

O cinema de ficção científica e as imagens dominantes da tecnociência nos anos 1970¹

Andreza Lisboa²

Resumo: Com o advento de uma nova perspectiva na tecnologia da informação, a década de 1970 é lembrada como o divisor de um novo cenário do consumo tecnológico no século XX. Nessa conjuntura, quais as imagens da ciência e tecnologia que mais eram exploradas no cinema de ficção científica? Em busca de uma identificação inicial, será feita a análise de cinco filmes do gênero mais rentáveis em termos de bilheteria no período, a fim de estabelecer uma comparação dos temas discutidos nas narrativas e investigar a relação entre homem e máquina no contexto social da época.

Palavras-chaves: cinema; ficção científica; tecnologia; consumo.

Abstract: With the advent of a new perspective on information technology, the 1970 is remembered as the divisor of a new scenario of technological consumption in the twentieth century. At this juncture, which images of science and technology that more were explored in science fiction movies? In search of an initial identification, analysis of five of the most profitable genre films at the box office will be made in the period in order to establish a comparison of the topics discussed in the narratives and to investigate the relationship between man and machine in the social context of the time.

Key-words: movie; Science fiction; technology; consumption.

Introdução

Em um gênero permeado por temas difusos e abordagens diversas, torna-se custoso definir com exatidão quais obras pertencem ao contexto da ficção científica e quais não devem ser atribuídas ao meio. Se efetivamente o termo FC aparece em 1926, quando o editor da revista *Amazing Stories*, Hugo Gernsback, escolheu o nome mais impactante ao tipo de literatura ao qual tentava incentivar na época; a origem do gênero é consensualmente datada pelos estudiosos no ano de 1817, através dos escritos de Mary Shelley, quando se publica a primeira obra determinadamente marcada por atributos valorativos à tecnociência.

¹ Trabalho apresentado no GT 3- Cinema no Delírio Contemporâneo, do Encontro Nacional de Pesquisa em Comunicação e Imagem - ENCOI

² Jornalista e Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Estadual de Londrina (UEL), PR. Email: andrezalisboa.silva@gmail.com

Entretanto, mesmo a palavra ciência em íntima ligação com o termo ficcional, o que se explica não é a racionalidade do científico na abordagem temática das narrativas, mas sua aplicação como fonte de inspiração para as histórias. O atributo principal que integra essas narrativas por excelência é a busca por um universo fantástico ou imaginativo. “Nesse tipo de história, a ciência é um mero pretexto: é de fantasia que se trata” (TAVARES, 1986, p. 8).

Dessa aproximação com o campo do exótico ou extraordinário, é que surge a vinculação da FC aos gêneros literários do horror e da fantasia. A confusão na identificação dos produtos de cada área ainda ganha mais força ao se confrontar a abordagem de temas, circunscritos pela justaposição entre o conhecido e o estranho, ou ainda, o Eu e o Outro, o existente ou inexistente. Assim como defende Fátima Régis (2005, p.114), a ficção científica e a fantasia trabalham com narrativas comuns, a partir do confronto de nossa humanidade com a presença de Outro ser oriundo de Outro mundo.

A sustentação dessas zonas interseccionais dos temas não estabelecem limites claros de distinção entre os gêneros. Porém, o que se pode apontar como uma sutil diferença entre eles é que a FC trabalha com os questionamentos da experiência humana e das configurações do espaço-tempo sob a ótica do saber tecnocientífico, enquanto na fantasia ou horror esses elementos são vinculados a um conhecimento de origem mágica, sobrenatural ou religiosa. Contudo, isso não significa dizer que a FC abandona ou desconsidera os elementos sobrenaturais como bases de suas argumentações narrativas, somente que “há *sempre* um elemento (enredo, personagem, contexto, entre outros) que se apoia na imaginação tecnocientífica” (RÉGIS, 2005, p. 115, grifo do autor).

