

FICÇÃO CIENTÍFICA: UM MITO MODERNO

Piero de Camargo Leirner

RESUMO: Este trabalho visa entender a ficção científica a partir da hipótese de que ela contém elementos míticos. Com isso, procurou-se também pensar os mitos no mundo contemporâneo.

UNITERMOS: Mito - Mitologia - Estrutura - Representações Coletivas - Cinema - Ficção Científica.

Nossa¹ idéia é entender o discurso construído nos filmes de ficção científica a partir da perspectiva da antropologia. É necessário lembrar que, assim como o substrato social a que se refere, esta ciência é ampla em sua gama de definições e abordagens. Procuraremos então trabalhar com uma simultaneidade de modelos, que mesmo em tensão, coexistem num mesmo paradigma de questões comuns que guiam nossa interpretação (Cf. OLIVEIRA, R.C., 1988).

Assim, também considerar-se-á tais filmes não como um objeto isolado, mas como um elemento específico articulado com um incontável número de outros elementos, que em uma

palavra, formam o contexto.

Do mesmo modo, os filmes devem ser vistos supra-individualmente, a partir de uma perspectiva comparativa entre eles. Desta maneira, ao se entender a diversidade de filmes como um discurso construído na história, deve-se remeter nossa abordagem a alguns conceitos centrais: representações coletivas, dinâmica cultural e estruturas inconscientes.

Iremos portanto atrás de sentidos de significação de um discurso social, procurando desfiar teias de representações que, muito antes da intencionalidade dos autores das obras, são construções simbólicas e coletivas que remetem a uma outra ordem de problemas que não a do sujeito criador, mesmo considerando este sujeito como parte desta: arrisco aqui a chamar esta ordem de estrutural.

Nesse sentido, aproximamos nosso objeto à esfera do discurso mítico, uma vez que o tratamos como expressão de estruturas formadas coletivamente e ainda como uma unidade discursiva cujas partes são vistas em sua *tridimensionalidade*, a partir de uma perspectiva que as alinha em um mesmo eixo estrutural, tal qual Lévi-Strauss viu nos mitos (LÉVI-

¹Este trabalho inicialmente foi concebido como projeto de iniciação científica, e executado de Março de 1990 a Fevereiro de 1991, com financiamento do CNPq, sob orientação da Profa. Dra. Lilia Katri Moritz Schwarcz, do Depto. de Antropologia da FFLCH/USP. A esta professora meus sinceros agradecimentos, pois não posso pensar nesse trabalho senão como algo que outrora foi desenvolvido *em equipe*. Da mesma maneira, gostaria de agradecer a Heloisa Buarque de Almeida, colega de departamento, pela *edição*, comentários e incentivos, e aos outros colegas da *revista*.

STRAUSS, 1985: 250-252).

Um outro problema surge, então, quando começamos a indagar a respeito do pensamento mítico nas sociedades modernas, de onde sai a ficção científica.

MITO E MUNDO MODERNO

Ao mesmo tempo em que se observa em Lévi-Strauss o pensamento mítico remeter a estruturas universais, portanto presentes inclusive na nossa sociedade, lê-se neste mesmo autor que talvez a ideologia política tenha se limitado a substituir o pensamento mítico (LÉVI-STRAUSS, 1985:241). Em outro texto, este mesmo autor coloca problemas relativos às diferenças entre o pensamento mítico e o científico (LÉVI-STRAUSS, 1979).

Observa-se também como o mito, por exemplo o mito grego de **Édipo**, foi aproveitado pela ciência moderna, como a psicologia. Também a história, principalmente aquela dada nos ciclos básicos da educação, faz constantes referências aos mitos para o entendimento de "sociedades antigas".

A própria antropologia, em alguns de seus momentos, como no *evolucionismo*, coloca o pensamento mítico como próprio das sociedades *primitivas*, contrapondo-o ao pensamento científico, próprio das sociedades *civilizadas*.

Extrapolando isso para um binômio **pensamento primitivo/mente civilizada**, notamos em autores como Levy-Bruhl, Mauss e Lévi-Strauss que, como possibilidade lógica, o pensamento mítico seria hegemônico em sociedades ditas primitivas, enquanto o pensamento científico seria hegemônico nas nossas. Nesse sentido Paula Montero coloca que "*procurou compreender, tomando como pretexto a cura mágica, de que maneira grupos sociais desprivilegiados são capazes de produzir, no interior de um sistema*

terapêutico hegemônico - o da medicina universitária -, práticas culturais mais ou menos próprias" (MONTERO, P., 1985: 253).

Estaria então o pensamento mítico, dentro de uma sociedade que tende a aumentar a heterogeneidade interna como a nossa, condenado ao centrifugamento para as franjas do sistema, ou seja, deslocado para o "status" de "auto-consciência" de grupos específicos dentro da própria sociedade? E ainda, estaríamos então lidando com uma oposição entre mito e ciência, sendo que a universalização do último significaria a particularização do primeiro?

Um outro lado da questão é colocado por Roland Barthes, que propõe que elementos particulares da nossa sociedade, como "Marilyn Monroe" ou o "Cérebro de Einstein", sejam universalizados e tomados como absolutos, transformando-se em mitologias (BARTHES, 1982). Volta-se assim ao problema que toma o mito como algo universal, seja onde for.

Adorno e Horkheimer mostram que, por um outro lado, a ciência pode ser tomada como o grande mito da nossa sociedade, universal e definitivo, que põe no plano real todas as possibilidades de criação e destruição da humanidade (ADORNO E HORKHEIMER, 1985: 19-52).

Finalmente, colocamos o problema do seguinte modo: não há porque pensar que mito e ciência formam planos opostos; Lévi-Strauss, ao pensar os mitos, coloca que, acima de tudo, está fazendo "o mito da mitologia", mesmo fazendo ciência (LÉVI-STRAUSS, 1991:21); e, mais ainda, quando pensamos no mito como uma representação coletiva, por que não pensar que ele representa também o coletivo, incluindo-se assim a própria ciência?

Pensar em Ficção Científica é pensar em um discurso que representa

a ciência e que, parafraseando Lévi-Strauss, se pensa nos homens e à sua revelia (1991:21) e, como os mitos, os filmes, agora citando o autor acima, "*se pensam entre eles*" (1991:21).

Passamos então a questionar, sucintamente, como o corpo social germinou este gênero cinematográfico.

