos agentes enquanto Morfeu os distrai; alguém precisa deter Cypher antes que ele mate a todos; é preciso salvar Morfeu antes que um soro da verdade o faça entregar as senhas de Zion aos Agentes; depois disso, é preciso escapar antes que o chefe dos Agentes os alcance e que as máquinas do mundo exterior (“Sentinelas”) alcancem a Nabucodonosor.

O mecanismo mais importante para a construção do suspense em *Matrix*, no entanto, se concentra na figura do Oráculo e das profecias que oferece a Neo (além de Morfeu e Trinity, segundo seus relatos). Em narrativas com profecias, geralmente esperamos que elas se concretizem, mas não necessariamente da maneira mais evidente, de modo que o suspense passa a ser no sentido de *como* tais profecias se concretizarão⁶⁰. No encontro com o protagonista, o Oráculo lhe dá as seguintes informações:

1. Neo *não* é o Escolhido (na verdade, ela não lhe diz isso diretamente, mas o induz a dizê-lo);
2. Ele tem o potencial necessário, mas parece estar esperando por algo (quem sabe, pela sua próxima vida);
3. Morfeu vai morrer, a não ser que Neo se sacrifique por ele;
4. “Ela” (ao que tudo indica, Trinity) gosta dele.

O espectador agora tem as seguintes lacunas focadas e temporárias para especular a seu respeito: Morfeu será salvo? Isso implicará na morte de Neo? Ele e Trinity ficarão juntos antes disso, ou no caso de ele escapar da morte? Deste ponto em diante, a narrativa de *Matrix* trará, em vez de surpresas ou grandes reviravoltas, os esforços dos protagonistas para evitar as piores ameaças que aqui se puseram ou profetizaram, até o seu clímax e desfecho. O espectador tem informações o bastante para produzir hipóteses focadas e torcer por elas, detendo uma sensação maior de reconhecimento do que poderá ou não acontecer naquele mundo ficcional no restante do filme.

Se mencionou anteriormente que o primeiro ato de *Matrix* não segue convenções de *fair-play* de narrativas de mistério e que sua revelação seria basicamente impossível de prever. Mas há um prêmio de consolação ao espectador que se sentiu enganado: uma peculiaridade no processo de transição da narrativa de *Matrix* de uma estratégia de mistério e curiosidade para outra de suspense e profecias é que, em reprises, se revela que diálogos inicialmente construídos como enigmáticos ou tangenciais se mostram (para quem já conhece o desfecho da história) completamente verdadeiros e premonitórios.

A quase totalidade desses diálogos tem Neo como interlocutor. Choi lhe cumprimenta com a frase “Meu Jesus Cristo pessoal!”, que se mostra estranhamente verdadeira quando ele morre e ressuscita para salvar a humanidade daquele mundo. Neo lhe diz “Se você for pego” e ele responde “Você não existe. Nós nunca nos vimos”, o que também é condizente com o que acontece naquele mundo possível: eles realmente nunca se viram de verdade e suas

⁶⁰ Mas a narrativa de *Matrix* também cria suspeitas sobre as profecias do Oráculo através de duas frases de Morfeu, como ser verá na próxima página.

existências são falsas. O mesmo personagem sugere ao estressado protagonista que ele “precisa desplugar”. Quando o diretor Rhineheart dá uma bronca no seu funcionário Thomas Anderson (Neo), ele lhe diz “Você acha que as regras não se aplicam a você”, o que é verdadeiro para o Escolhido em relação às regras da Matrix. O Agente Smith, no primeiro ato, diz ao protagonista que “Uma dessas vidas (Neo ou Thomas Anderson) tem futuro; a outra não tem”, o que compreendemos inicialmente como uma ameaça a sua “vida de *hacker*”, mas é justamente ela que sobrevive à outra vida de funcionário e cidadão comum.

Como se poderia esperar, os diálogos mais fortemente premonitórios são aqueles do Oráculo: além de sua escolha por salvar Morfeu lhe levar à morte, revela-se que Neo de fato estava “esperando pela próxima vida”, pois atinge o seu potencial como Escolhido somente após morrer e ressuscitar. Morfeu dá a entender que o Oráculo poderia não falar a completa verdade a Neo, lhe dizendo para “não pensar em termos de certo ou errado” e que ela lhe teria dito “exatamente o que [ele] precisava ouvir”, incutindo no público suspense sobre o quão verdadeiras foram aquelas profecias. O espectador que retorna ao filme se dá conta que absolutamente todas as profecias se mostraram reais – exceto por aquela que o Oráculo não disse, mas induziu o próprio Neo a dizer (“eu não sou o Escolhido”).

Esta costura produz uma narração caracterizada por uma altíssima *pertinência* das informações, mesmo que muitas só assim se revelem a posteriori. Praticamente todos os diálogos dos personagens, as metáforas, as referências a outros filmes ou livros, bem como as profecias são costuradas de maneira deliberadamente compreensível, mesmo que algumas somente num retorno ao filme. Isso ajuda a tornar a história mais “familiar”, aludindo à enciclopédia do espectador, ao mesmo tempo que cria um jogo de dar pistas para que ele procure outras coisas.

A construção do mundo ficcional de *Matrix*, portanto, considerada complexa e repleta de referências, deve o seu imenso sucesso e compreensibilidade à consistência com que segue os preceitos da narração cinematográfica clássica. As informações sobre as regras do mundo são – a partir do segundo ato – explicadas textualmente e reforçadas por diversos recursos plásticos, sonoros e narrativos, com bastante redundância. Depois da narração enigmática que caracteriza o início do filme, é notório que *Matrix* adere a uma estratégia narrativa muito mais voltada para a clareza e a comunicatividade. O que, aliás, é a praxe nos filmes *clássicos* de enigma, que escondem por certo tempo o jogo, mas – diferentemente de obras modernas como *2001* (Stanley Kubrick, 1968), *Stalker* (Andrei Tarkovsky, 1979), *Cidade dos Sonhos* (David Lynch, 2001) e *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001) – seus

desfechos cumprem o princípio central das narrativas clássicas de criar no espectador um conhecimento cada vez maior e mais completo.

A *fábula* contada neste filme é consideravelmente complexa para os padrões de Hollywood, mas torna-se compreensível para milhões por *Matrix* ter uma *trama* que adere à tradição narrativa e estilística do cinema clássico, ainda hoje voltada para contar histórias diversas com clareza. Assim, os elementos narrativos são comunicados com redundâncias, trançados dentro de cadeias causais e resolvidos com resultados claros. Como vimos, *Matrix* faz uso abundante de dispositivos narrativos e estilísticos para provocar lacunas de conhecimentos, tapá-las na hora certa, provocar curiosidade e expectativa, direcionar a atenção e as hipóteses dos espectadores e promover uma direção narrativa evidente e de fácil compreensão. Este modo de construção de mundo é o que permite um maior grau de experimentalismo no estilo e no tema do filme, incluindo uma profusão de referências a outras obras, sem que ele se fique segmentado a um público de nicho.

E é isso que permite que o mundo de *Matrix*, bem como as suas especulações sobre temas como os limites da nossa percepção para distinguir realidade de simulação, sejam não apenas partilhados por pessoas de todo o mundo, mas lhes tornado *familiares*.

6. NARRATIVA DE ARTE: BLADE RUNNER

“Mais humano que o ser humano” é o nosso mote.

– Eldon Tyrell

Blade Runner: O Caçador de Androides (Ridley Scott, 1982) é um filme lançado em diferentes versões, mas a sua fábula e trama são bastante similares em todas elas. Como há poucas manipulações da trama na ordem dos eventos da fábula, resumiremos aqui a primeira de modo a que a segunda seja auto-evidente:

Através de uma exposição via letreiros, sabemos que o filme se passa no “início do século XXI”, no qual há seres geneticamente produzidos idênticos a seres humanos – os replicantes da série Nexus 6 – e que foram proibidos na Terra após uma rebelião sangrenta, proibição esta que é fiscalizada por policiais especializados em eliminar (ou, como diz o eufemismo vigente, “aposentar”) replicantes. Esses policiais são chamados de *blade runners*.

Na cena seguinte, um sujeito engravatado (Morgan Paull) aplica um teste num dos funcionários da Tyrell Corporation, Leon Kowalski (Brion James). Após este descobrir que o objetivo é medir o grau de empatia que ele pode demonstrar, Leon repentinamente alveja o entrevistador com uma pistola que havia escondido debaixo da mesa.

Um tempo depois, um homem de sobretudo (Harrison Ford) é abordado pela polícia enquanto comia numa barraquinha oriental. Ele se faz de desentendido quando Gaff (Edward James Olmos), o policial que o aborda (e aparentemente não fala inglês, apenas um idioma futurista misturado), diz saber que ele é um *blade runner*, mas aceita ser levado à delegacia quando ouve o nome “Bryant”.

Bryant (M. Emmet Walsh) é o chefe de polícia, que lhe pede para aceitar uma missão extemporânea: “aposentar” quatro replicantes de última geração que chegaram do espaço e estão à solta em Los Angeles. Esses replicantes são praticamente indistinguíveis de seres humanos, tendo como único revés a curtíssima expectativa de vida de quatro anos. Rick Deckard, o *ex-blade runner* de sobretudo, recusa o serviço e reafirma a sua desistência desse cargo, mas Bryant lhe dá um ultimato: ou reconsidera a negativa, ou será tratado pelas forças policiais como “gatinha”. Sem escolha, Deckard ouve os detalhes da missão: seis replicantes, liderados pelo soldado Roy Batty (Hutger Hauer), pousaram na cidade e tentaram invadir a

corporação Tyrell, sendo que dois⁶¹ deles foram destruídos nessa tentativa. Suspeitando que os remanescentes tentariam se infiltrar, a polícia pôs o *blade runner* Holden – o engravatado que aplicou o teste de empatia na primeira cena – para testar todos os novos funcionários. O preço de ter identificado corretamente um deles é que agora está respirando por aparelhos.

Deckard vai à corporação Tyrell experimentar se o teste de empatia Voight-Kampff funciona nos novos modelos Nexus 6, especiais por serem capazes de desenvolver emoções. Lá ele conhece o diretor Eldon Tyrell (Joe Turkel) e a sua secretária Rachel (Sean Young), que desconfiam dos testes empregados pela polícia. Tyrell pede que, antes de lhe oferecer um replicante para que faça esse teste, Deckard lhe mostre que não há falsos positivos, o aplicando em um ser humano: Rachel. Após uma quantidade muito maior de perguntas que o normal, Deckard apresenta o resultado ao diretor: ela é um replicante. Tyrell lhe explica, para espanto de Deckard, que ela não sabe disso, pois tem memórias implantadas para que desenvolva emoções.

Deckard chega ao hotel de Leon, que já o abandonara, mas sobraram algumas pistas: uma pilha de fotos, não necessariamente do replicante, e escamas de algum animal.

Enquanto isso, Leon e Roy invadem uma fábrica de olhos sintéticos, em busca de respostas sobre as suas datas de criação e longevidade. Eles ameaçam um Chew (James Hong), um geneticista que não sabe dessas respostas, mas lhes explica que podem consegui-las de Eldon Tyrell e que a chave para chegarem a ele é o funcionário J. F. Sebastian (William Sanderson).

Ao voltar do hotel para sua casa, Deckard toma um susto com a presença de Rachel. Ela tenta lhe provar que é humana e que teria memórias e fotos para prová-lo, mas ele revela que suas lembranças são todas artificiais, mostrando que sabe de algumas que ela jamais contara para ninguém. Depois dessa revelação, Rachel foge em prantos de lá.

A replicante Pris (Daryl Hannah) põe em prática o plano de se aproximar de J. F. Sebastian, esbarrando nele na entrada da sua casa. Ela lhe diz que está com fome e ele deixa que ela entre em sua casa.

Deckard olha as fotos de Rachel e de Leon e algo lhe chama a atenção, o levando a escanear uma delas e investigar seus detalhes: em pouco tempo, descobre o reflexo de uma mulher com uma tatuagem de serpente no rosto. Ele sai à rua em busca de pistas da escama que

⁶¹ Ou um só, nas edições anteriores à Versão Final. Isso foi tratado pelos produtores como um erro de continuidade, mas compreensivelmente gerou uma série de especulações por parte do público sobre quem seria o quinto replicante.

encontrara e descobre que se trata de escama sintética de cobra. Com o número de série dela, não é difícil encontrar o fornecedor e descobrir que o comprador foi um clube noturno.

Lá Deckard descobre que a cobra é usada pela dançarina exótica Zhora (Joanna Cassidy) e se passa por representante de uma associação anti-assédio. Mas ela nota o disfarce, o ataca violentamente e foge do clube. Porém, Deckard a alcança na rua e atira pelas costas, matando-a. Bryant logo chega e o parabeniza pelo serviço bem feito, mas o avisa que agora tem um alvo a mais: a replicante Rachel, que fugiu da corporação Tyrell. Depois dessa, ele resolve parar para beber, mas Leon – que estava presente quando Deckard “aposentou” Zhora – o desarma e só não mata o *blade runner* porque Rachel estava por perto e atira nele com a arma derrubada por Deckard.

Eles voltam ao apartamento de Deckard, onde ele promete que não a perseguiria (mas avisa que outro iria atrás dela). Rachel abruptamente tenta fugir de lá novamente, mas Deckard a segura e a força a beijá-lo.

Roy chega na casa de J. F. Sebastian e conta a Pris que os outros morreram. Sebastian aceita ajudá-los a encontrar Tyrell para ver se conseguem um jeito de viver mais. Surpreendendo o diretor da corporação com uma jogada de xadrez inesperada, Sebastian e Roy adentram o quarto dele, no qual o replicante exige alguma forma de estender a sua vida. Mas Tyrell lhe diz que não teria nenhum jeito possível, tentando consolá-lo com o reconhecimento das “coisas incríveis” que fez na sua curta vida. Roy o beija de súbito e depois o mata, assassinando Sebastian logo em seguida.

Ao saber disso, Deckard investiga a casa de Sebastian e descobre que há alguém inesperado lá. Ao invadir a sua residência, ele é atocaiado e quase morto por Pris, salvando-se somente por ter sua pistola. Mas Roy também chega e, furioso com a morte da sua companheira, quebra os dedos do *blade runner* e o desafia a escapar enquanto o persegue. Deckard tenta escapar pelo teto, mas erra um pulo e fica dependurado por um triz. Quando suas mãos não aguentam mais segurá-lo, ele cai, mas é inesperadamente salvo pelo replicante que deveria assassinar. Roy lhe conta sobre as coisas incríveis que viu na sua vida e que se perderão para sempre – morrendo em seguida. Algum tempo depois. Gaff encontra Deckard, lhe parabeniza (“Foi um serviço digno de homem!”), mas avisa que Rachel não sobreviverá (“Mas, de qualquer jeito, quem é que vive?”).

Deckard logo em seguida volta para sua casa, onde encontra Rachel viva – somente dormindo. Ele lhe pergunta se ela o ama e confia nele e, quando ela assente, eles resolvem fugir. Antes de sair pelo elevador, Deckard encontra um origami deixado por Gaff, indicando que ele passou por lá e deixou Rachel viver. Eles descem o elevador. A versão original do estúdio (e

somente ela) tem um epílogo em que Deckard explica que Rachel viveu mais que os quatro anos dos outros replicantes Nexus 6 e que ele não sabia quantos anos ainda viveriam juntos. “Mas quem sabe disso?”.

O filme *Blade Runner: O Caçador de Androides* é hoje considerado um marco da ficção científica contemporânea e do cinema “pós-moderno”, mas esse reconhecimento estava longe de ser óbvio para muitos dos envolvidos na sua produção. É verdade que seu diretor Ridley Scott tinha sido um diretor de arte experiente e, como diretor, ganhou bastante respeito pelos pares com *Os Duelistas* (1977) e *Alien: O Oitavo Passageiro* (1979), mas estava longe de ter uma carreira de múltiplos sucessos de público, de modo que os produtores ficaram preocupados com o filme “artístico” que tinham em mãos e que precisava dar lucro para recuperar todo o investimento em cenografia, aluguel de locações e efeitos especiais. Após testes de público malsucedidos, eles recusaram a Scott o direito ao corte final e reeditaram *Blade Runner* inserindo uma narração em voz *over* e um final feliz, com o objetivo de que o filme ficasse mais compreensível e satisfatório ao público geral. O depoimento de Ivor Powell, um produtor associado, diz muito sobre as expectativas dos produtores (vinculados à narração clássica hollywoodiana) e a sensibilidade “europeia” de Ridley Scott naquela época:

Para mim, emocionalmente, ainda está aquém da satisfação total. Porque eu acho que há uma lógica emocional e uma espécie de lógica narrativa que não parece ser tão verdadeira quando eu acho que deveria ser. Em um certo sentido, achei que o que fizemos foi um filme muito bonito, como se esperaria de Ridley..., *Mas é quase um filme de arte* (LAUZIRIKA, 2007, 3:15:30, grifo nosso).

A crítica na época também não foi majoritariamente positiva: embora tenham elogiado o incrível visual do filme, muitos críticos condenaram a história e os personagens. Assim o fez Roger Ebert, do *Chicago Tribune*:

Scott é um mestre no *design* de produção, de imaginar outros mundos do futuro (“*Alien*”) e do passado (“*Os Duelistas*”). Ele parece mais preocupado em criar seus mundos cinematográficos que em preenchê-los com personagens plausíveis, e desta vez esse é o problema. “*Blade Runner*” é um triunfo visual incrivelmente interessante, mas um fracasso como história [...]. Os ambientes visuais que ele cria para este filme são maravilhosos de se contemplar, e também há um senso de detalhamento [...]; Vale à pena assistir “*Blade Runner*” só para testemunhar essa arte. A fraqueza do filme, no entanto, é que permite que a tecnologia de efeitos especiais sobrepuje a sua história (EBERT, 1982, tradução nossa).

Bem como Janet Maslin, do *New York Times*:

“*Blade Runner*” está cheio até a boca com mais informações do que pode suportar. [...] E também é uma bagunça, pelo menos no que diz respeito à sua narrativa. Quase nada é explicado de forma coerente e o enredo tem grandes lapsos, da natureza mutável de um personagem-chave para os desaparecimentos frequentes de outro. A história arrasta-se devagar, nem um pouco ajudada por esforços pesados demais de desenvolver o personagem Deckard. Como um detetive antiquado cruzando a era espacial, Deckard é tedioso e ultrapassado (MASLIN, 1982, tradução nossa).

A sorte dessa obra mudou quando ela começou a circular na TV por assinatura e, principalmente, no *home vídeo*, tornando-se uma obra de culto em VHS e em *laserdiscs*. Fãs começaram a especular sobre lacunas na história e circular hipóteses sobre questões como “quem seria o sexto replicante”⁶² dentre os fugitivos, já que originalmente Bryant diz que “um” morreu nas cercas elétricas da Tyrell e só vimos outros quatro posteriormente. Pesquisadores de cinema começaram a se interessar pelo filme nesse período, publicando em periódicos acadêmicos como a *Jump Cut* (KELLNER; LEIBOWITZ; RYAN, 1984), a *Literature/Film Quarterly* (DESSER, 1985) e a *October* (BRUNO, 1987).

Ao notar essa demanda, a Warner não perdeu tempo, circulando em 1990 e 1991 uma cópia em 70mm da versão vetada nos testes de público (hoje em dia conhecida como “Workprint Version”) que havia sido encontrada recentemente pelo arquivista Michael Arick (BUKATMAN, 1997, p. 37). Com base nessa versão, Scott autorizou o estúdio a lançar uma “Versão do Diretor”, mais próxima do que ele queria fazer se tivesse direito a um corte final: suas principais diferenças eram a completa ausência da narração em voz *over* de Harrison Ford, que na sua opinião desnecessariamente explicava o que o público poderia interpretar da própria cena; um *insert* na cena em que Deckard analisa a foto de Leon, no qual o caçador de replicantes estaria sonhando ou devaneando a respeito de um unicórnio (mudando o sentido, portanto, do unicórnio de origami na cena final); e a remoção do epílogo com o “final feliz” de Deckard e Rachel longe de Los Angeles⁶³.

Isso tornou *Blade Runner: O Caçador de Androides* um filme consideravelmente mais ambíguo e mais bem-aceito pela crítica: a maioria absoluta das resenhas publicadas após o lançamento da Versão do Diretor (e disponíveis em agregadores como Metacritic e Rotten Tomatoes) é positiva⁶⁴, ao contrário do que acontecera com a versão original do estúdio. O que foi condenado como uma história mal-contada em 1982 foi redimido em 1991 com uma edição propositadamente mais ambivalente e lúgubre.

Como as reedições de *Blade Runner* mudam substancialmente a sua estratégia narrativa (especialmente a sua exposição), esta análise não pode escolher uma dada versão e ignorar as escolhas da outra. Por isso, vamos ter que lidar com dois conjuntos de versões deste

⁶² Cf. <https://groups.google.com/d/msg/rec.arts.movies/qtj1-ZA8j4k/12qvDtA23JoJ>

⁶³ Uma compilação das mudanças da versão do diretor em relação à versão americana original está disponível em <https://www.movie-censorship.com/report.php?ID=351613>

⁶⁴ Cf. <http://www.metacritic.com/movie/blade-runner/critic-reviews?sort-by=date> e https://www.rottentomatoes.com/m/blade_runner/reviews/

filme: as versões originais do estúdio (não faz diferença se é a versão americana ou a internacional, cujas diferenças se restringem ao maior ou menor grau de violência explícita) e as versões reeditadas: a versão do diretor, lançada nos cinemas em 1991 e em home vídeo dois anos depois e a versão definitiva, lançada em 2007, que corrige imperfeições da versão do diretor, mas que não muda substancialmente a narrativa⁶⁵ – exceto, é claro, pela correção da fala de Bryant sobre “um” replicante ter sido destruído na tentativa de invasão da corporação Tyrell⁶⁶. Como não há diferença do ponto de vista da estratégia narrativa e da exposição entre essas duas versões, as trataremos nesta análise como equivalentes.

Ressalve-se que é preciso ter cuidado com os discursos autorais sobre a “verdadeira” visão de *Blade Runner*, porém. O roteiro era frequentemente modificado durante a produção, de modo que os roteiristas e o diretor cogitaram diversas interpretações diferentes para o que estava acontecendo, além de Scott ter dado bastante abertura ao improviso dos atores (LAUZIRIKA, 2007):

David Webb Peoples, co-roteirista: Eu mudei muito Batty. Se bem me lembro, Deckard simplesmente matava Batty, do nada, na luta deles. Mas sei que algumas das falas, a fala sobre Orion foi minha, mas na primeira leitura, quando eu me sentei lá, e o elenco se sentou e leu o roteiro, Rutger leu a fala e *continuou com algumas falas sobre lembranças na chuva*. E depois ele me olhou, como um menino levado. Só para ver se o autor estava chateado. Não deixei que percebesse, mas na época eu estava, além de um pouco ameaçado por tudo. Mais tarde, quando vi o filme, achei a contribuição de Rutger brilhante (00:28:33).

Harrison Ford: Lembro-me de ter lido o roteiro, que eu achei interessante. Na primeira versão que eu li, do filme, tinha umas questões... Eu tinha problemas com ele. *Havia uma narração no roteiro original*. E disse a Ridley que eu representava um detetive que não investigava nada. Que tal pegarmos um pouco das informações nas narrações [em voz over] e colocarmos nas cenas? Para que o público descobrisse a informação, descobrisse o personagem, vendo no contexto do que ele faz e não ouvindo a respeito (00:34:22, grifo nosso).

O que interessa a esta análise, deste modo, não é a validade autoral de cada versão, mas como no processo de revisão deste filme, ele intensificou algo que já tinha em menor grau: uma estratégia narrativa com lacunas e ambiguidades a respeito do seu tema. Nossa tese é a de que estas características ajudam *Blade Runner* a construir uma ficção científica “de personagem”, que costura uma articulação entre moral em tons de cinza e a exposição gradual, ambígua, para que o espectador pondere sobre questões como a natureza da humanidade e a moralidade envolvida na criação de inteligências artificiais.

⁶⁵ As mudanças entre a versão do diretor e a versão final podem ser consultadas em <https://www.movie-censorship.com/report.php?ID=4589>

⁶⁶ Na versão final, foram dois os replicantes mortos, enfraquecendo a hipótese de que Deckard seria um dos replicantes fugitivos daquele mesmo grupo, sendo depois reprogramado pela polícia.

6.1. O QUE SIGNIFICA SER HUMANO?

Não é polêmico afirmar que o tema principal de *Blade Runner* seja a natureza da humanidade e a possibilidade de que seres artificiais como os replicantes sejam humanos: não apenas a produção fez questão de evitar conotações comuns de termos marcados no público como puramente mecânicos e incapazes de emoção, tais como como “robô” e “androide”⁶⁷, preferindo transformar os replicantes em seres geneticamente artificiais, mais comparáveis a seres humanos orgânicos, como a filha do escritor Philip K. Dick (cuja obra, “*Androides sonham com ovelhas elétricas?*”, foi adaptada pelos roteiristas de *Blade Runner*) admite que a definição de humanidade era um tema central no livro do seu pai (LAUZIRIKA, 2007):

Ridley Scott: A propósito, não quero usar essa palavra [robô], porque é muito abusada, usada demais. Logo teremos uma palavra nova, que achamos, “replicante” (00:16:54).

Jerry Perenchio, financista: A ideia, basicamente, era de clonagem. Aqui estamos nós, fazendo isso geneticamente (00:14:07).

Isa Dick Hackett: Bem, ele [Philip K. Dick] protegeu muito *Androides Sonham Com Ovelhas Elétricas*. Era compreensível. Certas coisas eram importantes para ele naquela história, principalmente “o que nos torna humanos?” (00:04:48).

Philip K. Dick, aliás, é bastante conhecido por escrever histórias que dissolvem limites demarcados, como aquele entre realidade objetiva e experiência subjetiva (explorado no conto *Podemos Recordar para Você, por um Preço Razoável*, de 1966, e nos romances *Os Três Estigmas de Palmer Eldritch*, de 1965, *Ubik*, de 1969, e *O Homem Duplo*, de 1977) e, evidentemente, a dificuldade de separar humanos e androides, explorada no conto *Impostor* (1953) e no romance *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?*:

Em seu próximo grande romance, *Androides Sonham Com Ovelhas Elétricas?* (1966), filmado em 1982 por Ridley Scott como *Blade Runner*, [Philip K. Dick] efetivamente atingiu o clímax da sua série de romances em que simulacros mecânicos de seres humanos – às vezes eminentes – figuram como agentes de ilusão. Nessa história, que se tornou muito mais conhecida após o filme, os animais androides são comercializados para ajudar a expiar a culpa que as pessoas sentem por praticamente exterminarem os reais; simultaneamente, o protagonista deve perseguir androides ilegalmente importados de Marte. Ao fazê-lo, ele descobre que o novo Messias da sociedade também pode ser um falso; e que as paisagens de decadência e impostura podem, de fato, simplesmente refletir sua própria condição. (CLUTE; NICHOLLS, 1992, p. 330, tradução nossa).

O tema da humanidade de seres inteligentes artificiais pode ser tratado de diversas maneiras por uma narrativa. Para efeito de comparação, *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), *O Homem Bicentenário* (Chris Columbus, 1999) e *A.I.: Inteligência Artificial* (Steven Spielberg, 2001) tratam o mesmo assunto com redundância, estabelecendo respostas claras para tais

⁶⁷ Essa expressão só é usada no subtítulo “O caçador de androides” adicionado pela Warner do Brasil.

questões naquele mundo possível. Já em *Blade Runner*, esse tema é tratado com maior ambiguidade, o que encoraja o público – inclusive um segmento importante dele, a crítica cinematográfica – a interpretar um sentido implícito do filme. Nesse aspecto, portanto, este filme segue a tendência do cinema de arte do pós-guerra:

Um cinema de ambiguidade exigia um maquinário para interpretá-lo. Durante a década de 1960, a crítica cinematográfica assumiu uma tarefa a que, em grande medida, se agarra desde então. Agora, um crítico deveria explicar o significado de um filme – preencher suas lacunas, explicar seus símbolos, parafrasear a tese do seu cineasta (BORDWELL, 1985, p. 231, tradução nossa).

Como o filósofo Berys Gaut resume, *Blade Runner* articula dois outros assuntos – a morte e a empatia – com o tema da definição do que é “ser humano”. A resposta dada neste mundo ficcional não é uma definição biológica (como no senso comum), nem por ter uma alma ou um “coração” humano (como parece ser o caso de *Metropolis*, de Lang) ou pela semelhança das experiências vividas por humanos naturais e seres artificiais (como em *A.I.* e em *O Homem Bicentenário*). O que nos torna humanos, no mundo de *Blade Runner*, é a nossa capacidade de sentir empatia, mensurada em testes como o de Voight-Kampff, que afere reações emocionais involuntárias. Mas qual o objeto da referida empatia? Neste filme, a empatia é despertada pelo tema da morte, e nesse mundo de 2019 tudo está morrendo: a poluição descontrolada condenou o planeta, a cidade de Los Angeles, os animais (só restaram réplicas) e todos seres humanos que não puderam emigrar; um dos objetos da empatia no teste Voight-Kampff, inclusive, é a morte de animais. Além disso, a capacidade de empatia de Deckard é explicitamente tematizada nas duas vezes em que ele é forçado a se sentir à beira da morte, como os replicantes de vida curta (Leon e Roy Batty lhe perguntam a mesma coisa: como é sentir com medo da morte, assim como eles); por fim, a fala final de Gaff ressalta que a mortalidade de Rachel é só uma versão extrema do que todo ser humano sofre (GAUT, 2015, p. 32–37).

O filme estabelece inicialmente que a empatia seria o que distinguiria categoricamente humanos e replicantes, porém essa assunção é desconstruída quando modelos Nexus 6 como Rachel, Leon e Roy Batty primeiramente demonstram emoções, como tristeza, raiva, arrependimento, desejo e luto, mas também, ao fim da história, exibem empatia (quando Batty salva Deckard). Enquanto isso, há muitos humanos que não demonstram empatia alguma, principalmente em relação aos replicantes: além de a punição deles por simplesmente viver na Terra ser a execução sumária, tratada pelo cruel eufemismo de “aposentadoria”, policiais como o chefe Bryant não sentem um pinga de remorso e se referem a eles injuriosamente como “peles-falsas” (“*skin-jobs*”), tratando-os como simples objetos mecânicos.

