
It came from outer space: o corpo e a tecnologia nos filmes de ficção científica¹

José Cláudio Siqueira Castanheira²

Resumo: Investigação sobre a relação entre corpo e tecnologia nos filmes de Ficção Científica. A partir de uma diferenciação, usada por Vivian Sobchack, entre “Filmes de Monstro” e “Filmes de Criatura”, tento mostrar como, nesse gênero cinematográfico, a questão da alteridade nasce de uma série de representações onde uma determinada ordem social tenta se preservar. A questão tecnológica nesses filmes atende à manutenção de relações sociais já estabelecidas, mas também abre espaço para um contato mais próximo com o diferente. O filme de Ficção Científica permite essa aproximação, por mais contaminada que seja pelas nossas próprias representações, com o estranho, com o “outro”.

Palavras-chave: cinema; ficção científica; corpo

Abstract: Inquiry on the relation between body and technology in Science Fiction films. From a differentiation, used by Vivian Sobchack, between “Monster Films” and “Creature Films”, I try to show how, in this cinematographic genre, the alterity question is born out of a series of representations where one determined social order tries to preserve itself. The technological question in these films observes the maintenance of already established social relations, but it also gives room for a close contact with the different. The Science Fiction film allows this approach, however contaminated it may be by our own representations, with the stranger, with the “other”.

Keywords: cinema; science fiction; body

Klaatu barrada nicto
Gort³

No filme “Vampiros de Almas” (*Invasion of the Body Snatchers*, Don Siegel, 1956), Kevin descobre que Dana havia sido substituída por um simulacro sem emoções quando, ao tentar beijá-la, não obtém nenhuma reação mais

¹ Título tirado do filme de 1953, direção de Jack Arnold, aqui exibido como “A Ameaça que Veio do Espaço”. Trabalho apresentado no XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom 2008.

² Mestrando em Comunicação Social (UERJ). Graduação em cinema (UFF).

³ Gort é o robô alienígena do filme “O Dia em que a Terra Parou” (*The Day the Earth Stood Still*, Robert Wise, 1951)

calorosa. A ausência de emoções denuncia que a personagem não era mais humana. Em outro momento, um desses personagens “tomados” e transformados em seres sem sentimentos tenta convencer o herói dos benefícios da transformação: “amor, desejo, ambição, fé – sem eles nossa vida é tão simples”. Os novos seres, desprovidos da natureza humana que tanto nos é cara, infiltram-se entre as pessoas normais e em determinado momento o espectador fica se perguntando: Quem é normal? Quem não é? Vivian Sobchack atribui a essa incerteza a sensação de paranóia que sentimos durante o filme. Nós vemos pessoas comuns sendo comuns (Sobchack, 1987). Ainda assim, sabemos que há algo de errado com elas. Não pertencem àquele ambiente. Nesse caso as reações, os gestos, os movimentos, os corpos são indícios de algo fora do lugar. O terror se instaura, pois, quando perdemos a capacidade de perceber e avaliar o quanto esses corpos não estão em perfeita harmonia com aquele lugar, aquele grupo social.

Partindo de uma definição de Jonathan Sterne das tecnologias como cristalizações de ações socialmente organizadas, devendo, assim, ser consideradas como práticas sociais (Sterne, 2003a), pretendo investigar alguns aspectos da relação do corpo com a visão tecnológica presente em certos tipos de filmes de Ficção Científica. Sterne utiliza o conceito de *habitus*, já explorado por autores como Marcel Mauss, Norbert Elias e Pierre Bourdieu, para localizar nas práticas corporais o berço de toda necessidade tecnológica e também de todo discurso social sobre essa tecnologia.

A minha hipótese é a de que, por mais inverossímil que possa parecer, toda justificativa tecnológica presente nesses filmes (vários deles produções baratas e de qualidade cinematográfica duvidosa) diz muito a respeito do grupo social, do espaço e da época em que esses mesmos filmes estão inseridos.

O gênero Ficção Científica

Vivian Sobchack inicia seu trabalho sobre os filmes de Ficção Científica norte-americanos confrontando-se com uma indefinição de gênero. O que exatamente caracterizaria e particularizaria o gênero Ficção Científica? A autora tenta traçar uma linha costurando a maior parte das produções que se dizem ou que, em um primeiro momento, não se enquadram dentro do gênero. O ponto mais recorrente em todas as definições apresentadas é, obviamente, o uso de aparatos ou explicações científicas para toda sorte de eventos ocorridos no filme. A título de ilustração:

Ficção científica é um ramo da fantasia identificável pelo fato de facilitar a “suspensão da descrença voluntária” da parte de seus leitores, utilizando uma atmosfera de credibilidade científica para suas especulações imaginativas na ciência física, no espaço, no tempo, na ciência social e na filosofia. (Sam Moskowitz *apud* Sobchack, 1987: 19)