O gênero ficção científica apareceu na literatura concomitantemente à revolução industrial. Dos clássicos de Julio Verne, H.G. Wells até Isaac Azimov, observa-se outros mundos, nosso mundo no futuro, ou criações imaginárias só vistas em igual nas descrições religiosas. Como colocou um mitólogo, "*com efeito, a extensão em que os traços principais dos antigos mitos do glorioso futuro paradisiaco persistem na ficção científica moderna é notável. (...) A idade futura, pintada na maioria das histórias de ficção científica, caracteriza-se pela aquisição, por parte do Homem, de um vasto acervo de conhecimentos, diante do qual a ciência do fim do século XX parece primitiva, infantil e digna de dó.*" (PATAI, RAPHAEL., 1972: 80-81).

O fato é que a ficção científica desenrola-se sobre um conteúdo aparentemente desvinculado da realidade concreta. Não há, geralmente, referência a fatos históricos de maneira que seja a **intenção primeira** deste gênero dar uma interpretação dos fatos. Não é, portanto, um documentário. Mas nem por isso deixa de ser, como mostra Foucault, um documento, produto de uma história (FOUCAULT, 1972).

Nossa idéia é que, como produto cem por cento imaginário (do imaginário), temos na ficção científica a possibilidade de ver como operam as representações humanas, numa modalidade "purificada" de contatos com o concreto, numa primeira instância.

Sabemos que estamos lidando

com um documento da nossa cultura, com um texto cultural. Ou como mostra Geertz, com "*um manuscrito estranho, desbotado, cheio de elipses, incoerências, emendas e comentários tendenciosos, escritos não com os sinais convencionais do som, mas com exemplos transitórios do comportamento modelado*" (GEERTZ, 1978:20).

Os filmes de ficção científica, tal qual a literatura, formam então versões desse comportamento modelado. Mais longe, arriscamos que os filmes formam versões deste *grande mito* que fala Lévi-Strauss, ou melhor, exemplos transitórios do que é a própria mente humana.

Escolhemos filmes, e não literatura, pois as *estranhezas, elipses e incoerências* desse mundo imaginário aumentam ainda mais: essas outras realidades são **filmadas**, são imagens criadas em cima da realidade concreta, onde a luz incide sob um filme (película); acrescentando, o bom filme geralmente é aquele que tem os melhores **efeitos especiais** (efeito = uma curva que se distancia de uma trajetória naturalmente reta; tal qual este imaginário estabelece uma trajetória que aparentemente se distancia do real; ainda, segundo dicionário *Aurélio*: eficácia; impressão, sensação.).

Desfazer este *emaranhado* será tarefa para uma análise que vise sobretudo achar as coerências desses discursos; encontrar, portanto, a regularidade entre os elementos constituintes dos discursos; perceber como séries de elementos regulares se relacionam; finalmente, ver como os filmes, dentro da própria história, se relacionam.

Através de uma tabela que tenta explorar essas possibilidades de relação, tentaremos dar à série de elementos um rearranjo que pode estabelecer novos parâmetros de

interpretação. Assim como Lévi-Strauss coloca que "se os mitos têm um sentido, este não pode se ater aos elementos isolados que entram em sua composição, mas à maneira pela qual estes elementos se encontram combinados" (LÉVI-STRAUSS, 1985:242), acharemos a explicação para a razão dos elementos estarem organizados dessa ou daquela maneira na ficção científica na relação da sua

composição. Acreditamos que, assim, executaremos um exercício de "interpretação da interpretação", preservando na relação dos elementos estruturados sistematicamente pela tabela uma dinâmica que é própria dos filmes, que, afinal, já são um exercício de interpretação da realidade.

Assim, segue-se a tabela com os resultados de setenta filmes analisados (lista dos filmes em anexo no final):

1. DADOS FORMAIS

- a) 70 filmes
b) de 1926 a 1990
c) várias nacionalidades

b) estrutura das personagens (*obs.: as frequências podem se repetir, dando mais que 100% na soma total*):

I.

Ética/Categorias	homem	animal	máquina	indefinido
herói I	98,5%	0%	1,5%	3%
demais heróis	97%	6%	10%	10%
vilão I	85%	15%	14%	6%
demais vilões	50%	35%	14%	7%
neutros	98,5%	10%	8%	7%

II.

Ética/Categorias	começo		fim	
	vence / perde		vence / perde	
herói I	3%	97%	92%	8%
demais heróis	3%	97%	89%	11%
vilão I	97%	3%	7%	93%
demais vilões	97%	3%	7%	93%
neutros	3%	97%	92%	8%

III.

Ética/Categorias	estrut. elem. parentesco		amigos			
	completa	incompleta	começo/fim	começo/fim		
	começo/fim	começo/fim	começo/fim	começo/fim		
herói I	10%	31%	80%	58%	83%	85%
demais heróis	11%	28%	78%	58%	87%	87%
vilão I	3%	0%	83%	82%	3%	3%
demais vilões	4%	1,5%	82%	79%	0%	0%
neutros	11%	7%	68%	68%	3%	6%

IV.

Ética/Categorias	paixão		paixão resolvida		não se apaixona
	começo/fim		começo/fim		
herói I	41%	7%	10%	54%	28%
demais heróis	37%	8%	6%	50%	28%
vilão I	8%	0%	2%	0%	92%
demais vilões	0%	0%	4%	0%	96%
neutros	1,5%	1,5%	3%	1,5%	92%

c) conteúdo das personagens:

I herói I

humano 95%
não humano 5%sagrado 9%
profano 91%visível 90%
camuflado 0%
parcialmente
visível 10%macho 88%
fêmea 12%
assexuado 0%
bissexuado 0%
indefinido 0%jovem 91%
velho 9%
idade não aferível 0%bonito 97%
feio 3%carismático 97%
passivo 3%autoritário 3%
complacente 97%

II. vilão I

humano 54%
não humano 46%sagrado 21%
profano 79%visível 61%
camuflado 2%
parcialmente
visível 37%macho 76%
fêmea 2%
assexuado 2%
bissexuado 0%
indefinido 20%jovem 30%
velho 40%
idade não aferível 30%bonito 15%
feio 85%carismático 93%
passivo 7%autoritário 98%
complacente 2%