Essas questões se tornam mais complexas quando fãs que revisitavam o filme múltiplas vezes – diferentemente dos primeiros críticos que escreveram sobre o filme à época do seu lançamento em 1982 – começam a especular que Deckard também pode ser um dos replicantes. Em fóruns online desde os anos 1980, os seguintes argumentos foram levantados em defesa dessa interpretação (SAUNDERS, 2017; SKAAR, 2017):

1. Assim como Rachel e Leon, Deckard também acumula fotografias antigas;
2. Bryant e Gaff não o tratam como igual: o primeiro o ameaça caso não aceite a missão e o segundo o segue de perto sem agir diretamente nas “aposentadorias”, o que foi interpretado por fãs como Gaff sendo o *blade runner* real que estaria usando Deckard como arma contra os outros replicantes;
3. Bryant muda de expressão inexplicavelmente, quando conta a Deckard que os replicantes só têm quatro anos de vida, como se tivesse falado demais. Além disso, ele conta cinco replicantes sobreviventes (o que só foi corrigido na versão final de 2007) e só encontramos quatro no filme;
4. Deckard não responde a Rachel quando ela lhe pergunta se ele próprio se submeteu ao teste Voight-Kampff;
5. A penúltima fala de Gaff, “Você fez um trabalho de homem!”, soa impertinente se Deckard for um ser humano, mas faz mais sentido se ele for replicante (numa cena deletada, ele ainda dizia “Mas você tem certeza de que é um homem? É difícil saber quem é quem aqui”, mas ela não foi usada em nenhuma das versões);
6. E em novembro de 1982, Scott falou à revista *Starburst* sobre o que foi deixado de fora pela montagem do estúdio, incluindo o fato de Deckard ser um replicante (CHAPMAN, 1998).

É necessário ressaltar, porém, que antes da versão do diretor (com o plano subjetivo do unicórnio sonhado por Deckard) o unicórnio de origami era interpretado como uma referência a Gaff saber que Rachel se escondia na casa do protagonista – pois Deckard, além de assentir ao encontrar o origami, dizia no epílogo “Gaff esteve lá e a deixou viver!” – de modo que a interpretação “Deckard é ele próprio um replicante” era tratada como “teoria de fãs”⁶⁸. As versões de estúdio haviam estabelecido que Gaff deixava origamis por onde passava, mas nada indicava que tais origamis teriam qualquer relação com os sonhos dos androides.

⁶⁸ <https://groups.google.com/d/msg/rec.arts.movies/6WQZPu58Mp0/4kaXSh4BWQOJ>

A versão do diretor, por sua vez, reforça bastante a interpretação pela qual Deckard é um replicante que ignora sua natureza e inadvertidamente caça outros como ele. A mudança-chave foi a inserção de um sonho ou devaneio a respeito de um unicórnio na floresta, por parte de Deckard, que dá um novo significado ao origami de unicórnio deixado por Gaff – afinal, como ele saberia do sonho de Deckard, se não fosse ele uma falsa memória implantada? –, mas não foi a única mudança vista: na versão do diretor, se reaproveitou um plano deletado em que Deckard tinha em seus olhos o mesmo reflexo vermelho que replicantes e animais artificiais demonstraram (LAUZIRIKA, 2007):

[Terry Rawlings, editor] Outra cena, onde ele está parado atrás dela, no apartamento, e ele fica fora de foco, mas você vê o brilho nos olhos dele, que o torna... Será que ele pode ser um replicante? Será? Isso foi cortado [pelo estúdio na versão de 1982]. Todas as sutilezas foram tiradas. Cinema é uma coisa horrível por causa disso. A maior parte do que tiram quando pensam que algo está longo é a sutileza. Sabe, o lado horrível de O Caçador de Androides era que ele estava sendo feito para pessoas que não o entendiam (2:53:48).

Nem todos se convenceram, porém, pois argumentos contra Deckard ser um replicante também circularam (SAUNDERS, 2017; SKAAR, 2017):

1. No romance de Philip K. Dick, o detetive Deckard era inequivocamente um ser humano;
2. O roteirista Hampton Fancher e o ator Harrison Ford declaram que a ideia de Deckard como replicante jamais foi levada a cabo na filmagem, tratando-se, portanto, de uma mudança *post facto* por parte de Ridley Scott;
3. Fancher, inclusive, declarou ter escrito um tratamento no qual Deckard demonstrava ser replicante (sua mão se contorcia como a de Batty, no final), mas ressaltou ter excluído tal ideia do roteiro final, no qual Deckard *não* seria um replicante;
4. Se Deckard era um replicante criado (ou reprogramado) para ajudar a polícia a pegar outros iguais a ele, por que lhe dar memórias ruins sobre a polícia?;
5. Se Tyrell pudesse mesmo criar replicantes sem prazo de validade, como a interpretação Deckard-é-replicante assume e o “final feliz” do estúdio estabelecera, por que ele disse ao perigoso Roy Batty que não poderia lhe ajudar (assinando, assim, a sua própria sentença de morte)?;
6. Antes da versão do diretor, não há qualquer menção a que os origamis de Gaff teriam qualquer relação com os sonhos ou as memórias implantadas nos replicantes.

E, embora a versão do diretor sugira mais fortemente que Deckard é um replicante (e Ridley Scott seja categórico em entrevistas que é essa a interpretação correta), o roteirista original rejeita que essa questão esteja resolvida inequivocamente:

[Hampton Fancher] Quando eu vi o unicórnio na versão do diretor, pensei que fosse um símbolo. E essa é a beleza de uma coisa boa, eu acho. Sabe, você pode... É ambíguo. E a minha interpretação não tinha nada a ver com “Ah, isso mostra que Deckard é um replicante”. Não acho que coisa alguma deveria mostrar que Deckard é um replicante. Se você acha isso, já está errado, sabe? Quero dizer, o ponto de interrogação é interessante. A resposta é estúpida (LAUZIRIKA, 2007, 03:27:53).

A continuação *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017), também roteirizada por Fancher, abraça o gosto pela ambiguidade independentemente das afirmações categóricas de Scott:

NY TIMES: Há um longo desacordo sobre se Deckard é um replicante entre Ridley [Scott], que diz que é, e Harrison [Ford], que sustenta que ele não é.

VILLENEUVE: Harrison e Ridley ainda discordam um do outro sobre isso. Eu testemunhei uma discussão no jantar que tivemos em Budapeste, e foi fantástico. A idéia de que você não tem certeza se você foi projetado ou você é um assunto real, um ser humano real - essa tensão é interessante. Não estou interessado na resposta. Eu gosto do fato de que os filmes estão jogando naquela ambiguidade em vez de tomar um lado ou o outro (EGNER, 2017, tradução nossa).

Jared Leto, ator de *Blade Runner 2049*, inclusive, afirma que Villeneuve deixou a decisão final consigo e que ele próprio também preferiu manter essa ambivalência:

Denis me deu um presente incrível. Eu vejo dentro de Deckard e [eu perguntei a] Denis, “Bem, o que eu vejo?” E aí ele faz uma longa pausa e diz: “A decisão é sua”. Então, curiosamente, além do próprio Deckard, talvez eu seja a única pessoa que sabe. [Denis] me diz: “Você decide. A decisão cabe a você”.

Eu sei que Ridley tem uma opinião. Harrison tem outra. Denis tem outra. Mas ele me disse, já que eu sou o único que escaneia o cérebro dele e olha lá dentro, que eu posso tomar a decisão, então agora eu posso guardar esse segredo comigo” (ENOCH, 2017, tradução nossa).

Assim sendo, *Blade Runner* postula uma série de ambiguidades: primeiramente, em relação à natureza dos replicantes apresentados claramente como tais (“o *quão* diferentes dos humanos são os replicantes, afinal?”); em segundo lugar, no que diz respeito à moralidade das ações tomadas pelos personagens centrais (“As ações de Deckard realmente são moralmente corretas?”; “O quanto as ações monstruosas de Batty se devem ao desespero por mais vida?”); em terceiro lugar, em relação ao caráter natural ou replicante do protagonista Deckard; mas isso tudo é costurado com uma quarta ambiguidade: o caráter distópico do mundo possível de *Blade Runner* é mais ambivalente que o estabelecido pelas suas primeiras impressões. Diferentemente da antiutopia de *Gattaca* e da distopia simples de *Matrix*, o mundo de *Blade Runner* pode ser classificado como uma *distopia ambígua*, como argumenta Debra Benita Shaw:

“Há um pouco de mim em vocês”, diz J.F. Sebastian (William Sanderson) a Pris (Daryl Hannah) e Batty (Rutger Hauer) com um orgulho sem reconhecimento, uma declaração que, em si, expressa a ambiguidade da presunção central do filme. *É menos uma distopia da dissolução humana que uma utopia hesitante da vinda do humano/máquina* – hesitante porque, enquanto o planeta Terra está obviamente morrendo, a decadência de Los Angeles em 2019 é um catalisador através do qual *algo diferente pode surgir* [...]. Uma leitura possível dos últimos momentos de Batty é que, ao salvar a vida de Deckard, ele expressa uma compaixão muito humana que desmente sua programação como um “modelo de combate”. Mas outra maneira de lê-los é que ele salva um dos seus. De modo que o que nos anima quando aplaudimos seu ato desinteressado não é o reconhecimento, por uma máquina, de que a vida humana é preciosa (capitulando enfim para as três leis [da robótica]), mas *a expressão de uma mitologia pós-humana*; uma interpretação visualmente imediata do slogan de Haraway “ciborgues para a sobrevivência terrena”, que expressa tanto a redundância do paradigma humano quanto a sua contingência (SHAW, 2016, p. 108–109, tradução e grifos nossos).

Essa distopia resignada de *Blade Runner*, sem uma causa unívoca ou evitável e que se resigna à inevitável decadência da civilização, não era tão comum nos clássicos da virada do Século XIX, nem na “era *pulp*” da ficção científica. Essa perspectiva aos poucos ganha terreno na segunda metade do Século XX, com a escalada da Guerra Fria e com a ascensão da *new wave science fiction* dos anos 1960-70, capitaneada pelo editor Michael Moorcock e inspirada em escritores como Philip K. Dick (BUDRYS, 1967, p. 192), movimento do qual fizeram parte escritores como Brian Aldiss e Ursula Le Guin. Inspirada pela *nouvelle vague* e outros cinemas novos, a *new wave* da ficção científica se caracteriza por explorar mais temas sociais e psicológicos (incluindo alteração de consciência via drogas sintéticas) que a tecnologia em si, postulando muitas vezes um futuro próximo pessimista, em que a liberação sexual, a mistura cultural e o ceticismo político são as maneiras pelas quais a população sobrevivente lida com desastres ecológicos, com a superpopulação, ou com a ruína do mundo por conta de uma terceira guerra mundial (CLUTE; NICHOLLS, 1992, p. 865–866; PRUCHER, 2007, p. 130).

Mas é nos anos 1980 que essa perspectiva realmente ganha corpo no movimento literário *cyberpunk*, capitaneado por escritores como William Gibson, Bruce Sterling, Pat Cadigan, John Shirley e Neal Stephenson (além de quadrinhistas como Masamune Shirow, Katsuhiro Otomo e Frank Miller). A corrente *cyberpunk* tornou-se conhecida por misturar dois ingredientes principais: um futuro próximo altamente tecnológico, povoado por gigantescas corporações internacionais, inteligências artificiais, implantes cibernéticos e uma rede mundial de realidade virtual; e uma disposição cínica e desiludida de qualquer ideologia na população que habita esse mundo:

[O *cyberpunk* é] um subgênero de ficção científica que se concentra nos *efeitos sociais e individuais* da tecnologia informática avançada, inteligência artificial e implantes biônicos em uma cultura cada vez mais global, especialmente como se vê nas ações de *personagens urbanos ressentidos* (PRUCHER, 2007, p. 30, tradução e grifos nossos).

A parte “cyber” da palavra relaciona-se com a cibernética: para um futuro em que blocos industriais e políticos podem ser globais [...] em vez de nacionais e controlados através de redes de informação; um futuro em que os melhoramentos eletrônicos do corpo humano são comuns, assim como mudanças mentais e corporais por meio de drogas e de engenharia biológica. [...]. A parte “punk” da palavra vem da terminologia do rock da década de 1970, significando neste contexto jovens, urbanos, agressivos, alienados e ofensivos ao *status quo*. Uma desilusão punk, muitas vezes múltipla – com camadas de ilusão sendo progressivamente removidas – é um componente importante dessas obras (CLUTE; NICHOLLS, 1992, p. 288, tradução nossa).

Embora o *cyberpunk* propriamente dito tenha sido posterior a *Blade Runner*, críticos literários e o próprio William Gibson, autor de *Neuromancer* (1984), marco deste movimento, reconhecem que o imaginário e o tom explorados nessa corrente foram em grande medida estabelecidos por este filme, mesmo ele não tendo tantos componentes cibernéticos. *Blade Runner*, assim, é reconhecido como um marco *avant la lettre* do movimento *cyberpunk*:

Um precursor *cyberpunk* importante foi o filme *Blade Runner* (1982), cujo ambiente futurístico próximo – ruas más, chuvosas e populosas iluminadas por enormes anúncios de produtos japoneses, alternando lixo urbano com alta tecnologia – é, na intensidade da sua torrente de informações visuais, como um modelo para um cenário *cyberpunk* (CLUTE; NICHOLLS, 1992, p. 288, tradução nossa).

A *mise-en-scène noir* de *Blade Runner*, com seus onipresentes anúncios (e chuva), sua Los Angeles dominada por uma população oriental, sua androide punk (Hannah), seu trânsito de alta tecnologia convivendo com bicicletas, seu vapor e fumaça, sua mistura de cintilação e imundície, é o primeiro (e ainda o melhor) precursor cinematográfico que chamamos de *cyberpunk* (CLUTE; NICHOLLS, 1992, p. 132, tradução nossa).

William Gibson: Eu estava com medo de assistir *Blade Runner* no teatro porque temia que o filme fosse melhor do que o que eu mesmo poderia imaginar. De certa forma, eu estava certo em temê-lo, pois até os primeiros minutos já eram melhores [...]. Conheci Ridley Scott anos mais tarde, talvez uma década ou mais depois de *Blade Runner* ter sido lançado. Eu lhe contei do que o *Neuromancer* era composto, e ele tinha basicamente a mesma lista de ingredientes em *Blade Runner*. Um dos ingredientes mais poderosos foram os quadrinhos adultos franceses e sua marca particular de orientalismo - o tipo de coisa que a revista *Heavy Metal* começou a traduzir nos Estados Unidos (WALLACE-WELLS, 2011, tradução nossa).

No que consistiu o diferencial de tais distopias céticas do *cyberpunk*, da *new wave* e de outras correntes da ficção científica da segunda metade do Século XX? Ou, perguntando de outra maneira, quais as possibilidades narrativas abertas por elas? Talvez o seu impacto na ficção científica se deva ao seu potencial de contar histórias que não são sagas heroicas, nem alertas de perigos desconhecidos, mas suspenses ou dramas realistas. O sentido de “realistas” aqui usado é o mesmo do “realismo factual” do cinema moderno, como visto na seção 3.3.2: o ímpeto de representar o mundo “tal qual ele é”, rejeitando idealizações morais ou clichês narrativos em favor de temas indigestos como tabus de todos os tipos e injustiças sociais, bem como a ausência do amor puro. O “realismo factual” é, assim, uma espécie de pessimismo ou ceticismo a respeito das narrativas idealizadas.

6.1.1. COMPAIXÃO E MORALIDADE CINZENTA

Embora Bordwell tenha descrito o “realismo factual” para se referir ao cinema moderno, há também um segmento do cinema clássico que estabelece em grande medida o mesmo tipo de realismo: o filme *noir*. Neste gênero, a disposição de uma realidade pessimista sem margem a esperanças ou a princípios morais tem duas implicações. A primeira diz respeito ao ânimo (“*mood*”) que tais narrativas se dispõem a produzir no seu público, como explica a filósofa Amy Coplan a respeito do tom emocional dominante em *Blade Runner*:

O ânimo é um estado afetivo envolvendo excitação fisiológica e, geralmente, sentimentos fenomenológicos distintivos. Os casos paradigmáticos de ânimo incluem ansiedade, depressão, alegria, temor e irritabilidade. Ânimos estão relacionados às emoções, mas possuem uma série de características que os diferenciam. Ânimos carecem de direcionalidade (ou intencionalidade) tipicamente associada à emoção, que se considera usualmente que tenha um objeto particular. Ânimos podem não ter objeto nenhum ou todos os objetos [...].

O filme *noir* é fortemente associado a ânimos e sentimentos específicos. Paul Schrader argumenta que ele difere do faroeste e dos filmes de gângster por não ser definido “por convenções de cenário e de conflito, mas sim pelas qualidades mais sutis de tom e ânimo”. Que tipo de tom e de ânimo? Normalmente, filmes *noir* transmitem sentimentos de paranoia, instabilidade, insegurança e alienação. Eles nos apresentam um mundo cheio de decadência, poluição, chuva e escuridão, e em que muitos personagens são assombrados por alguma ameaça desconhecida. Wheeler Winston Dixon escreve que “o filme *noir* é o cinema da paranoia, da dúvida e do medo e da incerteza” (COPLAN, 2015, p. 118–122, tradução nossa).

Podemos caracterizar o ânimo geral de *Blade Runner*, portanto, como uma tensão (que caracteriza os thrillers, ou “filmes de suspense”) repleta de insegurança. Coplan reforça que estados de ânimo “reduzem o limitar para emoções consistentes e aumentam o limitar para emoções inconsistentes. Isso significa que alguém sob um determinado estado de ânimo está mais propenso a experimentar emoções consistentes com ele” (p.119). Mas quais seriam as emoções consistentes com a insegurança que permeia este filme? Para Coplan, uma maior vigilância e curiosidade em “rastrear a tela em busca de respostas e contemplar as implicações do que acontece na história” (p.124-125), mas talvez essa não seja a única ou a mais relevante resposta.

Isso porque a segunda implicação do universo pessimista de *Blade Runner* diz respeito a uma outra emoção específica: a *compaixão* direcionada a alguns dos seus personagens, em especial Rachel (desde a segunda cena dela), Deckard (gradualmente), Roy Batty (a partir do seu diálogo com Tyrell, pelo menos, mas principalmente no solilóquio final) e J.F. Sebastian (de imediato). Neste filme, a *compaixão* ajuda a estabelecer uma moral anti-judicativa em “tons de cinza”, ou, dito de outra forma, a suspensão de juízos morais

imediatos: descontrói-se a possibilidade de um juízo moral fortemente elogioso ou condenatório, tornando inaplicáveis os parâmetros morais esperados e nos obrigando a repensá-los.

Numa perspectiva aristotélica (ARISTÓTELES, 2003, 1453a), a compaixão consiste no sentimento de testemunhar o sofrimento de quem não o mereça. Faz parte da produção desse efeito, assim, dificultar ao espectador que julgue negativamente os personagens em questão, condenando seus atos e suas características. Diz-se “dificultar” porque é impossível *impedir* tais juízos negativos por parte de um espectador individual qualquer, mas este estaria interpretando por conta própria tais atos para assim julgá-los. A própria seleção de habitantes que povoam o mundo ficcional de *Blade Runner* é um indício da reação emocional grave que se espera do espectador, havendo uma predileção por personagens infelizes, condenados ou solitários. Mesmo o vilão construído inicialmente como um assassino sádico é depois caracterizado como alguém atormentado.

Um reforço à tese de que *Blade Runner* caracteriza os seus personagens como moralmente ambíguos está no depoimento do co-roteirista David Webb Peoples sobre a influência que teve da chamada “Nova Hollywood” dos anos 1970, particularmente no que diz respeito de personagens “mocinhos” poderem assassinar impunemente outras pessoas por conta das justificativas da história:

Fui imensamente influenciado por *Taxi Driver* do [roteirista] Paul Schrader. Até assisti-lo, sentia que nunca poderia deixar alguém ser morto em um roteiro escrito por mim porque a morte era tão banal no cinema. Essa ideia de pessoas morrendo sem consequências... não era um mundo sobre o qual eu tivesse confiança em escrever. *Taxi Driver* me fez perceber que você poderia ter as duas coisas: você poderia realmente escrever um filme que as pessoas iriam ver, mas num mundo em que há consequências, em que nem tudo simplesmente funciona. Uma vez que você reconhece a tensão criada por ter alguém que não é necessariamente “correto” na sua dramaturgia, isso é excitante e a torna mais interessante (NAKANECHNY, 2014, tradução nossa).

A visão de Peoples, aliás, é perfeitamente condizente com a moralidade do filme *noir*. Como um dos primeiros livros sobre este gênero (BORDE; CHAUMENONT, 2002, p. 5–13) aponta, o *noir* é um filme de crime com moralidade cinzenta (criminosos amáveis, policiais corruptos, vítimas ambivalentes, mulheres sedutoras e perigosas) e empatia pelos assassinos, frequentemente tratados como pessoas comuns postos em situações-limites. A morte é inevitável e o protagonista é vulnerável e sofre fisicamente, sendo muitas vezes um detetive particular que transita entre o mundo da lei e o submundo. Diferentemente de filmes policiais tradicionais, o ponto de vista (focalização) frequentemente enfoca o criminoso, não só o policial. Estes atributos do filme *noir* têm como resultado uma espécie de mal-estar moral (*malaise*) no seu público.

Não é uma surpresa que a adaptação de *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?* tenha essas características *noir*, pois não apenas o romance original tem uma espécie de detetive particular transitando no submundo futurista daquele mundo ficcional, como, na obra de Philip K. Dick como um todo, o autor demonstra preferência por uma moralidade em tons de cinza:

Sua simpatia pela desdita dos seus personagens – muitas vezes pessoas pequenas e comuns, longe de serem heróis, presas em circunstâncias existenciais difíceis – era inabalável, e seu trabalho tinha um interesse humano ausente do de escritores interessados na complexidade e na reviravolta por si sós. Mesmo os horrores metafísicos mais perigosos de seus melhores romances vestiam um rosto humano queixoso e vulnerável (CLUTE; NICHOLLS, 1992, p. 330, tradução nossa).

O que nos leva ao tipo de personagem presente na narrativa de *Blade Runner*. Um aparte: embora a narratologia estruturalista tenha argumentado influentemente que personagens são redutíveis a características essencialmente textuais, estudos posteriores ressaltam que a narrativa oral – da qual todas derivam cronologicamente – usa essencialmente os mesmos recursos para contar histórias sobre pessoas reais e sobre pessoas fictícias, de modo que (embora seja importante reconhecer o lado textual/formal do personagem), é impossível compreender personagens enquanto tais sem reconhecer que são propositadamente projetados para ser assimilados enquanto pessoas pelo público (RIMMON-KENAN, 1983, p. 29–36). Assim, primeiramente será analisado o lado “pessoa” dos personagens de *Blade Runner* para que a próxima alínea se dedique a analisar o seu lado “texto”.

Como já se viu, os personagens modernos são construídos de uma maneira diferente daqueles da narrativa clássica, sendo normalmente enigmáticos, carentes de metas claras (sendo assim hesitantes ou inconsistentes), reativos mais que ativos e tendo suas decisões tomadas por eles, se deixando levar por situações alheias ao seu controle. É o que acontece em “filmes de crime” do cinema moderno como *Pickpocket* (Robert Bresson, 1959) e *Acosado* (Jean-Luc Godard, 1960) e também acontece em *Blade Runner*:

Equivocar a respeito da causalidade de personagens possibilita uma construção baseada numa série de eventos mais ou menos episódicos. Se o protagonista de Hollywood corre em direção a um alvo, o protagonista do filme de arte é apresentado como alguém que desliza passivamente de uma situação para outra. Especialmente apto para a fabula do filme de arte são a biografia do indivíduo (a trilogia Apu de [Satyajit] Ray, a série Antoine Doinel de Truffaut) ou a crônica cotidiana (*Como Conquistar as Mulheres*, *Cléo das 5 às 7*). Se o protagonista clássico luta por algo, o protagonista à deriva traça um itinerário que examina o mundo social do filme. Certas ocupações (por exemplo, jornalismo, prostituição) favorecem um padrão de trama enciclopédico e transversal. (BORDWELL, 1985, p. 207, tradução e grifo nossos).

Em *Blade Runner*, Deckard é o protagonista central: o condutor através do qual os variados eventos do filme são costurados. São suas investigações que movem o filme e, na versão original, a sua voz que fornece o comentário holístico e conclusivo sobre o que aconteceu. Na maior parte do filme, *a indecisão de Deckard é também a do*

público, e ele descobre cada fato (como o fato de Rachael ser um replicante) ao mesmo tempo que Deckard o faz (REDMOND, 2016, p. 32 tradução e grifo nossos)⁶⁹.

Isso, porém criou problemas para a produção deste filme, pois este tipo de personagem, valorizado em narrativas modernas, é considerado ruim pelo sistema hollywoodiano: sem um protagonista com objetivos claros, como separar os atos do filme pelas mudanças neles? Onde começa e termina cada segmento, se Deckard é tão hesitante e passivo? Essa dificuldade possivelmente explica a intervenção dos produtores no corte final do filme em sua versão original, usando a voz *over* para exprimir desejos e opiniões de um protagonista que inesperadamente não as manifestava em cena.

Mas se Deckard é tão ambíguo desde o início, o que nos apega ao personagem? O que direciona a compaixão do espectador a esse caçador frio de androides? *Blade Runner* faz uso de um artifício antigo das narrativas para tal fim: a relativização da moral frente às circunstâncias. Se, na Odisseia, Ulisses teria sido morto se fosse um exemplo de honradez, justificando assim o seu caráter ardiloso demais para um herói grego (STERNBERG, 1978, p. 117–118), Deckard não tem escolha a não ser cumprir as ordens de Bryant – ou provavelmente seria morto pela questionável força policial daquela distopia. Além disso, Deckard é comparativamente menos detestável que o chefe de polícia racista e que o sádico Roy Batty que interroga o engenheiro genético chinês: Deckard não demonstra o menor alívio ou satisfação com as “aposentadorias” pelas quais é responsável. Batty, por outro lado, é inicialmente construído como monstruoso, mas as circunstâncias atenuantes são apresentadas nas suas últimas cenas: ele e seus companheiros estão desesperados sentindo suas vidas se esvaírem rapidamente, enquanto são abatidos um a um pelos humanos que lhes deram essas vidas terrivelmente curtas sem se importarem com elas.

Além disso, Deckard, Rachel e Roy Batty (todos replicantes ou potencialmente replicantes) têm arcos de personagem, isto é, a história de cada um deles transforma o seu caráter durante a narrativa. Comportam-se, portanto, como o que E.M. Forster designa, em “Aspectos do Romance”, de “personagem redondo”: multifacetado, dinâmico – isto é, que apresenta características surpreendentes durante a história – e psicologicamente complexo, irreduzível, portanto às suas características do seu grupo. O “personagem redondo” se opõe ao “personagem plano” ou “personagem tipo”, facilmente reconhecível, memorável e exprimível numa só frase (FORSTER, 1955, p. 67–78). Forster não dita parâmetros de como as

⁶⁹ Redmond, porém, classifica *Blade Runner* como um “filme clássico hollywoodiano”, afirmação da qual, como se pode adivinhar, discordamos.

transformações de um personagem redondo deveriam acontecer, mas, em estudos com a reação do público, o desenvolvimento *gradual* de personagem moralmente ambíguo (o subtipo de “personagem redondo” pertinente neste filme) foi considerado mais satisfatório pelo público que uma mudança abrupta (KLEEMANS *et al.*, 2017).

Assim são os arcos da tríade dos personagens “redondos” de *Blade Runner*: Deckard já havia abandonado a polícia por considerar que os replicantes “estavam começando a se parecer demais com gente” (segundo a narração da versão original do estúdio), mas é descrito por Bryant como “uma máquina de matar”, de modo que são seu apego a Rachel e suas experiências de quase-morte com Leon e com Roy Batty que eliminam completamente o seu instinto assassino: “estou acabado”, diz a Gaff, no fim. Rachel é apresentada inicialmente como uma funcionária fria e antipática, mas a revelação de Deckard a respeito das suas (falsas) memórias a abala completamente, a fazendo se apegar à única coisa que sobrou: o caçador de replicantes, que ela posteriormente salva (mesmo que ele previsivelmente tenha a missão de matá-la em seguida), atuando como uma falsa *femme fatale* neste filme. Rachel, além disso, é quem faz a Deckard as perguntas difíceis a respeito do seu trabalho e da sua identidade: ele alguma vez aposentara um humano por engano? Já aplicara o teste Voight-Kampff em si próprio? Levaria a missão às últimas consequências, mesmo tendo a sua vida salva pelo seu próprio alvo?

Mas é o arco de Roy Batty o mais impactante de *Blade Runner*: o vilão que vemos no início como um monstro que assassina cruelmente o funcionário chinês da Tyrell, e que posteriormente manipulará a empatia de J. F. Sebastian para que ele o leve ao chefe da empresa, revela aos poucos um outro lado: ele se preocupa com seus colegas replicantes e sente luto pelas mortes deles. Quando Eldon Tyrell lhe diz que sua vida curta não tem salvação e Roy enfurecido o mata, ele logo depois lamenta e pede desculpas quando vê o horror do único amigo que fez na Terra, J. F. Sebastian (mas o mata logo em seguida). No fim do arco de Batty, a sua compaixão acaba por vencer a sua monstruosidade: no último instante, após encurralar Deckard e deixá-lo à beira da morte, Roy inesperadamente salva seu algoz (que tinha a missão de matá-lo, como o fez com a sua companheira Pris) e, num dos mais famosos solilóquios do cinema, lhe conta a sua tristeza por sentir todas as lembranças que fez na sua curta vida se esvaírem no seu momento de morte.

Em *Blade Runner*, é isso que significa ser humano: não necessariamente ter uma vida moralmente irrepreensível, o que, aliás, é impossível naquele universo, mas despertar, mesmo mergulhado em um mundo de violência e de desdém pela vida alheia, a empatia pelo outro – ainda que no último instante. Esse sentido é apresentado como uma epifania dos arcos

de Deckard e de Roy Batty, os quais seguem fielmente o modelo de arco da “descoberta do sentido da existência” da narração de arte:

É somente nesse sentido [organização formal] que o cinema de arte enfrenta o interesse de Hollywood em “enredo” por meio de um interesse em “personagem”. Se o filme clássico lembra um conto de Poe, o cinema de arte se assemelha mais a Chekhov. De fato, a literatura do início do século XX é uma fonte central de modelos de causalidade e de construção de *syuzhet* para o personagem do cinema de arte. Horst Ruthrof aponta para o surgimento de um novo tipo de curta história no período moderno, “voltada para situações contundentes em que um personagem apresentado, um narrador ou o leitor implícito se dá conta, num lampejo de consciência, da existência que tem sentido, em oposição àquela que não o tem”. Típico disso é o que Ruthrof chama de história de “situação-limite”, na qual a cadeia causal leva a uma tomada de consciência de um indivíduo a respeito de questões humanas fundamentais. Exemplos disso seriam os contos *Araby* de Joyce e *As Neves do Kilimanjaro* de Hemingway. A situação-limite é comum na narração do cinema de arte; o ímpeto causal do filme muitas vezes deriva do reconhecimento do protagonista de que ela ou ele enfrenta uma crise de sentido existencial (BORDWELL, 1985, p. 207–208 tradução nossa).