Ou ainda:

Ficção Científica é aquela classe de prosa narrativa tratando de uma situação que não poderia acontecer no mundo que nós conhecemos, mas que se torna uma hipótese com base em algumas inovações na ciência ou na tecnologia, ou pseudociência ou pseudotecnologia, tanto humana como extraterrestre em sua origem. (Kingsley Amis *apud* Sobchack, 1987: 19)

Essas definições encontram problemas, segundo Sobchack, quando nos defrontamos com filmes que ultrapassam alguns desses parâmetros rigidamente estabelecidos. Alguns tipos de filmes dentro desse gênero ainda um tanto vago, recusam-se a serem enquadrados ou examinados por uma visão unicamente científica ou empirista. Esses filmes são mesmo rejeitados por puristas do próprio gênero. É o que acontece com o que Sobchack chama de “Filmes de Criatura”. Neste filme, no meio do caminho entre o Filme de Terror e o de Ficção Científica, um ser com força surpreendente estabelece morte e destruição em um ambiente humano. Há uma “explicação” científica para a existência da Criatura. Ela chegou à Terra em um meteoro, foi resultado de alguma experiência radioativa ou exploração arqueológica. Seu final é igualmente explicado por conceitos científicos. Mas o que percebemos sobre esse tipo de filme, especialmente nos anos 50 e início dos 60, é que ele “é menos sobre horror e ciência do que sobre a preservação da ordem social. Não há salvação para a multidão desorganizada, correndo selvagem sob os pés da Criatura.” (Sobchack, 1987, p.45)

O que diferenciaria os “Filmes de Criatura” dos “Filmes de Monstro” é a relação estabelecida entre o humano e o “outro”. Essa alteridade pode se dar de maneira conflituosa, como no caso do Monstro. Drácula (*Dracula*, Tod Browning, 1931), Frankenstein (*Frankenstein*, James Whale, 1931) e o Lobisomem (*The Wolf Man*, George Waggner, 1941) não são um “outro” absoluto. Eles são um lado do humano e, portanto, perfeitamente compreensíveis para os nossos padrões antropomorfizantes. Esses seres representam um conflito moral e sofrem com isso. Sua aniquilação só pode ser aceita pela platéia uma vez que eles cometam crimes, assassinem e destruam. Caso contrário, eles seriam dignos de compaixão. Essa quebra da ordem natural das coisas, representada por seres perfeitamente reconhecidos como próximos, embora desviantes, faz com que o Monstro seja considerado um antagonista. Assim, a ação se dá em meio ao conflito entre oponentes de igual força: Dr. Van Helsing e Drácula, Dr. Frankenstein e sua criatura, Lawrence Talbot e seu *alter ego* animal.

O Monstro, diferentemente da Criatura do filme de Ficção Científica, continua a nos afetar mesmo após nos acostumarmos com sua aparência disforme. Ele representa um obstáculo no transcorrer das relações sociais. Mais, ele é o “outro” forte, potente e desafiador. Um outro que não atende às representações do grupo, mas as contesta.

A Criatura já não tem esse caráter contestador. Ela não guarda uma relação próxima com o humano e nem suas ações podem ser julgadas segundo padrões socialmente aceitos. Não se pergunta por que a Criatura faz o que faz, e sim o que irá fazer em seguida. Sua ação é externa.

Percebendo que tanto em um tipo de filme como em outro as leituras possíveis iam bem além do simples uso de artefatos ou explicações tecnológicas, Sobchack trata das funções culturais da magia, da ciência e da religião nesses gêneros de filmes como complementares.

Magia, ciência e religião *interagem* nos filmes de Ficção Científica assim como elas o fazem na sociedade, preenchendo nossa necessidade de respostas compreensivas para questões cósmicas. Todas três – de certo modo – tentam reconciliar o homem com o desconhecido. (Sobchack, 1987: 58)

Dessa forma, Sobchack traz para a discussão a leitura que Malinowski tem desses três elementos e os identifica na construção de um discurso que se pretende científico, ou baseado em observações empíricas dos fenômenos naturais, mas está imbuído de representações de várias ordens. As explicações que se atêm somente ao caráter empírico, científico ou tecnológico dos filmes para definir o gênero Ficção Científica são limitadas. Elas devem abranger formas mais híbridas que transitam com maior facilidade entre o sagrado e o profano, entre o místico e o racional. O transcendentalismo da magia e da religião não pode ser eliminado de uma visão do mundo colocada nesse tipo de narrativa, nem tratado separadamente do seu contexto social.