III. demais heróis

autônomos 98% têm identidade 98%
submissos 2% anônimos 2%

IV. demais vilões

autônomos 7% têm identidade 18%
submissos 93% anônimos 82%

V. neutros

indefesos 100%
ofensivos 0%

d) conteúdo da história:

I.

	ordem / caos	
início	43%	57%
conflito	0%	100%
fim	91%	9%

II.

	incesto	
	explícito/implícito	
início	0%	10%
conflito	3%	37%
fim	0%	4%

III.	coesão grupal (positiva: +; ou negativa: -)		
	bons	maus	neutros
início	-90%;+10%	-7%;+93%	-92%;+8%
conflito	-98%;+2%	-8%;+2%	-98%;+2%
fim	-10%;+90%	-95%;+5%	-12%;+88%

e) características da história (podem haver duas ao mesmo tempo):

tempo histórico	passado	presente	futuro	nda
definido	5%	28%	27%	3%
indefinido	5%	7%	24%	7%

espaço geográfico	Terra/Sub-Terra/Espaço/Ultra-Espaço
finito	70% 4% 8% 9%
infinito	2% 0% 2% 19%

universo de ação:

limitado 70%
ilimitado 30%
sobrenatural 25%

apoio técnico:	começo	conflito	fim
somente tecnológico	81%	71%	77%
somente mágico	4%	10%	7%
ambos	15%	19%	16%

QUEM RESPONDE PELA TERRA? Uma análise sincrônica dos filmes

a) O conflito e a estrutura das personagens

É patente, em primeiro lugar, que o conflito BEM X MAL é a base das histórias de ficção científica. Esta característica apareceu em toda amostragem e, em casos raros, dividiu espaço com os outros tipos de conflito determinados na tabela.

A divisão ética das personagens entre "heróis", "vilões" e "neutros" obedece primeiramente a esta lógica de conflitos. Enquanto "vilões" ganham o conflito, "heróis" perdem e vice-versa. Os "neutros" acompanham a lógica dos "heróis" (item 2.b.II). Heróis e vilões

formam portanto a substância do conflito entre BEM e MAL.

Note-se também que o conflito se dá geralmente entre "homens" (item 2.b.I) e que a soma das porcentagens passa de 100%, porque há casos em que personagens assumem dupla face, como em *Tron*, onde um homem passa à condição de "bit" de computador (portanto, como máquina na tabela) no desenrolar da trama.

A tendência geral de um conflito entre homens, dentro do enquadramento de BEM X MAL, abre desdobramentos para outras categorias envolvidas na trama. Ao pensarmos nelas, chega-se à conclusão de que estão fundamentalmente relacionadas com categorias do parentesco e do amor.

Um primeiro ponto é a intervenção do MAL nas relações amorosas. Um segundo, envolvendo o primeiro, é a intervenção do MAL na família. Mesmo em filmes como **The Day After**, cujo grande mal é uma catástrofe nuclear e, portanto, não há nem "vilão 1", nem "demais vilões", mas apenas a ameaça da radiação, o mal aparece como desintegrador de lares.

Curiosamente, observamos que heróis, vilões e neutros têm uma estrutura familiar geralmente incompleta (item 2.b.III). Mas, salta aos olhos o surpreendente fato de que as relações de amizade são quase exclusivas dos heróis. Ilustramos bem a importância deste fato com filmes como **Star Wars**, no qual o herói principal tem sua família dissolvida pelos vilões. O herói então se vê obrigado a peregrinar e no caminho faz amizades. Nas continuações posteriormente filmadas, **The Empire Strikes Back** e **The Return of the Jedi**, o conflito terminou com as relações de amizade entre os heróis se estabilizando.

O mesmo fenômeno se observa em relação às paixões. Quase exclusivas dos heróis, geralmente se concretizam com a derrota do MAL, como em **Barbarella**.

Melhor ainda, o MAL deixa de existir concomitantemente à concretização das paixões e à estabilização dos círculos de amizade.

Já em relação aos "neutros", que formam o corpo de figurantes, seguem nas categorias de parentesco e paixão uma dinâmica própria. Cabe notar, porém, que no conflito eles estão sujeitos a "ganhar" ou "perder" de acordo com a mesma lógica do herói principal. Isto significa basicamente que, embora o resto das personagens do universo, representados pelos "neutros", estejam à mercê da trama das relações de parentesco e paixão,

próprias de heróis e vilões, estão diretamente ligados à ordem do conflito, no sentido dos resultados deste.

Pode-se, então, jogar com uma dupla possibilidade diante desse fato: "neutros" fazem parte de uma outra ordem, mas sujeita a essa ordem "maior" que está na trama de heróis e vilões; ou pode-se pensar que como eles estão sujeitos à ordem de heróis e vilões, todo tipo de relações, como parentesco e paixão, é implícito, mas não é dado aparente.

Se prosseguirmos na tabela diante das características das personagens (itens 2.c), observamos que o quadro colocado acima tende a se definir em relação ao estabelecimento de um contraste básico entre heróis, vilões e neutros, que os coloca como categorias fixas em relação uns com os outros. Não se pode pensar, por exemplo, nos vilões como heróis ou nos neutros como qualquer um dos outros. Mesmo se, por acaso, alguém "mudar de time", o fato é que continuarão existindo heróis, vilões e neutros se degladiando para alcançar a vitória. Não se coloca aqui o fato desse ou daquele personagem ser herói ou vilão, mas sim o fato de que o herói somente pode existir em relação ao vilão e vice-versa.

Assim, estabelece-se características gerais que acompanham as personagens: o "herói 1" é geralmente humano, profano, complacente, visível (não é camuflado por roupagens ou disfarces), bonito, jovem, macho e carismático; quanto ao "vilão 1", as categorias não aparecem tão rigidamente.

Mas os contrastes realmente aparecem quando se coloca em questão os pares de "herói 1" e "vilão 1", respectivamente, "demais heróis" e "demais vilões", formando um conjunto HERÓIS/VILÕES. As categorias "autônomo", "submisso", "tem

identidade" e "anônimos" dão os elementos de complementaridade que fundam os contrastes: se o "vilão 1" é autoritário, os "demais vilões" são submissos e vice-versa em relação aos heróis; também se vê visto que para ter identidade é necessário geralmente ter autonomia, o que também geralmente se constitui como privilégio dos heróis.