6.2. COMPLICANDO PRIMEIRAS IMPRESSÕES

O êxito de *Blade Runner* como narrativa existencial, porém, se deve não apenas ao lado “pessoa” dos personagens, incluindo-se os seus arcos pessoais, mas também o lado “texto” deles, visto que nenhum destes lados se subsume ao outro – o primeiro aspecto faz parte da fábula contada, o segundo é intrinsecamente parte do seu arranjo na trama. Nesta obra, como em grande parte dos “filmes de personagem”, não apenas os personagens mais relevantes são dinâmicos como “pessoas”, passando por mudanças significativas entre o início e o fim dos seus arcos, mas são também dinamicamente apresentados ao espectador.

Um dos principais motivos para que isso aconteça é desafiar as primeiras impressões que tais personagens criam, mostrando posteriormente outros aspectos que as ressignifiquem de alguma maneira. Uma das principais razões para se fazer isso é explorar personagens que à primeira vista poderiam ter rejeição imediata por parte do público – pessoas criminosas, violentas, cínicas, impostoras (como vimos em *Gattaca*), ou sendo de alguma outra maneira condenáveis moralmente – e, ainda assim, manter uma disposição simpática ou ambivalente do espectador em relação a eles. Na alínea anterior já se apresentou uma técnica para tal fim no âmbito da fábula (a relativização da moral frente às circunstâncias), mas a costura na própria trama é igualmente importante: a ordem na qual se apresentam as qualidades e os defeitos de personagens complexos é tão importante quanto a natureza dessas características e das circunstâncias nas quais estão inseridas.

Isso se dá, lembremos, por causa do efeito-primazia (STERNBERG, 1978): as informações preliminares subordinam as obtidas posteriormente, de modo que o bloco inicial estabelece o quadro referencial da narrativa e o bloco final meramente qualificará tal concepção

pré-estabelecida (p.93). A norma tradicional das narrativas é a exposição concentrada no início, havendo grande correspondência entre ordem da fábula e ordem da trama, assim como forte efeito-primazia, mas tal ordem pode dificultar a construção de uma história na qual se queira que o espectador se sinta obrigado a repensar a sua primeira impressão. Sternberg enumera três costuras alternativas para tal fim (p.98-99):

1. Pode-se fazer o *contrário* da ordem tradicional (costura por ele denominada de “Ascensão e queda das primeiras impressões”). Este arranjo produz uma guinada drástica entre a atitude sugerida no início, que estabelece uma *falsa* exposição, e um momento posterior de exposição concentrada, que revela as verdadeiras informações expositivas. Esta costura, em que o efeito-primazia é derrubado pelo efeito-novidade (*recency effect*), é fundamental em histórias de mistério, em romances como *Luz em Agosto* (Faulkner) e, como defendemos no tópico 4, no filme *Matrix*;
2. Pode se ter uma exposição preliminar incompleta e tendenciosa (mas que não seja completamente falsa), de modo que as primeiras impressões sejam complicadas pouco a pouco por uma exposição gradual. Esse seria o caso da *Odisseia* de Homero;
3. É possível estabelecer uma exposição inicial abertamente enviesada e incompleta cujos problemas sejam sugeridos de antemão, sem ter o objetivo de surpreender o leitor. É a articulação que Jane Austen faz em *Orgulho e Preconceito* e, argumenta-se neste tópico, Fancher, Peoples e Scott fazem em *Blade Runner*.

Como identificar corretamente quais casos se encaixam em cada um dos três modelos? Para Sternberg, o principal critério é se as pistas iniciais são discordantes o suficiente a ponto de serem percebidas pelo leitor, ou se só são perceptíveis a posteriori (p.151). Enquanto Faulkner e Homero estabelecem um efeito-primazia forte e homogêneo, cujo viés é percebido apenas retrospectivamente, em Austen tal efeito é qualificado e moderado desde o início: a correspondência entre o processo interpretativo do leitor e o de Elizabeth Bennet é imperfeita, pois a narrativa oferece ao primeiro indícios de que as inferências dela são questionáveis, de modo que a revelação do verdadeiro caráter de Mr. Darcy a surpreenderá mais que ao leitor (p.129-133).

Como em *Orgulho e Preconceito*, em *Blade Runner* tais indícios também são dados pelo cânone de possibilidades exibido desde o início: temos diversas pistas de que, nesse mundo, os replicantes são mais parecidos com seres humanos que o usual e que os personagens

do lado da “lei” supõem. O primeiro caçador de replicantes a aparecer no filme é surpreendido e quase morto por um alvo que, ao que sua reação parecia indicar, ele julgava já ter vencido. As informações dadas a Deckard (e ao espectador) sobre os novos replicantes são filtradas por um personagem claramente preconceituoso e desinteressado nas questões morais que serão tematizadas no decorrer do filme – e desafiadas logo nas cenas seguinte, quando Deckard conhece Rachel e percebemos que a distinção objetiva representada pelo teste Voight-Kampff pode ter suas falhas. A narrativa de *Blade Runner* é bastante clara, em seus primeiros minutos, que aquilo que é explicado como sendo as regras daquele mundo ficcional podem não operar bem como os personagens dizem: o que é tratado pela polícia e pelos transeuntes como “aposentadoria” de máquinas defeituosas pode também ser a execução de seres inteligentes (como, aliás, já sugere o próprio letreiro inicial).

Outro fator preponderante na suspensão do nosso juízo moral em relação aos personagens é a sua *caracterização* ambígua e gradual. Isso é particularmente mais forte na versão do diretor e na versão final: na edição original do estúdio, tínhamos mais caso de definições diretas (RIMMON-KENAN, 1983, p. 61–69), em que o próprio narrador adjetiva os personagens que vão surgindo e estabelece um enquadramento para os acontecimentos que os envolvem, mas as edições posteriores eliminam completamente a voz *over* e deixam somente instâncias de caracterização indireta: falas de outros personagens (por exemplo, quando Bryant chama Deckard de “máquina de matar”), performances dos atores, figurinos, iluminação, dentre outros fatores.

Como os personagens centrais são misteriosos (Rachel), Hesitantes (Deckard) ou imprevisíveis (Batty), a caracterização indireta não dá ao espectador tanta certeza a respeito das suas impressões iniciais, ainda mais considerando a ambiguidade da atuação dos seus intérpretes. Batty é ora sensível, ora violento; Deckard é ora inseguro, ora agressivo; e Rachel ora fria, ora completamente vulnerável. Tal dualidade na atuação parece seguir o ideal do Método Stanislavski como entendido pelo Actor’s Studio e que, na visão de Elia Kazan, era encarnado por seu maior arauto, Marlon Brando: para representar a humanidade, é preciso ter uma ambivalência entre força e sensibilidade (KAZAN, 2015).

A estratégia narrativa da desconstrução de impressões iniciais incide em outras características da sua trama. Primeiramente, em sua cognoscibilidade: embora se trate de uma narração superficial (não adentramos muito nos sentimentos de Deckard, a não ser na sequência do unicórnio, nas edições mais novas do filme), como esperado de uma história que tem um protagonista detetivesco, ela é também onisciente, o que é incomum nesse caso. A narração livre para acompanhar vários núcleos de personagens, ao revelar para o espectador como

pensam e agem os replicantes caçados por Deckard, nos mostram as limitações do *briefing* dado ao caçador antes dele mesmo descobrir, enfraquecendo as impressões iniciais.

Também incomum é a sua moderada comunicatividade: apesar da figura detetivesca de Deckard, a estratégia narrativa de *Blade Runner* não enfatiza um mistério e poucas vezes esconde deliberadamente informações-chave. Uma dessas lacunas suprimidas é a de que o próprio Eldon Tyrell projetava a mente dos replicantes, coisa que os policiais aparentemente não sabem e só descobrimos quando Chew conta isso a Roy Batty e a Leon. A outra, mais relevante, é a de que Deckard talvez seja um replicante. Mas essa lacuna é suprimida apenas nas edições de estúdio, pois a cena do unicórnio a torna, no mínimo, uma lacuna ostentada⁷⁰.

Uma outra instância da pouca redundância na estratégia narrativa de *Blade Runner* é aquilo que Bordwell chama de o “realismo factual” da narração de arte. É difícil afirmar que um filme de ficção científica seja “realista” em muitas acepções desse termo, mas um aspecto bastante presente neste filme desse tipo de realismo do cinema de arte é o seu tratamento do tempo: como em muito do cinema moderno, em *Blade Runner* se enfatizam tempos mortos e sequências bastante esvaziadas de acontecimentos, diferentemente do que acontece na montagem do cinema clássico hollywoodiano.

Isso se reflete em algumas escolhas narrativas: é, primeiramente, um filme relativamente rarefeito em termos de quantidades de informações, dando ao espectador mais tempo para refletir sobre elas (ou para contemplar o estilo visual da obra); em segundo lugar, tais informações são majoritariamente pertinentes, mas não 100%, pois Roy Batty tem digressões como o poema de William Blake que cita quando ele chega no laboratório de Chew e o seu monólogo final sobre a beleza terrível das guerras que presenciou. Essas falas não movem a história, mas são alguns dos momentos mais lembrados de *Blade Runner*; em terceiro lugar, não há *deadlines* claros, como nas narrativas clássicas: Deckard tem a missão de eliminar os replicantes fugitivos, mas não há um prazo-limite realmente estabelecido, visto que ele só descobre tarde demais que eles pretendiam chegar a Tyrell. Rachel é posta na lista de alvos, mas o único caçador que a persegue é ele mesmo – não há um suspense previamente construído sobre eles fugirem antes que Gaff a elimine, por exemplo. E, por último, tal temporalidade desacelerada, contemplativa, é sustentada por uma série de lacunas difusas e permanentes: o que Deckard realmente quer, se é que ele tem uma meta pessoal? Por que a Terra ficou tão desolada? Porque tanta mistura de idiomas em Los Angeles? Isso é ampliado nas versões mais

⁷⁰ “No mínimo”, porque nas edições revisadas é uma informação também interpretada não como uma lacuna, mas como afirmação categórica de que o caçador de replicantes seria, ele mesmo, um replicante.

novas, que retiram, por exemplo, a explicação do porquê de Deckard ter abandonado a sua profissão (lembramos que na versão original ele explica em voz *over* que os replicantes estavam se parecendo demais com seres humanos).

A “mão leve” da narrativa de *Blade Runner* se reflete também na maneira como ele dispõe o seu conteúdo expositivo para o espectador. O início do filme tem quase o mínimo de exposição necessária a um filme de ficção científica: letreiros de abertura que estabelecem o tempo e espaço da fábula (Los Angeles, 2019), a existência de seres artificiais “virtualmente idênticos” a seres humanos, o seu uso no espaço como mão-de-obra escrava e a sua proibição na Terra após um “motim sangrento”.

Algumas informações básicas sobre o mundo possível deste filme (e que vieram do livro de Philip K. Dick) estão conspicuamente ausentes dos letreiros, porém, como a extinção dos animais, a contaminação nuclear da Terra, a mistura de culturas num único lugar (e as causas dessas situações). Mais uma vez, isso é mais forte nas edições revisadas do filme, que não contêm, por exemplo, a explicação em *over* sobre o dialeto misturado de Gaff e de outros habitantes de Los Angeles. Normalmente, as informações básicas de construção de mundo que não estão em letreiros, *flashbacks* ou em voz *over* seriam deixados para diálogos envolvendo personagens autorizados, mas não aqui: tais lacunas criam uma curiosidade no espectador que só é parcialmente suprimida, por diálogos que eventualmente tratam desses assuntos (Rachel sobre a coruja artificial, J.F. Sebastian sobre as colônias externas) e o fazem de passagem, sem muitas explicações.

Temos então uma exposição preliminar (nos letreiros, no diálogo com Bryant e na cena com Rachel e Tyrell) que levanta dúvidas e uma exposição distribuída das informações que ficaram de fora. Mas o que chama atenção a respeito delas não é somente o seu arranjo, mas a sua *escassez*: *Blade Runner* tem consideravelmente pouca exposição para um filme de ficção científica, gênero que normalmente precisa de uma quantidade maior de informações expositivas. Como ressalta a *Encyclopedia of Science Fiction* de John Clute e Peter Nicholls:

Alguns temas importantes do livro de [Philip K.] Dick sobrevivem de forma estupefaciente: nunca é explicado no filme que seres humanos mais saudáveis tenham emigrado de uma Terra contaminada – embora o especialista em robótica do envelhecimento precoce, Sebastian (Sanderson), seja um dos os enfermos que ficaram em casa; nem a destruição de quase toda a vida animal é explicada – a maioria dos animais sobreviventes sendo artificial – embora as referências a ele sejam feitas em todo, especialmente no teste de empatia de andróides, no qual a falta de sensibilidade à vida animal é uma pista chave para a suposta falta de sentimento real. O mais estranho de tudo, a possibilidade de o próprio Deckard ser um “replicante” existir no corte final apenas como um subtexto, inconfundível uma vez apontado, mas despercebido por quase todos os públicos exceto, disse Ridley Scott, o francês. A versão revisionista de Scott, *Blade Runner: Versão do Diretor* (1992, 114 minutos), torna o subtexto um pouco mais claro e exclui a narração em voz *over*, embora tenha

sido um pouco menos alterado do original do que muitas pessoas esperavam que fosse (CLUTE; NICHOLLS, 1992, p. 132, tradução nossa).

6.2.1. ESTILO E CONSTRUÇÃO DE MUNDO

Como há pouco uso das técnicas expositivas mais comuns, quem carrega a exposição em *Blade Runner* é, em grande medida, o seu estilo plástico extremamente autoconsciente (chamativo). Nesse sentido, este filme se tornou um marco de como dar a *impressão* de futurismo, de decadência e de paranoia através da sua mise-en-scène, da sua fotografia e da sua banda sonora.

Um dos recursos estilísticos mais importantes para a caracterização do mundo ficcional neste filme é a sua cenografia. *Blade Runner* usou três tipos de cenários: primeiramente, locações reais de Los Angeles como o Bradbury Building (Figura 13) – o edifício onde mora J.F. Sebastian –, a Union Station (adaptada como a delegacia de polícia) e o exterior da Ennis House de Frank Lloyd Wright (o edifício onde mora Deckard), modificadas e repletas de objetos cênicos para se adaptar à ideia de futuro decadente deste mundo ficcional.



Figura 13: Bradbury Building em *Blade Runner*

O segundo tipo de cenário deste filme são as maquetes de arranha-céus, enegrecidos pela poluição e aquecidos por combustão, e miniaturas de veículos voadores e de *outdoors* eletrônicos que exibem propagandas e marcas incessantemente (Figura 14), empregando o designer industrial Syd Mead para lhes dar mais realismo.

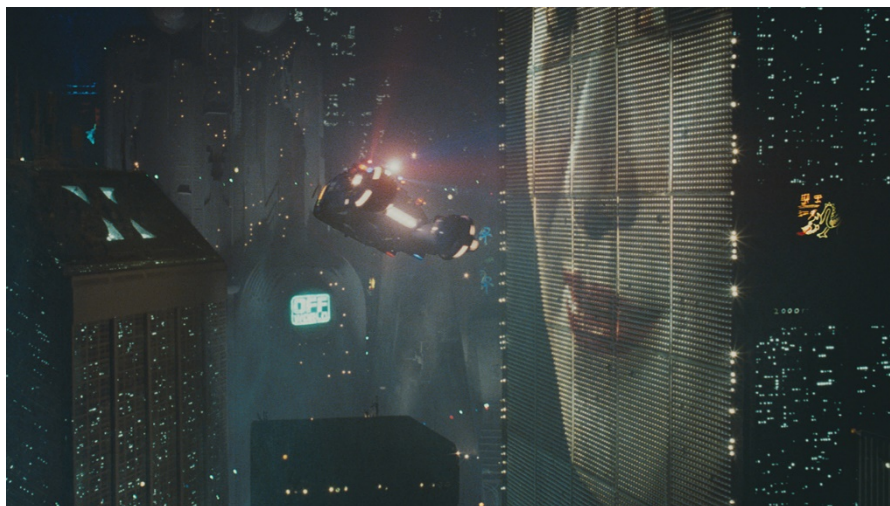


Figura 14: Maquetes em *Blade Runner*

E, por fim, o terceiro tipo de cenário consiste na cenografia de estúdio, na qual – para criar a impressão de que aquele mundo se estende muito mais que o filme poderia mostrar – se reaproveitaram os mesmos cenários rearranjando-se seus objetos cênicos (e fontes de luz), usando-se intensamente vidros (vitrines, janelas) e luzes néon, além de preferirem lentes teleobjetivas para “comprimir” atores e fundo e evitarem planos mais abertos (KNUDSEN, 2016a). O resultado dessa abordagem cenográfica é uma mistura curiosa e distópica de Los Angeles e New York, uma hipérbole do próprio conceito de “metrópole”⁷¹.



Figura 15: Cenários comprimidos em *Blade Runner*

Outro elemento relevante no estilo plástico de *Blade Runner*, embora muitas vezes desapercibido, é o figurino que mistura inspirações *noir* e tendências futuristas para a época (como a moda punk e casacos de plástico), conforme projetado pelo figurinista Michael Kaplan.

Depois de ler o roteiro, definitivamente sentimos que *Blade Runner* era daquele gênero *noir* e fomos aos filmes da década de 1940 para inspiração. Deckard (personagem de Harrison Ford) era tanto um Gumshoe, Detetive Particular [Albert Finney] como um Sam Spade (Humphrey Bogart). Para a personagem de Rachel, nossas principais inspirações foram os ternos feitos sob medida que Adrian [Greenberg] projetou no final da década de 1930 e no início dos anos 40. Eu gostei da

⁷¹ Para um estudo aprofundado das inspirações e simbologias da arquitetura de *Blade Runner*, comparadas com as do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), cf. o estudo *A Metrópole Replicante* (SUPPIA, 2011).

ideia de combinar diferentes tons e cortes de tecidos para criar padrões – algo que Adrian fez. Neste caso, usei cortes de lã maravilhosos de época em tons de cinza e de bege, com fios metálicos que tive a sorte de encontrar, o que criou uma sutil luminosidade. Eu queria criar uma heroína futurista que fosse acreditável no futuro, mas com os pés firmemente plantados no filme *noir* (LACK, 2012, tradução nossa).

Assim, a imagem *noir* carrega consigo as conotações de cinismo moral e de criminalidade, ajudando a caracterizar o mundo de *Blade Runner* como pessimista. Nesse sentido, uma curiosa atualização do figurino de época é o uso de sobretudos e outros casacos para se proteger da chuva onipresente (e presumivelmente ácida) que caracteriza a outrora ensolarada Los Angeles: o passado se transforma num futuro piorado. Rachel, por sua vez, exibe uma vestimenta clássica e, presumivelmente, incrivelmente cara (é feita de pele animal num mundo em que não existem mais animais), sugerindo o abismo social entre pobres e ricos naquele mundo ficcional (Figura 16). Pris e Zhora vestem versões exageradas, respectivamente, do vestuário *punk* e das dançarinas exóticas de casas noturnas.



Figura 16: Sobretudo e casaco de peles em *Blade Runner*

Outro recurso estilístico fundamental na caracterização do mundo de *Blade Runner* é a sua fotografia. Em vez de privilegiar filtros cromáticos (como *Gattaca* e *Matrix*), o fotógrafo Jordan Cronenweth usou uma série de luzes de néon coloridas em tons de azul – uma cor pouco presente no mundo orgânico – e cores complementares (laranja, amarelado, marrom). A tonalidade azulada cria uma atmosfera artificial e moderna, mas muitas das técnicas de fotografia deste filme são importadas diretamente do cinema *noir* dos anos 1940 e, admitidamente, de *Cidadão Kane* (Orson Welles, 1941): uso abundante de *backlighting* em alta intensidade, de fontes como holofotes e letreiros néon, transformando muitas vezes os corpos dos atores em silhuetas (Figura 17); ausência de luz-guia, a principal para a iluminação dos rostos dos atores; uso moderado de luz de preenchimento, dando a impressão de que os personagens vivem em vielas mal-iluminadas; e o uso de superfícies reflexivas ou fumaça para criar texturas luminosas (DOUCET, 2011, 2014; VALAREZO, 2017).



Figura 17: Contraluz em *Blade Runner*

Essas técnicas são empregadas, como argumenta Amy Coplan, com o propósito de recriar, nesta ficção futurista, o estado de ânimo paranoico e inseguro que é típico dos filmes *noir* (COPLAN, 2015), do qual tratamos na subseção anterior:

O estilo visual que expressa isso [o estado de ânimo *noir*] abrange uma variedade de características: iluminação de alto contraste, que tem um efeito de claro-escuro; iluminação fraturada que produz dutos ou tiras de luz; Cenas que se passam e são filmadas de noite; tomadas em profundidade de campo que muitas vezes dependem de lentes grande-angulares; filmagem em locação; planos em que nossa visão dos personagens é frequentemente obscurecida por objetos em quadro ou por sombras escuras; mise-en-scène caótica que muitas vezes é visualmente enfatizada; uso intenso de luzes de néon; muitos planos em *plongée* ou em *contre-plongée* extremos; e um conjunto de símbolos e motivos característico que inclui as ruas noturnas, a chuva, a fumaça, as pessoas que se destacam pela decoração, quartos de hotel, bares, restaurantes baratos e imagens da decadência urbana (p.121).

Talvez o exemplo mais importante disso seja o uso da iluminação de alto contraste por [Jordan] Cronenweth, que caracteriza quase todas as cenas do filme. Ele tem uma forte preferência por fotografar cenas com muita luz de fundo e contraste em cenas pouco iluminadas, usando películas sensíveis para fazê-lo. Quando um plano é retroiluminado, a luz na cena vem da parte traseira do cenário, o que resulta em figuras em primeiro plano sendo lançadas em semi-escuridão ou silhueta (p.122).

Em várias cenas, Cronenweth e Scott combinaram essas duas técnicas usando holofotes que emitem feixes poderosos capazes de invadir todo e qualquer espaço. Cronenweth explica que ele e Scott foram capazes de justificar o uso dessas fontes de luz em movimento por causa da presença estabelecida do tráfego aéreo na cidade. As naves gigantes usadas para publicidade ou controle de crime demonstram ter na sua carroceria inferior luzes poderosas que interrogam a escuridão da mesma forma que os holofotes monitoram as prisões. [...] Mas a luz também soa invasora e perturbadora, o que, como explica Cronenweth, é de propósito: “Os raios da luz representam a invasão da privacidade por uma força supervisora, uma forma de controle. Você nunca tem certeza de quem é”. Assim como ocorre com a luz cintilante no escritório de Tyrell, o movimento atrai nossa atenção. Nesta cena, no entanto, traz uma lembrança assustadora de que Deckard e Rachael não estão seguros e não podem se esconder, mesmo que estejam no apartamento de Deckard com as persianas fechadas (p.129-130).

E, como noutros filmes de ficção científica, a música e o *sound design* também colaboram em *Blade Runner* neste papel de caracterizar seu mundo ficcional. A música do compositor grego Vangelis é predominantemente em tom menor, lamentosa e algo dissonante,

mas a característica mais inesperada dela e dos sons neste filme é a quantidade de reverberação, intensificando a impressão de artificialidade e irrealdade criada pela iluminação azulada:

Blade Runner se situa entre as paisagens sonoras não melódicas de Planeta Proibido e os grandes temas sinfônicos ao estilo de Star Wars, e Vangelis usa coisas da mesma caixa de ferramentas de sons eletrônicos, mas esses ruídos são usados com um propósito mais musical. Mesmo o diálogo é gravado com muito *reverb*, dotando-o da mesma qualidade onírica da trilha e dos efeitos sonoros. Claro, reverberações estão absolutamente em toda parte em *Blade Runner*. Você pode até dizer que é a manipulação do *reverb* que dá a *Blade Runner* sua atmosfera característica, e embora a execução de Vangelis seja a de um virtuoso, o *reverb* digital que você ouve no filme era algo relativamente novo para a música da época. A ênfase no *reverb* tem alguns efeitos. Como o ensaísta Andrew Stiller observou: “Reverberação forte, por implicar um espaço enorme, fechado, de superfícies duras, cria um clima de mistério e paranoia”. Também passa uma impressão de distância, como se o áudio estivesse vindo de muito longe, como em um sonho” (PUSCHAK, 2017).

Assim, a narrativa rarefeita, cheia de lacunas e de tênue causalidade de *Blade Runner* convida o espectador a se apoiar no estilo plástico da obra (que normalmente seria redundante com as informações narrativas) para construir mentalmente o sentido da obra. Mas há outro princípio estruturante, tão importante quanto o estilo, que ajuda a conduzir as interpretações do público: a redundância na fábula (paralelismo), mais estritamente o uso da analogia.

A analogia é um padrão essencialmente espacial, composto por ao menos dois componentes ficcionais (dois personagens, eventos, fios narrativos, etc.), entre os quais há ao menos um ponto de similaridade e um de dissimilaridade; o ponto (ou pontos) de similaridade fundamenta a ligação e o confronto espaciais dos componentes análogos, enquanto que o ponto de dissimilaridade garante sua definição, iluminação, qualificação ou simplesmente concretização mútuas (STERNBERG, 1978, p. 154, tradução nossa).

A prioridade do paralelismo em frente à causalidade, ressalte-se, não é exclusividade de *Blade Runner*, mas um traço comum da narração do cinema de arte:

Em geral, à medida que se enfraquecem as ligações causais na fábula, os paralelismos vêm à tona. Os filmes aguçam o delineamento dos personagens ao nos impelir a comparar agentes, atitudes e situações. Em *O Sétimo Selo*, o passeio do cavaleiro pela sociedade medieval é reforçado pela justaposição de flageladores e atormentados; Watanabe, o protagonista de *Ikiru*, deve encontrar os habitantes da cidade noturna e a gentil operária Toyo. Em seu limite, o dispositivo de paralelismo pode formar a base explícita do filme, como no *Alguma Coisa de Outro*, de [Vera] Chytilová e em *Pocilga*, de Pasolini. O cerne temático do filme de arte, sua tentativa de pronunciar julgamentos sobre a vida moderna e a condição humana, depende da sua organização formal (BORDWELL, 1985, p. 207, tradução e grifo nossos).

O principal paralelismo deste filme é estabelecido entre Deckard, os personagens inequivocamente humanos (Bryant, Gaff, Sebastian, Tyrell) e os replicantes que ele encontra aos quais tem a missão de caçar. O mundo ficcional inicialmente estabelece que a diferença entre humanos e os replicantes Nexus é fundamentalmente a capacidade dos primeiros de sentir empatia e a incapacidade dos segundos, mas gradualmente essa distinção se torna cada vez mais

borrada: Bryant não demonstra a menor empatia por ninguém, assim como aparentemente Gaff (antes do fim do filme). Tyrell é mais ambivalente, de modo que J. F. Sebastian é o único personagem humano cuja empatia é indubitavelmente uma das suas características centrais. Os replicantes, por sua vez, lamentam a morte dos seus pares (Leon em relação a Zhora, Roy em relação a Pris) e Rachel não apenas se apaixona por Deckard como lhe salva a vida – mesmo ele tendo a missão de eliminar replicantes como ela mesma. Deckard é um caso mais curioso: sendo ele humano ou replicante, a sua empatia é despertada no arco da sua história. O caçador é caracterizado inicialmente como uma figura cínica, embora farta da vida de caçar replicantes, e descrito pelo seu ex-chefe como o melhor no que faz, uma “máquina de matar”. Ele elimina Zhora atirando pelas costas – mas se abala com isso imediatamente após o fato. Enquanto isso, ele começa a nutrir sentimentos pela replicante Rachel, implícita (nas versões revisadas) ou explicitamente (na versão de estúdio, com voz *over*). Ao fim do filme, após testemunhar a morte de Batty, sua empatia o impede de continuar aquele trabalho: “estou acabado”, diz a Gaff.

Tal paralelismo é reforçado estilisticamente pelo tema dos olhos: a primeira imagem do filme, após os letreiros expositivos iniciais, é a de um olho em plano-detalhe (Figura 18), o qual reflete as explosões de combustível dos tetos dos arranha-céus de Los Angeles; o teste Voight-Kampff direciona uma lente de aumento para os olhos da pessoa testada; os replicantes e animais artificiais frequentemente demonstram um reflexo avermelhado nos seus olhares (Figura 19); o primeiro lugar invadido por Roy Batty e Leon é um laboratório que fabrica olhos sintéticos; os dois replicantes masculinos atacam seus inimigos furando (ou tentando furar) os seus olhos; e, Roy Batty chama atenção em dois diálogos para o que seus olhos sintéticos testemunharam, primeiramente a Chew (“Se você pudesse ver o que estes olhos viram...”), e por último a Deckard (“Eu vi coisas que vocês nunca acreditariam”).



Figura 18: Close-up de um olho em *Blade Runner*



Figura 19: Reflexo ocular avermelhado em *Blade Runner*

O sucesso cult, embora não instantâneo, de *Blade Runner* provavelmente influenciou outras obras audiovisuais de ficção científica a enfatizarem mais o estilo plástico e o paralelismo, deixando mais “espaço” na causalidade narrativa para que o espectador lhes dirija mais atenção: filmes como *Código 46* (Michael Winterbottom, 2003), *Filhos da Esperança* (Alfonso Cuarón, 2006) e, evidentemente, *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017) seriam exemplos dessa possível influência, bem como animações japonesas como *O Fantasma do Futuro* (Mamoru Oshii, 1995) e *Yokohama Café Log* (Tomomi Mochizuki, 2002).

Os filmes acima listados são distopias resignadas, com moralidade em tons cinzentos. Como vimos nesta análise, uma estratégia narrativa mais contemplativa se presta bem ao papel de apresentar tais mundos e de incentivar o espectador a suspender seus juízos morais previamente preparados.

Mas não esqueçamos que *Blade Runner* não foi o primeiro filme influente de ficção científica a aderir a uma construção narrativa inspirada nos princípios do cinema de arte. Um exemplo anterior, tão influente e ainda mais radical foi uma obra de Stanley Kubrick lançada no fim dos anos 1960.

7. NARRATIVA DE ARTE: 2001

Se você entendeu completamente 2001, fracassamos.
Quisemos levantar mais questões que respondê-las.

– Arthur C. Clarke

Provavelmente não há filme de ficção científica mais respeitado e influente na história do cinema que *2001: Uma Odisseia no Espaço* (Stanley Kubrick, 1968). Hoje, *2001* é não apenas um ícone deste gênero, responsável por provar ao mundo que era possível fazer filmes “sérios” de ficção científica, como ultrapassou o seu público cativo e se tornou um fenômeno popular do fim da década de 1960, alcançando um nível de verossimilhança até então desconhecido por meio de efeitos especiais e visuais. Se a corrida espacial já estava no imaginário comum nessa década, após o lançamento de *2001*, ela se tornou palpável para todos: “Agora eu sinto que estive duas vezes no espaço”, teria dito o cosmonauta Alexei Leonov, após assistir *2001* pela primeira vez (AGEL, 1970, p. 206).