Magia, ciência e religião

Em determinados momentos é mesmo difícil separar o mágico do científico ou do religioso. Para Malinowski:

A magia é similar à ciência em que sempre conta com uma meta definida que está intimamente relacionada com instintos, necessidades ou afazeres humanos. A arte da magia se destina à consecução de resultados práticos. Como as outras artes e ofícios, a magia também é regida por uma teoria, por um sistema de princípios que ditam a maneira em que o ato deve ser celebrado para ser efetivo. [...] A magia, como a ciência, desenvolve também uma técnica especial. Na magia, como nas outras artes, o homem pode desfazer o feito ou reparar o dano causado. (Malinowski, 1994: 97)

O que diferenciaria a magia da ciência é o quanto nós temos consciência do processo. O quanto essas transformações nos são explicadas e justificadas. Um exemplo seria o fato do Dr. Praetorius no filme “A Noiva de Frankenstein” (*The Bride of Frankenstein*, James Whale, 1935) encolher pessoas e guardá-las em vidros. Apesar de ser um cientista, o que Dr. Praetorius faz é magia. Nós não podemos ver ou entender como ele realiza tal ação. Não há necessidade ou vontade do filme nos deixar isso claro. Já no filme “O Homem da Quarta Dimensão” (*The 4-D Man*, Irving Yearworth, 1959) os experimentos que levam às transformações do personagem são “explicados” cientificamente. A explicação faz parte da narrativa.

A magia tem sua função quando a lógica não é suficiente para nos dar o resultado esperado. Nesse sentido a magia tem para Malinowski um caráter

otimista, ritualizando o desejo humano de superação de fatores que a razão formal não permite.

A magia se baseia na experiência específica de estados emotivos em que o homem não observa a natureza, mas a si mesmo e em que não é a razão e sim o jogo de emoções sobre o organismo humano que revela a verdade. As teorias do conhecimento são ditadas pela lógica, as da magia pela associação de idéias sob a influência do desejo. (Malinowski, 1994: 97-98)

Ainda segundo essa visão de Malinowski, a religião teria um caráter pessimista uma vez que a ação não depende do homem ou do rito exclusivamente. O bom resultado depende de um ser superior que pode ser benevolente ou não. Os dois âmbitos, tanto o religioso como o mágico, dependem da fé como elemento básico em sua construção, mas essa fé vai tecer diferentes relações com a base social e com o homem em si. Os dois oferecem respostas que não são da ordem do empírico, mas do sobrenatural. Ações práticas, nesse caso, não têm nenhuma eficácia.

Quando os marcianos em “A Guerra dos Mundos” (*War of the Worlds*, Byron Haskins, 1953), muito superiores em termos tecnológicos aos humanos, estão bem próximos de seu intento de dominar o planeta, o que pode detê-los? Quando não há, no campo da ciência, nenhuma esperança de superar a extinção iminente, a que apegar-se? A resposta, a falta de resistência das Criaturas às bactérias terrestres, tem um caráter divino. Como diz o narrador ao final do filme: “Depois de tudo o que o homem poderia fazer ter falhado, os marcianos foram destruídos e a humanidade foi salva pelas menores coisas que Deus, em sua sabedoria, colocou sobre a Terra”.

Muito próximo da visão que Sterne tem da tecnologia, Sobchack coloca a ciência como um sistema de crenças e a tecnologia como um modo de ação que tem por finalidade superar as inadequações físicas do próprio homem. E, segundo Malinowski, “a ciência [...] se baseia na experiência normal e universal da vida cotidiana, na experiência que o homem adquire ao lutar contra a natureza para sua sobrevivência e segurança, e está fundamentada na observação e fixada pela razão.” (Malinowski, 1994: 97)

O que a magia, a religião e a ciência têm em comum é a sua tentativa de explicar e resolver o desconhecido, apesar de suas diferentes abordagens. Esses três modos de ação afetam o homem em qualquer tipo de sociedade, interagindo e alternando o posto de principal arcabouço explicativo do mundo de um grupo para o outro, de uma época para outra. Se um modo se torna incapaz de resolver questões sociais, outro imediatamente toma a frente. Por isso, em uma sociedade tão dependente da tecnologia como a nossa, a magia e a religião se apresentam em zonas circunvizinhas.

De fato, não se trata de uma relação simples e óbvia a desses três elementos na narrativa de Ficção Científica. Principalmente após momentos como a *New Wave of Science Fiction* (a partir dos anos 60) e o *Cyberpunk* (nos anos 80), em que o gênero atravessou mudanças significativas, perdendo o caráter otimista e a fé inabalável na ciência como redenção do homem. A

tecnologia está presente, não mais como uma busca escapista de algo além das estrelas, mas integrada ao cotidiano e não necessariamente amigável. A busca é, muitas vezes, interna. Talvez a busca de uma humanidade perdida no confronto com um maquínico potente e ameaçador. Diferentemente da Era de Ouro da Ficção Científica (entre os anos 40 e 60), esses movimentos levantam questões mais profundas sobre a identidade humana face a uma tecnocultura que se revela mortal, tanto para o homem quanto para a sociedade. Enquanto o cientista, antes, apresentava a solução para quaisquer problemas como um mágico que retira uma nova carta da manga, nesse novo momento o truque não funciona mais. A catástrofe é maior e mais assustadora porque não há mais manga. A ilusão da ciência perde sua força enquanto resposta aos cataclismas que não estão mais fora da Terra, mas escondem-se, insidiosamente, na cultura, no meio ambiente, na política ou na economia, como podemos ver em “THX 1138” (*THX 1138*, George Lucas, 1971) ou em “Blade Runner, o Caçador de Andróides” (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982).