Finalmente, há 100% de "neutros" indefesos, reiterando sua passividade frente às ações de heróis e vilões. E é nesse sentido, inclusive, que eles se constituem **neutros**, diante de uma incapacidade de mudar os rumos da trama.

b) A análise dos enredos

Talvez o ponto que mais salte aos olhos na tabela, é o que mostra 100% dos filmes apresentando um suposto **caos** no conflito dos filmes, tendo eles começado com um estado de **ordem** ou o próprio **caos** (item 2.d.I). Esta categoria - **caos** - só pede ser entendida, por sua vez, primeiramente em oposição ao que chamamos **estado de ordem**, ou o que predominantemente se mostrou como "final feliz" e, em segundo, se a relacionarmos com outros itens da tabela.

Certas hipóteses preliminares nos fizeram pensar em uma primeira relação do **caos** e da **ordem** com as estruturas de amizade e parentesco (item 2.b.III), paixão (item 2.b.IV) e com o aparecimento de incesto nos filmes (item 2.d.II). Apesar de haver uma pequena tendência ao aparecimento do tema "incesto" de maneira implícita - tal como endogamia e promiscuidade - em filmes como **Mad Max**, notou-se que estes fatos não eram suficientes para explicar uma relação entre **ordem** e **caos**.

Em compensação, o elemento **coesão grupal** (item 2.d.III) pareceu ser uma boa ponte para se entender

ordem e **caos**. Se, por um lado, ele confere uma oposição básica entre **BONS** e **MAUS**, na medida em que a coesão de uns significa a desunião de outros (representada na tabela em termos de positivo e negativo, respectivamente), fundamental no **conflito** (e o pressuposto de haver ordem ou caos é a existência de um conflito), coloca também por outro lado que o fim, predominantemente marcado pela **ordem**, é também marcado por uma coesão dos **BONS** e por uma desunião dos **MAUS**.

Podemos ilustrar isto com o filme **E.T. - The Extraterrestrial**, cuja amizade do herói, o garoto Eliot, com o extraterrestre E.T. é ameaçada enquanto sua família permanece com baixa coesão. Quando toda comunidade se une para salvar E.T. das garras dos agentes do Estado, no caso os **MAUS**, o desfecho se dá de modo feliz.

Assim, ao começar a decompor os elementos dos filmes, começa-se a ver que **FINAL FELIZ / ORDEM / BONS** estão associados em oposição à **CONFLITO / CAOS / MAUS**. Não há grandes novidades nisso, mas é interessante notar que, como discurso construído no mundo contemporâneo, as coisas aparecem assim, e não de outro jeito. Numa sociedade tribal, por exemplo, nas narrativas míticas facilmente se encontra o par **ordem/caos** relacionado ao incesto, enquanto aqui prevaleceu a idéia de uma **coesão grupal** que inclui uma faixa mais ampla do que as relações de parentesco.

Nesse sentido, interpretamos que a estrutura familiar geralmente incompleta nos filmes é, para os **BONS**, substituída por outra baseada na concretização de uma paixão e dos laços de amizade. O **caos**, uma vez destruída a ordem de relações do herói, faz com que ele entre numa luta. O **caos** só é vencido pela **ordem** quando

o núcleo de relações do herói é reelaborado, de modo a preencher o espaço vazio existente no conflito.

Mais interessante ainda é notar que esta ordem vem justamente no **fim**. Este desfecho temporal, que marca a passagem do **filme à ordem do espectador** - ou cotidiano - curiosamente coincide, na maioria dos casos, com a ordem normal na qual o espectador vive: núcleo familiar, exogamia e relações de amizade.

Pode-se arriscar então que o **fim**, mais especificamente o **final feliz**, marca a transição da ordem do filme para a ordem cotidiana, tal qual é feito em diversos rituais, como uma série de análises mostram (DA MATTA, 1983). Não há por que pensar que os filmes constituem uma unidade isolada: todo discurso é feito pensando que há um ouvinte do outro lado.

O final feliz, quase que uma regra, marcaria esta interlocução; o final triste, existente em uns poucos casos, convive com o caos também existente na vida cotidiana. Mas, não há porque esconder, o sentimento geral é de que o final triste, ou aqueles filmes dos quais se comenta que "*não há final*", é o de decepção: não há a transição esperada entre o filme e o cotidiano.

Ressaltando tudo isso, percebemos que, a despeito da imaginação dos filmes ir do "centro da Terra" a uma galáxia muito distante, ou do passado remoto a um futuro distante (itens 2.e), há uma forte tendência a se pensar na **tecnologia** como apoio técnico fundamental para o desenrolar da ação (item 2.e.IV). Isso mostra, sobretudo, que apesar de estar se falando de realidades distantes, fala-se com a linguagem da nossa época, o que, em certo sentido, mostra que o que se fala não vai além da época em que vivemos.

Um exemplo ilustrativo são as engenhocas espaciais como as de

Battlestar Galactica, que se assemelham a navios de guerra e, no limite, funcionam como tais.

Deste modo, o conteúdo da história é marcado por uma dialética entre um universo imaginário ficcional e os limites da realidade em que o filme é produzido e assistido. Ao se notar estes pontos, começam se conformar os elementos que dirão o que está além de uma invenção e dos limites da tecnologia, no sentido de estabelecer o que operacionaliza todos estes conceitos.

c) Os neutros: um caso à parte

Se lembrarmos do fato de que os BONS se definem por oposição aos MAUS, que os primeiros se caracterizam por elementos de complacência e identidade, enquanto os últimos se caracterizam por serem autoritários e não terem autonomia de identidade nem de ação, começa a fazer sentido o fato de que os MAUS são muito menos alguém que "quer se constituir em algo" e muito mais em algo que existe enquanto ameaça ao **bem** e a **ordem**. Sua ameaça cresce muito mais em função de uma deficiência das relações entre os BONS do que em função dele formar uma entidade organizada que representaria uma **nova ordem**.

Nesse sentido, estamos tratando muito mais de uma constelação de problemas ligados do que de categorias autônomas em disputa: há sim um complexo de variáveis circulando em torno de um modo de existir, baseado na coesão grupal, no amor e na amizade.

Mais ainda, arriscamos a dizer que o que está sendo colocado como coesão grupal, amor e amizade é aqui a forma aparente, o discurso que nossa época inventou para falar de algo muito mais familiar: a vida social, o espírito

humano.