A julgar pelas premiações no ano seguinte (IMDB, 2004), Kubrick teve uma receptividade bastante positiva entre os pares, sendo indicado ao Oscar nas categorias de Direção, Roteiro Original, Direção de Arte e Efeitos Visuais (premiado pela última); premiado pelo BAFTA pela Direção de Arte, Fotografia e Trilha Sonora; e laureado pela Directors Guild pela melhor direção de longa-metragem de ficção. O resultado da sua colaboração com o escritor Arthur C. Clarke também o consagrou no campo da ficção científica, recebendo o Hugo Award de melhor apresentação dramática.

Esse reconhecimento não foi unânime nem instantâneo, contudo. O supervisor de efeitos especiais Doug Trumbull relata que as primeiras semanas de exibição nos Estados Unidos foram decepcionantes, até que uma onda de interesse mudasse tal situação:

Quando *2001* foi lançado, não fez muito sucesso. Houve o problema de cinemas relativamente vazios. As críticas eram mornas, senão ruins. Com trinta dias de exibição o estúdio estava se preparando para retirá-lo [de cartaz] e jogá-lo fora, abandonando a coisa toda e dizendo ‘Valeu, mas vamos partir para a próxima’. E ouvi uma história sobre donos de cinemas e operadores que ligaram para a MGM dizendo ‘Antes de recolher o filme, há algo acontecendo. Um bando de jovens sentados na primeira fileira. Ontem eram três, eram seis esta manhã e à noite serão muito mais’. E continuou aumentando. Houve uma outra onda de interesse, em um movimento psicodélico e pessoas fumando maconha antes de assistir. E um novo público começou a aparecer naquele mês (JOYCE, 2001, 40:32-41:28).

A mesma demora do público se deu na crítica: mesmo que os efeitos especiais de *2001* tenham sido universalmente aclamados, muitos críticos na estreia e nos meses

consecutivos não se comoveram com a obra como um todo: para eles, *2001* soava confuso, aborrecido ou mesmo inacabado:

Renata Adler, (*New York Times*): Os efeitos especiais no filme [...] são os melhores que já vi; e o número de maneiras pelas quais o filme transmite informações visuais (há muito pouco diálogo) o leva aos limites da visualidade. E, no entanto, a lentidão intransigente do filme dificulta ficar sentado sem conversar – e havia gente por todo lado conversando no filme inteiro quando o assisti [...]. No fim, três pontas soltas da trama – as placas de pedra, o envelhecimento [do personagem de] Dullea, o quarto de época – são simplesmente deixadas ali como um Rorschach, com vagas implicações teológicas. Este é um grande passo fora das convenções, alguns tratamentos extra de roteiro parecem necessários, e a resposta universal, “relatividade”, não funciona de verdade a menos que possa ser verbalizada (AGEL, 1970, p. 209–210, tradução nossa).

Stanley Kauffmann (*The New Republic*): Por ser um grande esforço de um importante diretor, [2001] é uma grande decepção [...]. Ele [Kubrick] desenvolve alguns efeitos surpreendentes [...]. Mas tudo para o quê? Para fazer um filme tão chato que aborrece nosso interesse pelo engenho técnico em virtude do qual Kubrick permitiu que o filme se tornasse maçante. Ele se apaixonou tanto pela tecnologia – do filme e do futuro – que perdeu sua antiga e apurada sensibilidade para a capacidade de atenção (AGEL, 1970, p. 223–226, tradução nossa).

Robert B. Frederick (*Variety*): O que se chama de “enredo” usa quase duas horas para a exposição de avanços científicos em viagens espaciais e telecomunicações, antes que qualquer coisa aconteça [...]. O filme termina de um jeito confuso, nunca abordando realmente a situação da “outra forma de vida” e, evidentemente, deixando a interpretação para o espectador individual. Para muitos isso vai cheirar a indecisão ou a roteiros apressados [...]. Não há dúvida de que os efeitos especiais criados para *2001* se igualam a qualquer que já tenha sido feito no cinema [...]. Mas *2001: Uma Odisseia no Espaço* não é um marco cinematográfico. Compara-se com, mas não supera, esforços anteriores de ficção científica; sem a humanidade de *Planeta Proibido*, a imaginação de *Daqui a Cem Anos* e a simplicidade de *Of Stars and Men*, ele pertence ao grupo tecnicamente habilidoso anteriormente dominado por George Pal e pelos japoneses (FREDERICK, 1968, tradução nossa).

Pauline Kael (*New Yorker*): *2001* é um filme que poderia ter sido feito pelo herói de *Blow-Up: Depois Daquele Beijo*, e é engraçado pensar Kubrick realmente fazendo todas as besteiras que quisesse, construindo enormes cenários e equipamentos de ficção científica, nunca sequer se preocupando em descobrir o que fazer com eles. Fellini também se deixou levar por essa abordagem de kit de construção, mas seu grande constructo de ficção científica, exposto no final de *8 1/2*, foi abandonado. Kubrick também nunca realmente completou seu filme, mas parece não saber disso (KAEL, 1969, tradução nossa).

Por outro lado, não se pode deixar levar pela impressão de que a reação da crítica foi esmagadoramente negativa, pois também houve muitas críticas laudatórias. Além disso, diferentemente do que aconteceu na estreia de *Blade Runner*, *2001* foi reconhecido ainda em 1968 por outra parte da crítica como uma obra de arte aberta, uma “viagem” deliberadamente enigmática, e não como uma obra com roteiro questionável.

Pierre Billard (*L'Express, Paris*): Um filme cheio de mistério, unindo em forma original a ciência e a arte verdadeira, e marcando uma época – O Ano Um no cinema do futuro (AGEL, 1970, p. 253).

Donald Jonjack (*Chicagoland/FM Guide*): Um novo par de olhos internos deve ser usado para “assistir” a esse filme. Ao vê-lo, uma pessoa certamente deve se fazer muitas perguntas universais, se tiver qualquer inteligência ou sensibilidade. Kubrick deveria ganhar um prêmio Nobel de direção de filmes (AGEL, 1970, p. 246).

Charles Champlin (*Los Angeles Times*): *2001: Uma Odisseia no Espaço*, de Stanley Kubrick, é o filme que entusiastas da ficção científica de todos os tempos e de todos os cantos do mundo rezaram (às vezes sem esperança) para que a indústria um dia lhes desse. É uma afirmação definitiva do cinema de ficção científica, uma impressionante concretização do futuro espacial [...]. Pode-se interpretar qualquer coisa ou absolutamente nada da última meia-hora sem diálogos de *Uma Odisseia no Espaço* [...]. No entanto, qualquer aborrecimento sobre o final – se de fato é amplamente sentida – não consegue de fato comprometer a realização épica de Kubrick, seu domínio das técnicas de imagem e de som para criar impacto e ilusão. Já sabemos quem vai ganhar alguns dos prêmios do Oscar ano que vem (1970, p. 213–215).

Tal abertura formal torna difícil resumir a história deste filme sem lhe atribuir certezas que não estão na obra em si. Como não há protagonista com metas fortes (por conseguinte, tampouco mudanças nelas), a segmentação possível de *2001* não se dá pelo mesmo critério das narrativas clássicas, mas aquela imposta por subdivisões explícitas na própria obra, repartindo-a em três grandes segmentos: “A aurora do homem”, “Missão Júpiter” e “Júpiter e além do infinito”. Mas tal subdivisão explícita tem suas arestas: No meio do segmento “A aurora do homem” há um salto temporal imenso entre o passado remoto dos hominídeos e o futuro próximo das viagens especiais. Além disso, há um intervalo dentro do segmento “Missão Júpiter” que não demarca trechos narrativos distintos.

Abertura (0:00:00-0:04:40): Antes de qualquer segmento, *2001* começa com um plano negro com duração de mais de 2 minutos, acompanhada pela música atonal e dissonante *Overture Atmospheres*, de György Ligeti. Logo depois, é tocada *Also sprach Zarathustra* (*Assim falou Zaratustra*), de Richard Strauss, em meio à qual surge a imagem do sol nascendo por trás do contorno de um planeta, o título “2001: Uma Odisseia no Espaço” e os respectivos créditos. Essa música é repetida durante o filme nos pontos-chave narrativos, assumindo a posição de música-tema de *2001* e cresce tanto na quantidade de instrumentos quanto no ritmo até atingir um clímax grandiloquente.

A Aurora do Homem (0:04:40-0:54:37): após os créditos, a história começa em uma época pré-histórica indefinida e desértica, em que bandos de primatas herbívoros lutam para sobreviver ao clima hostil e à falta de água e comida. A informação de que são pré-humanos em uma época passada, em vez de macacos no mundo atual, é dada pelo título do segmento: “A Aurora do Homem”. Após uma sequência de planos majoritariamente fixos e demorados do cenário rochoso e desértico, segue-se uma outra sequência focada num grupo de primatas cujos

integrantes disputam os poucos vegetais de seu habitat com mamíferos quadrúpedes assemelhados a antas, além de perderem sua poça d'água para outros símios.

Ao acordarem no dia seguinte, os hominídeos encontram um estranho monólito a sua frente: um imponente bloco negro vertical, liso, em forma de paralelepípedo. O bloco é claramente um objeto não-natural, pois possui uma forma geometricamente perfeita e aparece repentinamente no meio do bando. O surgimento do objeto é acompanhado de outra música atonal, o *Réquiem* de György Ligeti, que soa como um crescente de gritos atormentados. Os primatas aproximam-se, receosos, do monólito até tocá-lo. O filme não explica o que acontece neste momento, mas a composição do plano final desta cena (um contra-*plongée* do monólito com o sol nascendo por trás dele) é extremamente semelhante ao nascer do sol da abertura do filme, criando a impressão de que algo importante aconteceu.

De dia, os hominídeos continuam a procurar comida no deserto, quando um deles se demora no meio de uma ossada daqueles mamíferos quadrúpedes. Examina atentamente para um osso maior (um fêmur?) e então empunha-o para a golpear o resto do esqueleto. O filme sugere, com a música-tema *Also sprach Zarathustra* e uma montagem alternada com imagens do monólito e da queda de uma anta, que o primata de alguma maneira aprendeu com o objeto misterioso a usar ferramentas e a se impor a outros animais.

Até esta cena específica, a maioria do trecho inicial foi composta de planos demorados em que pouca coisa acontecia: o bando somente comia, dormia ou procurava alimento, sendo mostrado como apenas uma parte pequena da natureza que os cercava. A descoberta do monólito e, conseqüentemente, do uso das ferramentas, muda tal situação: os macacos passam a comer carne e se interessar pelos ossos. Voltam à poça d'água que haviam perdido, no grito, para o outro bando, e retomam o território com suas novas armas, derrubando o chefe dos adversários.

Por fim, um dos hominídeos vencedores atira, em câmera lenta, o osso para cima. O plano seguinte é focado no osso que sobe, girando, e depois desce devagar. Essa imagem é abruptamente substituída, por meio de um *raccord* gráfico (*match cut*) pelo plano de uma nave espacial cujo formato lembra o osso atirado.

Assim, aos 19:50 minutos de filme, começa a segunda parte do segmento A Aurora do Homem, aberta por imagens de naves espaciais flutuando devagar pelo espaço, entre o planeta Terra e a Lua. A impressão de movimento é dada pelas trajetórias do planeta e das naves, variando sempre de direção e sentido, e pelo acompanhamento da valsa *An der schönen, blauen Donau* (O Danúbio Azul), de Johann Strauss II. Assim, cria-se a percepção de se estar assistindo a uma dança dos astros e naves pelo espaço.

Após uma das naves atracar numa estação espacial, seu passageiro é identificado como Dr. Heywood Floyd (William Sylvester). Este é o primeiro diálogo do filme. Tal estação é caracterizada como uma espécie de aeroporto do futuro, com restaurantes e hotéis. O Dr. Floyd, após conversar com sua filha pelo videofone, é recebido pelo russo Dr. Smyslov e um grupo de colegas, que lhe perguntam sobre o motivo da estação em Clavius (uma das crateras da Lua) estar incomunicável e impossibilitada de receber visitantes estrangeiros, desconfiando que haveria uma epidemia de origem desconhecida por lá. Dr. Floyd recusa-se a responder, dando a entender que há algo encoberto por lá. Nessa passagem, todos os tripulantes têm condutas calmas e até afetuosas, sugerindo que, apesar do mistério que ronda Clavius, as relações entre os dois países, apesar de não serem de confiança, são pacíficas.

A seguir, mais uma cena de viagem espacial, do Dr. Floyd à base de Clavius. Com a mesma valsa como fundo musical, mostra-se a nave flutuando em direção ao satélite, em diversos ângulos diferentes, porém na mesma velocidade lenta. Na sala de reuniões da Base, Dr. Floyd explica aos pesquisadores que não poderão comentar absolutamente nada sobre a descoberta que fizeram, pois o Conselho demanda silêncio absoluto e a manutenção da história de que há uma epidemia. O Dr. Floyd e os pesquisadores voam, então, em direção à escavação secreta. Os astronautas descem a escavação e o Dr. Floyd toca no monólito, sem demonstrarem muito medo. Quando se preparam para tirar uma foto no local, um som agudo e alto soa, causando imenso desconforto neles.

Missão Júpiter, 18 meses depois (0:54:38-1:56:57): Neste segmento, acompanhamos a viagem da espaçonave Discovery em direção a Júpiter. Não há, de início, explicação alguma que ligue o fim do segmento anterior (som estridente do monólito lunar) ao que se está assistindo agora. Mostra-se o astronauta Frank Poole (Gary Lockwood) exercitando-se ao redor do corredor circular da nave, no qual o astronauta parece andar “no teto”. O “olho” vermelho do computador HAL 9000 o observa e ao chefe da missão, o astronauta David Bowman (Keir Dullea). Após algumas cenas sobre o cotidiano entediante dos astronautas e o papel do computador inteligente HAL na manutenção da espaçonave, temos o primeiro diálogo relevante deste segmento. HAL conversa com David sobre os rumores de descobertas estranhas na Lua e o treinamento separado de cada um deles, inclusive com três tripulantes iniciando a viagem já em hibernação. Apesar da voz monótona e polida, HAL demonstra preocupação com a missão, mas David interpreta tal preocupação como parte da programação dele (fazer a avaliação psicológica dos astronautas).

Na mesma cena, HAL detecta uma falha no sistema de satélite e indica essa previsão como “perfeitamente confiável”. David sai para investigar o defeito. O movimento para sair da

nave é bastante demorado, recorrendo-se pouco a elipses, sem música e acompanhado por um som agudo de máquina e pela própria respiração de David. Os cientistas então, examinando a peça, não descobrem defeito algum nela, para a surpresa de HAL, que lhes pede mais um teste.

David e Frank se questionam se a série 9000 realmente é infalível e, escondidos numa cápsula espacial, decidem que, se o computador tiver falhado na previsão, ele será desligado. Planos “subjetivos” de HAL, constantemente evocados no desenrolar desta cena e intercalados com planos em close no seu “olho” vermelho, criam a impressão de que o computador tem ciência da intenção deles. Isso é especialmente claro no plano fechado nos lábios dos cientistas movendo-se dentro da cápsula, denotando que HAL pode entender o que eles conversam.

Após um intervalo, repete-se a tela preta inicial com *Overture Atmospheres* de György Ligeti, antes de retomar-se a narrativa do filme. A cápsula espacial, com Frank Poole, passa a circundar a nave lentamente para reinstalar a peça defeituosa. Enquanto isso, David, dentro da nave, o acompanha através dos equipamentos eletrônicos. Após Frank sair da cápsula para repor a peça, a própria cápsula, de repente, se move sozinha em direção a Frank. Uma aproximação em três planos mostra o “olho” da HAL na cápsula, imediatamente antes dela atacar o astronauta.

Pela janela, David vê Frank ser arremessado em direção ao vácuo. Sem emitir som algum, Frank contorce-se enquanto tenta parar, em vão, o seu movimento e impedir que o pouco ar que tem saia pelo tubo cortado. Ele e a cápsula dirigem-se para longe, girando desordenadamente. David então o segue com outra cápsula, passagem em que há o seguinte contraponto sonoro: nos planos internos da cápsula, há sons dos equipamentos; nos planos externos, não há som algum. Em pouco tempo, Frank pára de se debater, ficando inerte, apesar do seu movimento vetorial continuar (já que no espaço não há atrito). O movimento da cápsula de David é mais veloz que os movimentos espaciais até então no filme, denotando a sua pressa de salvar o colega. Apesar disso, ainda demora a resgatá-lo, pois Frank continua se movendo com velocidade constante. Enquanto David sai da nave para resgatar o colega, exibe-se um plano dos outros cientistas em estado de animação suspensa. Aos poucos, suas funções vitais são terminadas.

David, então, tem seu retorno à nave recusado por HAL, que, com seu tom de voz imperturbado, lhe revela que descobriu o seu plano de desconectá-lo e diz que não permitirá isso, pois “poria em risco a missão”. Quando David manda o computador abrir a porta, sob ameaça de caso contrário o cientista entrar pela escotilha de emergência, HAL duvida dessa

possibilidade – o astronauta esquecera seu capacete dentro da Discovery – e para de lhe responder.

David, passando por todos os alarmes de segurança, explode a saída da cápsula para entrar na nave através da escotilha de emergência. O cientista então põe um capacete e caminha pela nave em direção ao centro de memória lógica de HAL, ignorando os argumentos insistentes do computador para evitar que seja desligado. Quando HAL tem seus chips de memória desconectados, declara textualmente seu sentimento: “Estou com medo, Dave. Minha consciência está se esvaindo. Estou sentindo”; em alguns instantes, a máquina não mais demonstra se lembrar do astronauta, falando como se fosse a primeira vez em que foi ligada, enquanto sua voz torna-se gradualmente mais grave e lenta. Por fim, HAL canta a música *Daisy* (cuja letra contém a frase “estou ficando louco”) para David enquanto sua consciência se esvai.

Quando HAL é finalmente desativado, um vídeo gravado de Floyd Heywood explica a David (e ao espectador) qual é a missão dos tripulantes da nave: o monólito lunar, uma evidência de vida fora da Terra, disparou uma onda de rádio forte em direção a Júpiter que deverá ser investigada.

Júpiter e Além do Infinito (1:56:58-2:20:21): O início desse segmento é acompanhado por diversas músicas dissonantes de Ligeti, conotando mistério. Diversas tomadas do planeta Júpiter são mostradas sobre o qual um monólito negro idêntico aos anteriores paira, flutuando. A nave está parada diante do planeta, e dela sai a cápsula espacial, aproximando-se da “tela” (aparentando vir em direção ao apreciador).

Após mais um enquadramento de Júpiter e seus satélites, inicia-se um efeito diferente: enquanto a música continua, tem-se a impressão de entrar em um "corredor de luz": feixes de luz multicoloridos parecem vir rapidamente em direção do espectador. Planos em close no rosto nervoso e contorcido de David, alternados com as luzes (e com seu capacete de fato as refletindo), informam que ele está movendo-se através do que aparenta ser um grande corredor multicolorido. Imagens estáticas e rápidas (flashes) do rosto de David, em diferentes posições, todas demonstram o horror do astronauta. A divisão dos dois “feixes” de luz dá-se no centro exato do plano, criando, em conjunto com o movimento das cores, a ilusão de profundidade infinita (Figura 20).



Figura 20: Efeito slitscan em *2001*

Após o “corredor de luz”, a música prossegue com imagens de um olho em diferentes cores, explosões estelares, figuras geométricas em cores puras, formações celestes quase abstratas e, por fim, imagens aéreas da geografia da Terra em cores distorcidas (montanhas, mar, planície, em alto contraste de cores psicodélicas). Essas imagens estão sempre em movimento, reforçando a ideia de “viagem espacial” de David em Júpiter. Até que, enfim, seu olho pisca várias vezes, muda de cor em cada uma delas e volta à coloração normal..

Fora da cápsula há uma imagem incompatível com uma exploração em outro planeta: uma sala em estilo clássico/rebuscado. David treme dentro da cápsula com o olhar desbocado e vê-se fora dela, bastante enrugado, como se tivesse envelhecido abruptamente. A cápsula desaparece e o “David de fora” explora o banheiro impecável e de estilo antigo. De repente, ele ouve barulho de talheres e espia a sala fora do banheiro: e lá está ele mesmo, ainda mais velho, comendo sentado a uma mesa. A música termina, sutilmente. O David mais velho caminha em direção à “câmera subjetiva” do David mais novo – que inexplicavelmente não está mais lá. Ele se senta novamente, bebe um gole de bebida e derruba a taça, notando uma respiração ofegante à sua frente: a dele próprio, idoso e agonizante, deitado na enorme cama. Esse “David idoso” tenta tocar em algo que vê à sua frente: o monólito negro.

Em lugar do idoso, aparece então um feto brilhante; o plano aproxima-se do monólito e começa-se a tocar a música-tema Assim falou Zaratustra. Em outro plano, mostra-se a Terra e a Lua vistas do espaço, enquanto o bebê cintilante as olha de fora. O fim da música encerra o filme. Não há maiores explicações sobre o que teria ocorrido em Júpiter e o que a nova criança significa; sabe-se apenas que houve uma mudança importante lá, mas não exatamente o que nem que consequências trará. Esse final aberto termina a filme.

Apesar desses mistérios e ambiguidades deste filme, os temas deste filme são bastante claros: a conquista do espaço e a descoberta de inteligência extraterrestre, como o escritor e roteirista Arthur C. Clarke ressalta em entrevistas:

Esperamos comunicar ao público a maravilha, a beleza e a promessa da nova era de exploração que se abre à raça humana. Queremos mostrar que a Terra talvez não seja a única a abrigar a vida (JOYCE, 2001, 03:14-03:26).

O que tentávamos fazer era transmitir a maravilha e a beleza e, acima de tudo, a promessa da exploração espacial – esta nova e grande fronteira que se abre em nossa época e provavelmente bem a tempo. Mas além de fazer isso, estávamos ao mesmo tempo abordando um tema ainda mais ambicioso: nada menos que transmitir o possível, aliás, o provável, lugar do homem na hierarquia do universo (KNUDSEN, 2017, 19:32-20:25).

O que tornou *2001* um marco não foi, contudo, a escolha desse tema, mas o modo ao mesmo tempo (e paradoxalmente) realista e ambivalente de tratá-lo. Se *Blade Runner* tem um pé na narrativa “de arte”, *2001: Uma Odisseia no Espaço* se divide entre dois ímpetus difíceis de coadunar, a ambiguidade da narração moderna e o rigor da ficção científica mais preocupada com a exatidão das suas previsões: a *hard science fiction*.

7.1. ENTRE O REALISMO E A ABERTURA

A combinação de ficção científica *hard* com a narração do cinema de arte é um tanto curiosa, porque esse subgênero – diferentemente de correntes como a *new wave science fiction* – é conhecido por enfatizar leis físicas previsíveis e se apoiar no que o conhecimento cientificamente reconhecido aceita como possível. Isto significa que o consumidor da ficção científica *hard* pode se apoiar na sua enciclopédia de conhecimentos científicos como uma instância normativa a respeito do que poderia ou não acontecer numa narrativa dessa corrente, de modo que dois dos prazeres dessas narrativas são decifrar quais leis científicas e/ou aplicações tecnológicas poderiam explicar os acontecimentos inusitados da fábula (como nas histórias de Clarke) e raciocinar como tais leis e aplicações poderiam resolver uma crise (como nos contos de robôs de Asimov). A fruição da FC *hard*, desta maneira, recompensa o raciocínio lógico e a vontade de conhecimento.

A narração do cinema de arte, porém, encoraja outra atitude cognitiva por parte do seu espectador, avessa às noções de exatidão, previsibilidade, e de conhecimento unívoco que em grande medida caracterizam a ficção científica *hard*. Afinal, como já visto nesta tese, uma das características mais fortes desse modo narrativo é justamente a sensação de que a realidade é irremediavelmente misteriosa e ambivalente, escapando das tentativas do intelecto de domesticá-la e de entendê-la.

Essa inusitada combinação explica, portanto, como um filme tão minucioso em se apoiar na ciência e nas tecnologias da época não foi necessariamente aclamado nas publicações

de ficção científica. A resenha de Lester del Rey, na revista especializada *Galaxy*, foi particularmente dura:

Ninguém dormiu na pré-estreia de Nova York, mas apenas porque o ruído estridente e bobo da trilha sonora gritava dolorosamente nos nossos ouvidos [...]. O lado pictórico era soberbo. A fotografia em cores no geral era excelente e os efeitos especiais e os truques técnicos eram os melhores já feitos. [Mas Stanley Kubrick e Arthur C. Clarke] nos entregaram aborrecimento e confusão. A mensagem real, é claro, é uma que Kubrick já nos deu antes: a inteligência é possivelmente diabólica e certamente inútil. A reação humanoide e a loucura sem sentido do computador mostram isso. Os homens só podem ser salvos por uma experiência mística vaga e nunca mostrada, proporcionada por alienígenas. Este não é um filme de ficção científica normal, note-se. É o primeiro dos filmes daquele troço *New Wave*, com o habitual simbolismo vazio. Os defensores do Novo Troço exultavam sobre *2001* como uma experiência impressionante. É preciso muito pouco para impressionar algumas mentes. Mas para o resto de nós, é um desastre. Provavelmente será também um desastre de bilheteria, e, portanto, atrasará mais dez anos a produção de filmes importantes de ficção científica. É uma grande lástima (AGEL, 1970, p. 247, tradução nossa).

Há, portanto, uma tensão em *2001: Uma Odisseia no Espaço* entre o rigor científico da ficção científica *hard* e a ambivalência da narração moderna. Examinemos primeiramente cada um desses aspectos do filme para que se possa refletir sobre como eles se entrecruzam.

7.1.1. EM BUSCA DA PRECISÃO CIENTÍFICA

Um dos motivos do sucesso de *2001* como uma ficção científica de excelência é a adequação das estratégias e efeitos produzidos à temática em que o filme se enquadra; a obra não apenas mostra em riqueza de detalhes uma viagem espacial acontecendo, mas é bem-sucedida em produzir no apreciador sensações verossímeis em relação a uma experiência de lentidão espacial e de não-gravidade, estratégia que foi incorporada em boa parte da ficção científica das décadas posteriores. Para isso, além de contratar como roteirista um escritor bastante reconhecido na literatura de ficção científica como cientificamente plausível, Kubrick contratou consultores para garantir tal plausibilidade no seu filme.

Anthony Frewin, diretor assistente: Stanley não era fã de [filmes de] ficção científica. Julgava as ideias boas, mas a implementação, péssima (LEVA, 2007, 3:13-3:22).

Fred Ordway, consultor científico: Stanley, trabalhando com Arthur Clarke, quis que eu fosse o consultor científico geral. Todos os elementos do filme, científica e tecnologicamente, seriam responsabilidade minha. Ele queria que nos certificássemos de que cada detalhe fosse legítimo. Na época ele não sabia onde pôr sua câmera. A instrumentação geofísica, o módulo astronômico, o módulo de análise química, o módulo de comunicações, o módulo de hibernação, todos eles, na nave espacial *Discovery*, tinham de ser exatos. Tinha de ser realistas e aprovados pelo melhor conhecimento científico que tínhamos, na época (JOYCE, 2001, 06:09-06:56).

Clarke na década de 1960 detinha essa reputação de escritor cientificamente acurado, mas não se pode tratá-lo como única exceção: há na ficção científica, desde Júlio Verne, escritores tão preocupados com os detalhes científicos e tecnológicos dos temas tratados quanto com os meandros do enredo, preocupação que um dia seria tratada como um subgênero da ficção científica: a chamada *hard science fiction*. É difícil separar categoricamente todos os escritores desse campo numa oposição binária entre ficção científica “*hard*” ou “*soft*”, posto que há um espectro consideravelmente extenso entre as obras mais cientificamente obsessivas e a chamada “*science fantasy*”, que simplesmente substitui explicações mágicas por pseudocientíficas (*Guerra nas Estrelas* e as histórias de Edgar Rice Burroughs seriam exemplos desse subgênero), de modo que há uma infinidade de escritores e realizadores neste gênero que se baseiam consideravelmente no conhecimento científico da época, mas deixam de lado certos detalhes em favor de especulações que consideravam mais interessante.

Há, porém, de fato um “núcleo duro” de autores reconhecidos no campo pelo respeito acima da média ao aspecto científico das suas histórias: Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Hal Clement, David Brin, Greg Egan, Stephen Baxter, Larry Niven, Michael Crichton, Gregory Benford e Charles Sheffield são universalmente considerados autores de ficção científica *hard*. Há também escritores que frequentaram este subgênero de uma maneira menos regular, como Robert Heinlein, Poul Anderson, Orson Scott Card, Octavia Butler, Ben Bova e Jerry Pournelle (HARTWELL; CRAMER, 2003, p. 13–17; WESTFAHL, 2005, p. 189).

Já a expressão “*hard science fiction*” em si foi ganhando especificidade e importância aos poucos, como relatam Jeff Prucher e Malcolm Farmer (2008): seu primeiro uso foi numa resenha de P. Schuyler Miller ao romance “*Islands of Space*” (John W. Campbell Jr.), mas não no sentido corrente: Miller usa esse termo para se referir histórias populares na “era de ouro” da ficção científica das revistas baratas. O responsável por inaugurar o uso de “ficção científica *hard*” na acepção atual foi James Blish, no livro de 1970 *More Issues at Hand: Critical Studies in Contemporary Science Fiction*, em que ressaltava que “uma tentativa conscienciosa de ser fiel aos fatos já conhecidos (na época da escrita) era o substrato sobre o qual a história deveria ser construída”, reduzindo-se ao mínimo os “milagres” presentes na história.

A partir da década de 1980, definições mais estritas e analíticas surgem no campo da ficção científica:

Por ficção científica *hard*, nos referimos à ficção científica em que a história gira em torno de uma mudança no ambiente que pode ser entendida apenas cientificamente e geralmente através do que se conhece como “ciências duras”, geralmente as ciências laboratoriais, como química, física e biologia, e as ciências observacionais, como astronomia, geologia e geografia. Matemática e computadores são duas das

ferramentas utilizadas por todas as ciências duras. Essas ciências são consideradas duras porque lidam com dados objetivos, e as previsões podem ser feitas a partir desses dados que são verificáveis (replicado em GUNN, 2005, p. 85, tradução nossa).

Ao aceitar a tarefa de definir “ficção científica *hard*”, pode-se começar por tratá-la como uma forma de ficção científica que demonstra uma preocupação especialmente intensa e, particularmente, uma conexão especialmente intensa com a ciência. Sobre como podemos caracterizar precisamente obras nessa categoria é, previsivelmente, uma questão ainda a se debater. Sem dúvida, certas características num texto qualificam-no aparentemente como uma ficção científica *hard*: explicações detalhadas de fatos científicos e/ou longas passagens expositivas trazendo evidências de um raciocínio científico em processo (WESTFAHL, 2005, p. 187, tradução nossa)

[...] o termo “ficção científica *hard*” agora parece referir-se a algo bastante simples, como resumido por Allen Steele [...]: “Ficção científica *hard* é a forma de literatura imaginativa que usa ciência estabelecida ou cuidadosamente extrapolada como sua espinha dorsal”. [...] A distinção corrente entre ciências duras e brandas [sociais] é paralela àquela entre *hard* e *soft science fiction*. [...] Ocasionalmente, ela se caracteriza por palestras autorais sobre o suposto fundamento científico da história, um didatismo que pode resvalar em entorpecentes despejos de informações. Embora uma definição rigorosa de “ficção científica *hard*” possa ser impossível, talvez o mais importante não seja que ela inclua ciência real com grande detalhe, mas *que respeite o espírito científico; deve procurar fornecer explicações naturais, em vez de sobrenaturais ou transcendentais, para os eventos e fenômenos que descreve* (NICHOLLS, 2015, tradução e grifo nossos).