Assim, e talvez por isso mesmo, o caráter transcendente da busca, ainda que inglória, pela própria humanidade assume um caráter religioso. Esse caráter é mais forte que o cientificismo fácil e mágico dos filmes da Era de Ouro. Na verdade, esse é um momento em que a explicação técnica redentora não mais funciona. A tecnologia agora engendra problemas, não soluções. O mundo científico perde seu caráter teleológico. Onde a combinação de fatores, então inauditos para o leigo, como novas formas de energia, substâncias e reações químicas de nomes complicados (ou uma mistura disso tudo), bastava para a suspensão da descrença, agora isso não é mais possível. O projeto tecnocientífico da década de 50 já não causa espanto, os limites éticos e biológicos da humanidade ultrapassaram limites não imaginados. A ciência não tem respostas, a magia sucumbe a uma dimensão pessimista e a crença em poderes para além de nossa compreensão, como porta de acesso a um mundo desconhecido – por exemplo: “2001: uma Odisséia no Espaço” (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968) –, assume papel de destaque. Mudam os tempos, mudam as explicações ou as formas como elas se organizam.

A ciência da Ficção Científica de um modo geral, essa ciência que não necessariamente existe, está inserida em um conjunto de representações e ordena uma série de ações sociais. A tecnologia, ou a idéia de tecnologia, diz muito a respeito do grupo que usa ou deseja usá-la para resolver problemas do seu dia-a-dia. Nesse sentido, a idéia de um foguete interplanetário ou de uma civilização extraterrestre inteligente é tão real como a de um artifício que facilitasse o transporte de grandes volumes para quem viveu antes da invenção da roda. Essa idéia está presente no cotidiano, nas idéias, nas falas e nas relações sociais. É levada a cabo de diferentes maneiras, dependendo do grupo ou da época em que isso venha a acontecer. Como diz José Magnani:

Representação é algo assim como uma espécie de imagem mental da realidade. Os ingredientes dessa imagem seriam, em primeiro lugar, as experiências individuais decorrentes da realidade social em que o ator está imerso, realidade que se apresenta sob a forma de círculos concêntricos: família, a rede de vizinhança, o bairro, categoria

profissional, partido, classe social, etc. O segundo elemento é a particular combinatória – sintática e semântica – que junta esses pedaços, responsável, entre outras coisas, por todos aqueles erros de concordância e regência, cacofonias, pleonasmos e anacolutos que conferem sabor e “autenticidade” aos depoimentos (Magnani, 1986: 128).

No filme de Ficção Científica, a ciência não é uma ciência abstrata, ela relaciona-se com a sociedade, seus agentes, instituições, com seus aspectos mágicos e religiosos.

Habitus

Para construir sua episteme acerca das tecnologias, Sterne recorre à noção de *habitus* que ele encontra em Pierre Bourdieu. É necessário aqui diferenciar as maneiras como Bourdieu entende esse *habitus* e outros autores, como Norbert Elias e Marcel Mauss, o descreveram anteriormente.

Elias utiliza o termo *habitus* no final dos anos 30. Ele escreve sobre as mudanças na estrutura da sociedade e como isso se relaciona com as mudanças no comportamento das pessoas. Em seu trabalho “O Processo Civilizador”, Elias discute como a passagem de uma Europa medieval para uma Europa moderna tornou as relações e a vida social mais complexas. Um autocontrole dos habitantes dessa sociedade foi exigido para que suas atividades físicas e emocionais fossem compatíveis com um novo espaço que se configurava. Ele usa o exemplo das estradas, dizendo que quando estas eram irregulares, não-pavimentadas e desertas a preocupação do viajante era com ataques e em segundo lugar, com possíveis colisões. Ao entrarmos na era dos veículos motorizados, foi imposta ao motorista uma regulação de comportamento para que se pudesse manter um tráfego uniforme e organizado. “Se a tensão desse autocontrole constante torna-se grande demais para ele [o indivíduo], isso é suficiente para colocar os demais em perigo mortal”. (Elias, 1993: 197)

Elias aponta a racionalização, como no exemplo acima, e o surgimento de um certo nível de embaraço, vergonha ou repugnância no trato social, como mudanças no processo civilizador. Apesar de serem emoções mais profundas do ser humano, Elias não as vê como essencialmente psicológicas, e sim como socialmente aprendidas. “O garfo nada mais é que a corporificação de um padrão específico de emoções e um nível específico de nojo.” (Elias, 1994: 133) Assim, Sterne reafirma sua idéia de tecnologia, “O garfo nasceu como uma tecnologia destinada a sustentar, promover e refinar um tabu social.” (Sterne, 2003a: 379). A criança é ensinada a usar talheres e o adulto não consegue sentir conforto em não usá-los, uma vez incorporados ao *habitus*. Proibições sociais tornam-se disposições individuais.