O MAL, ou o caos, é a grande ameaça de destruição dessa vida, ameaça que está encarnada na nossa própria existência, na possibilidade da sociedade sucumbir. Não há portanto como se pensar numa **nova ordem**: o MAL é a fraqueza existente na nossa própria ordem, não é nenhuma ameaça externa.

Lembrando então, com Lévi-Strauss, que os filmes, tal qual os mitos, em sua eterna repetição, apagam essa possibilidade de contradição se exprimir (1985:264-265), na medida em que, a ser encoberta por um discurso que se separa da ordem cotidiana, na verdade acaba por reforçar essa própria ordem. A vitória do BEM sob o MAL que aparece num conflito estilizado, separando a ameaça do interior da existência do próprio BEM (ou da vida social), acaba por perpetuar a própria vida social, dando um sentido de valores negativo ao "estado de natureza humana", único elemento existente no próprio Homem que pode ameaçar a ordem social e que, portanto, deve ser aquietado. Em outras palavras, "isso só acontece em filme".

Reforçamos nossa hipótese de a ficção científica é um mito moderno. Os mitos, aqui sob a forma de filmes, guardam esta contradição de representar *nós mesmos* representando os *outros*. Mas isso não quer dizer que, mesmo na representação, não haja lugar para o mundo do espectador, a sociedade, a realidade.

Se, por um lado, dilemas de nossa existência são separados e estilizados em BEM e MAL, por outro, os filmes guardam um espaço de referência que faz a ponte com o **nós real**: os NEUTROS. Estes, assumem tanto o rumo do MAL quanto do BEM, não influenciando nas decisões do conflito. Mas, ao mesmo tempo, perdem ou ganham de acordo com o

BEM. Sua condição de indefesos os faz passar por um universo que sucumbe ou ergue de acordo com a situação de **caos ou ordem**.

Ao mesmo tempo, os neutros não se apaixonam e não aparecem seus círculos de relações, o que os coloca como um elemento cujo destino depende de uma realidade que está aparentemente sendo forjada fora deles. Tal qual o espectador, eles são espectadores de um espetáculo que fala da sua realidade, dos caminhos que sua vida pode tomar.

Não é à toa que estes elementos aparecem como anônimos, indefesos: aqui, arriscamos dizer que isto coincide com o anonimato do próprio público em relação ao filme e às estrelas de cinema, retratando uma fragilidade da vida moderna, sujeita a processos que o próprio Homem não é capaz de compreender e dominar.

Nesse sentido, não é à toa também que esta configuração aparece na **ficção científica**: justo esta que pretende, numa primeira instância, criar um discurso imaginário sobre o que se apresenta como a possibilidade de compreensão e dominação da vida, que é a ciência no seu grau máximo de evolução.

Deste modo, esses filmes também falam do nosso cotidiano de modo a criar um parâmetro de compreensão deste. Este tipo de vínculo fica ainda mais claro se percebermos as nuances históricas que ele assumiu.

DE INVASORES A INVADIDOS - Uma visão diacrônica dos filmes:

a) Uma classificação

Para perceber melhor os desdobramentos históricos da estrutura colocada acima, agrupou-se os filmes de modo a estabelecer campos mais ou menos homogêneos e, então, comparar com dados como datas e locais de

produção. De certo modo, justifica-se estes agrupamentos a partir da percepção que tivemos de uma certa insistência temática em alguns pontos dentro do gênero da ficção científica.

Cabe lembrar que o mercado, forma de veiculação dos filmes de ficção científica, constitui-se em algo universal, transpondo barreiras de espaço e tempo, embora haja as devidas flutuações de intensidade.

Chegamos, a partir da amostra de 70 filmes vistos, a 9 grupos básicos classificados da seguinte maneira²:

1 - FILMES DE VIAGENS NO TEMPO - nesta categoria, a essência é uma trama que se desenrola a partir da quebra da ordem por uma viagem no tempo;

2 - FILMES DE CORPORAÇÕES OPRESSORAS - aqui há uma corporação, privada ou estatal, que oprime o universo, sobretudo com o domínio da técnica;

3 - FILMES POS-CATÁSTROFE - nestes, há um mundo em ruínas dominado por vilões opressores; de certa maneira, ligariam-se aos imediatamente acima, se não fosse a idéia de grupos ou gangues vivendo em estado "semiprimitivo";

4 - FILMES DE ASSASSINOS PSICOPATAS - assassinos e heróis num combate tecnológico sem tréguas;

5 - FILMES NATUREZA X HOMENS - o mundo dos bichos, insetos ou plantas ataca os seres humanos inexplicavelmente;

6 - FILMES TERRA INVADIDA - nesta categoria, a Terra é invadida por seres que planejam colonizá-la, explorá-la ou simplesmente destruí-la; aqui, os seres humanos são geralmente escravizados ou destruídos;

7 - FILMES HOMENS CONQUISTADORES - quando os Homens partem para a conquista do

universo;

8 - FILMES DE CONTATO COM EXTRATERRESTRES - extraterrestres vêm à Terra e os Homens entram em discórdia, apesar dos E.T.'s serem de índole pacífica;

9 - FILMES RELIGIOSOS - misturam tecnologia com universo sagrado; refilmagem de mitos;

O número de filmes, da amostra de 70, dividido pelos grupos, obteve o seguinte resultado:

grupo	1	2	3	4	5	6	7	8	9
quant	5	9	14	3	1	11	19	5	3=70

Este resultado mostra que as tendências temáticas não são uniformes. Do mesmo modo, não se pode falar que os filmes são elementos absolutamente cristalizados em suas tendências, mas sim que há um sentido de predominância a cada uma delas. É o caso de *Wavelength*, que mistura o contato com E.T.'s com corporações opressoras, ou também de *War Games*, que mistura catástrofe nuclear com corporações opressoras.

Cabe salientar também o fato de que alguns filmes fizeram "escola", como é o caso de *Mad Max*, gerando uma série de filmes muito parecidos. Do mesmo modo, certos filmes geraram continuação, como é o caso de *The Terminator* ou do próprio *Mad Max*. Estes fatos nos indicam, sobretudo, a necessidade de recorrência às mesmas temáticas, mesmo que com pouquíssimas variações.