Por essa condição, se não se consegue determinar um conceito, ao menos se chega a uma possibilidade de caracterização da Ficção Científica, assim como estabelece Régis (2005, p. 117): [...] “O que caracteriza a FC é a indagação sobre o lugar do homem no mundo a partir da tríade – subjetividade, desenvolvimento tecnocientífico e futuro – cujas condições foram forjadas no seu nascimento a Modernidade”. Um questionamento sempre evidente nas obras do gênero é a exposição às possibilidades de

mudanças, sejam elas encaradas pelas relações entre sujeito e ciência e tecnologia ou novas posturas sobre comportamentos no futuro (RÉGIS, 2005, p. 116).

Tomadas essas assertivas iniciais, em destaque à dificuldade em definir exatamente quais obras se restringem exclusivamente ao gênero, o artigo questiona quais as imagens e temas de referência da tecnociência³ se faziam presentes nos filmes da FC na década de 1970, dentro do contexto do cinema de *blockbuster* – modelo de cinema voltado a um público de massa indiferenciado. A utilização desse marco cronológico apoia-se nas explicações de Manuel Castells (2000) sobre como a década de 1970 entra como divisor tecnológico no século XX. Especialmente pela difusão das tecnologias da informação, ainda mais com o aparecimento do microprocessador em 1971 e a subsequente ampliação da microinformática. Além de paralelamente surgir no período novas descobertas no campo da engenharia genética que dão celeridade e avanços para as pesquisas na área.

A análise das categorias temáticas e imagéticas ficou direcionada aos cinco filmes *blockbuster* de maior bilheteria do cinema da década de 1970 dentro da Ficção Científica. A partir da base dos elementos comuns de caracterização do gênero, segundo anteriormente afirmado por Régis, chegou-se aos seguintes títulos: *Guerra nas Estrelas- uma nova esperança* (1977), com \$ 410, 000, 000; *Contatos Imediatos de Terceiro Grau* (1977), com \$303,788,635; *Jornada nas Estrelas – o filme* (1979), com \$139,000,000; *Alien – o oitavo passageiro* (1979), com \$104, 931, 801; *Buraco Negro* (1979), com \$35,841,901⁴.

Antes de chegar ao ponto de análise, será mostrado um cenário geral do cinema norte-americano no período (ainda mais que os filmes estudados estão inseridos nesse contexto) e a renovação temática do gênero da FC que não é só visto na literatura, como também nos cinemas. Outra questão discutida será o fortalecimento de um imaginário tecnológico estimulado pelas tecnologias do imaginário, especialmente na década de 1970 quando surgem as “novas” tecnologias digitais.

Opanorama do cinema norte-americano na década de 1970

³O termo tecnociência segue a proposta de Régis (2006) que o entende como a convergência entre métodos e práticas da ciência e tecnologia.

⁴Os números e dados desses valores foram obtidos no site IMDB (Internet Movie Data Base) e Box Office Mojo, disponível em www.imdb.com e www.boxofficemojo.com. Acesso em 29 set. 2014.

O final dos anos 1960 é lembrado na história do cinema hollywoodiano como um período de crise para a indústria cinematográfica. Se na década de 1950, a televisão já imperava como a principal fonte de entretenimento no país, a partir da década seguinte o ato de ir ao cinema sofre profundas transformações, seja pela obsolescência das salas nas grandes cidades, o fortalecimento dos *drive-ins* direcionados a segmentos de público mais jovens, ou a consolidação de um cinema de arte e ensaio (MASCARELLO, 2009, p. 345).

Além de estarem alinhados esteticamente com os produtos fora do circuito hollywoodiano e de acompanharem os acontecimentos do cenário sociocultural, os filmes declaradamente como ‘arte’ surgem também como uma resposta das empresas ao novo cenário de consumo. Como explica Mascarello (2009), semelhantemente ao que ocorria nos famosos filmes B do movimento *exploitation movie*, o *American Art Film* se confirma como um produto voltado a atingir uma plateia segmentada.

Deixando ao que se denominava cinema de *blockbuster*, uma sucessão de retumbantes fracassos até o final dos anos 1960.

Já na primeira metade dos anos 1970, é possível encontrar indícios de um cinema *blockbuster* com um relativo sucesso comercial. Nesse momento, destacam-se obras de tragédias ou desastre (filme-catástrofe) e de perseguições policiais. Sendo que na segunda metade da década, mostra-se efetivamente um cinema voltado à espetacularização da ação filmada, conseguindo aliar uma extensa cadeia de segmentos industriais em torno do produto audiovisual. Inaugurando o que atualmente se define como o “Novo Cinema de Hollywood”.