Mauss despe esse conceito, assim tratado por Elias, de suas nuances freudianas ao falar da repressão emocional e o trata como uma análise do movimento corporal, algo técnico, informal e histórico. Para Mauss o condicionamento psicológico vem posteriormente ao aprendizado físico.

Nessas condições, é preciso dizer muito simplesmente: devemos lidar com *técnicas corporais*. O corpo é o primeiro e o mais natural instrumento do homem. Ou mais exatamente, sem falar de instrumento, o primeiro e mais natural objeto técnico, e ao mesmo tempo meio técnico do homem é seu corpo. [...] Antes das técnicas com instrumentos, há o conjunto de técnicas corporais. [...] Esta adaptação constante a um fim físico, mecânico, químico (por exemplo, quando bebemos) é perseguida em uma série de atos montados, e montados no indivíduo não simplesmente por ele mesmo, mas por toda a sua educação, por toda a sociedade da qual ele faz parte, no lugar que ele nela ocupa (Mauss, 1974: 217-218).

Apesar de os três autores tratarem o *habitus* como uma subjetividade corporificada, podemos perceber uma diferença entre o pensamento de Bourdieu, Mauss e Elias. Enquanto os dois últimos pensam o *habitus* através dos diferentes grupos sociais e das diferentes épocas, Bourdieu estratifica esse conceito socialmente.

O *habitus* integra o conjunto dos efeitos das determinações impostas pelas condições materiais de existência. [...] Ele é a *classe incorporada* – incluindo propriedades biológicas socialmente modeladas, tais como o sexo ou a idade – e, em todos os casos de deslocamento intergeracional ou intrageracional, distingue-se (em seus efeitos) da *classe objetivada* em determinado momento (sob a forma de propriedades, diplomas, etc.), no sentido em que ele perpetua um estado diferente das condições materiais de existência, aquelas de que ele é o produto e, neste caso, diferem mais ou menos das condições de sua atualização (Bourdieu, 2008: 410).

Habitus é um conceito que media as relações sociais estruturadas e as formas relativamente objetificadas de agenciamentos ou interesses econômicos ou sociais. Para Bourdieu o *habitus* não está apenas relacionado com os modos como a prática é organizada, mas com as relações de poder dentro de um campo, com os tipos de capital e com a estrutura social. As práticas tecnológicas são socialmente estratificadas. Grupos diferentes de pessoas usam tecnologias diferentes em momentos diferentes. Uma tecnologia é sempre, em um determinado espaço e tempo, localizada socialmente. Está sempre implicada em uma disputa social.

Para Sterne, as tecnologias são subconjuntos do *habitus* – são formas organizadas do movimento. Elas são mais do que simplesmente algo que preenche uma finalidade social predeterminada. As tecnologias são moldadas socialmente junto com seus significados, funções, domínios e usos. O papel da tecnologia é criado ao mesmo tempo em que a própria tecnologia o é por seus criadores e usuários. Esse papel não é estático, pode mudar através do tempo, de acordo com os grupos de pessoas. As práticas fazem as tecnologias.

Tecnologias são interessantes precisamente porque elas desempenham um papel significativo nas vidas das pessoas. Elas são processos sociais, culturais e materiais cristalizados em mecanismos. Geralmente realizam o trabalho que foi previamente feito por uma

pessoa. É esse processo de cristalização que as faz interessantes historicamente (Sterne, 2003b: 8).