De outro lado, é preciso lembrar que os filmes não têm o mesmo impacto sobre o público: *Hercules 85*, uma versão moderna do mito de Hercules, não teve o mesmo impacto que *E.T. - The Extraterrestrial* e *Star Wars*, as duas maiores bilheterias da história do cinema.

Estes são alguns fatos, de certa maneira isolados, que se apagam com o

2 - Como colocado, a lista de filmes encontra-se dividida por grupos em anexo.

emprego do nosso exercício de classificação. Mas, de certa maneira, são compensados quando se começa a ver a incidência dos filmes no tempo, divididos por grupos. A relação com o contexto histórico permite entender o problema das recorrências e da não uniformidade das tendências temáticas, na medida em que introduz um parâmetro de qual sujeito histórico produziu e assistiu os filmes.

b) A questão do tempo

Agrupados por períodos anuais, que vão de 1926 até 1990, obtivemos a seguinte incidência entre os filmes, através dos grupos temáticos (os números entre parênteses referem-se à quantidade de filmes; sem parênteses a quantidade é 1):

GRUPO/	ANO
1	83/84/85/86/89
2	26/73(2)/76(2)/82/84(2)/85
3	75/79/81/82/83(2)/84(4)/86/87(2)/88
4	86/89/90
5	77
6	53/56/58/76/79/82(2)/83/85/85(2)
7	64/68/70/73/77/79(3)/80(3)/81/82/83
8	77/80/81/82/85
9	79/83/84

Genericamente, os filmes de ficção científica são uma tendência que se acentua entre meados dos anos setenta e três quartos dos anos oitenta. No entanto, o fato é que se produziu mais nos anos oitenta do que anteriormente. É a lógica do capitalismo. Talvez esta mesma lógica permita a arriscar que é possível se "comprimir o tempo" conforme se avançam os anos: em termos de ficção científica, o período de dez anos em 1950, transforma-se em dois em 1980.

Mas, uma vez que os diferentes grupos estão submetidos à mesma lógica temporal, é possível, na

comparação entre eles, relacioná-los com o contexto.

Observando a incidência dos filmes nas datas, chega-se a duas conclusões básicas: primeira, que dentro de cada grupo há uma inconstância, alguns com "espaços vazios" em certos períodos e "picos" em outros períodos; segunda, que os "vazios" e os "picos" não coincidem entre os grupos. O "vazio" de um(s) pode ser o "pico" de outro(s).

Uma primeira explicação para estes fenômenos é que o mercado, ao se saturar e se recompor, cria estas flutuações nos grupos temáticos. Ao mesmo tempo, a saturação de um grupo temático pode criar espaço para se investir em uma outra tendência, criando um "pico" em outro(s) grupo(s).

Outra explicação, que engloba a primeira, é que o contexto cultural favorece certas temáticas em determinados períodos, canalizando as representações de certos grupos para outros.

Por exemplo, é interessante notar que os "filmes pós-catástrofe" (grupo 3), formaram uma tendência básica dos anos oitenta, fortemente existente até 1988, que cessou a partir de 89, com a queda do muro de Berlin³. Também, se compararmos por exemplo "filmes de Terra invadida" (grupo 6) e "filmes de homens conquistadores" (grupo 7), notamos variações de intensidade nos períodos entre um e outro. Curiosamente, a "Terra invadida" apresentou intensificações quando a corrida

3 - Mesmo após o término da pesquisa de dados, em fevereiro de 1991, observamos, com o auxílio de guias de vídeo e publicações especializadas em lançamentos de vídeo, bem como em programas de T.V. que tratam dos lançamentos recentes em cinema, que até novembro de 1992, da nossa parte, não se noticiou tais produções.

armamentista chegou a extremos de tensão - na década de 50, com a U.R.S.S. iniciando sua produção de armas nucleares, e entre 1983 e 1986, com o surgimento do projeto norte-americano "Guerra nas Estrelas" (note-se que o nome vem do famoso filme **Star Wars**). Aliás, este último ainda coincidiu com o desencadeamento de uma série de "filmes pós-catástrofe", como **The Day After**, que também aproveitam uma "onda ecológica" que entravam em voga.

De certa maneira englobando o problema do mercado, a sociedade absorve todas essas representações, tornando-as um fenômeno "normal", no sentido de que elas passam a ser parte da vivência das pessoas, não como elementos dispersos, mas sim como conjuntos organizados de assimilação, interpretação e produção da realidade, como jornais, novelas, salas de aula, ficção científica e tantos outros.

A partir disso, esses conjuntos, ao lerem a sociedade, organizam essas representações de forma específica (como vimos acima), lendo inclusive a própria ficção científica, uma vez que esta também faz parte dos fenômenos sociais.

Além dessa hipótese, é possível pensar no impacto dos filmes no contexto com elementos como os vistos no "efeito **Star Wars**": surgimento, a partir do filme, de livros, álbuns de figurinha, desenho animado, expressões verbais e, principalmente, brinquedos.

Chega-se à idéia de que um gênero, como a ficção científica, só se realiza enquanto tal ao se pensar nessa continuidade: os filmes fazem parte da realidade da qual eles mesmos, produzidos sob a ótica do gênero, tiram os subsídios para a produção das suas histórias.

Há então uma "rede espiralada" na qual os filmes, lendo o contexto e assim lendo também a si mesmos,

formam um fenômeno cuja analogia mais próxima está numa *microfonia sonora*: nesta, o som vai do microfone para as caixas, e das caixas entra no microfone e aí novamente para as caixas, e assim sucessivamente, formando uma rede ininterrupta.

Podemos reafirmar o fato de chamar essa *rede de representações* lançada na história de *mito moderno*, no singular, pois não há como desvincular um filme do outro, já que são pensados como um gênero e não há como pensar um gênero sem pensar em "produto e produção da realidade", ou como *Dinâmica Cultural na Sociedade Moderna* (DURHAM, E.R., 1977:34).

FICÇÃO CIENTÍFICA: UM MITO MODERNO

Ao pensarmos que a ficção científica era um discurso típico da época moderna, falávamos de certa maneira em captar as *formações discursivas* que faziam dela uma unidade objetiva: como seus elementos se conectavam para formar um discurso.