Essa produção pós-1975 se define pelo abandono progressivo da pujança narrativa típica do filme hollywoodiano até meados dos anos 1960, e também por assumir a posição de carro-chefe absoluto de uma indústria fortemente integrada, daí em diante, à cadeia maior da produção e do consumo midiático (cinema, TV, vídeo, jogos eletrônicos, parques temáticos, brinquedos, etc.) (MASCARELLO, 2009, p. 336).

Um dos fenômenos cinematográficos provenientes desse período e repetidos à exaustão atualmente é o aparecimento dos filmes *high concept*, que se distinguem por aliar-se esteticamente ao cenário econômico-mercadológico. Ou seja,

eles possuem uma concepção estética voltada à exploração das possibilidades sinérgicas - *marketing* e vendas - do mercado multimidiático contemporâneo (Ibid. p. 349). Um dos primeiros grandes exemplos desse novo formato foi o filme *Guerra nas Estrelas* (1977), considerado como um dos maiores filme-franquia de todos os tempos, tendo como êxito a lucratividade direta de seus negócios a partir das reprises e marcas de produtos associados à obra.

O impacto de *Guerranas Estrelas* abre uma nova perspectiva da FC para o retorno das *space-opera* nos cinemas. Se na literatura esse tipo de história era visto como superado, nas telas cinematográficas a vertente espacial ganha fôlego e fortalece a questão das sequências, o que permite o desdobramento de filmes-franquias do gênero. O uso de computadores revela-se estritamente necessário para a composição dos filmes, sendo utilizados desde a função orçamentária de controle dos gastos das filmagens, até com a produção visual de toda obra (SCHOEREDER, 1986, p. 52). O esquema geral das *space-opera* respeita uma apresentação similar de suas histórias, enfocando na luta do bem contra o mal e em interrogações sobre o futuro para os finais dos filmes, o que permitiu espaço para a exploração de continuações.

Fora essas produções, o gênero da ficção científica nos anos 1970 mostra outros enfoques narrativos, influenciado por tratamentos temáticos já iniciados na década anterior. Essa nova fase de argumentos e ideias na área começou na literatura e é caracterizada como o movimento *New Wave*, que consistiu em uma experimentação no estilo e linguagem da narrativa, a partir de uma grande influência dos engajamentos sociais e políticos herdados no período da contracultura dos anos 1960.

Por essa perspectiva, os temas ganham um aprofundamento nas suas abordagens e tira-se a proposta simplificadora de redução das histórias ao caráter unicamente científico. Em que agora, desenvolve-se uma ligação mais consistente da ciência e tecnologia com as experiências humanas e sociais, ampliando o campo de atuação do gênero para novas possibilidades. Um dos marcos desse período é o surgimento de filmes em contextos distópicos, sob a ótica da criticidade do uso da tecnologia e ciência, além de suas aplicações desastrosas em sociedades de caracterizações futuristas.

Dado essa nova abertura temática na FC, os estudiosos tentam realizar esquemas de classificação do gênero, segundo dois modelos específicos: o primeiro ficou caracterizado como *hard science fiction* e utilizou assuntos ligados ao campo das ciências teóricas- experimentais, como a Biologia, Matemática, Engenharia e outros. Já o segundo foi chamado de *soft science fiction* e trabalhou com conceitos das ciências sociais e humanas, como Psicologia, Sociologia, Filosofia e etc.

De acordo com Régis (2005), as fronteiras entre cada uma das vertentes tornam-se não muito claras e confirmam a tradição do gênero em incorporar uma multiplicidade de temas, sem se definir por exatamente nenhum deles. O mesmo movimento de complexidade se repete na esfera cinematográfica, em que novos assuntos da tecnociência são entrelaçados a experiências subjetivas, como também se institui uma relação diferenciada entre homem e máquina, especialmente marcada pela humanização e a atribuição de sentimentos e emoções a esses últimos.