A incerteza das tecnologias

Diferentemente de determinados artefatos tecnológicos em outros gêneros cinematográficos definidos com maior facilidade, como os *westerns*, a tecnologia no filme de Ficção Científica não tem uma leitura imediata, única ou simples. No velho oeste norte-americano, a estrada de ferro é imediatamente associada ao progresso, à expansão, à civilização e à ocupação de áreas ainda desconhecidas. Se isso é visto como algo positivo na maior parte das vezes é discutível, entretanto não se pode negar que a imagem do “cavalo de ferro” cruzando o velho oeste suscita um tipo de leitura muito particular. Também as armas nesses filmes têm uma leitura bem diferente das armas dos filmes de gângsteres, por exemplo. O mesmo não pode ser dito sobre os objetos tecnológicos em filmes de Ficção Científica. Quaisquer valores associados a um aparato tecnológico ou científico são flexíveis e não servem para ajudar a constituir uma definição precisa do gênero. A nave espacial, por exemplo, apesar de uma possível analogia com o trem, não traz em si convenções que possam facilitar ou induzir uma leitura prévia por parte da platéia. Muito embora a máxima de “ir para onde nenhum homem jamais esteve” possa se aplicar às viagens interplanetárias, não se pode encarar o foguete como um objeto com significado bem definido, como é o trem no *western*. Em filmes como “Destino à Lua” (*Destination Moon*, Irving Pichel, 1950) a espaçonave encarna o espírito desbravador da humanidade. Ela é o veículo e o abrigo do homem. Em “2001: uma Odisséia no Espaço”, a nave é sinônimo de enclausuramento e morte. Controlada pelo computador HAL 9000, a nave *Discovery 1* elimina toda a sua tripulação quando esta passa a representar um risco à missão para a qual HAL fora programado originalmente.

A falta de parâmetros para analisar determinados elementos no filme traz ao espectador uma incerteza sobre sua própria imagem, ou a de seu semelhante, projetada. Esse estranhamento esmaece possíveis julgamentos morais, quando não há uma identificação imediata com o caráter humano do ser, da máquina ou da situação. Como foi dito anteriormente, Monstros dos filmes de terror são facilmente condenáveis ou dignos de compaixão porque compartilham com a platéia um pouco de sua humanidade. Seres e máquinas da ficção científica estão, pelo menos em uma primeira leitura, longe de uma identificação plena com o que é “humano”.

Vivian Sobchack ilustra essa distância com exemplos de filmes como “Corrida Silenciosa” (*Silent Running*, Douglas Trumbull, 1972) onde a câmera subjetiva nos mostra a visão maquínica (uma imagem eletrônica de baixa qualidade, parecida com a de um aparelho de TV em preto e branco) dos robôs que acompanham o personagem principal, tentando estabelecer, através dos “olhos” dos robôs, uma ligação entre homem e sua criação em um único circuito de consciência. Contudo, “o que vemos é tão distante da visão humana que nós

percebemos enfaticamente não um ‘circuito único de consciência’, mas a vasta distância entre homem e suas criações” (Sobchack, 1987: 85).

Os robôs também são pensados por Sobchack como carentes de uma leitura clara na narrativa de Ficção Científica. Não se pode pensar em uma “personalidade” típica de robô. Muito menos em um aspecto físico típico. O corpo desse robô vem muitas vezes em função do papel que ele desempenha na história. Assim, Robby, em “O Planeta Proibido” (*Forbidden Planet*, Fred Wilcox, 1956) tem uma aparência mais próxima do humano que HAL, o computador de “2001: Uma Odisséia no Espaço”. Seu comportamento chega a ser, muitas vezes, cômico. Apesar de Sobchack comparar Robby a uma “uma combinação maluca do homem-pneu da Michelin com um *jukebox*” (Sobchack, 1987: 81), o fato de sustentar-se sobre duas pernas e ter braços capazes de gestos próximos aos de um homem, de movimentar-se de uma maneira familiar, o torna menos suspeito. Mesmo caricato em alguns momentos, e guardando semelhanças com um comportamento tipicamente humano, Robby não pode ser considerado como “bonzinho”. É, contudo, infinitamente mais inspirador de confiança que HAL, um ente tecnológico sem corpo. Melhor dizendo, sem corpo visível. O único indício da existência física de HAL é uma lente que, supõe-se, por nossa necessidade de pensar qualquer existência a partir de padrões humanos, seja uma espécie de “olho” a vigiar constantemente a tripulação da “Discovery”. Essas duas máquinas diferem também, substancialmente de Gort, o robô ameaçador de “O Dia em que a Terra Parou” (*The Day the Earth Stood Still*, Robert Wise, 1951), com sua presença impassível e perturbadora.

A desumanização do humano

Aliás, é essa necessidade de pensar toda e qualquer forma alienígena a partir de padrões humanos que é considerada, por alguns, a maior falha dos filmes de Ficção Científica. É claro que a literatura desse gênero, por não se sustentar por meio de uma representação visual, sofre menos desse mal. Por outro lado, é também por esse motivo que o filme de Ficção Científica, em suas diversas instâncias (roteiro, arte, efeitos, etc.), diz tanto a respeito de nós mesmos. O fato de falarmos de uma civilização outra que não a nossa, de tecnologias das quais ainda não dispomos, nos livra de uma obrigação moral de tratar o mundo a partir da experiência humana. Muito embora seja evidente não haver para o homem uma “outra” experiência, diferente da humana, o exercício de colocar-se no lugar do “outro” – seja esse “outro” ameaçador ou amigável – permite uma liberdade maior de interpretação da narrativa de Ficção Científica. O filme consegue trazer para perto aquilo que, embora soubéssemos existir, nunca fomos capazes de objetivamente ver.