Mas, ao mesmo tempo, percebeu-se que não se tratava de empreender uma busca histórica, de empreender uma arqueologia *foucaultiana* (Cf. FOUCAULT, M., 1972), embora isso fosse uma possibilidade, atrás de elementos que formassem essa *unidade discursiva*: nossa idéia era justamente a de perceber o que havia de unidades regulares num discurso cheio de elementos *aparentemente* contraditórios, como ficção e ciência, nos quais ainda os emissores dos discursos (produtores, diretores, atores, todo o *staff*, e se quisermos prolongar de boa fé, toda a sociedade), tal qual em outras épocas e situações, *"deixam de ser entendidos como aqueles que se <<debruçam externamente>> sobre um objeto,*

manipulando consciente e mecanicamente a realidade, já que se encontram antes de tudo emaranhados no próprio discurso que constituem." (SCHWARCZ, Lilia K.M., 1987:252; grifo da autora).

Se nosso trabalho fosse desmontar essa unidade, deveríamos sobretudo olhar microscópicamente filme por filme e ir atrás de certos elementos: ficção, ciência, cinema.

Mas, ao se relacionar estes elementos numa *unidade sintética* genérica, começou-se a seguir o caminho inverso. Os elementos dos filmes não deveriam ser desmontados, mas ao contrário, deveriam ser relacionados entre si de maneira que o próprio objeto fosse "nos falando de si". Da mesma maneira, trataríamos posteriormente de relacionar os filmes de modo a perceber o que faz eles serem esta *unidade convencional*.

Notou-se assim que tal qual Lévi-Strauss viu nos mitos (1985:237-265), os filmes podiam, a partir da relação entre elementos regulares como ORDEM/FINAL FELIZ/HEROIS e CAOS/CONFLITO/VILÕES formar *mitemas* cuja relação poderia revelar afinal do que se trata esse discurso.

Ao se relacionar as categorias chegou-se ao fato de que não se tratava apenas de elementos unitários em oposição, mas sim que se tratavam de tipificações de uma mesma problemática. Esta era a **vida em grupo, a sociedade**, e BEM e MAL eram assim as representações que se formulavam para representar COESÃO e ANOMIA social.

Por isso, a primeira conclusão é que ao falar de nós mesmos dessa forma tipificada em elementos que parecem compor "outra realidade", tratava-se mesmo de um mito: em infinitas camadas, a repetição de uma fórmula tipificada esconderia uma contradição que todos temos, que é a de sermos seres sociais e ao mesmo

tempo guardarmos a possibilidade de não o ser, restando apenas uma "natureza" que não se sabe qual é, mas que, certamente, por coisas como os filmes que vemos, achamos que é ruim, ou que causaria a morte do nosso espírito humano.

Assim, mesmo contendo este "estado de natureza em si", concordamos com Geertz quando coloca "*que todos nós começamos com o equipamento natural para viver milhares de espécies de vidas, mas terminamos por viver apenas uma espécie*" (GEERTZ, C., 1978:57), mesmo sabendo que esta "outra espécie" está tão perto de nós, que é capaz de "tornar-nos" *outros*.

A possibilidade de dissolução da sociedade é então uma possibilidade encerrada no nosso próprio ser e o mito, no caso representado pela ficção científica, tenderia a apagá-la, reforçando assim os próprios laços sociais. Assim, colocamos que esse discurso é, sobretudo, uma criação da sociedade, destinada a ela própria.

Portanto, restou ver com esses filmes se relacionam com a *grande realidade*, ou contexto. Viu-se que, nesse jogo onde o filme lê a sociedade que, através do filme está lendo a si mesma, estabelece-se a continuidade para se pensar num gênero chamado ficção científica, que se estende numa rede contínua de repetição da mesma problemática.

Seguindo a lógica que nos guiou até então, trata-se de pensar sobretudo em *atualizações* da mesma versão do Mito, no singular. E, se o ambiente da sociedade é a história, ao ser lida e ler a si mesma a sociedade está fazendo um exercício dialético entre mito e história, tal como Sahlins de certa maneira já colocou. Nesse sentido, este autor diz que "*As improvisações (...) dependem das possibilidades dadas de significação, mesmo porque, de outro modo, seriam*

ininteligíveis e incomunicáveis. Daí o empírico não ser apenas conhecido enquanto tal, mas enquanto uma significação culturalmente relevante, e o antigo sistema é projetado sob novas formas" (1990:11).

Esta leitura que executamos não é a única possível do fenômeno "ficção científica", longe disso. Nossa intenção passa antes pelo caminho de se pensar como certos universos são capazes de fornecer pistas para compreensão da nossa cultura e, ao mesmo tempo, pensar como nossa cultura possui universos para sua própria compreensão. Sem querer negar a importância da ciência, temos plena consciência de que isto que se faz aqui é mais um recurso que da nossa sociedade para se compreender. Mas sabemos, ao mesmo tempo, por razões diversas, que a antropologia, esse nosso recurso, permite pensar que a sociedade tem essa espiral de recursos, que pensam os recursos, e assim por diante...

Lista dos filmes vistos (por grupo de classificação):

Nome do filme, local de produção, ano prod., diretor;

GRUPO 1 ("viagens no tempo") -

1)MILLENIUM, EUA, 1989, Michael Anderson; 2) TERMINATOR, The.,EUA, 1990, James Cameron; 3) TIMERIDER, EUA, 1983, William Dear; 4) STAR KNIGHT, Espanha, 1986, Fernando Colomo; 5) BACK TO THE FUTURE, EUA, 1985, Robert Zemeckis;

GRUPO 2 ("corporações opressoras")

6)CAPRICORN ONE, EUA, 1984, Peter Hyams; 7)LOGAN'S RUN, EUA,

1976, Michael Anderson; 8)TRON, EUA, 1982, Steve Lisberger; 9)SOYLENT GREEN, EUA, 1973, Richard Fleischer; 10)FUTUREWORLD, EUA, 1976, Richard Heffron; 11)WESTWORLD, EUA, 1973, Michael Crichton; 12)BRAZIL, Inglaterra, 1985, Teery Gillian; 13)BRAINSTORM, EUA, 1984, Douglas Trumbull; 14)METROPOLIS, Alemanha, 1926, Fritz Lang;