Se por um lado as máquinas ganhavam uma roupagem mais ‘humanizada’, por outro lado, os artefatos e aparelhos tecnológicos exibidos nos meios de comunicação surgem com um aspecto mais sofisticado e avançado. Consagrando a década de 1970, como o período em que se institui formalmente uma nova percepção da máquina no cotidiano, reforçando uma apropriação de consumo diferenciada da tecnologia que se estende até os dias atuais. Especialmente no que se refere às tecnologias da informação representadas pela microinformática e o sistema computacional.

Para essa proposição, os autores Erick Felinto (2005) e Juremir Machado Silva (2003) vão trazer uma discussão sobre como as tecnologias do imaginário – englobadas nas tecnologias da informação e comunicação - impulsionaram uma nova apreensão desse universo imaginativo da tecnociência e criaram novas formas de relacionamento com o maquinismo, ocasionando no que se determina como a criação de um imaginário tecnológico.

O imaginário tecnológico e a ênfase nas tecnologias do imaginário

O desenvolvimento da técnica e tecnologia não é exclusividade do século XX. A partir de uma revisão acurada dos fatos históricos, estudiosos podem remontar o

desdobramento do processo de ascendência da técnica desde a origem pré-histórica, se observadas as inovações e invenções instrumentais do homem primitivo. Em uma análise da escala evolutiva da civilização humana, consegue-se chegar a uma demarcação dos avanços tecnológicos de cada período e as implicações desses novos sistemas técnicos para os seguintes.

Dos últimos séculos vivenciados, o XIX e o XX, as tecnologias da comunicação despontam como expressivos sinais de um período que se ratifica pelos atributos do tempo moderno. De acordo com André Lemos (2002, p. 62), o estatuto da modernidade dá a condição de expressão de uma mentalidade regida pela existência da técnica, em uma tecnoestrutura e tecnocultura enraizada nas instituições e que inclui toda a vida social em uma burocratização, secularização da religião, individualismo e diferenciação institucional da ciência, arte e moral.

Ao indivíduo, circundado pelo sistema capitalista, há uma exigência em se adequar a esse modo de produção econômico, regido pelas regras universais do consumo. Agora, o sujeito passa a ser consumidor; a ciência vincula-se ao desenvolvimento da tecnologia e produção industrial; a arte é retirada de seu contexto religioso e passa a ser um espetáculo, sustentada pela publicidade e um possível mecenato (LEMOS, 2002, p. 62).

Preenchendo esse quadro de transformações, as tecnologias de comunicação e informação (TIC) surgem como os instrumentos típicos da Modernidade, conquistando o seu ponto de sobrelevação no período ao que se designa pós-modernidade⁶. Se no século XIX, os artefatos eletroeletrônicos (rádio, cinema, telégrafo, telefone) já mostravam o desejo do homem em agilizar a distância da comunicação e fomentar um cenário de ubiquidade nas suas relações; é certamente no século seguinte que essa medida ganha proporções reais através do aparecimento das chamadas “novas” tecnologias da comunicação e informação, representadas pelas tecnologias digitais (informática e suas divisões).

⁶ A ideia de pós-modernidade tomada no texto segue o pensamento de Lemos (2002, p. 63), que coloca seu surgimento na segunda metade do século XX a partir do advento da sociedade de consumo e *mass media*, associados à derrocada de grandes ideologias modernas e ideias centrais como história, razão e progresso.

O marco divisório do surgimento dessas recentes tecnologias é apontado como a década de 1970, quando é inventado o microprocessador em 1971 e, posteriormente, se inicia a efetiva produção do microcomputador em 1975. Depois disso, obtém-se o primeiro sucesso comercial do produto em 1977 com a Apple II (Apple Inc.), em sequência a Microsoft® lançam sistema operacional para computadores na mesma época. Aliás, conforme Castells (2000, p. 97), uma confluência de fatores explica as descobertas das atuais TIC nesse período, encadeadas por um efeito sinérgico em que uma tecnologia vai servindo a uma próxima e, por conseguinte ajuda na criação de uma terceira, assim sucessivamente.