A conclusão de Nicholls é importante porque revela que tão importante quanto a definição formal das propriedades da *hard science fiction* é a sua cultura da racionalidade e da curiosidade científica. Isso se torna evidente na trajetória dos seus autores, dos quais muitos têm formação de cientistas: Clarke e Sheffield tinham dupla graduação em física e matemática, Asimov era químico, Clement e Brin se formaram em astronomia, Benford é astrofísico, Crichton se formou em antropologia física e Egan, Niven e Baxter são matemáticos. Alguns desses autores também publicavam livros de divulgação científica – o que era, aliás, a ocupação principal de Carl Sagan, cujo único romance de ficção científica representa bem a tendência *hard* desse gênero: *Contato* (1985), adaptado ao cinema em 1997 por Robert Zemeckis.

A política pró-rigor científico de algumas revistas e editoras de ficção científica pode ser igualmente determinante, como argumenta Gary Westfahl:

Finalmente, meus próprios esforços em definir a ficção científica *hard* apelam principalmente para evidências extratextuais: os textos podem ser considerados como ficção científica *hard* se seus autores se promovam energeticamente como escritores de ficção científica *hard*, se forem publicados em locais conhecidos por favorecerem a ficção científica *hard*, como a revista *Analog: Science Fiction/Science Fact* ou a editora Baen Books, e/ou se elas se tornaram a base para discussões entre autores e leitores sobre a solidez de suas ideias e seus raciocínios científicos (WESTFAHL, 2005, p. 187–188).

Apesar de a definição de Westfahl ser demasiadamente institucional, ela revela a importância central do debate sobre a plausibilidade científica em revistas e editoras, pelos

escritores, leitores e editores que lhes rodeiam. O autor aponta que essa mudança de cultura começou já na década de 1930, quando as principais revistas do gênero abriram seções de cartas dos leitores, de modo que respostas sobre a correção científica das tecnologias e extrapolações retratadas se tornaram rapidamente populares. Alguns autores que participaram dessas discussões com seus leitores começaram a ser mais rigorosos com os fatos científicos que inspirariam as suas histórias, com destaque a John W. Campbell, que em 1937 se torna editor da *Astounding Stories* e a rebatiza de *Astounding Science-Fiction*, publicando editoriais em favor de histórias baseadas em princípios científicos e nas suas extrapolações e encorajando autores que cumprissem tais preceitos, como Ross Rocklynne, John Colbie, Edward Deverel e George O. Smith (WESTFAHL, 2005, p. 191–192).

Mas, segundo Westfahl, é somente na década de 1950 que as histórias definidoras da ficção científica *hard* surgiriam, muitas vezes acompanhados de artigos dos seus autores sobre a concepção. Uma influência curiosa, visto que normalmente o cinema não se preocupa com exatidão científica, foi a do cineasta George Pal, que convidou o escritor Robert A. Heinlein para escrever o roteiro de *Destino à Lua* (1950). Até então, Heinlein havia escrito histórias juvenis, mas o lançamento do programa espacial americano foi determinante para que ele e Pal produzissem uma história pesquisada mais meticulosamente para esse filme. O escritor pouco depois publicaria, um artigo na *Astounding* sobre seu filme, afirmando a importância da “constante atenção as melhores detalhes”, para que fosse possível recriar a ilusão das viagens espaciais. E em 1960, Campbell demarca definitivamente um espaço voltado para a ficção científica *hard*, quando muda mais uma vez o nome da sua revista, desta vez para *Analog: Science Fact/Science Fiction* (pouco depois rebatizada de *Analog: Science Fiction/Science Fact*), dando mais espaço para artigos de divulgação científica e enfatizando que se tratava de uma publicação pró-ciência na qual escritores com espírito científico teriam espaço garantido, enquanto outras revistas publicavam os experimentos literários da *New Wave* (WESTFAHL, 2005, p. 192–193,197).

Kubrick ter contratado como roteirista Clarke, um representante consagrado da tendência *hard* da ficção científica, não foi um acaso: enquanto triava escritores do gênero para escolher uma história sobre inteligência extraterrestre que pudesse adaptar ao cinema, recebeu a recomendação de seu amigo Roger Caras, que trabalhava na Columbia, de escolher logo “o melhor”: Arthur C. Clarke (MCALEER, 2013, cap.17). Kubrick já era conhecido por ser extremamente meticuloso na pesquisa do que apareceria em seus filmes, replicando a cabine dos aviões B-52 (sem autorização para vê-los) com perfeição, segundo relatos de membros da força aérea americana (NAYLOR, 2000), de modo que a preocupação de Clarke em respeitar

em suas histórias o conhecimento científico da época se encaixava bem com a personalidade obsessiva do diretor.

7.1.2. UMA OBRA ABERTA

Mas, como o resultado final deixa claro, a Kubrick não se preocupava somente com a veracidade científica do conteúdo do filme, mas também, em igual medida, com a sua ambição artística. O realizador era frequentador assíduo das sessões de cinema do Museu de Arte Moderna de Nova York, antes de começar a fazer filmes e, na década de 1960, listava cineastas europeus “modernos” como Bergman, Antonioni e Fellini como suas influências (CIMENT, 2013, p. 29–30), ao lado de cineastas consagrados em Hollywood. Quando deparado com a reação inicialmente fria ao lançamento de *2001*, Kubrick a atribui à originalidade dele (recusando inclusive a estrutura dramática em três atos) e à faixa etária do público – pois os jovens, abertos ao novo cinema, estavam mais abertos a novidades que as pessoas mais velhas que foram ver o filme na primeira semana; e Fellini, aliás, o parabenizaria efusivamente por telegrama assim que assistiu ao seu filme (AGEL, 1970, p. 171,173).

Embora a maior parte dos críticos tenha comparado *2001* com outros filmes americanos de ficção científica, alguns apontaram a influência do cinema de arte europeu e de Orson Welles no resultado final:

George Durner (*Australian Science Fiction Review*): Esse é, em todos os sentidos, um filme experimental, mas artisticamente não estabelece novos patamares. Seus ancestrais são obras como *O Ano Passado em Marienbad*, *8½* e *O Processo*, mas não é tão difícil como qualquer um desses e não exige uma doutrinação prévia nas técnicas de simbolismo ou nas pretensões da vanguarda. Contudo, seria imprudente abordá-lo com qualquer coisa em mente que não uma vontade de observar e absorver, ser carregado por ele e aceitar o que ele lhe trouxer (AGEL, 1970, p.254).

Esse gosto mais “europeu” de Kubrick explica algumas das suas diferenças para com Clarke, cujo espírito era mais didático. Clarke relata sobre seus primeiros encontros com o diretor:

Ele queria fazer o proverbial “bom filme de ficção científica”, sugerindo que não houvera nenhum bom antes. Não concordo com ele. *Viagem Fantástica* [1966] foi um bom filme. E eu gostei muito de *Daqui a Cem Anos* [William Cameron Menzies, 1936], uma versão do livro de H.G. Wells. Fiz Stanley vê-lo, e ele o achou terrível. Claro, era muito ingênuo (JOYCE, 2001, 01:49-02:09).

A principal diferença entre os dois foi que Kubrick nunca se sentiu à vontade com o primeiro corte, mais didático e contendo explicações em voz *over*⁷² e, no fim do processo,

⁷² Assunto de que trataremos mais detalhadamente na próxima alínea.

estava convencido de que *2001* deveria ser um filme enigmático e aberto às interpretações do público:

Arthur C. Clarke: Stanley queria criar um mito e creio que foi bem-sucedido. Um mito deve conter todos os níveis [de significado] e pessoas diferentes devem ter interpretações diferentes. E foi exatamente isso que aconteceu (JOYCE, 2001, 01:05-01:18).

Stanley Kubrick: Como poderíamos apreciar a Mona Lisa se Leonardo tivesse escrito na parte inferior da tela: “A senhora está sorrindo porque ela está escondendo um segredo de seu amante”? Isso acorrentaria o espectador à realidade, e não quero que isso aconteça em *2001* (KNUDSEN, 2017, 21:25-21:41).

Stanley Kubrick: Você é livre para especular como quiser sobre o significado filosófico e alegórico do filme – e tal especulação é uma indicação de que ele conseguiu agarrar o público num nível profundo – mas eu não quero enunciar um guia verbal para *2001* que todo espectador se sinta obrigado a perseguir, temendo não ter compreendido [o filme] (PLAYBOY, 1968, tradução nossa).

Douglas Tumbull (supervisor de efeitos especiais): Tudo “meio que” deveria representar algo, mas o objetivo no filme era torná-lo tão ambíguo que as pessoas pudessem interpretá-lo como qualquer coisa que quisessem. Essa era a principal intenção de Kubrick, acredito. As pessoas gostam de tomar as coisas de um jeito muito literal para que possam encontrar sentido nelas – mas não havia nada disso [em] *2001*. Kubrick procurou não entregar um sentido. Cabia ao espectador interpretá-lo. A esse respeito, Kubrick conseguiu fazer um filme que é mais como uma música que como uma história (KNUDSEN, 2017, 20:59-21:25).

Para Kubrick, em outras palavras, *2001* deveria ser uma obra de arte aberta. O conceito de “obra aberta”, em Umberto Eco, indica uma poética contemporânea na qual se investe explicitamente na ambiguidade (que existe em alguma medida em todas as obras artísticas) como valor artístico por excelência: exploram-se, assim, formas estéticas que intensifiquem a desordem, o acaso, a multiplicidade de significados, e indeterminação dos efeitos e a liberdade interpretativa do seu destinatário. Seu criador, portanto, não só reconhece a abertura como um fator inevitável da arte, como deliberadamente promove a maior abertura interpretativa possível (ECO, 1968, p. 22–23,42).

A obra aberta, ou o discurso aberto, tem duas características: primeiramente, a ambiguidade, na qual se recusa a transmitir significados preexistentes e unívocos; em segundo lugar, a auto-reflexividade, ou seja, a remissão ao próprio significante, à forma da expressão:

O discurso aberto é um apelo à responsabilidade, à escolha individual, um desafio e um estímulo para o gosto, para a imaginação, para a inteligência. Por isso a grande arte é sempre difícil e sempre imprevista, não quer agradar e consolar, quer colocar problemas, renovar a nossa percepção e o nosso modo de compreender as coisas (ECO, 1968, p. 279–280).

O discurso persuasivo, como já vimos, tentaria nos convencer de algo que já conhecemos, nos fazer reagir de maneira previsível. Essa é, para Eco, a diferença entre a arte

de vanguarda, que propõe o desconhecido, e a mensagem de massa, que se detém no já-conhecido (ECO, 1968, p. 280–283).

A primeira característica, a ambiguidade, opera semioticamente da seguinte maneira: a informação estética, típica da obra aberta, é maior quando há mais entropia e menos redundância (pois pode equivocar, significando mais coisas). Ao mesmo tempo, esses fatores também implicam no menor controle da comunicação por parte do seu emissor, pois há menos garantias de que o destinatário capte o significado pretendido:

A mensagem com função estética é, antes de mais nada, estruturada de modo ambíguo com relação ao sistema de expectativas que é o código. Uma mensagem totalmente ambígua manifesta-se como extremamente informativa porque me dispõe a numerosas escolhas interpretativas, mas pode confinar com o ruído, isto é, pode reduzir-se a pura desordem. Uma ambiguidade produtiva é a que me desperta a atenção e me solicita para um esforço interpretativo, mas permitindo-me, em seguida, encontrar direções de decodificação, ou melhor, encontrar, naquela aparente desordem como não-obviedade, uma ordem mais calibrada do que a que preside às mensagens redundantes (ECO, 2005, p. 52–53).

A segunda característica apontada por Eco, a auto-reflexividade, se define pelo direcionamento das inferências do leitor à própria forma da expressão da obra, em vez de tratá-la como contêiner de uma mensagem qualquer.

Assumida essa função [informativa], a mensagem ambígua pede, conseqüentemente, para ser intencionada como fim primeiro da comunicação. [...] uma mensagem que me faça oscilar entre informação e redundância, que me obrigue a perguntar o que quer dizer, enquanto nela vislumbro, por entre as brumas da ambiguidade, algo que, na base, dirige minha decodificação, é uma mensagem que começo a observar para ver como está feita (ECO, 2005, p. 53–54).

Para que isso se concretize, é necessário que a matéria-prima da expressão (o significante) da obra não seja indiferente em relação ao seu conteúdo (o significado), em vez disso articulando múltiplas camadas semióticas, como a matéria-prima do significante, o código do significante, os códigos do significado e as possíveis conotações (ECO, 2005, p. 54–55). Neste processo, a obra aberta enfraquece os códigos preexistentes, como (no caso de *2001*) as convenções da ficção científica e da narrativa clássica, e cria um código próprio, particular: um *idioleto*.

Estabelece-se uma espécie de rede de formas homólogas que constituem como que o código particular daquela obra, e que nos surge como medida calibradíssima das operações efetuadas no sentido de destruir o código preexistente para tornar ambíguos os níveis da mensagem. Se a mensagem estética, como quer a crítica estilística, se realiza ao transgredir a norma (e esta transgressão da norma não é outra coisa senão a estruturação ambígua em relação ao código), todos os níveis da mensagem transgridem a norma segundo a mesma regra. Essa regra, esse código da obra, em linha de direito, é um idioleto (definindo-se como idioleto o código privado e individual de um único falante); de fato, esse idioleto gera imitação, maneira, consuetude estilística e, por fim, novas normas, como nos ensina toda a História da arte e da cultura” (ECO, 2005, p. 58).

Contudo, Eco faz uma ressalva: a abertura da obra não é caótica nem indiscriminada, posto que é fruto de uma criação intencional, que prevê algumas possibilidades de acabamento e de interpretações enquanto organiza uma obra reconhecível enquanto tal e enquanto sua (ECO, 1968, p. 62–63). Uma obra aberta tem muitos significados, mas não necessariamente significa toda e qualquer coisa que lhe seja atribuída, pois sempre há sentidos que seria despropositado creditar-lhe “*Se há algo a ser interpretado, a interpretação deve falar de algo que deve ser encontrado em algum lugar, e de certa forma respeitado*” (ECO, 1993, p. 50–51). Se toda e qualquer interpretação fosse igualmente válida, isso implicaria que a obra em si não teria qualquer importância. Não estaríamos mais falando em interpretação (pois toda interpretação é interpretação de alguma coisa), mas de livre fluxo de pensamento.

[...] um texto é organismo, um sistema de relações internas que atualiza certas ligações possíveis e narcotiza outras. Antes que um texto seja produzido, seria possível inventar qualquer espécie de texto. Depois que um texto foi produzido, é possível fazê-lo dizer muitas coisas – em certos casos, um número potencialmente infinito de coisas – mas é impossível – ou pelo menos criticamente ilegítimo – fazê-lo dizer o que não diz. Frequentemente os textos dizem mais do que o que seus autores pretendiam dizer, mas menos do que muitos leitores incontinentes gostariam que eles dissessem (ECO, 1995, p. 81).

Nutra ressalva, Eco é categórico em afirmar que nenhuma análise de uma obra aberta teria a capacidade de analisar todas as interpretações concretas que a partir dela foram produzidas:

[...] a Semiologia só considera a obra enquanto mensagem-fonte, e portanto enquanto idioleto-código, como ponto de partida para uma série de livres escolhas interpretativas possíveis; *a obra como experiência individual é teorizável, mas não mensurável*” (ECO, 2005, p. 60).

Se toda mensagem estética inova no sistema codificado de probabilidades pela linguagem, a poética da “obra aberta” quebra as codificações do próprio discurso artístico tradicional, introduzindo alto grau de imprevisibilidade e produzindo informação muito além da habitual. Eco reconhece que esse processo é rigorosamente o mesmo que os formalistas russos já chamavam de “estranhamento” (*ostranenie*), às vezes traduzido também como “desfamiliarização”.

O efeito de estranhamento ocorre *desautomatizando-se* a linguagem: a linguagem habituou-nos a representar certos fatos segundo determinadas leis de combinação, mediante fórmulas fixas. De repente um autor, para descrever-nos algo que talvez já vimos e conhecemos de longa data, emprega as palavras (ou os outros tipos de signos de que se vale) de modo diferente, e nossa primeira reação se traduz numa sensação de expatriamento, numa quase incapacidade de reconhecer o objeto, efeito esse devido à organização ambígua da mensagem em relação ao código (ECO, 2005, p. 69).

Na Seção 2, consideramos restritivo demais definir todo gênero ficção científica pelo efeito do estranhamento (como defendia Darko Suvin), mas um filme como *2001: Uma Odisseia no Espaço* representa bem como *algumas* obras de ficção científica exploram tal efeito. Sua definição mais completa foi delineada por Viktor Chklovski no ensaio *A Arte Como Procedimento*, originalmente publicada em 1917:

As leis de nosso discurso prosaico com frases inacabadas e palavras pronunciadas pela metade se explicam pelo processo de automatização. É um processo onde a expressão ideal é a álgebra, ou onde os objetos são substituídos pelos símbolos [...]. Neste método algébrico de pensar, os objetos são considerados no seu número e volume, eles não são vistos, eles são reconhecidos após os primeiros traços. O objeto passa ao nosso lado como se estivesse empacotado, nós sabemos que ele existe a partir do lugar que ele ocupa, mas vemos apenas sua superfície [...]. O objetivo da arte é dar a sensação do objeto como visão e não como reconhecimento; o procedimento da arte é o procedimento da singularização dos objetos e o procedimento consiste em obscurecer a forma, aumentar a dificuldade e a duração da percepção. O ato de percepção em arte é um fim em si mesmo e deve ser prolongado; a arte é um meio de experimentar o devir do objeto, o que é já “passado” não importa para a arte (CHKLOVSKI, 1976, p. 44–45).

A poética do estranhamento de *2001: Uma Odisseia no Espaço* explica tanto a sua estratégia de divulgação – seus pôsteres o anunciavam como “A viagem definitiva” – quanto o seu sucesso como obra que mudou a percepção do público a respeito da viagem espacial: Kubrick conseguiu mostrar um espaço sideral de um jeito completamente diferente do imaginado pelo público (em vez de domesticá-lo, como o faria posteriormente *Star Wars*). Em *2001*, a experiência fora da Terra era ao mesmo tempo bela e exótica. O “senso de maravilhamento” instigado por este filme foi melhor descrito pela crítica de John Allen, na revista *The Christian Science Monitor*:

Como qualquer lampejo súbito acompanhado por um ruído alto, o filme é ao mesmo tempo surpreendente e iluminante. Se temporariamente deixou os espectadores mais atordoados e curiosos do que esclarecidos, talvez isso seja intencional. A evocação do maravilhamento e do espanto é talvez o principal objetivo do filme. Se alguém se pergunta o que são os monólitos metálicos pretos ou o que o fim surrealista do filme significa ou o que a sequência pré-histórica de abertura significa – ou simplesmente aonde o mundo do cinema está chegando – isso é temporariamente irrelevante. O que importa é que a imaginação e o intelecto são sacudidos da complacência pela experiência de ver o filme. Maravilhamento, como risadas ou lágrimas, é uma resposta emocional legítima. Essa resposta, no entanto, não pode ser evocada por uma obra de arte que é muito simples, muito prontamente compreendida, muito domável pela tradição ou pelo intelecto. Uma vez que a ciência e a tecnologia têm atordoadado nosso senso de maravilhamento ao ponto de entorpecê-lo, por habitualmente fornecer novos mistérios por dia, não é apenas justo, mas essencial que as artes (incluindo o cinema) se armem contra nossa indiferença (AGEL, 1970, p. 229–230, tradução nossa).

Na próxima alínea, analisar-se-á como a combinação da poética do estranhamento com a preocupação do rigor científico em *2001: Uma Odisseia no Espaço* se refletem nas características narrativas específicas deste filme.

7.2. NARRAÇÃO ENIGMÁTICA

Para entender como *2001* e outras obras abertas funcionam, cabe uma comparação com obras e outras mensagens mais fechadas. Como é possível, pergunta Umberto Eco, que um texto (isto é, um conjunto de signos), potencialmente infinito, consiga gerar no seu leitor as interpretações previstas pelo autor? Essa questão é relevante para o semiótico, pois ele postula que o processo de compreensão de um texto é sempre inferencial: todo leitor se depara com os signos que compõem o texto em questão e faz apostas interpretativas sobre o seu significado – aliás, para Eco, qualquer processo de significação é sempre composto por inferências de alguém que interpreta algo, mesmo em signos mais codificados (ECO, 1991, p. 44).

A resposta estaria num processo que depende essencialmente de redundâncias. O leitor procura instruções textuais que lhe ajudem a entender qual é o assunto e a classe daquele texto: no jargão da semiótica, entender qual é o seu *topic*. Em *2001: Uma Odisseia no Espaço*, poder-se-ia dizer que o seu *topic* seria algo como “filme de ficção científica sobre o contato com uma inteligência alienígena muito mais avançada”. Assim, durante o processo de leitura do texto, seu leitor nota as regularidades textuais que apontam para uma coerência – e que dependem de certo grau de redundância – e formula a partir delas uma hipótese sobre o *topic* do mesmo. Tais regularidades, que permitem a leitura uniforme do sentido textual (incluindo-se a história contada num texto narrativo) são chamadas por Eco de “isotopia” (ECO, 1983, p. 70–83).

O *topic*, decidido pelo leitor com base em orientações textuais, por sua vez orienta o leitor nas suas inferências realizadas a partir daquele texto. Como vimos na Seção 3, isso acontece temporalmente: para o leitor, a fábula não emerge instantaneamente, mas aparece como devir: em momentos importantes, encoraja-se o leitor a prever como a fábula se desenrolará, por meio de sinais de suspense. À medida que a leitura avança, suas hipóteses são confirmadas, postergadas ou rejeitadas. Isto é, a narrativa fechada abre disjunções inferenciais que serão posteriormente fechadas, exceto pela alternativa verdadeira. Mas a narrativa aberta opera de maneira um pouco diferente: em vez de rejeitar claramente hipóteses como erradas, ela as mantém em suspenso. Ao seu final, a narrativa aberta abre uma disjunção de múltiplas possibilidades inferenciais – todas potencialmente válidas (ECO, 1983, p. 70-83, 91-102).

Isso distingue *2001* de *Matrix*, cuja fábula pode ser comparada a um *puzzle* perfeito, cujas peças são embaralhadas pela trama, mas que produzem um resultado completamente

montável no fim do processo. *2001* é também diferente de um outro tipo de narrativa-*puzzle* aqui descrito somente a título de comparação: a narrativa autocontraditória ou absurda, na qual as peças simplesmente não se encaixam, cujos exemplos estariam em livros de *Kafka* (*O Processo*, *A Metamorfose*), assim como em filmes mais radicais de David Lynch (*Estrada Perdida*, *Cidade dos Sonhos*) e de Alain Resnais (*O Ano Passado em Marienbad*). Nessas narrativas, as disjunções frustram abertamente a satisfação das suas hipóteses, recusando ao intérprete validar qualquer interpretação coerente.

Diferentemente delas, *2001* não é impossível de ser compreendido, embora seja difícil de ser domado: o intérprete pode validar não somente uma interpretação coerente, como são validáveis múltiplas interpretações distintas. Assim, narrativas abertas como *2001* seriam como um quebra-cabeças imperfeito, no qual há peças faltantes e que nunca poderia ser completamente montado, mas que o espectador poderia criar suas próprias peças que ocupassem as lacunas e, assim, criar um sentido unívoco pessoal. Esse sentido, porém, não teria a validação da narrativa – sendo, portanto, tão válido (ou inválido) quanto outras peças criadas por outros leitores.

Voltando a Eco: embora o semiótico afirme que todo processo de significação funciona por inferências, nem todo signo as sugere com o mesmo grau de confiabilidade, existindo códigos socialmente reconhecidos como fortes e outros, como fracos (ECO, 1991, p. 44–60). A recusa de *2001* a codificações estabelecidas em modos narrativos mais “fortes”, tais quais a narração clássica e a narração retórica do cinema soviético, em favor de um código menos redundante cria deste modo um campo aberto de inferências igualmente validáveis. *2001* mantém deliberadamente ambivalências a respeito daquilo que Bordwell (1989b, p. 8–9) designa de seu sentido referencial (isto é, “o que realmente aconteceu?”) e, assim como *Blade Runner*, também a respeito do seu sentido explícito (“o que essa história *significa*?”).

7.2.1. LACUNAS...

Tal abertura interpretativa de *2001* é perceptível nos três predicados da sua narração como um todo. No que diz respeito à sua cognoscibilidade, a narração deste filme é altamente onisciente, porém moderadamente profunda: acompanhamos uma história que perpassa milhões de anos, desde os primatas que foram nossos antepassados, presumivelmente *Australopithecus*, ao futuro próximo em que viagens espaciais serão comuns, sugerindo uma “odisseia de uma espécie”. Não há um protagonista no sentido estrito: no início do filme, acompanha-se um grupo de primatas, dentre os quais, um membro específico (denominado

Moon-Watcher nos créditos) é acompanhado mais de perto. Na segunda metade do segmento “A Aurora do Homem”, o filme enfoca o chefe de pesquisas Heywood Floyd. No segmento “Missão Júpiter”, a narração acompanha igualmente os astronautas David Bowman, Frank Poole e o computador HAL 9000. Somente o último segmento, “Júpiter e Além do Infinito”, centraliza-se em Bowman como protagonista.

O filme não nos dá percepção privilegiada dos pensamentos, sonhos, memórias e sentimentos dos personagens, evitando planos subjetivos e *flashbacks*, exceto nos seguintes momentos: plano subjetivo quando os primatas tocam o monólito; representação do pensamento de Moon-Watcher quando ele usa o osso maior para destruir a ossada do animal, mostrando o que ele estaria pensando⁷³; planos subjetivos de HAL, em especial quando Bowman e Poole confabulam às escondidas; o início do segmento “Júpiter e Além do Infinito”, presumivelmente sob o olhar subjetivo de Bowman e, talvez, a sequência do quarto neoclássico (se, como defende uma interpretação comum dela, tudo aquilo tiver se passado na mente do astronauta). Mas mesmo nelas, os personagens revelam muito pouco de si mesmos, das suas percepções, desejos e interpretações, de modo que não se pode considerar a narração de 2001 “profunda”.

Embora onisciente, *2001* tem uma narração pouco comunicativa, na qual pouco se conta sobre os principais personagens e a situação na qual eles estão inseridos: só entendemos a missão do Dr. Heywood quando este já está em Clavius, prolongando um mistério a respeito do que ele realmente teria ido fazer lá (e nos dando uma pista falsa a respeito de uma suposta contaminação no local); Bowman e Poole são pouquíssimo caracterizados e sua missão só é revelada ao espectador (e ao astronauta sobrevivente) no fim do segmento em questão; por fim, nunca vemos os alienígenas em um filme sobre inteligência extraterrestre e o contato com ela: quem são os seres extraterrestres, e o que fizeram com Bowman? O filme cria e prolonga mistérios até o seu encerramento, sem entregar ao espectador uma solução inequívoca.

A narração de *2001* é, além disso, extremamente autoconsciente: *2001* não se apresenta como uma história supostamente “contada por si só”, mas como uma obra aberta que dirige a atenção do espectador aos seus aspectos formais e materiais (ou, na semiótica de Eco, aos seus significantes). Um dos elementos mais chamativos neste filme é a sua música: *2001* alterna entre composições altamente dissonantes de György Ligeti, ora em momentos de mistério, mas também em circunstâncias inesperadas (o início do filme tem dois minutos de tela preta enquanto toca uma das suas composições) e músicas clássicas extremamente conhecidas e culturalmente marcadas por significados preexistentes, como a valsa *O Danúbio*

⁷³ Isso se essa sequência não estiver fazendo um *flash-forward*, mostrando na verdade o que ele fará posteriormente, o que é uma interpretação igualmente válida.

Azul (Johann Strauss II) e a fanfarra de abertura do poema sinfônico *Assim Falou Zaratustra* (Richard Strauss), baseado na obra de Nietzsche, ambos em contextos peculiares: o primeiro, transformando o movimento de naves e de viajantes no espaço sideral em uma dança, e o segundo, conferindo ares épicos ao nascer do sol, à epifania primata sobre o potencial violento das ferramentas (como um osso) e à inexplicada transformação do astronauta David Bowman em um feto brilhante que observa a Terra do espaço⁷⁴. Mas há outros elementos igualmente ostentosos: a sensação da falta de gravidade é mais enfatizada no filme que a sua enigmática história, através de uma multiplicidade de efeitos especiais (físicos) e visuais (fotográficos). O *raccord gráfico* (*match-cut*) entre o osso atirado ao céu e a nave espacial alongada é um paralelismo de tal modo abrupto e chamativo que se tornou um dos exemplos mais conhecidos dos *raccords* no cinema. Os elementos, porém, mais autoconscientes se encontram concentrados no último ato: primeiramente, os longos minutos de efeitos *slitscan* da sequência de chegada de Bowman a Júpiter e (pelo que o romance de Clarke explica) seu transporte por um portal estelar a outro sistema solar; depois, a direção de arte do quarto de hotel opulento e antigo no qual o astronauta abruptamente se vê. E, por fim, o final extremamente aberto em que Bowman toca o monólito e se vê transformado numa “criança espacial” que flutua no espaço em direção à Terra, final que, em vez de amarrar as linhas narrativas existentes e prover uma esperada resposta aos mistérios propostos, cria uma nova disjunção com múltiplas respostas possíveis.

Vejamos em aspectos mais pormenorizados como se constrói a narração simultaneamente onisciente, pouco comunicativa e autoconsciente deste filme. O primeiro parâmetro, e um dos mais relevantes nesta obra, é a quantidade particularmente reduzida de informações que ela dispõe ao espectador para que este reconstrua mentalmente a fábula: *2001* tem uma narração particularmente rarefeita dentro do gênero ficção científica, insinuando mais do que explicando – em especial, no que se diz respeito ao tema principal do filme, i.e., o contato com uma inteligência extraterrestre maior que a nossa.