Nós não nos maravilhamos pelo fato de existirem coisas como planetas; maravilhamo-nos pelo fato de podermos vê-los de um modo que transcende nosso próprio tamanho humano e limitações físicas. Essas imagens que nos admiram, nos atordoam, o fazem não apenas porque parecem meticulosamente autênticas mas porque elas nos alienam de nosso caráter corpóreo, das noções humanas de tempo e

espaço. É nesse sentido que elas são realmente visualizações alienígenas apesar de baseadas em realidades científicas conhecidas. (Sobchack, 1987: 101)

Esse estranhamento em relação ao “fora deste mundo” é tratado e suavizado na medida em que esse “alienígena” for repetidamente exposto na tela. Pela constante exibição do diferente, ele acaba nos parecendo mais próximo e mais natural. Muitas vezes esse ser é humanizado, seja em gestos ou em sentimentos. Essa transferência de características humanas ao que é notadamente inumano é uma maneira de trazer conforto ao espectador.

Uma outra forma de atenuar esse choque do estranho é não permitir que a câmera de ênfase ao “alien”. Deixá-lo surgir em sua relação com o humano apenas no momento certo, no clímax do filme. Quando o humano e o não-humano compartilham do mesmo quadro o nível de verossimilhança aumenta. O que antes era apenas um truque de montagem – um plano fechado de um inseto, conferindo-lhe dimensões gigantescas – adquire agora um *status* mágico, fazendo conviver em um mesmo ambiente o real e o até então “irreal”. Tais considerações de Sobchack trazem à discussão o conceito, já um tanto deslocado, de “cinema total” de André Bazin. Para Bazin a montagem, a justaposição de planos, daria ao cinema um caráter ilusório. O cinema, como fiel representação da realidade, deveria abolir a montagem e valer-se, sempre que possível, de planos-sequência e da profundidade de campo.

Talvez nós devêssemos divagar aqui por um momento e apontar que, por natureza, a montagem não é algo absoluto, pelo menos psicologicamente falando. Em sua forma originalmente simples, as pessoas não a viam como um artifício mais do que aquelas que na primeira exibição do filme de Lumière, correram para o fundo da sala quando o trem entrou na estação de Ciotat. Mas o hábito de ir ao cinema gradualmente alertou as platéias e hoje uma boa parte do público, se pedirmos para que se concentre um pouco, seria capaz de distinguir entre cenas reais e aquelas criadas pela montagem. (Bazin, 2005: 45)

Essa preocupação entre o real e o não-real parece ceder espaço, nos filmes de Ficção Científica, a um êxtase de, por instantes, pertencer a um outro universo. A suspensão da incredulidade faz parte do jogo proposto pelo filme. O momento em que as Criaturas, antes só mostradas isoladas em planos fechados ou sem referência a um mundo exterior, surgem em um mesmo plano, interagindo com seres humanos e com seu entorno, é o grande momento. Perguntamo-nos: como será que eles fizeram isso? Essa ilusão faz parte do contrato existente entre espectador e espetáculo.

As incertezas sobre o “outro” acabam se refletindo também na paisagem. O estranhamento em relação ao lugar onde ocorre a narrativa é fundamental para o convencimento da platéia. Aqui, Sobchack faz uma interessante distinção entre como filmes de baixo orçamento e filmes de médio e grande porte lidam com os cenários. “O Planeta Proibido” cria a visão de um Éden fora da Terra a partir de uma cenografia complexa construída em estúdio. Esse tipo de esforço em produzir um mundo artificialmente poderia traduzir o domínio do homem

sobre a natureza. Afinal de contas, além de lidar com representações já aninhadas no imaginário humano, o homem é perfeitamente capaz de se adaptar e mesmo sobrepujar esse novo universo, por mais hostil que possa parecer. A associação com o humano é inevitável, muito embora isso seja paradoxal em um filme que pretende apresentar uma outra realidade. A sensação torna-se, contudo, inquietante, quando essas paisagens extraterrestres remetem de alguma maneira a locais próximos ou conhecidos. No caso de produções mais baratas, onde são aproveitadas locações externas relativamente familiares, transformadas e descaracterizadas por meio de efeitos, o estranhamento se dá de uma outra maneira. O espaço alienígena não é mais um espaço conquistado. Ele é um espaço disfarçado. A tentativa de encobrir vestígios de familiaridade desse ambiente produz uma tensão visual. O movimento do filme não é o de neutralizar o alienígena, mas o de alienar o espectador do real.