GRUPO 3 ("filmes pós-catástrofe") -

15)ULTIMATE WARRIOR, The., EUA, 1975, Robert Clouse; 16)SOLARBABIES, EUA/Espanha, 1984, Alan Johnson; 17)CONTROL, Italia/ França/ Alemanha/Canadá, 1988, Giulliano Montaldo; 18)SURVIVORS OF THE LOST WORLD, EUA, 1987, Michael Shakheton; 19)TURKEY SHOT, Australia, 1981, Brian Trenchard-Smith; 20)THREADS, Inglaterra, 1984, Mick Jackson; 21)IN THE AFTERMATH: ANGELS NEVER SLEEP, EUA, 1989, Carl Golpart; 22)CHERRY 2000, EUA, 1986, Steve DeJarnatt; 23)DEFCON 4, EUA, 1984, Paul Donovan; 24)DAY AFTER, The., EUA, 1983, Nicholas Meyer; 25)ENDGAME, EUA, 1988, Steve Benson; 26)WAR GAMES, EUA, 1983, John Badham; 27)MAD MAX, Australia, 1979, George Miller; 28)FINAL EXECUTIONER, The., Venezuela, 1984, Romolo Guerrieri; **GRUPO 4 ("assassinos psicopatas") -**

29)MICROSHIP KILLER, The., Alemanha, 1986, Adolf Wikelman; 30)BATMAN, EUA, 1989, Tim Burton; 31)DARKMAN, EUA, 1990, Sam Raimi;

GRUPO 5 ("natureza X homens") -

32)EMPIRE OF THE ANTS, The., EUA, 1977, Burt L. Gordon;

GRUPO 6 ("Terra invadida") -

33) LIQUID SKY, EUA, 1983, Sleva Tsukerman; 34) ALIEN, EUA, 1979, Ridley Scott; 35) MAN WHO FELL TO EARTH, The., Inglaterra, 1976, Nicholas Roeg; 36) XTRO, Inglaterra, 1982, Harry Davenport; 37) IMP, The., EUA, 1985, Davis DeCoteau; 38) BLOB, The., EUA, 1958, Irving Yeaworth; 39) WAR OF THE WORLDS, The., EUA, 1953, Evron Haskin; 40) BREEDERS, EUA, 1986, Tim Kimcaid; 41) WAR OF THE WORLDS: THE RESSURECTION, EUA, 1986, Collin Chilvers; 42) INVASION OF THE BODY SNATCHERS, EUA, 1956, Don Siegel; 43) FLASHGORDON, EUA, 1982, Mike Hodges;

GRUPO 7 ("homens conquistadores") -

44) STARCRAH, EUA/Italia, 1983, Lewis Coates; 45) LES MAITRES DU TEMPS, França, 1982, René Laloux; 46) BATTLESTAR GALACTICA, EUA, 1979, Richard A. Colla; 47) SPACE HUNTER, EUA, 1983, Lamont Johnson; 48) TOTAL RECALL, EUA, 1990, Paul Verhoeven; 49) STAR TRECK: THE MOTION PICTURE, EUA, 1979, Robert Wise; 50) SATURN 3, EUA, 1980, Stanley Doren; 51) BENEATH THE PLANET OF THE APES, EUA, 1970, Jack Arnold; 52) FANTASTIC PLANET, França, 1973, René Laloux; 53) THE MARTIAN CHRONICLES, EUA, 1970, Michael Anderson; 54) BATTLE BEYOND THE STARS, EUA, 1980, Jimmy Murakami; 55) 2001: A SPACE ODISSEY, EUA, 1968, Stanley Kubrik; 56) STAR TRECK: THE CAGE, EUA, 1964, Robert Butler; 57) STAR WARS, EUA, 1977, George Lucas; 58) GALAXY OF TERROR, EUA, 1981, B.D. Clark; 59) EMPIRE STIKES BACK, The., EUA, 1980, George Lucas;

60) BARBARELLA, EUA, 1968, Roger Vadim; 61) STAR TRECK 5: THE FINAL FRONTIER, EUA, 1989, William Shatner; 62) TREASURE ISLAND IN OUTER SPACE, EUA/Italia, 1987, Antonio Margheritti;

GRUPO 8 ("contato com extraterrestres") -

63) WAVELENGTH, EUA, 1981, Mike Gray; 64) THE AURORA ENCOUNTER, EUA, 1985, Jim McCulloch Sr.; 65) HANGAR 18, EUA, 1980, James Conway; 66) ET: THE EXTRATERRESTRIAL, EUA, 1982, Steven Spielberg; 67) COSE ENCOUNTERS OF THE 3rd. KIND, EUA, 1977, Steven Spielberg;

GRUPO 9 ("filmes religiosos") -

68) ESCAPE FROM GALAXY 3, EUA/Italia, 1979, Ben Norman; 69) HERCULES 85, EUA/Italia, 1983, Lewis Coates; 70) DEATHSTALKER, EUA, 1984, John Watson.

BIBLIOGRAFIA

- ADORNO, T.H. & HORKHEIMER, Max., 1985, *Dialética do Esclarecimento*, Rio de Janeiro, Zahar.
- BARTHES, Roland., 1982, *Mitologias*, São Paulo, Difel.
- DA MATTA, Roberto., 1983, *Carnavais, Malandros e Heróis*, Rio de Janeiro, Zahar.
- DURHAM, Eunice R., 1977, "A Dinâmica Cultural na Sociedade Moderna", in *Ensaio de Opinião 4*, Rio de Janeiro.
- FOUCAULT, Michel., 1972, *A Arqueologia do Saber*, Petrópolis, Vozes.
- GEERTZ, Clifford., 1978, *A Interpretação das Culturas*, Rio de Janeiro, Zahar.
- LÉVI-STRAUSS, Claude., 1979, *Mito e Significado*, Lisboa, Ed. 70.
- _____, 1985, *Antropologia Estrutural*, Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro.
- _____, 1991, *Mitológicas I: O Crú e o Cozido*, São Paulo, Brasiliense
- MONTERO, Paula., 1985, *Da Doença à Desordem: A Magia na Umbanda*, Rio de Janeiro, Graal.
- OLIVEIRA, Roberto Cardoso de., 1988, *Sobre o Pensamento Antropológico*, Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro.
- PATAI, Raphael., 1972, *O Mito e o Homem Moderno*, São Paulo, Cultrix.
- SAHLINS, Marshall., 1990, *Ilhas de História*, Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor.
- SCHWARCZ, Lilia K.M., 1987, *Retrato em Branco e Negro: Jornais, Escravos e Cidadãos em São Paulo no Final do Século XIX*, São Paulo, Cia. das Letras.