A principal consequência dessa característica é a margem maior de ambiguidade a respeito do mundo possível criado e da fábula contada. É verdade que toda narrativa tem alguma margem de ambiguidade e de liberdade interpretativa, até mesmo os romances de tese, como aponta Susan R. Suleiman (1983, p. 206–224): para evitar “dizer demais”, levando o leitor a

⁷⁴ É sabido que Kubrick chegou a contratar o compositor Alex North para compor músicas originais para o filme, mas preferiu manter a trilha temporária que estava usando antes que elas ficassem prontas (AGEL, 1970, p. 198–199). Isso, porém, se trata de questão meramente da genealogia da obra que não invalida o quão a trilha final é chamativa, independentemente da intenção inicial do diretor de ter músicas originais e então desconhecidas.

desconfiar de caracterizações excessivamente forçadas de personagens heroicos ou vilanescos e rejeitando a narrativa inteira, algumas narrativas de tese preferem “dizer de menos”, criando personagens e tramas menos didáticas e mais interessantes, o que, por sua vez, abre uma brecha para que o leitor fique do “lado errado” da moral da história. Mas em *2001* e em outros filmes com narração “de arte”, tal margem é deliberadamente amplificada. O filme diz tão pouco que é não apenas possível, mas necessário que os seus significados sejam interpretados por um espectador. A quantidade reduzida de informações e acontecimentos narrativos em um filme tão longo (2h41m) o torna um filme considerado “lento” para os padrões usuais, o que afeta, por conseguinte, a atividade inferencial do público, encorajando-o a elucubrar mais intensamente sobre os possíveis significados e respostas a respeito do que está assistindo:

As restrições temporais da circunstância da atividade espectral também apontam diretamente para a importância central do “ritmo” no cinema. Os psicólogos cognitivos sugeriram que as operações de indução da mente podem ser limitadas pela rapidez com que o ambiente exige decisões. Nossos esquemas antecipatórios se preparam para apreender certos tipos de informação e a taxa em que ela é apresentada pode afetar a forma como desenvolvemos hipóteses. Se a informação narrativa chega concentrada e rápida, o espectador optará por uma estratégia de “eliminação rápida” descartando muitas hipóteses alternativas de uma vez [...]. Se uma passagem narrativa rapidamente estimulada não desencadeia tais padrões formais claros (como o corte rápido de Godard geralmente não faz), o espectador sentirá que há muitas decisões a serem feitas simultaneamente – um efeito de sobrecarga que pode ser exatamente o que a narração requer para fins de ambiguidade ou não-confiabilidade. *Já a narração de ritmo lento pode não confirmar os esquemas rápidos o bastante, forçando o espectador a reavaliar a adequação da sua expectativa inicial* [...]. Quando Antonioni ou Ozu se demora em um local que os personagens deixaram, ou quando Dreyer insiste na caminhada lenta de um personagem através de um salão, o espectador deve reajustar sua expectativa, redefinir a escala de significância a ser aplicada ao *syuzhet* e talvez considerar um conjunto mais aberto de esquemas alternativos. O ritmo no cinema narrativo se resume a isso: ao forçar o espectador a fazer inferências a uma certa taxa, a narração governa o que e como inferimos (BORDWELL, 1985, p. 76, tradução e grifo nossos).

Em um filme narrativo, uma quantidade reduzida de informações narrativas pertinentes é inversamente proporcional à quantidade de lacunas, e em *2001* isso é notável: há uma profusão de lacunas (causais, permanentes, difusas e ostentadas) que dificultam reconstruir totalmente o sentido referencial do filme. O que é exatamente o monólito negro encontrado pelos primatas e pelo astronauta Bowman? Por que ele tem efeitos diferentes do outro monólito encontrado na lua, que aparentemente só disparou um alarme? Aliás, por que o monólito na lua dispara esse alarme, em vez de fazer com Heywood o que foi feito com Bowman? Como são os alienígenas, de onde vieram e o que eles querem com os seres humanos? Por que razão HAL 9000 errou o diagnóstico da suposta falha do módulo de comunicação? Será que as cenas do hotel aconteceram de verdade, i.e., a inteligência alienígena construiu um “habitat” para estudarem Bowman antes de que ele fosse transformado na “criança espacial”, ou que se

passaram na mente dele enquanto estava inconsciente e era submetido a tal transformação? Ou será que todo esse desfecho, incluindo a imagem final, deve ser interpretado alegoricamente?

A explicação de todas essas lacunas estarem presentes no filme é que Kubrick, aos poucos, se convenceu que as explicações didáticas de Clarke e a presença física dos alienígenas eram prejudiciais ao seu filme enquanto obra artística: *2001* se tornou progressivamente uma obra mais aberta à medida que a produção se aproximava do fim, o dinheiro minguava (JOYCE, 2001, 36:40-37:05) e o seu diretor se mostrava insatisfeito com o rumo em que ela estava até então. Assim, no fim do processo, abandonou-se a tentativa de conciliar as aspirações artísticas de Kubrick e o ímpeto pedagógico de Arthur C. Clarke, de modo que as pistas que restaram das possíveis respostas a todas essas questões, bem como redundâncias que ajudariam o espectador a ter hipóteses mais sólidas, estão apenas em materiais externos ao filme, como declarações da equipe de produção e o romance de Clarke.

Essas mudanças tardias foram explicadas de maneiras distintas pelo escritor Michael Moorcock e por Kubrick: o primeiro as atribui a um conflito de personalidades. O segundo, a uma questão de meios de expressão incompatíveis.

Moorcock: O choque de vontades por trás de *2001*: uma *Odisséia no Espaço* me lembra que era a educação científica, não o mistério, que estava sempre mais próxima do coração do meu amigo [Arthur C. Clarke] [...]. Concluí que o problema era uma diferença de personalidade. Arthur era um educador científico. Explicar era o seu forte. Ele se desconfortava com a maioria das formas de ambiguidade. Kubrick, por outro lado, era um diretor intuitivo, inclinado a deixar a interpretação para o público. Essas diferenças foram mal reconhecidas. Tampouco Kubrick disse a Arthur suas preocupações quanto à versão final. Onde, por causa de Arthur, o filme estava pesado com explicações em voz *over* e com clarificações das cenas, Kubrick queria que a história fosse contada quase toda visualmente. Sem consultar ou confrontar seu criador, Kubrick cortou uma enorme quantidade de explicações *over* de Arthur durante a edição final. Essa decisão provavelmente contribuiu significativamente para o sucesso do filme, mas Arthur não estava preparado para isso. No fim das contas, Arthur não conseguiu ver o filme finalizado até a estreia privada nos EUA. Ele ficou chocado com a transformação. Quase todos os elementos explicativos foram removidos. Pilhas de narração em voz *over* foram cortadas. Longe de ser um pseudo-documentário, o filme agora era evasivo, ambíguo e completamente obscuro. Quase chorando, ele foi embora no intervalo, tendo assistido a uma sequência de onze minutos em que um astronauta não fazia nada além de correr ao redor da centrífuga em uma cena destinada a mostrar o tédio das viagens espaciais. Esta cena foi consideravelmente reduzida na versão lançada em versão geral. Se Arthur estava desapontado com a decisão de Kubrick de cortar seu diálogo e sua narrativa até o osso, ele acabou se reconciliando ao recolocar no romance tudo deixado fora do filme, o que significa que cada um deles conseguiu produzir sua própria versão preferida. O sucesso do filme assegurou que o livro se tornasse um *best-seller*, já que o público buscava respostas às questões levantadas pela versão de Kubrick, e Arthur logo superou sua decepção, passando a escrever três continuações também *best-sellers*, apenas uma das quais filmada até agora (MOORCOCK, 2016, tradução nossa).

Kubrick: Não tentei criar ambiguidade; era inevitável. E acho que em um filme como *2001*, onde cada espectador traz suas próprias emoções e percepções sobre o assunto, um certo grau de ambiguidade é valioso, pois permite ao público “preencher” a própria experiência visual. Em qualquer caso, uma vez que você está lidando com um nível

não-verbal, a ambiguidade é inevitável [...]. [Filosofia e metafísica] são áreas que prefiro não discutir porque são altamente subjetivas e serão diferentes do espectador para espectador. Nesse sentido, o filme se torna qualquer coisa que cada espectador enxergar nele. Se o filme agitar as emoções e penetrar no subconsciente do espectador, se estimular, mesmo que rudimentarmente seus anseios e impulsos mitológicos e religiosos, então foi bem-sucedido [...]. O romance [de Clarke], por exemplo, tenta explicar coisas muito mais explicitamente do que o filme, o que é inevitável em um meio verbal [...]. Você pode sair impune com algo tão literal em um meio impresso, mas senti que poderíamos criar um efeito muito mais poderoso e mágico ao representá-lo do jeito que fizemos no filme (GELMIS, 1969, tradução nossa).

Foram explicadas de maneiras distintas, mas não necessariamente incompatíveis: Kubrick pode perfeitamente ter decidido fazer tais mudanças tardias no filme por predileções artísticas, as quais, por sua vez, ele atribui a diferenças intrínsecas aos meios de expressão. Mesmo que se possa discordar de tal tese da especificidade dos meios apresentando argumentos teóricos (CARROLL, 1996b) ou apresentando contra-exemplos (não há uma carência de filmes didáticos artisticamente reconhecidos, tampouco de romances consideravelmente mais ambíguos que o filme 2001), isso não impede que o diretor tenha se convencido sinceramente dessa tese – como também não impossibilita que a tenha apresentado para não ser descortês com o seu colaborador, evidentemente. Seja qual for a verdadeira razão, insatisfação de Kubrick com o didatismo de Clarke, crença sincera do diretor em diferentes naturezas do meio literário e do meio visual, ou uma tentativa de salvar uma produção cujo orçamento e prazo de produção estavam perto de estourar, houve uma mudança durante o processo produtivo, na qual foram eliminados diálogos e narrações *over* explicativos, bem como a presença física dos alienígenas.

Essas mudanças deixaram lacunas que não existiam originalmente: no romance e em entrevistas, Clarke explica que o monólito da lua, inspirado no seu conto A Sentinela, se tratava de um alarme para avisar a inteligência alienígena superior que os seres humanos enfim conseguiram ultrapassar os limites da Terra; os monólitos do início e do fim do filme, por sua vez, eram “máquinas de aprendizado” que diretamente afetavam a mente de quem as tocasse. A nave branca à qual se fundia a imagem do osso atirado ao alto seria caracterizada como “uma bomba orbitando no espaço”, uma arma tanto quanto aquele osso – mas tal explicação foi deletada (JOYCE, 2001, 3:28-04:12; 13:46-14:19; 15:46-16:10). Da mesma maneira, a razão pela qual HAL começa a apresentar falhas era explicado em diálogos do filme:

Frederick Ordway (consultor científico): Eu estava razoavelmente satisfeito com o segmento da Discovery, mas apenas razoavelmente. Por mais impressionante que seja, há exercícios demais em torno da centrífuga para Poole, e as sequências dos módulos externos poderiam ser encurtadas – especialmente porque há duas delas. O diálogo indispensável em relação aos três astronautas em hibernação estava faltando; note-se particularmente [a seção C12 do roteiro], na qual Bowman e Poole se tornam conscientes de que “há algo sobre a missão que as belas adormecidas sabem e que não sabemos...” Essas poucas palavras são provavelmente as mais críticas para a estrutura lógica de todo o mundo filme, e levam a uma razão válida para o HAL falhar. No

entanto, elas foram inexplicavelmente cortadas. Poole diz a HAL que existe “... algo sobre esta missão que não nos contaram. Algo que o resto da equipe conhece e que você conhece. Nós gostaríamos de saber se isso é verdade”. HAL responde enigmaticamente: “Sinto muito, Frank, mas não acho que posso responder a essa pergunta sem saber tudo o que todos vocês sabem” (ORDWAY, 2001).

Quanto à cena do quarto de hotel, o supervisor de efeitos especiais Doug Trumbull afirma que haveria contato com os alienígenas naquele lugar, mas a equipe não teve condições de trabalhar nisso. Clarke concorda: “Todos os alienígenas de filme são atores, é claro. Os alienígenas verdadeiros não são como os seres humanos. E o que fazer? Nós evitamos isso não os mostrando”. O ator Keir Dullea (David Bowman) complementa: a ideia era de fato simular um habitat humano para deixar o astronauta à vontade enquanto os alienígenas penetrariam e modificariam o seu cérebro humano, mas tal ideia foi abandonada (JOYCE, 2001, 36:40-37:05, 34:13-34:41, 37:06-39:33). Carl Sagan, cientista, divulgador científico e posteriormente autor do romance de ficção científica *Contato*, declara ter sido a influência que convenceu Kubrick a não mostrar os alienígenas:

Eu argumentava que o número de eventos individualmente improváveis na história evolutiva do Homem era tão grande que nada como nós provavelmente evoluiria novamente em qualquer outro lugar do universo. Eu sugeri que qualquer representação explícita de um ser extraterrestre avançado acabaria tendo ao menos um elemento de falsidade nele, e que a melhor solução era sugerir, ao invés de exibir explicitamente, os extraterrestres (SAGAN, 1973, p. 183, tradução nossa) (SAGAN, 1973, p.183).

É preciso, contudo, ressaltar que todas essas explicações não fazem parte do filme como obra finalizada: o que ele de fato apresenta é um conjunto extenso de lacunas no lugar delas. Um espectador que queira respostas pode se satisfazer com elas, desde que ele escolha Clarke como voz autoral, seu romance como tábua explicativa – como o fez o astronauta William A. Anders, que em carta a Kubrick, afirma só ter compreendido a terceira parte após a leitura da obra de Clarke (AGEL, 1970, p. 174) –, ou os depoimentos de gente da produção como a verdade sobre o filme, mas o analista não pode tomar essa decisão, que equivaleria a substituir o que o filme *é* por aquilo que o filme *poderia ter sido*.

Tal processo de retirada do conteúdo explicativo impactou fortemente o tipo de exposição presente no filme *2001*: não temos aqui uma exposição inicial e concentrada (*Gattaca*), tampouco uma pseudo-exposição inicial complementada por uma exposição postergada e concentrada (*Matrix*), nem uma exposição inicial com falhas perceptíveis e gradualmente revisada (*Blade Runner*): *2001* começa sem exposição alguma, em um preâmbulo milhões de anos antes do presente narrativo, distribuindo de maneira distribuída e exígua todas as suas informações expositiva. A maior parte da explicação sobre como a humanidade chegou

naquela etapa tecnológica (em relação ao nosso presente) é deixada para a enciclopédia dos espectadores, pois nos anos 1960 as duas potências mundiais estavam em plena corrida espacial. Mas há alguma exposição nos diálogos de Heywood Floyd em *Clavius* com outros cientistas e na mensagem que ele gravara para os astronautas da *Discovery*, bem como na entrevista de Bowman e Poole com o jornalista da Terra: nos primeiros casos, explica-se o que os humanos sabem a respeito do monólito lunar (é claramente artificial e deliberadamente enterrado por uma inteligência extraterrestre, enviando um forte sinal para Júpiter cujo significado não foi decodificado) e, no segundo, explica-se a distância percorrida pela viagem especial (as ondas de rádio com as perguntas e respostas demoram um longo tempo a ir e vir) e a capacidade da inteligência artificial HAL 9000.

Além dos diálogos, a maior parte do material expositivo consiste em sugestões visuais (*show, don't tell*), se baseando fielmente nas tecnologias previstas em 1960 pelos consultores científicos e assegurando o caráter de ficção científica *hard* neste filme. Essa escolha lega o papel expositivo à cenografia, incluindo-se modelos e miniaturas, bem como aos efeitos especiais e visuais. O ambiente das espaçonaves tem uma aparência asséptica e um design que no início parece retilíneo, mas, nos longos corredores percebe-se que é curvo, seguindo o formato da estação (Figura 21) – e presumivelmente a simulação de gravidade por meio de força centrípeta. Todos os ambientes da *Discovery* têm a câmera vermelha de HAL 9000 (Figura 22), demonstrando a onipresença e controle do computador sobre tudo o que acontece na nave.

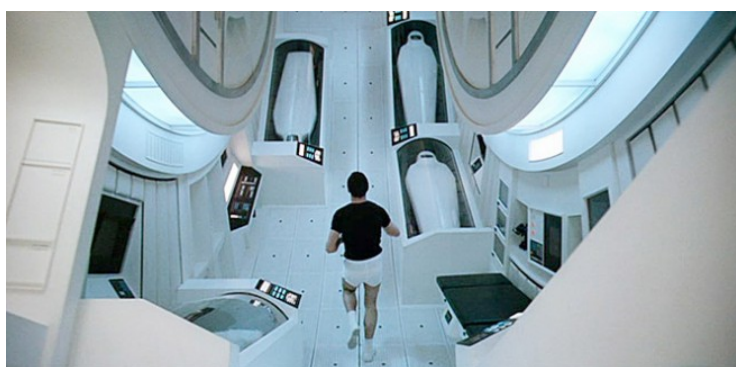


Figura 21: Interior da Discovery em 2001

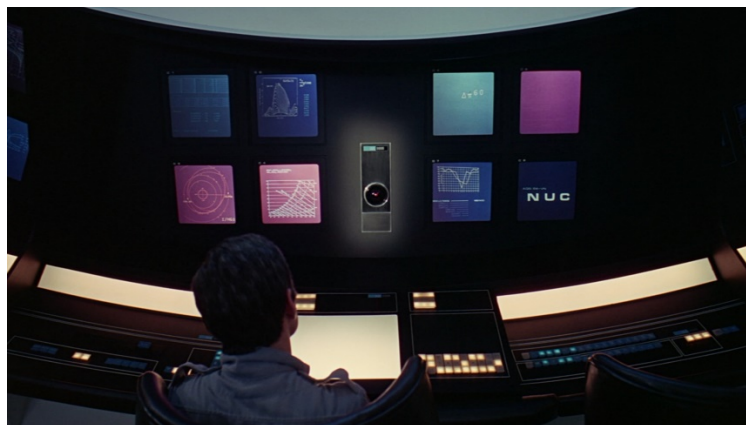


Figura 22: Câmera de HAL 9000 em *2001*

Mas o tema principal consiste num mistério cuja resposta não é explicada em momento algum – o esperado de um filme de mistério clássico seria uma exposição postergada ao final, mas *2001* (mesmo que não tenha sido a intenção desde o início) não é um filme de narração clássica, abrindo mão desse material expositivo: terminamos o filme sem saber do que se trata a inteligência alienígena que nos deixou os monólitos, nem qual a sua intenção para com a humanidade. Nem diálogos, nem a mise-en-scène fornecem tal explicação, deixada para a imaginação dos espectadores e/ou para materiais externos à obra.

7.2.2. ... E INSINUAÇÕES

Por conta da escassez de redundâncias e de material expositivo, a narrativa de *2001* opera por meio de *insinuações*, fornecendo ao espectador indícios para que tire conclusões sem que elas sejam diretamente apresentadas. Por exemplo, primatas herbívoros entram em contato com o monólito no início do filme, que posteriormente desaparece, e em seguida um deles descobre como usar um osso como arma para caça e para disputa territorial. Uma coisa acontece após a outra, logo supomos que a primeira tenha causado a segunda (*post hoc ergo propter hoc*), o que é reforçado pela montagem alternada do primata Moon-Watcher manuseando a ossada e a imagem do monólito, mas a narrativa não explica *como* tal objeto extraterrestre teria influenciado o primata: simplesmente lhe transmitiu ideias? Transformou o seu cérebro de alguma maneira? Cabe ao espectador decidir. A passagem entre as duas metades de “A Aurora do Homem” é abrupta e possivelmente metafórica: o *raccord* que liga a imagem do osso e da espaçonave sugerem que ambas são ferramentas, de alguma maneira possibilitadas pelo contato alienígena, mas isso não é dito direta ou redundantemente. Da mesma maneira, o perigo representado pelo computador HAL é sugerido de maneiras indiretas (planos subjetivos das suas câmeras, uma falha de operação, respostas que soam orgulhosas) até que seja tarde demais. O fato de que Bowman, ao voltar à força para a Discovery, pegou o primeiro capacete que viu

pela frente (e que seu próprio capacete não estava num lugar fácil de encontrar) não é mostrado, mas é a conclusão natural que se tem ao vê-lo caminhando na espaçonave com um capacete de uma cor e o resto do traje, de outra. O último segmento do filme é uma sucessão de implicações: Bowman aparentemente se aproxima de outro monólito e entra noutra dimensão, ou num portal (o que seria representado pelas ondas de cores produzidas por *slitscan*) e se vê num quarto de hotel, ou num apartamento, inexplicavelmente chique e antigo. Em seguida, ele sucessivamente vê a si mesmo tornando-se cada vez mais velho, até se deparar com um último monólito e, no fim, vemos um feto a viajar no espaço. Esse feto é ele mesmo? O monólito o transformou? Presumivelmente, mas isso nunca é explicado de maneira redundante.

Outra consequência da narrativa lenta, lacunar e pouco expositiva de *2001* é o maior grau de paralelismo, o qual representa uma instância do que Eco afirma a respeito da natureza da mensagem estética (Eco define a obra aberta como um tipo complexo de mensagem estética), a qual não se caracteriza pela função emotiva – isto é, emocionar o destinatário de maneira previsível –, mas por abrir um campo de conotações (ECO, 1968, p. 82–84). Note-se que o conceito de “conotação” em semiótica não é restrito ao de “metáfora” ou de outros sentidos figurados, incorporando também outras formas de significação indireta⁷⁵; nesse sentido, consideramos o paralelismo como um tipo de conotação, como se pode depreender ao comparar a acepção de Eco com a de Viktor Chklovski:

[...] o importante no paralelismo é a sensação de não-coincidência de uma semelhança. O objetivo do paralelismo [...] representa a transferência de um objeto de sua percepção habitual para uma esfera de nova percepção; há portanto uma mudança semântica específica (CHKLOVSKI, 1976, p. 54).

A narração de *2001* faz uso abundante de paralelismos, sugerindo indiretamente paralelos entre o comportamento dos primatas e dos humanos modernos, entre astronautas frios e determinados e uma inteligência artificial neurótica e que teme por sua “vida”, entre o movimento de corpos no espaço e danças como a valsa, entre o osso como ferramenta e a nave espacial como acumulação de muitas ferramentas, entre as viagens interplanetárias e as viagens internacionais na Terra (a estação espacial é extremamente parecida com um aeroporto qualquer), entre a evolução da inteligência humana pelo contato extraterrestre e um renascimento literal.

⁷⁵ Entendendo-se “significação indireta” como a semiose de significados segundos que derivam de alguma maneira dos significados imediatos de algo – um significado conotado é, portanto, aquele cujo significante era, por sua vez, o significado denotado de um primeiro significante, segundo a leitura de Hjelmslev por Eco (1991, p. 122).

Tal apoio maior em paralelismo que em causalidade se reflete na estratégia narrativa deste filme no que se diz respeito a seus personagens: em vez de centralizar sua fábula nos esforços de um protagonista, caracterizado por predicados fortemente descritos, em atingir determinada meta, *2001* distribui personagens – Moon-Watcher, Heywood e Bowman – pouco caracterizados e levados pelas circunstâncias que demonstram três encontros com uma misteriosa inteligência extraterrestre: nesse sentido, *2001* é menos uma narrativa de personagem que uma “odisseia” da humanidade como um todo, na qual cada um desse três protagonistas cumpre na história um papel não muito diferente do que os personagens mais relevantes cumprem em filmes de Eisenstein como *A Greve* (1925) e *O Encouraçado Potemkin* (1925): representam ações específicas que fazem parte da história de um todo mais importante que cada um deles.

É nesse sentido, aliás, de “odisseia” que Kubrick pensou no título: o desbravamento do desconhecido pela humanidade, assim como os navegadores gregos desbravaram os oceanos e descobriram seres exóticos, e não como uma série de peripécias heroicas de alguém como Odisseu:

“A melhor [descrição] que conseguimos formular é a de uma Odisseia no Espaço – comparável de certa maneira à Odisseia de Homero”, disse o Sr. Kubrick “Ocorreu-nos que, para os gregos, a vastidão do mar deve ter tido o mesmo tipo de mistério e de lonjura que o espaço tem para a nossa geração e que as ilhas distantes que os maravilhosos personagens de Homero visitaram não eram menos distantes para eles que os planetas que nossos astronautas vão pousar em breve são para nós. *Journey Beyond the Stars* [título provisório do filme] também compartilha com a Odisseia um interesse pela errância, pela exploração e pela aventura (BERNSTEIN, 1965, tradução nossa).

O tipo de personagem dessa “odisseia”, assim, deveria ser levado a situações espantosas e reagir a elas como pessoas comuns. E, para isso funcionar, era preciso que tais personagens fugissem de estereótipos da ficção científica popular: não há heróis de óperas especiais, nem gênios reclusos, nem grandes peripécias.

Keir Dullea, ator [Bowman]: Stanley estava tentando se afastar dos filmes de ficção científica de menor categoria já feitos, em que havia vários cientistas, muitos deles com cavanhaques. Pelo menos os cientistas sêniores. E ele disse “Não quero que você seja como eles” (JOYCE, 2001, 18:28-18:45).

Como noutras narrativas “de arte”, tais personagens agem muito pouco por conta própria e reagem com pequenas atitudes. Por exemplo, como o crítico Tyler Knudsen nota, a situação de HAL é comunicada por uma combinação de montagem em “resumo” (condensando diversos momentos do cotidiano dos astronautas numa única sequência) e caracterização por olhares e linguagem corporal, em vez de diálogo redundante e ação. Mesmo a caracterização

de personagens é limitada, pois a performance dos atores é particularmente comedida e a representação de HAL é feita por uma luz vermelha e uma voz pausada e tranquila (KNUDSEN, 2016b, 23:25-25:30).

Personagens tão passivos (especialmente os astronautas da Discovery), combinados com uma narrativa rarefeita de acontecimentos, diálogos e explicações, deixam espaço em *2001* para uma profusão de momentos prolongados em que aparentemente nada importante acontece. Às vezes, isso é tratado como espetáculo, interrompendo o fluxo narrativo tal quais os números de dança de filmes musicais, como acontece no trecho da viagem espacial que se segue ao fim da sequência dos primatas: o ponto não é necessariamente movimentar a trama, mas atribuir familiaridade e beleza a uma experiência exótica a quase todo o público. *O Danúbio Azul* é uma valsa recorrente em festas e ocasiões formais de grande parte do mundo ocidental, de modo a possibilitar uma estratégia de aproximação: em vez de aura de mistério, liga-se o espaço ao não-incógnito, ao reconhecível, à experiência compartilhada. O sentimento sugerido é de tranquilidade, pela lentidão dos movimentos, pela valsa que pontua o desenrolar da cena e pela própria reação calma do passageiro, aeromoça e pilotos.

Essa sensação está relacionada também à não-gravidade do interior da nave, mostrada por uma caneta flutuante e pelo caminhar exótico da aeromoça. A valsa continua, enquanto a nave aproxima-se da estação espacial circular, lentamente. O momento em que a nave chega à estação coincide exatamente com a conclusão da música, encerrando a sequência de maneira autoconsciente. Na próxima cena de viagem espacial, quando Heywood se dirige a Clavius, a sensação de não-gravidade está mais uma vez presente e é especialmente reforçada depois de a aeromoça ficar de ponta-cabeça para entrar na cabine dos pilotos: quando ela entra, está de cabeça para baixo; o eixo da câmera gira, deixando-a de cabeça para cima novamente. Este recurso tem não apenas o efeito de mostrar que não há gravidade na nave, mas provoca a sensação de desorientação que seria típica dessa experiência. O pouso da espaçonave novamente coincide com um clímax na valsa. Neste ponto, os não-acontecimentos são momentos privilegiados para atizar o senso de maravilhamento do espectador pela exótica realidade que o filme consegue recriar por imagens e sons.

Os tempos mortos são explorados de outra maneira no segmento Missão Júpiter, replicando o tédio do cotidiano dos seus dois tripulantes despertos, bem como do seu tripulante eletrônico. Desta vez, as cenas de espaçonave flutuando não estão mais conectadas à valsa Danúbio Azul, mas a *Ballet Suite Gayaneh*, de Aram Khachaturyan. Essa música, mais lenta, com menos tendências grandiosas e executada em poucos instrumentos de cordas com ênfase nos tons agudos, provoca uma ambiência triste e tediosa desse trecho. As sensações de lentidão

e tédio são enfatizadas por ações menores que acontecem na nave, mostradas por um grande período de tempo, como Frank recebendo uma mensagem de feliz aniversário e David jogando xadrez com HAL. Mas a cena mais desdramatizada é provavelmente a entrevista dada a uma emissora de televisão: enquanto almoçam, os astronautas assistem a uma entrevista transmitida da Terra com eles próprios respondendo a questões sobre hibernação no espaço e a inteligência artificial supostamente infalível de HAL 9000. Ressalte-se que não se mostra diretamente os personagens sendo entrevistados, mas apenas eles assistindo impassivelmente e em silêncio à própria entrevista enquanto comem (Figura 23), tornando de propósito essa ação mais maçante que normalmente o seria.



Figura 23: Bowman assiste à sua própria entrevista em 2001

Já no motim de HAL e seu posterior conflito com Bowman, a duração prolongada das ações tem outros efeitos, mostrando realisticamente, mesmo em situação de perigo, o vácuo, a falta de gravidade e a inércia no espaço aberto, bem como o deslocamento demorado dos módulos externos nessa situação. Há aqui um recurso para identificação do apreciador com o astronauta, exprimindo, no plano sonoro, o que ele estaria ouvindo durante o ato e exibindo, no plano visual, os lentos movimentos até conseguir sair da nave. O ato de sair, com a cápsula, da nave e retirar a peça supostamente danificada demora aproximadamente cinco minutos de filme, notavelmente mais do que esse tipo de ação dura tradicionalmente no cinema, focando assim a atenção do apreciador mais às sensações de se estar no espaço do que ao desenvolvimento narrativo propriamente dito.

O *sound design* rarefeito, neste trecho, reforça tal experiência, combinando pouquíssimas – ou mesmo nenhuma – fontes sonoras: a montagem entre planos dentro da Discovery, planos no módulo externo e planos no exterior se distingue pelos sons de cada veículo, bem como pela total ausência sonora no espaço fora deles. Deixa-se a música e os diálogos de lado: mesmo a morte de Poole é mostrada sem nenhum acompanhamento sonoro. A diferença entre essa concepção lacônica de banda sonora em relação a outros filmes de viagem no espaço é elogiada por Ben Burtt, sonoplasta, curiosamente, de *Guerra nas Estrelas*:

Muitos filmes atuais são muito cheios de som. Há diálogo constante, há música densa, com uma grande orquestra. *2001* é realmente o oposto desse estilo e você tem um som por vez. Por exemplo, sequências maravilhosas com a respiração do astronauta (LEVA, 2007, 14:30-15:00).

Se alguns elementos da narrativa deste filme se dividem entre a necessidade de correção científica e a busca pela abertura de múltiplos significados, os tempos mortos conseguem atender aos dois objetivos, permitindo simultaneamente que o espectador volte sua atenção aos detalhes cientificamente replicados das viagens especiais e que formule hipóteses sobre os significados que a narrativa deixa em aberto.