Esse espaço alienado não precisa necessariamente estar localizado fora do homem. Bastante ilustrativo é o caso do filme “Viagem Fantástica” (*Fantastic Voyage*, Richard Fleisher, 1966), onde cientistas são miniaturizados e mandados em expedição pelo interior do corpo humano. Nesse filme, o rigor científico nas reproduções da anatomia humana não é suficiente para minimizar o sentimento de surpresa e desconforto em relação àquela paisagem. Por mais próximo que possa estar da natureza humana, o espaço interior permanece tão distante e insondável quanto o cosmos. Esse tratamento científico do corpo humano não retira deste seu caráter mágico e secreto.

O corpo humano na “Viagem Fantástica” verdadeiramente pertence àquele grupo de imagens totalmente inventadas, porque, apesar de seu detalhamento anatômico e médico, a imagem que finalmente temos é impossível, uma imagem impossível não apenas em perspectiva, mas sob um ponto de vista filosófico também. (Sobchack, 1987: 97)

O corpo guarda incertezas. Em “Vampiros de Almas”⁴ não há como distinguir fisicamente as pessoas reais de suas cópias. Não há ninguém em quem se possa confiar plenamente, a sociedade é obrigada a se confrontar com seu outro lado, ao mesmo tempo em que a paranóia macarthista tentava preservar, no mundo não-ficcional, um *status quo* rígido e imutável. Aqui somos levados a pensar como a diferença (a distinção, para Bourdieu) está nas aparências, mas não somente nelas. Ela aparece no corpo e, mais do que no corpo, em como esse corpo se relaciona com o mundo. O corpo é revelador do que é socialmente aceito e do que não é. As práticas corporais são aprendidas, não podem ser copiadas instantaneamente. São essas práticas, é esse aprendizado que nos faz humanos.

Conclusão

⁴ Esse filme, de 1956, tem uma refilmagem em 1978, com o nome de “Os Invasores de Corpos”, direção de Philip Kaufman.

Certas leituras sobre o caráter apocalíptico de algumas produções, principalmente aquelas realizadas nos anos 50, ainda são provocativas. É certo que as conquistas tecnológicas, o pânico de uma guerra nuclear, o Macarthismo, a Guerra Fria, o medo do outro, fizeram parte inseparável do imaginário dessa época. Nesse sentido os filmes são um discurso social e político. Mas indo além dessa explicação um pouco limitada, podemos entrever um jogo de representações em vários níveis que se sobrepõem e vão sutilmente se transformando ao longo do tempo. Há uma necessidade óbvia de afirmação de uma ordem social, de confronto com o diferente, mas há também uma pequena brecha por onde o diferente mostra-se também parte de nós e emerge em uma relação simbiótica com o já estabelecido. O estranho na narrativa de Ficção Científica é desafiador, nos dá a possibilidade de superarmos as nossas próprias debilidades, mas também nos dá a chance de nos extasiarmos diante do novo. A experiência do inaudito, o caminhar fora da nave, no espaço, sem a sensação de peso, desloca a responsabilidade das transformações sociais para um âmbito menos incômodo. Menos incômodo, em um primeiro momento, porque pode parecer que a narrativa ficcional não teria poderes sobre leis e instituições, mas bastante eficiente, ainda assim, pois trabalha a mudança em um nível inconsciente. Os filmes de Monstros e Criaturas nos falam desse conflito entre a mudança e a preservação da ordem social.

Referências

- BAZIN, André. *What is Cinema?* Berkeley: University of California Press, 2005.
- BOURDIEU, Pierre. *A Distinção: Crítica Social do Julgamento*. São Paulo: EDUSP; Porto Alegre: ZOUK, 2008.
- ELIAS, Norbert. *O Processo Civilizador (v.1.): Uma História dos Costumes*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1994.
- _____. *O Processo Civilizador (v.2.): Formação do Estado e Civilização*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1993.
- MAGNANI, José Guilherme Cantor. “Discurso e Representação, ou De Como os Baloma de Kiriwina Podem Reencarnar-se nas Atuais Pesquisas.” In: CARDOSO, Ruth C. I. (Org.). *A Aventura Antropológica*. São Paulo: Paz e Terra, 1986.
- MALINOWSKI, Bronislaw. *Magia, Ciência, Religião*. Barcelona: Editorial Ariel, 1994.
- MAUSS, Marcel. *Sociologia e Antropologia*. São Paulo: E.P.U., EDUSP, 1974.
- SOBCHACK, Vivian. *Screening Spaces. The American Science Fiction Film*. New Jersey, London: Rutgers University Press, 1987.
- STERNE, Jonathan. “Bourdieu, Technique and Technology.” In: *Cultural Studies, volume 17, issue 3 & 4*, Chapel Hill: Routledge, May, 2003a, p.367-389. Disponível em: <<http://sternetworks.org/BourdieuTechandTech.pdf>> Acesso em: 01 julho 2008.

_____. *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*. Durham:
Duke University Press, 2003b.