Como dois filmes de Andrei Tarkovski, *Solaris* (1972) e *Stalker* (1979), e de maneira mais radical que *Blade Runner*, *2001* explora uma narrativa cujo mundo ficcional não é explicado, mas sugerido com alto grau de ambivalência. Tal poética não se presta bem a propor alertas urgentes como *Gattaca*, explicar um conceito complexo a um público amplo como *Matrix*, ou criar mitos partilhados por múltiplas gerações como *Star Wars*, mas tem seu próprio prazer: o de retornar à mesma obra diversas vezes e, ainda assim, sentir que não a domina intelectualmente. O mundo possível de *2001* é uma cifra, um enigma cheio de lacunas. E a sua narrativa convida o espectador a procurar pistas e a fazer suas próprias apostas interpretativas para tentar preenchê-las.

8. CONCLUSÃO

Não há fim verdadeiro.
Ele é só o ponto onde você interrompe a história.

– Frank Herbert

Embora este trabalho se dedique a fazer uma análise comparativa de filmes de ficção científica, não tivemos como objetivo estabelecer um panorama histórico desse gênero no cinema, delineando a trajetória das suas correntes mais importantes, a contribuição seus autores fundamentais, ou o processo de ascensão e queda dos temas mais caros ao gênero: isso exigiria um desenho de pesquisa completamente diferente, além de um *corpus* de análise consideravelmente mais amplo.

Em vez disso propusemos explorar uma outra questão: como a análise interna da narrativa audiovisual poderia contribuir para o estudo da ficção científica como gênero, numa comparação das estratégias de construção de mundo de um conjunto recortado de filmes representativos. Este trabalho, portanto, propõe não um catálogo exaustivo de inúmeras técnicas que historicamente foram utilizadas para tal finalidade, mas uma poética da narrativa do filme de ficção científica, analisando em quatro casos emblemáticos como suas técnicas são arrançadas numa estratégia global voltada para certos propósitos cognitivos e emocionais.

Como discutimos na Seção 2, se há um predicado em comum no conjunto extremamente variado de filmes de ficção científica, é que todos eles postulam um mundo possível vinculado à nossa imaginação a respeito do progresso científico. Mas isso não significa que, no fundo, todos esses filmes sejam iguais: vimos no decorrer desta tese que há uma enorme variabilidade nas maneiras pelas quais esse mesmo predicado se faz presente nos filmes deste gênero. A riqueza dos filmes de ficção científica não diz respeito somente à riqueza dos temas tratados ou à evolução dos estilos cinematográficos, mas também à experimentação com diferentes formas de narrar histórias e de construir mundos possíveis.

Para examinar como tais estratégias narrativas são costuradas, defendemos na Seção 3 a escolha de ferramentas analíticas que enfatizassem o caráter dinâmico e temporal da narrativa cinematográfica: a ordem e a distribuição das informações narrativas, a escolha dos recursos estilísticos usados para transmiti-las ao espectador e o gerenciamento de redundâncias e de lacunas na trama, bem como a relação entre esses fatores e a reação esperada (suspense, curiosidade, surpresa) do espectador em momentos significativos da narrativa.

Da mesma maneira que Sternberg (1978) demonstra que há maneiras completamente diferentes de se começar uma história na literatura, cada uma delas com um resultado distinto no processo de leitura, os capítulos de análise de tese examinam como os mundos possíveis da ficção científica podem ser apresentados ao espectador por meio de estratégias narrativas distintas e como elas podem ser determinante na experiência dele frente àqueles mundos.

Alguns filmes o incentivam a se sentir no controle das regras dos seus mundos possíveis desde o início, mas outros podem tratá-las como um segredo a só revelar no momento mais dramático – ou a não revelar em momento algum. Outras, ainda, podem não explicar objetivamente tais regras, solapando essa sensação de controle daquele mundo pelo público. Isto é, a exposição pode ser concentrada no início, como em *Gattaca*; concentrada, porém postergada, como no filme *Matrix* original; minimalista, como em *2001: Uma Odisseia no Espaço*; ou gradualmente distribuída, como em *Blade Runner: O Caçador de Androides*.

Há, evidentemente, outras possibilidades inexploradas nesta tese, mas se considerou esses quatro filmes como um conjunto representativo mínimo de narrativas cinematográficas que demonstram a riqueza de estratégias de construção de mundo na ficção científica, representando cada um deles uma forma distinta de compor um mundo possível e de apresentá-lo ao seu espectador.

Por um lado, a escolha desse *corpus* teve como objetivo demonstrar a especificidade do modo de construir mundos na ficção científica, gênero que transita por meios de expressão distintos como a literatura, o cinema, o teatro e formas radiofônicas – especificidade essa que implica em reconhecer que certos modelos de mundo possível são mais influentes no percurso histórico desse gênero, como as antiutopias, as distopias simples e as utopias e distopias ambíguas.

Ao mesmo tempo, posto que a construção de mundos no cinema não é idêntica àquela que se faz na literatura, a escolha deste conjunto preocupou-se também em ter filmes não necessariamente adaptados de obras literárias consagradas, mas que fossem marcos cinematográficos do gênero: obras cinematográficas, portanto, respeitadas pela crítica, amplamente reconhecidas pelo público (ainda que tardiamente, em *home vídeo*) e consideradas referências estilísticas dentro do campo fílmico de realizadores de ficção científica.

Vimos também na Seção 3 que, ao contrário do que acontece na propriedade comutativa da adição e da divisão, no funcionamento das narrativas a ordem dos fatores impacta significativamente o resultado: nos filmes de ficção científica aqui analisados, diferentes

ordenações (e dosagens) das informações expositivas acerca dos seus mundos ficcionais implicam em percursos interpretativos muito diferentes, voltados para fins artísticos díspares.

Embora a narratologia moderna saiba bem que a ordem e a dosagem das informações expositivas são fatores importantes em qualquer narrativa, as análises deste trabalho demonstram que em gêneros especulativos como a ficção científica e seus parentes (história alternativa, fantasia moderna), elas são fundamentais para estabelecer as características e regras de mundos possíveis. Isso porque, via de regra, só temos acesso a tais mundos a partir das próprias narrativas, ao mesmo tempo em que a compreensão de suas características e suas regras é exigida do destinatário para que ele compreenda corretamente a própria história contada. As obras deste gênero têm, portanto, a tarefa de capacitar o espectador a reconstruir mentalmente o seu mundo sem que isso impeça o objetivo mais central de lhe transmitir a história que nele se passa.

Os capítulos de análise mostram quatro abordagens bem-sucedidas e distintas para atingir a esses objetivos. Explicar de uma só vez as principais características de um mundo de ficção científica opressor é uma estratégia eficaz para manter o espectador ciente de como ele deve avaliar moralmente tal mundo, o que é fundamental em narrativas mais retóricas (*Gattaca*), porém para criar a sensação de uma súbita compreensão de algo complexo (“eureka!”), provavelmente é melhor dispor primeiro uma série de incongruências e lacunas que aticem no espectador a sua curiosidade e a necessidade de uma resposta que dê sentido àquele caos (*Matrix*); mas se a intenção for enfraquecer as certezas do público e encorajá-lo a conjecturar por conta própria sobre os verdadeiros significados daquilo que foi assistido, provavelmente são mais eficazes as estratégias de mostrar desde o início as falhas das primeiras impressões (*Blade Runner*) ou mesmo reduzir as informações expositivas ao mínimo possível, distribuindo-as de maneira comedida e pouco redundante (*2001*).

Como vimos nestas análises e adiantamos noutra ocasião (CANGUÇU, 2016), essas estratégias narrativas empregam de diferentes maneiras as técnicas estilísticas (cinematográficas) de que dispõem. Em filmes mudos ou em séries nostálgicas, a técnica por excelência para uma exposição preliminar e concentrada são letreiros e intertítulos⁷⁶, mas hoje a principal técnica para esse tipo de exposição é narração em voz *over* de personagem, preferencialmente com o acompanhamento de imagens em *flashback*, como vimos em *Gattaca*. Esse tipo de narração tende a ser mais subjetiva e vinculada a um ponto de vista preferencial, o

⁷⁶ Técnica ainda usada noutros filmes como *Blade Runner*, mas de maneira extremamente pontual.

que a torna propícia para narrativas de ficção científica com moralidade mais claramente definida.

Para outros momentos expositivos que não no início da história, outras técnicas se fazem necessárias. Uma delas é o uso de diálogos, que podem ser carregados de informações expositivas e veiculados por personagens “autorizados” como cientistas (em *2001* e *Gattaca*), geneticistas (em *Gattaca*) diretores de empresas de tecnologia (em, *Blade Runner*) ou líderes da resistência num mundo distópico (Morfeu, em *Matrix*), normalmente num tom professoral. Informações pontuais também são expostas *en passant* em diálogos, normalmente enquanto os personagens discutem outros assuntos.

Mas filmes também transmitem as suas informações expositivas visualmente. Praticamente todo filme de ficção científica demonstra características dos seus mundos por meio da mise-en-scène (cenografia e figurinos) e da fotografia (iluminação e colorização). Esses meios seguem a máxima do campo cinematográfico “*show, don’t tell!*”, advogando sempre que possível mostrar diretamente em vez de explicar: Vincent não precisa dizer que a engenharia genética e o *apartheid* dela decorrente transforma os “válidos” numa massa amorfa de pessoas iguais, pois os figurinos idênticos e a cenografia homogênea já faz isso por ele. A sensação de decadência e de falta de privacidade do mundo *Blade Runner* se deve mais às ruas e casas entulhadas e aos onipresentes holofotes que a qualquer diálogo, narração ou letreiro. Particularmente apropriados para momentos concentrados de exposição são mídias intradieéticas como propagandas (em *Blade Runner*), telejornais (em *2001*) e mídias endereçadas diretamente ao próprio personagem, como as simulações da Matrix que os tripulantes da Nabucodonosor criam para explicar a Neo em que mundo ele realmente vive (*Matrix*).

NARRATIVA CLÁSSICA VS NARRATIVA DE ARTE

Mas não se pode compreender as diferenças no uso de técnicas e de estratégias narrativas da ficção científica cinematográfica sem também levar em consideração o papel dos modos narrativos dominantes no cinema. Isso porque a variedade histórica dos filmes de ficção científica não diz respeito somente às mudanças de temas ou à evolução das técnicas cinematográficas, mas também à influência de diferentes formas de narrar histórias e construir mundos possíveis, classificadas por Bordwell (1985) como o modo narrativo clássico e o modo narrativo do cinema de arte.

Por isso, um dos critérios na escolha dos filmes do *corpus* de análise desta tese foi o de ter filmes vinculados a cada um destes modos, investigando como cada um deles aborda diferentemente a construção de mundos possíveis. Para evitar um reducionismo indevido,

escolhemos duas possibilidades de cada modo narrativo, que demonstrassem como cada um deles pode explorar estratégias narrativas distintas: *Gattaca* e *Matrix* como representantes emblemáticos, mas distintos, do modo narrativo clássico e *Blade Runner* e *2001* como representantes de duas maneiras diferentes de se construir mundos possíveis em narrativas modernas.

Vimos nas análises das Seções 4 a 7 que tais modos tendem a ter estratégias expositivas divergentes. Os filmes do modo clássico costumam explorar a exposição mais concentrada, seja no início ou noutra momento da narrativa, contendo mais redundância e explorando técnicas estilísticas apropriadas para tal fim (narração *over*, reencenações, diálogos autorizados). Já os filmes da narração de arte distribuem mais gradualmente as suas informações expositivas, com menos redundâncias e mais lacunas, preferindo explorar técnicas mais indiretas de exposição como diálogos que trazem “de passagem” informações daquele mundo e deixando para as técnicas visuais a maior parte da tarefa de caracterizar o seu mundo possível.

A escolha de comparar narrativas clássicas e modernas não se dá puramente por motivos metodológicos, mas pela importância desses modos na própria história da ficção científica no cinema, permeada pela ascensão e pela consolidação da narrativa cinematográfica clássica⁷⁷ e, após a II Guerra Mundial, pelo desafio que lhe fez a “narração de arte” dos novos cinemas que começaram a surgir. É notório que como gênero popular, a ficção científica se desenvolveu fortemente vinculada ao modo narrativo clássico, mas isso não quer dizer que tenha passado incólume pelas inovações da narrativa moderna: Kubrick, como vimos, era admirador de Bergman, Antonioni e Fellini. Ridley Scott, por sua vez, além de admirador de Kubrick – nos comentários em áudio no DVD de *Os Duelistas* (1977) ele admite que se inspirou em Barry Lyndon – foi criticado pelos produtores de *Blade Runner* por sua “sensibilidade europeia” e por fazer “um filme de arte” (LAUZIRIKA, 2007)⁷⁸.

Tal influência do modo narrativo moderno (“de arte”) em tantas obras deste gênero não é um acaso. Na primeira metade do Século XX, os filmes de ficção científica costumavam ser filmes B e pouco valorizados artisticamente, da mesma maneira que os contos deste gênero

⁷⁷ Embora haja filmes de ficção científica desde os primeiros anos de cinema, como *Viagem à Lua* (Georges Méliès, 1902) e *Frankenstein* (J. Searle Dawley, 1910), sua ascensão enquanto gênero cinematográfico ocorre na alta era muda com *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) e *Aelita, Princesa de Matte* (Yakov Protazanov, 1924) e sua consolidação, somente nos anos 1950, com o lançamento de dezenas de filmes B nas salas de cinema.

⁷⁸ A influência dos cinemas modernos na ficção científica, evidentemente, vai além dos autores analisados na segunda metade desta tese, perpassando filmes como *La Jetée* (1965), de Chris Marker; *Alphaville* (1965), de Jean-Luc Godard; *Matadouro Cinco* (1972), de George Roy Hill; *Solaris* (1972) e *Stalker* (1979), de Andrei Tarkovski; *Videodrome* (1983), de David Lynch; *Os 12 Macacos* (1995), de Terry Gilliam; *O Fantasma do Futuro* (1995), de Mamoru Oshii; *Preso na Escuridão* (1997), de Alejandro Amenábar; *Donnie Darko* (2001), de Richard Kelly; *Código 45* (2003), de Michael Winterbottom; *Paprika* (2006), de Satoshi Kon; assim como *Filhos da Esperança* (2006) e *Gravidade* (2013), de Alfonso Cuarón.

foram por muitas décadas publicados em revistas baratas. Mas, assim, como a *New Wave* – corrente da qual fizeram parte autores como Ursula Le Guin, J. G. Ballard, Brian Aldiss, Roger Zelazny e Samuel R. Delany – se inspirou na literatura moderna e trouxe mais respeitabilidade literária aos contos e romances de ficção científica, cineastas como Kubrick e Scott trouxeram aos filmes deste gênero as experimentações visuais, sonoras e narrativas que conheceram no cinema moderno, enriquecendo e renovando um gênero que se considerava estagnado.

A diferença entre “narrativa clássica” e “narrativa de arte” (ou moderna), portanto, não se reduz às suas estratégias narrativas distintas, mas se explica em grande medida por diferentes objetivos que perseguem: tais modelos de narrativa cinematográfica medeiam a oposição entre a ideia do cinema como “cultura de massa” (ou “indústria cultural”, na visão adorniana), caracterizada pelo ímpeto de se comunicar com maior número possível de espectadores, e a ideia do cinema como “arte”, caracterizada pelo ímpeto de expressão pessoal do artista.

Não acreditamos, ressalve-se, que os polos dessa oposição sejam identificados em obras puramente “comerciais” ou puramente “artísticas” no campo da ficção científica no cinema, pois o embate entre tais polos perpassa toda produção a cultural contemporânea: filmes de vanguarda como *2001* e *Blade Runner* tiveram de lidar com questões financeiras como o orçamento que estourava e o público que demorava a aparecer, assim como os filmes de público mais amplo *Matrix* e *Gattaca* demonstraram ambição artística considerável e são filmes ainda hoje reconhecidos por isso. Há constrangimentos criativos, lutas por autonomia e soluções inovadoras tanto nas narrativas clássicas quanto nas narrativas modernas, pois a tensão entre arte e comércio perpassa todo o campo da realização cinematográfica. O que distingue os modos narrativos clássico e moderno é o quão próximo ou distante cada um deles está desses polos, e principalmente as estratégias pelas quais eles se posicionam nessa disputa. Esses diferentes ímpetos se correlacionam com uma dicotomia do mundo moderno, a qual contrapõe “arte” e “comércio” como noções incompatíveis.

Hoje em dia, boa parte dos estudos contemporâneos sobre cinema evitam o termo “arte”, e com boas razões: é um termo ao mesmo tempo polissêmico demais e excessivamente axiológico; pela própria dificuldade de assinalar uma propriedade comum nas variadas manifestações consideradas artísticas, a maioria das definições contemporâneas decidiram pelo historicismo (DANTO, 2005; DICKIE, 2007). Mas acredita-se aqui que esse termo, e sua relação com a noção de “cultura de massa”, tenha relevância e nos ajuda a vincular problemas teóricos da cultura atual com questões amplamente discutidas na estética e nas diversas teorias da arte.

Não esqueçamos que o conceito de arte como o entendemos hoje tem uma história: a ideia de que “comércio” é antitético a “arte” é uma tese estritamente moderna. Na era antiga, aliás, não havia sequer um termo comum para *todas* as formas artísticas como as concebemos hoje: Platão e Aristóteles discutem poesia, ou produção poética (*poiesis*), representação (*mimesis*), pintura e música, mas sem conceber um termo que simultaneamente as englobe, identifique um princípio em comum entre elas e rejeite atividades que consideraríamos não-artísticas. A expressão latina “arte” (*ars*) equivale nesse momento ao termo grego “técnica, habilidade” (*techné*), sendo, portanto, mais ampla que o que entendemos hoje por essa palavra. É na educação medieval é que se começa a empregar a expressão “*belas artes*”, isto é, habilidades ou técnicas do belo, para classificar atividades como a pintura (BAYER, 1978).

A noção de “arte” que hoje temos é, portanto, estritamente moderna. No renascimento, o termo “arte” gradualmente passou a ser usado no singular, suprimindo-se o prefixo “belas” e passando a não apenas classificar as várias habilidades de produção estética, mas a conter um conjunto de valores comuns, um *ethos* do artista e da sua atividade. Argumentava-se não apenas pela existência de uma propriedade comum nas várias artes (ou seja, uma definição descritiva da arte), mas para que os artistas respeitassem tal princípio em suas produções (sendo, portanto, também uma definição prescritiva). Podem ser assim compreendidos as teorias da arte na era moderna, como a ideia setecentista das “belas-artes reduzidas a um mesmo princípio”, i.e., a imitação da natureza (BATTEAUX, 2009), a noção romântica da arte como expressão de um criador individual (COLLINGWOOD, 1958; CROCE, 2008; TOLSTÓI, 2013), ou o conceito modernista de “forma significante” (BELL, 2009).

No Século XX, a ascensão dos novos meios de expressão produzidos e consumidos em escala massiva, logo chamados de “cultura de massa” ou “indústria cultural”, produz um impacto irremediável nas teorias da arte, criando num primeiro momento uma polarização entre aqueles que concebiam tal cultura – e conseqüentemente quase o cinema como um todo, por seu caráter industrial – como a anátema do próprio conceito de arte (ADORNO; HORKHEIMER, 1985; GREENBERG, 1997; KRACAUER, 2009; MACDONALD, 1973), especialmente por conta do processo de standardização em seus produtos culturais que feriria frontalmente o princípio romântico da expressão individual, e outros que trataram os novos meios expressivos como esperança de criar uma “nova arte” (BENJAMIN, 1982; MCLUHAN, 1979) que eventualmente suplantaria a arte tradicional, pré-moderna.

Mas outros autores preferiram distinguir duas estratégias compositivas distintas dentro do mesmo conceito de arte: a diferenciação entre “arte de vanguarda” e “arte de massa”, não necessariamente baseada numa hierarquia de valor e qualidade, mas na compreensão de

que há no mundo da arte arranjos e objetivos distintos. Um deles foi Umberto Eco (ECO, 1979), reconhecendo que as condições objetivas do mundo atual são inexoravelmente as produzidas pela comunicação de massa de modo que o sistema da indústria cultural afeta a própria “noção de cultura” na era contemporânea. Eco critica autores que reduzem em bloco os consumidores da cultura de massa ao conceito-fetiche “homem-massa” e de todos os seus produtos à categoria de “*kitsch*”, pois o que caracterizaria as formas distintas de cultura seria a sua diferença de objetivos: de um lado, a vanguarda que experimenta todas as formas possíveis, desinteressada na sua compreensibilidade; de outro, um “sistema de traduções e mediações”, que incorporaria com algum atraso seus traços estilísticos num sistema voltado para uma compreensibilidade pela sensibilidade comum. A diferença entre elas não é a priori de valor, mas de “relação frutiva, na qual cada um de nós alternadamente se coloca” – isto é, consumimos coisas diferentes de modos diferentes.

Outro autor a investigar com mais rigor e menos preconceitos a cultura de massa é Noël Carroll (CARROLL, 1998), que critica a confusão que teorias normativas da arte, representadas por autores como Adorno e Greenberg (de um lado) e Benjamin e McLuhan (de outro) e que confundiriam a natureza da arte de massa enquanto modalidade artística com seu suposto valor estético intrínseco, não distinguindo portanto a questão classificativa “o que é arte” e a questão judicativa “o que é *boa* arte”. Carroll, em lugar disso, defende uma teoria estritamente classificativa da arte que separa tais questões: responder “o que é arte” não é a mesma coisa que responder “o que é *boa* arte”, posto que mesmo tendo a cultura de massa características próprias e distintas da arte de vanguarda, há obras boas ou más em qualquer modalidade. O autor, por isso, prefere a expressão “*arte de massa*” em vez de “cultura de massa”, defendendo categoricamente sua importância como modalidade artística e evitando, assim, tomar uma parte (arte de vanguarda) pelo todo (a arte, *tout court*). O que diferenciaria a arte de massa da arte de vanguarda e da arte popular não-industrial é que a primeira combina necessariamente três características: a multiplicidade (em que não se distinguem original e cópia), a massividade da distribuição e a acessibilidade pelo maior público possível. Enquanto a arte popular não-industrial (artesanal, folclórica, tradicional) não tem a segunda propriedade, é a terceira que distingue a “arte de massa” e da “arte de vanguarda”: a segunda se caracterizaria por abraçar possibilidades artísticas não-codificadas (inexploradas, abandonadas ou ressignificadas), *desafiando* nossas expectativas e, sendo, por conseguinte, menos acessível.

Entender a diferença entre vanguarda e arte de massa é fundamental enquanto categorias teóricas, mas não esqueçamos que a análise de produtos artísticos concretos deve evitar tratá-las como categorias isoladas de um contexto social: nosso objetivo não é reificar a

distinção arte versus vanguarda como algo transcendente, mas colaborar na compreensão de que certos recursos narrativos tendem a ser mais usados segundo as posições ou interesses em jogo no campo cinematográfico pelos realizadores de ficção científica, pois quanto maior autonomia para experimentação, mais propícias as condições para que possa explorar os recursos da narrativa moderna – se essa for a intenção do realizador naquele projeto⁷⁹.

Mas também podemos concluir que, não obstante os discursos e manifestos artísticos, o que se percebe em gêneros como a ficção científica é que há menos um fosso entre a arte de vanguarda e a arte de massa e mais uma troca de influências entre modalidades de criação artística distintas, entre as quais há um *continuum* de possibilidades intermediárias. Neste trabalho, escolhemos didaticamente mais “puros” de certas estratégias narrativas representativas do cinema clássico (de massa) e do cinema moderno (de vanguarda), mas há filmes espalhados em todo espectro clássico/moderno: *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988) e *Mad Max: Estrada da Fúria* (George Miller, 2015), por exemplo, mantêm uma estrutura narrativa clássica enquanto exploram, respectivamente, um excesso de acontecimentos mais ou menos pertinentes e um minimalismo expositivo em que as características daquele mundo ficcional são aludidas somente *en passant*.

E tal troca de influências ocorreu inclusive entre um dos mais vanguardistas filmes de ficção científica e o representante provavelmente mais popular desse gênero. George Lucas, o criador de *Guerra nas Estrelas* (1979) e responsável por criar uma nova Era das Franquias que caracteriza o cinema popular até hoje, diz sobre *2001*: “Ver alguém conseguir fazer um filme visual me inspirou bastante: «Se ele fez, também posso». Quando *2001* estreou, eu estava na faculdade de cinema. Foi obviamente uma influência enorme para mim” (LEVA, 2001, 0:01:00-0:01:31). Mas é evidente que essas tais trocas são também mediadas pelo objetivo de cada projeto, como deixa claro o relato do diretor Ron Howard sobre o mesmo George Lucas enquanto este pré-produzia *Guerra nas Estrelas* (ANDERTON, 2018): “Ele [Lucas] disse, «Mas sabe, tem, tipo, a grandiloquência de *2001* e o realismo daqueles efeitos especiais que Kubrick inventou»... E aí ele disse, «Mas talvez mais rápido»”.

⁷⁹ Um panorama sobre como decisões artísticas na cultura de massa se configuram como um campo de disputas e diferenciações pode ser consultado na coletânea *Bourdieu e os Estudos de Mídia* (BARRETO, RODRIGO; SOUZA, 2014).

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- AGEL, Jérôme. *The Making of Kubrick's 2001*. New York: New American Library, 1970. Disponível em: <https://issuu.com/lafamiliafilm/docs/the_making_of_kubricks_2001>. Acesso em: 10 fev. 2018.
- ALMEIDA, Gabriela Amaral. *As duas faces do medo*. 2005. UFBA, Salvador, 2005.
- ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. London: BFI, 1999.
- ANDERTON, Ethan. Ron Howard Had Guidance from George Lucas on 'Solo: A Star Wars Story' Set. /*Film*. [S.l.]: [s.n.], 2018. . Disponível em: <<http://www.slashfilm.com/george-lucas-solo-set-visit/>>. Acesso em: 16 fev. 2018.
- ANEAS, Tatiana Güenaga. *Dimensões e padrões poéticos do filme publicitário contemporâneo*. 2010. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – UFBA, Salvador, 2010.
- ARAÚJO, João. *Além do mar estreito: a construção do universo ficcional no seriado televisivo Game of Thrones*. 2012. Monografia (Bacharelado em Comunicação) – UFBA, Salvador, 2012.
- ARAÚJO, João. *Crystal Blue Persuasion: a construção do mundo ficcional no seriado televisivo Breaking Bad*. 2015. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – UFBA, Salvador, 2015. Disponível em: <<http://poscom.tempsite.ws/wp-content/uploads/2011/05/Dissertação-João-Araújo-versão-final.pdf>>.
- ARISTÓTELES. *Poética*. Tradução Eudoro De SOUSA. 7. ed. Lisboa: Imprensa Nacional, 2003.
- ASSIS, Jesus de Paula. Ficção, ciência, educação. *Scientific American: Exploradores do Futuro*, São Paulo, n. 3, 2005.
- BACCOLINI, Raffaella; MOYLAN, Tom. Introduction: Dystopia and Histories. *Dark Horizons*. New York: Routledge, 2003. p. 1–12.
- BARBOSA, Amanda Gomes da Silva. *A poética do universo ficcional de Douglas Adams: uma análise da minissérie O Guia do Mochileiro das Galáxias*. 2012. Monografia (Bacharelado em Comunicação) – UFBA, Salvador, 2012.
- BARRETO, Rodrigo Ribeiro. *Parceiros no clipe: a atuação e os estilos autorais de diretores e artistas musicais no campo do videoclipe a partir das colaborações Mondino/Madonna e Gondry/Björk*. 2009. Tese (Doutorado em Comunicação) – UFBA, Salvador, 2009. Disponível em: <<http://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/5210>>. Acesso em: 5 out. 2016.
- BARRETO, Rodrigo; SOUZA, Maria Carmem Jacob (Org.). *Bourdieu e os estudos de mídia*. Salvador: EDUFBA, 2014.

- BATTEAUX, Charles. *As belas-artes reduzidas a um mesmo princípio*. São Paulo: Humanitas: Imprensa Oficial, 2009.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BAUDRY, Jean-Louis. Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 2008. p. 381–399.
- BAYER, Raymond. *História da estética*. Lisboa: Estampa, 1978.
- BELL, Clive. *Arte*. Lisboa: Texto & Grafia, 2009.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. *Teoria da Cultura de Massa*. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 1982. p. 209–242.
- BERGER, Harold. *Science Fiction and the New Dark Age*. Bowling Green, OH: Popular Press, 1976.
- BERNSTEIN, Jeremy. Beyond the Stars. *The New Yorker*, 1965. Disponível em: <<https://www.newyorker.com/magazine/1965/04/24/beyond-the-stars>>. Acesso em: 8 fev. 2018.
- BONES, Nanna Pôssa. *Refletir o real: uma análise da obra dos irmãos Dardenne*. 2011. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – UFBA, Salvador, 2011. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/12879?mode=full>>. Acesso em: 5 out. 2016.
- BOOKER, M. Keith. *The Dystopian Impulse in Modern Literature*. Westport, CT: Greenwood, 1994.
- BORDE, Raymond; CHAUMENONT, Etienne. *A Panorama of American Film Noir: 1941-1953*. San Francisco: City Light, 2002.
- BORDWELL, David. Common Sense + Film Theory = Common-Sense Film Theory? *Observations on Film Art*. [S.l: s.n.], 2011. . Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/essays/commonsense.php>>. Acesso em: 2 out. 2016.
- BORDWELL, David. *Figuras traçadas na luz*. Campinas, SP: Papyrus, 2008.
- BORDWELL, David. Historical Poetics of Cinema. *The Cinematic Text*. New York: AMS, 1989a. p. 369–398.
- BORDWELL, David. *Making Meaning*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University, 1989b.
- BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin, 1985.
- BORDWELL, David. Neo-Structuralist Narratology and the Functions of Filmic Storytelling. In: RYAN, MARIE-LAURE (Org.). *Narrativa Across Media*. Lincoln: University of Nebraska, 2004. p. 203–219.

- BORDWELL, David. *Sobre a história do estilo cinematográfico*. Campinas: UNICAMP, 2013.
- BORDWELL, David. *The Way Hollywood Tells It*. Berkeley: University of California, 2006.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *A arte do cinema: uma introdução*. Campinas: São Paulo: UNICAMP: EDUSP, 2014.
- BOURDIEU, Pierre. *As regras da arte*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- BRAGANÇA, Klaus' Berg. *O Estilo Horrível*. 2008. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – UFBA, Salvador, 2008. Disponível em: <https://www.academia.edu/5452896/O_Estilo_Horr%C3%ADvel_disserta%C3%A7%C3%A3o_de_mestrado_>. Acesso em: 5 out. 2016.
- BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge, 1992.
- BRUIJN, Joep De. Main Titles/Trinity Infinity. *MatrixMusic by Don Davis*. [S.l.]: [s.n.], 2005. . Disponível em: <<http://www.geocities.com/dondavismatrixnl/matrixscore1.html>>.
- BRUNO, Giuliana. Ramble City: Postmodernism and “Blade Runner”. *October*, v. 41, p. 61–74, 1987.
- BUDRYS, Aldis. Galaxy Bookshelf. *Galaxy*, v. 26, n. 1, p. 188–194, 1967.
- BUKATMAN, Scott. *Blade Runner*. London: British Film Institute, 1997. (BFI Modern Classics).
- CANGUÇU, Cristiano. A construção do estranhamento na série Aeon Flux. 2010, Recife. *Anais...* Recife: SOCINE, 2010.
- CANGUÇU, Cristiano. *A construção narrativa e plástica do filme Matrix*. 2008. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – UFBA, Salvador, 2008.
- CANGUÇU, Cristiano. *A exposição no cinema de ficção científica*. . Campinas: [s.n.]. Disponível em: <<http://www.socine.org/publicacoes/anais/>>. Acesso em: 21 mar. 2017. , 2016
- CANGUÇU, Cristiano. Construção de universos e de expectativas: dispositivos textuais e contextuais do gênero ficção científica. 2006, Salvador. *Anais...* Salvador: [s.n.], 2006.
- CANGUÇU, Cristiano. *Desenho, futuro e oriente: análise de três animações japonesas de ficção científica como estratégias de produção de efeitos*. 2005. Monografia (Bacharelado em Comunicação) – UFBA, Salvador, 2005.
- CANGUÇU, Cristiano. Metropolis e a construção narrativa e plástica da antiutopia. 2009, São Paulo. *Anais...* São Paulo: SOCINE, 2009.
- CARROLL, Noël. *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Campinas: Papirus, 1999.
- CARROLL, Noël. *A Philosophy of Mass Art*. Oxford, UK: Clarendon, 1998.
- CARROLL, Noël. As the Dial Turns: Notes on Soap Operas. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge, UK: Cambridge University, 1996a. p. 118–124.

CARROLL, Noël. Ficção, não-ficção e o cinema da asserção pressuposta: uma análise conceitual. In: RAMOS, FERNÃO PESSOA (Org.). . *Teoria contemporânea do cinema*. São Paulo: SENAC, 2005. v. 2. .

CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. NY: Routledge, 1990.

CARROLL, Noël. The Specificity of Media in the Arts. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge, UK: Cambridge University, 1996b. p. 25–36.

CARROLL, Noël. The Wheel of Virtue: Art, Literature, and Moral Knowledge. *Art in Three Dimensions*. Oxford, UK: Oxford University, 2010. p. 201–234.

CARROLL, Noël. Toward a Theory of Film Suspense. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge, UK: Cambridge University, 1996c. p. 78–93.

CARVALHO, Ludmila. *A poética dos anjos caídos: um estudo sobre o cinema de Wong Kar Wai*. 2004. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – UFBA, Salvador, 2004.

CAUSO, Roberto de Sousa. *Ficção científica, fantasia e horror no Brasil: 1875 a 1950*. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

CHAPMAN, Murray. What is the Significance of the Unicorn? In: SKAAR, TOR INGE (Org.). . *Blade Runner Insight*. [S.l.: s.n.], 1998. . Disponível em: <<https://br-insight.com/library/significance-of-the-unicorn/>>. Acesso em: 18 jan. 2018.

CHATMAN, Seymour. *Coming to Terms*. Ithaca, NY: Cornell University, 1990.

CHION, Michel. *La música en el cine*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1997.

CHKLOVSKI, Victor. A arte como procedimento. In: TOLEDO, DIONÍSIO (Org.). . *Teoria da literatura*. Porto Alegre: Globo, 1976. p. 39–56.

CIMENT, Michel. *Conversas Com Kubrick*. São Paulo: Cosac & Naify, 2013.

CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Org.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. New York: St. Martin, 1992.

COLLEY, Robert M. Fiction-Reading as an Exercise in Moral Education. *Amoskeag*, v. 20, 2003. Disponível em: <<http://amoskeagjournal.com/past-issues/2003-2/>>.

COLLINGWOOD, Robin George. *Principles of Art*. Oxford, UK: Oxford University, 1958.

COPLAN, Amy. In the Mood for Thought: Mood and Meaning in Ridley Scott's *Blade Runner*. In: COPLAN, AMY; DAVIES, DAVID (Org.). . *Blade Runner*. New York: Routledge, 2015. p. 118–134.

COPLAN, Amy; DAVIES, David. Introduction. In: COPLAN, AMY; DAVIES, DAVID (Org.). . *Blade Runner*. New York: Routledge, 2015. .

CORNMAN, James; LEHRER, Keith; PAPPAS, George. Os instrumentos do ofício. *Crítica*. Lisboa: Crítica, 2005. . Disponível em: <http://criticanarede.com/fil_instrumentosdooficio.html>. Acesso em: 12 jun. 2010.

COSTA, Fábio José Rios Da. *A tragédia e o trágico no cinema contemporâneo: um estudo a partir da trilogia de Guillermo Arriaga e Alejandro Iñárritu*. 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – UFBA, Salvador, 2013. Disponível em: <<http://poscom.tempsite.ws/wp-content/uploads/2011/05/F%C3%A1bio-Jos%C3%A9-Rios-da-Costa.pdf>>. Acesso em: 10 maio 2016.

CROCE, Benedetto. *Breviário de estética*. Lisboa: Edições 70, 2008.

CURRIE, Gregory. *The nature of fiction*. Cambridge, UK: Cambridge University, 1990.

DANTO, Arthur. *A transfiguração do lugar comum*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

DANTO, Arthur. The Artworld. *The Journal of Philosophy*, New York, v. 61, n. 19, p. 571–584, 1964.

DESSER, David. “Blade Runner”. Science Fiction & Transcendence. *Literature/Film Quarterly*, v. 13, n. 3, p. 172–179, 1985.

DICKIE, George. O que é a arte? *O que é a arte? A perspectiva analítica*. Lisboa: Dinalivro, 2007. .

DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University, 1998.

DOUCET, Ron. Composition & Color Analysis of Blade Runner (1982). *Flooby Nooby*. Halifax: [s.n.], 2014. . Disponível em: <<http://floobynooby.blogspot.com.br/2014/09/composition-color-analysis-of-blade.html>>. Acesso em: 30 jan. 2018.

DOUCET, Ron. The Cinematography of “Blade Runner”. *Flooby Nooby*. Halifax: [s.n.], 2011. . Disponível em: <<http://floobynooby.blogspot.com.br/2011/04/cinematography-of-blade-runner.html>>. Acesso em: 30 jan. 2018.

DUARTE, Roberto Lyrio. *A dramaturgia como ferramenta de análise fílmica*. 2010. Tese (Doutorado em Comunicação) – UFBA, Salvador, 2010. Disponível em: <<http://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/4754>>. Acesso em: 5 out. 2016.

EBERT, Roger. Blade Runner. *Movie Reviews and Ratings by Film Critic Roger Ebert*. Chicago: [s.n.], 1982. . Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/reviews/blade-runner-1982-1>>. Acesso em: 18 jan. 2018.

EBERT, Roger. The Matrix. *Chicago Sun-Times*, 31 mar. 1999. Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/reviews/the-matrix-1999>>. Acesso em: 14 dez. 2017.

ECO, Umberto. *A estrutura ausente*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1979.

- ECO, Umberto. *Interpretação e superinterpretação*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- ECO, Umberto. *Lector in fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos*. São Paulo: Perspectiva, 1983.
- ECO, Umberto. *Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 1968.
- ECO, Umberto. *Os limites da interpretação*. São Paulo: Perspectiva, 1995.
- ECO, Umberto. Os mundos da ficção científica. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. .
- ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- ECO, Umberto. *Semiótica e filosofia da linguagem*. São Paulo: Ática, 1991.
- EGNER, Jeremy. ‘Blade Runner 2049’: Harrison Ford, Ryan Gosling and the Creators Discuss the Sequel. *The New York Times*, 8 set. 2017. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2017/09/08/arts/blade-runner-2049-ryan-gosling-harrison-ford-ridley-scott-denis-villeneuve.html>>. Acesso em: 18 jan. 2018.
- ELSAESSER, Thomas. The Mind-Game Film. In: BUCKLAND, WARREN (Org.). . *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. .
- ENOCH, Jenika. Jared Leto Knows The Answer To The Biggest “Blade Runner” Mystery. *Movie Pilot*, 12 out. 2017. Disponível em: <<https://moviepilot.com/p/jared-letto-knows-answer-to-biggest-blade-runner-mystery/4386939>>. Acesso em: 18 jan. 2018.
- FIELD, Syd. *Manual do Roteiro*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- FINN, Ed. Margaret Atwood, Prophet? *Slate*, 12 set. 2017. Disponível em: <http://www.slate.com/articles/technology/future_tense/2017/09/margaret_atwood_on_the_hanmaid_s_tale_prophecy_and_the_role_of_sci_fi.html>.
- FORSTER, Edward Morgan. *Aspects of the Novel*. reprint ed. San Diego: Harcourt, 1955.
- FREDERICK, Robert B. Review: ‘2001: A Space Odyssey’. *Variety*, v. 2/4/1968, 1968. Disponível em: <<http://variety.com/1968/film/reviews/2001-a-space-odyssey-1200421723/>>. Acesso em: 12 fev. 2018.
- FRITH, Simon. *Performing Rites*. Cambridge, MA: Harvard, 1996.
- GALVÃO, Emília Valente. *O efeito choque e os problemas da afetação do espectador no cinema de Lars von Trier*. 2015. Tese (Doutorado em Comunicação) – UFBA, Salvador, 2015. Disponível em: <ateve.com.br/wp-content/uploads/2016/09/tese_emiliavalente.pdf>. Acesso em: 5 out. 2016.
- GAUT, Berys. Elegy in LA: Blade Runner, Empathy and Death. In: COPLAN, AMY; DAVIES, DAVID (Org.). . *Blade Runner*. New York: Routledge, 2015. p. 31–45. Disponível em: <Elegy in LA>.

- GELMIS, Joseph. An Interview with Stanley Kubrick. *The Kubrick Site*. [S.l.]: [s.n.], 1969. . Disponível em: <<http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0075.html>>. Acesso em: 8 fev. 2018.
- GIBRON, Bill. The Top 10 Thought-Provoking Science Fiction Films. *PopMatters*, Chicago, 16 abr. 2014. Disponível em: <<https://www.popmatters.com/180834-the-top-10-thought-provoking-science-fiction-films-2495669015.html>>. Acesso em: 13 dez. 2017.
- GILL, R. B. The Uses of Genre and the Classification of Speculative Fiction. *Mosaic: a journal for the interdisciplinary study of literature*, Winnipeg, v. 46, n. 2, p. 71–85, 2013.
- GOLDIM, José Roberto. *Princípio da Prevenção*. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/bioetica/precau.htm>>. Acesso em: 2 dez. 2016.
- GOMES, Wilson. Estratégias de produção do encanto: o alcance contemporâneo da Poética de Aristóteles. *Textos de cultura e comunicação*, 35, p. 99–125, 1996.
- GOMES, Wilson. La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico. *Significação*, 1, v. 21, p. 85–106, 2004a.
- GOMES, Wilson. Princípios da poética (com ênfase na poética do cinema). In: PEREIRA, MIGUEL; GOMES, RENATO CORDEIRO; FIGUEIREDO, VERA LÚCIA FOLLAIN (Org.). . *Comunicação, representação e práticas sociais*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2004b. p. 93–125.
- GRAY, Mike. The 15 Most Thought-Provoking Sci-Fi Movies Of All Time. *Taste of Cinema*, [S.l.], 20 out. 2017. Disponível em: <<http://www.tasteofcinema.com/2017/the-15-most-thought-provoking-sci-fi-movies-of-all-time/2/>>. Acesso em: 20 out. 2017.
- GREENBERG, Clement. Vanguarda e Kitsch. In: FERREIRA, GLÓRIA ET AL (Org.). . *Clement Greenberg e o debate crítico*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997. p. 27–43.
- GROSS, Terry. How Orwell’s “Animal Farm” Led A Radical Muslim To Moderation. *NPR*, 2015. Disponível em: <<http://www.npr.org/2015/01/15/377442344/how-orwells-animal-farm-led-a-radical-muslim-to-moderation>>. Acesso em: 20 jan. 2015.
- GUNN, James. The Readers of Hard Science Fiction. In: GUNN, JAMES; CANDELARIA, MATTHEW (Org.). . *Speculations on Speculation*. Lanham, Maryland: Scarecrow, 2005. p. 81–93.
- GUNN, James; CANDELARIA, Matthew. *Speculations on Speculation*. Lanham, Maryland: Scarecrow, 2005.
- HARTWELL, David G.; CRAMER, Kathryn. Introduction: New People, New Places, New Politics. In: HARTWELL, DAVID G.; CRAMER, KATHRYN (Org.). . *The Hard SF Renaissance: An Anthology*. New York: Orb, 2003. .
- IBAVE, Dave. Neo’s Journey: The Matrix & The 3-Act Structure. *David’s RTF Blog*. [S.l.]: [s.n.], 2010. . Disponível em: <<http://rtf305-f10-07827-dmi237.blogspot.com.br/2010/10/neos-journey-matrix-3-act-structure.html>>. Acesso em: 26 dez. 2017.

IMDB. 2001: A Space Odyssey (Awards). *The Internet Movie Database*. [S.l.]: Amazon, 2004. . Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0062622/awards>>. Acesso em: 12 fev. 2018.

ISER, Wolfgang. *O ato da leitura*. São Paulo: Ed.34, 1996. v. 1.

IVERSEN, Stefan. Narratives in Rhetorical Discourse. In: HÜHN, PETER ET AL (Org.). . *The Living Handbook of Narratology*. Hamburg: Hamburg University, 2014. . Disponível em: <<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narratives-rhetorical-discourse>>. Acesso em: 9 fev. 2014.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

JOST, François. La promesse des genres. *Réseaux*, 81, p. 11–31, 1997.

JOYCE, Paul. 2001: *The Making of a Myth*. . [S.l.]: Warner Home Video. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1014669/>>. Acesso em: 12 fev. 2018. , 2001

KAEL, Pauline. Trash, Art, and the Movies. *Harper's*, v. February 1969, 1969. Disponível em: <<https://harpers.org/archive/1969/02/trash-art-and-the-movies/>>. Acesso em: 12 fev. 2018.

KAZAN, Elia. *Eyes on Cinema: Elia Kazan visits the Actors Studio and talks about Method acting*. . [S.l.]: Youtube. Disponível em: <<https://youtu.be/yjVt9naUvSk?t=4m30s>>. Acesso em: 19 jan. 2018. , 2015

KELLNER, Douglas; LEIBOWITZ, Flo; RYAN, Michael. Blade Runner: A Diagnostic Critique. *Jump Cut*, n. 29, p. 6–8, 1984.

KLEEMANS, Mariska *et al*. Explaining the role of character development in the evaluation of morally ambiguous characters in entertainment media. *Poetics*, v. 60, p. 16–28, 2017.

KNUDSEN, Tyler. *CinemaTyler: What I Learned (about filmmaking) From Watching: Blade Runner (1982)*. . [S.l.]: Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YUkGo3hymPg>>. Acesso em: 19 jan. 2018a. , 2016

KNUDSEN, Tyler. *How Kubrick Made 2001: A Space Odyssey - Part 5: Jupiter Mission [B]*. . [S.l.]: CinemaTyler. Disponível em: <<https://youtu.be/09LrEH4oIA0>>. Acesso em: 10 fev. 2018b. , 2016

KNUDSEN, Tyler. *How Kubrick Made 2001: A Space Odyssey - Part 7: Jupiter and Beyond the Infinite [B]*. . [S.l.]: CinemaTyler. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=w-WBxfwspTc>>. Acesso em: 10 fev. 2018. , 2017

KRACAUER, Sigfried. *O ornamento da massa*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

LACK, Hannah. Michael Kaplan on Blade Runner's Iconic Costumes. *AnOther*, out. 2012. Disponível em: <<http://www.anothermag.com/art-photography/2286/michael-kaplan-on-blade-runners-iconic-costumes>>. Acesso em: 30 jan. 2018.

LAMARQUE, Peter. Logic and Criticism. In: JOHN, EILEEN; LOPES, DOMINIC (Org.). . *Philosophy of Literature*. Malden, MA: Blackwell, 2004. p. 154–162.

LAUZIRIKA, Charles De. *Dias Perigosos: Realizando Blade Runner*. . [S.l.]: Warner Home Video. , 2007

LEVA, Gary. *Standing on the Shoulders of Kubrick: The Legacy of 2001*. . [S.l.]: Warner Home Video. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1144817/>>. Acesso em: 12 fev. 2018. , 2007

LIMA, Marcelo de Oliveira. *Lute contra os mortos. Tema os vivos*. 2016. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – UFBA, Salvador, 2016.

LOUIS, Nicolas. *Production, diffusion et usages des recueils d'exempla latins aux XIIIe-XVe siècles*. 2013. Tese (Doutorado em História) – Université de Namur, Namur, 2013. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/2078.2/133816>>. Acesso em: 10 maio 2015.

MACDONALD, Dwight. Uma teoria da cultura de massa. In: ROSENBERG, BERNARD; MANNING-WHITE, DAVID (Org.). . *Cultura de massa: as artes populares nos Estados Unidos*. São Paulo: Cultrix, 1973. .

MAIA, Guilherme. Do “lixo” ao luxo: um ensaio sobre a música de pós-produção nos almodramas. *Contemporanea - Revista de Comunicação e Cultura*, v. 8, n. 2, 2010. Disponível em:

<<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/4819>>. Acesso em: 5 out. 2016.

MAIA, Guilherme. Ensaio sobre a música do cinema noir clássico: um panorama de O Falcão Maltês e A Marca da Maldade. *Tempos históricos*, v. 15, n. 1, 2011. Disponível em: <<http://e-revista.unioeste.br/index.php/temposhistoricos/article/view/5689>>. Acesso em: 5 out. 2016.

MANGUEL, Alberto; GUADALUPI, Gianni. *Dicionário de lugares imaginários*. São Paulo: Companhia das letras, 2003.

MASLIN, Janet. Futuristic “Blade Runner”. 25 jun. 1982. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/movie/review?res=9A0DE4D71038F936A15755C0A964948260>>. Acesso em: 18 jan. 2018.

MCALEER, Neil. *Sir Arthur C. Clarke: Odyssey of a Visionary*. Kindle ed. [S.l.]: Rosetta, 2013.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1979.

MITCHELL, J. Allan. *Ethics and exemplary narrative in Chaucer and Gower*. Cambridge, UK: D. S. Brewer, 2004.

MOORCOCK, Michael. “Close to tears, he left at the intermission”: How Stanley Kubrick upset Arthur C. Clarke. *New Statesman*, v. 6- 12/01/2016, 2016. Disponível em: <<https://www.newstatesman.com/culture/books/2017/01/close-tears-he-left-intermission-how-stanley-kubrick-upset-arthur-c-clarke>>. Acesso em: 8 fev. 2018.

MORREALL, John. *Comedy, Tragedy, and Religion*. New York: State University of NY, 1999.

- MOURA, Gabriel. 3-Act Structure in THE MATRIX (1999). *Elements of Cinema*. Los Angeles: [s.n.], 2014. . Disponível em: <<http://www.elementsofcinema.com/screenwriting/structure/matrix.html>>. Acesso em: 26 dez. 2017.
- NAKANECHNY, Lea. *David Webb Peoples Discusses Screenwriting Process*. *Script Magazine*. [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://www.scriptmag.com/features/screenwriter-interview-david-webb-peoples-discusses-screenwriting-process>>. Acesso em: 28 nov. 2016. , 2 abr. 2014
- NAYLOR, David. *Inside: "Dr. Strangelove or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb"*. . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0293282/>>. Acesso em: 18 fev. 2018. , 2000
- NEVES, Carolina Santos. *Construindo mundos: um estudo sobre o desenhista de produção nas séries televisivas americanas*. 2008. Monografia (Bacharelado em Comunicação) – UFBA, Salvador, 2008. Disponível em: <<https://ateve.files.wordpress.com/2009/09/neves-caroline-2008-tcc.pdf>>.
- NICHOLLS, Peter. Hard SF. In: CLUTE, JOHN *et al.* (Org.). . *The Encyclopedia of Science Fiction*. 3. ed. London: Gollancz, 2015. . Disponível em: <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/hard_sf>. Acesso em: 10 fev. 2018.
- ORDWAY, Frederick. 2001: A Space Odyssey in Retrospect. *The Kubrick Site*. [S.l.]: [s.n.], 2001. . Disponível em: <<http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0075.html>>. Acesso em: 8 fev. 2018.
- ORECK, Josh. *MATRIX: Os segredos de produção*. . [S.l.]: Warner Home Video. , 2001
- PAREYSON, Luigi. *Estética*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.
- PAVEL, Thomas G. *Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University, 1986.
- PINKER, Steven. *Guia de Escrita: como conceber um texto com clareza, precisão e elegância*. São Paulo: Contexto, 2016.
- PLAYBOY. Stanley Kubrick: Playboy Interview. v. September 1968, 1968. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20100925094212/http://www.playboy.com/articles/stanley-kubrick-interview/>>. Acesso em: 8 fev. 2018.
- POPPER, Karl. *A lógica da pesquisa científica*. São Paulo: Cultrix, 1975. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=MbGLmeMU3pMC>>. Acesso em: 17 mar. 2018.
- PORTELLA, Oswaldo. A fábula. *Letras, Curitiba*, v. 32, 1983. Disponível em: <<http://ojs.c3sl.ufpr.br/ojs2/index.php/letras/article/viewArticle/19338>>. Acesso em: 13 jan. 2011.
- PRUCHER, Jeff. *Brave New Worlds*. Oxford, UK: Oxford University, 2007.
- PRUCHER, Jeff; FARMER, Malcolm (Org.). *Hard Science Fiction. Science Fiction Citations*. Oxford English Dictionary. Oxford, UK: Oxford University, 2008. . Disponível em: <<http://www.jessesword.com/sf/view/1674>>. Acesso em: 10 fev. 2018.

- PUDOVKIN, Vsevolod. *Argumento e realização*. Lisboa: Arcádia, 1961.
- PUSCHAK, Evan. *Nerdwriter: Listening To Blade Runner*. . [S.l.]: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4T_sSSka9pA>. Acesso em: 19 jan. 2018. , 2017
- RAND, Ayn. *The Art of Fiction*. New York: Plume, 2000.
- REDMOND, Sean. *Blade Runner*. Leighton Buzzard: Auteur, 2016.
- REDMOND, Sean. *Liquid Metal*. London: Wallflower, 2004.
- RIMMON-KENAN, Shlomith. *Narrative Fiction*. London: Routledge, 1983.
- RONEN, Ruth. Are Fictional Worlds Possible? In: HOFFMAN, MICHAEL J.; MURPHY, PATRICK D. *Essentials of the Theory of Fiction*. Durham, NC: Duke University, 2005. .
- RONEN, Ruth. *Possible Worlds in Literary Theory*. Cambridge, UK: Cambridge University, 1994.
- SAGAN, Carl. *Carl Sagan's Cosmic Connection: An Extraterrestrial Perspective*. Cambridge, UK: Cambridge University, 1973.
- SAINT-ANDRE, Peter. Zamyatin and Rand. *Journal of Ayn Rand Studies*, 2, v. 4, 2003. Disponível em: <<http://books.stpeter.im/rand/zamyatin-rand.html>>.
- SANTOS, Amaranta César. *A rosa azul: um estudo poético do cinema de David Lynch*. 2002. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – UFBA, Salvador, 2002.
- SANTOS, Débora. *Um olhar sobre o fantástico: análise das estratégias de construção do universo maravilhoso de Hoje É Dia de Maria*. 2006. Monografia (Bacharelado em Comunicação) – UFBA, Salvador, 2006. Disponível em: <<https://ateve.files.wordpress.com/2011/02/santos-debora.pdf>>.
- SANTOS, Rodrigo Lessa Cezar. *A ficção seriada televisiva em meio à convergência midiática: True Blood e narrativa transmídia*. 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – UFBA, Salvador, 2013.
- SANTOS, Rodrigo Lessa Cezar. *O universo transmídia do seriado True Blood: Paratextos e extensões ficcionais do HBO e dos fãs*. 2017. Tese (Doutorado em Comunicação) – UFBA, Salvador, 2017.
- SAUNDERS, Tristram Fane. Is Deckard a Replicant? The history of Blade Runner's most enduring mystery. *The Telegraph*, 5 out. 2017. Disponível em: <<http://www.telegraph.co.uk/films/0/deckard-replicant-history-blade-runners-enduring-mystery/>>. Acesso em: 18 jan. 2018.
- SCHAEFFER, Jean-Marie. *Pourquoi la fiction?* Paris: Seuil, 1999.
- SEARLE, John. The Logical Status of Fictional Discourse. *New Literary History*, 2, v. 6, p. 319–332, 1975.

SELLORS, C. Paul. The impossibility of science fiction: against Buckland's possible worlds. *Screen*, Oxford, v. 41, n. 2, p. 203–216, 20 jun. 2000.

SENNET, Adam. Ambiguity. In: ZALTA, EDWARD N. (Org.). . *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Spring 2016 ed. Stanford, CA: Stanford University, 2016. . Disponível em: <<https://plato.stanford.edu/archives/spr2016/entries/ambiguity/>>. Acesso em: 27 dez. 2017.

SHAW, Debra Benita. “How can it not know what it is?”: Blade Runner as an ambiguous dystopia. *Science Fiction Film and Television*, Liverpool, v. 9, n. 1, p. 106–109, 2016.

SILBERMAN, Steve. The Outsider. *Wired*, San Francisco, 1 nov. 2006. Disponível em: <<https://www.wired.com/2006/11/outsider/>>. Acesso em: 12 dez. 2017.

SISK, David. Dystopia. *New Dictionary of the History of Ideas*. New York: Charles Scribners, 2005. . Disponível em: <<http://www.encyclopedia.com/doc/1G2-3424300211.html>>.

SKAAR, Tor Inge (Org.). Deckard's Identity Debate. *Blade Runner Insight*. [S.l: s.n.], 2017. . Disponível em: <<https://br-insight.com/library/deckards-identity-debate/index.html>>. Acesso em: 18 jan. 2018.

SMITH, Murray. Espectatorialidade cinematográfica e a instituição da ficção. In: RAMOS, FERNÃO (Org.). . *Teoria contemporânea do cinema*. São Paulo: SENAC, 2005. v. 1. p. 141–169.

STERNBERG, Meir. *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*. Baltimore: Johns Hopkins University, 1978.

STERNBERG, Meir. Reconceptualizing Narratology: Arguments for a Functionalist and Constructivist Approach to Narrative. *Enthymema*, v. 4, p. 35–50, 2011.

STOCKWELL, Peter. *The Poetics of Science Fiction*. London: Pearson, 2001.

SULEIMAN, Susan Rubin. *Authoritarian Fictions: The Ideological Novel as a Literary Genre*. New York: Columbia University, 1983.

SUPPIA, Alfredo. *A metrópole replicante: construindo um diálogo entre Metropolis e Blade Runner*. Rio de Janeiro: UFJF, 2011.

SUVIN, Darko. Estrangement and Cognition. *Speculations on Speculation*. Lanham, Maryland: Scarecrow, 2005a. p. 23–35.

SUVIN, Darko. On the Poetics of the Science Fiction Genre. *College English*, v. 34, n. 3, p. 372–382, 1972.

SUVIN, Darko. Science Fiction and Utopian Fiction: Degrees of Kinship. *Positions and Presuppositions in Science Fiction*. Kent, OH: Kent State University, 1988. p. 33–43.

SUVIN, Darko. SF and the Genealogical Jungle. *Speculations on Speculation*. Lanham, Maryland: Scarecrow, 2005b. p. 59–79.

SUVIN, Darko. Theses on Dystopia 2001. *Dark Horizons*. New York: Routledge, 2003. p. 187–201.

TEIXEIRA, João Senna. *Batman e Robin nunca morrerão: a construção do cânone e da continuidade na passagem de Grant Morrison pelo Batman*. 2014. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – UFBA, Salvador, 2014.

THOMPSON, Kristin. *Breaking the Glass Armor*. Princeton, NJ: Princeton University, 1988.

THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University, 1999.

THOMPSON, Kristin; BORDWELL, David. *Film History: An Introduction*. 10. ed. New York: McGraw-Hill, 2010.

TODOROV, Tzvetan. A narrativa fantástica. *As estruturas narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 1969a. p. 147–166.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

TODOROV, Tzvetan. *Os gêneros do discurso*. Lisboa: Edições 70, 1981.

TODOROV, Tzvetan. Tipologia do romance policial. *As estruturas narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 1969b. p. 93–104.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Sobre histórias de fadas*. São Paulo: Conrad, 2006.

TOLSTÓI, Lev. *O que é a arte?* Lisboa: Gradiva, 2013.

TOMACHEVSKI, Boris. Temática. In: TOLEDO, DIONÍSIO (Org.). *Teoria da literatura*. Porto Alegre: Globo, 1976. .

TUDOR, Andrew. *Teorias do cinema*. Lisboa: Ed.70, 2009.

VALAREZO, Max. *EntrePlanos: A Revolucionária Fotografia de Blade Runner*. . [S.l.]: Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EoLS777FVPw>>. Acesso em: 19 jan. 2018. , 2017

VALÉRY, Paul. Primeira aula do curso de poética. *Variedades*. São Paulo: Iluminuras, 1999. .

VEDIA, Mauro Baptista. Notas sobre os gênero cinematográficos. *Filme Cultura*, Rio de Janeiro, n. 61, 2003. Disponível em: <https://www.academia.edu/4211062/Notas_sobre_generos>. Acesso em: 29 set. 2016.

VOLLI, Ugo. *Manual de semiótica*. São Paulo: Loyola, 2007.

WALLACE-WELLS, David. William Gibson, The Art of Fiction No. 211. *The Paris Review*, n. 197, 2011. Disponível em: <<https://www.theparisreview.org/interviews/6089/william-gibson-the-art-of-fiction-no-211-william-gibson>>. Acesso em: 24 jan. 2018.

WALTON, Kendall. *Mimesis as Make-Believe*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University, 1990.

WARTENBERG, Thomas. Film as Argument. *Film Studies*, v. 8, n. 1, p. 126–137, 2006.

WESTFAHL, Gary. Hard Science Fiction. In: SEED, DAVID (Org.). . *A Companion to Science Fiction*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2005. . Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=PiphRocVYRwC&pg=PA187&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false&pg=PA187&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 10 fev. 2018.

WILLEMS, Patrick H. The Matrix: How to Begin a Movie. *Youtube*. [S.l: s.n.], 2017. . Disponível em: <<https://youtu.be/KyiqyVzD6ec>>. Acesso em: 4 mar. 2017.

WILSON, George. Transparency and Twist in Narrative Fiction Film. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, v. 64, n. 1, p. 81–95, 2006.

WYNICK, Alex. Not So Out of this World: Top 10 Sci-Fi Predictions that Came True. *The Daily Mirror*. London: MGN, 2013. . Disponível em: <<http://www.mirror.co.uk/news/technology-science/technology/tesco-minority-report-style-face-scanners-top-2674746>>. Acesso em: 30 set. 2015.