A proximidade e inserção desses novos inventos no cotidiano não desenvolve unicamente um modo diferenciado no ato de apreensão material com as tecnologias, mas contribui na formulação de uma nova categoria de operações imaginárias sobre esses objetos. O imaginário - sedimentado como uma rede de valores e sensações partilhadas pelos indivíduos – trabalha em uma acepção que vai além da mera formulação de imagens mentais ou o pleno exercício artístico da imaginação sobre o mundo. Seria como diz Silva (2003, p.12), “uma distorção involuntária do vivido que se cristaliza como marca individual ou grupal. Diferente do imaginado – projeção irreal que poderá se tornar real – o imaginário emana do real, estrutura-se como ideal e retorna ao real como elemento propulsor”.

Ainda segundo o autor, o imaginário é uma fonte racional e não racional na tomada de ações, carrega um acumulado de sentimentos, vestígios e afetos, que são convergidos aos sujeitos e usados no modo em que cada um se constrói dentro da cultura. Por ele, “o ser encontra reconhecimento no outro e reconhece-se a si mesmo” (SILVA, 2003, p. 14). Entretanto, não se afirma que o imaginário tem uma condição espontânea, ele pode devidamente ser induzido e introjetado, não se constituindo nem como ideologia e nem se confundido como uma equivalência da cultura.

A possibilidade de sedução e indução ao qual o imaginário está suscetível facilita a formação do questionamento de quais mecanismos estimulam a sua criatividade no coletivo. Para Silva, esses dispositivos que impulsionam a formação desses imaginários estão compreendidos nas tecnologias da comunicação e informação, ao qual ele vai eleger o termo “tecnologias do imaginário” para descrevê-los. Em

consequência, essas tecnologias do imaginário acabam criando uma rede de imaginários sobre elas mesmas, à medida que incitam modelos de suas representações para o meio social. Resultando no que se denomina a conceituação do imaginário tecnológico:

Tecnologias do imaginário seriam precisamente aquelas tecnologias da comunicação e informação capazes de excitar os sentidos (especialmente a visão) e fomentar a atividade do imaginário. Por sua vez, o imaginário tecnológico seria captado em um conjunto de representações culturais específicas induzidas por essas tecnologias do imaginário. Representações que imaginam aquilo mesmo que as induz: a tecnologia. (FELINTO, 2005, p. 92).

O imaginário tecnológico é incitado por um estímulo externo, traduzido pela “psique sócio histórica, consciência ou outro elemento e realizado em diferentes instâncias: textos, imagens mentais, imagens “reais” etc” (FELINTO, 2005, p. 90). Por esse raciocínio, esse imaginário e sua rede de representações supõe a possibilidade de reconstruir um diagnóstico das operações mentais fabuladas por um contexto histórico e cultural de uma dada sociedade em uma determinada época sobre o uso da tecnologia.

Afinal, se categorias temáticas e imagens repetitivas aparecem de forma combinada em seus produtos simbólicos – mesmos esses qualificados pelo caráter da ficção, não se constituiria em indícios de como o coletivo imagina ou projeta suas imaginações em torno do real ou material que o circunda? Essa tentativa de selecionar um campo de temas e imagens comuns da tecnociência será o objetivo levado adiante no texto.

As imagens dominantes da tecnociência nos filmes da FC

A tarefa de analisar as cinco obras do cinema *blockbuster* de maior rendimento em bilheteria mundial de ficção científica dos anos 1970 é justificada se pensar o estágio de aceitação e impacto da recepção desses materiais para o público da época. Obviamente, não foi desconsiderado o fator de limitação da escolha do material, ainda mais se questionado que os produtos provêm de uma origem igual (todos são obras do cinema de massa norte-americano) e refletem uma concepção cinematográfica muito similar em termos de narrativa e formatação (características bem próximas, como:

roteiro de progressão linear, produções de grandes estúdios e distribuição em níveis mundiais).

Mesmo entendendo essas limitações, a análise se prestará muito mais ao exercício de compreender quais temas e imagens já circulavam sobre a tecnologia e ciência, especialmente se avaliado o período de efervescência da propagação de tecnologias da informação e comunicação (fala-se aqui das digitais) até então incipientes naquele momento. Um dado interessante a ser destacado é a delimitação das obras no período pós 1975, quando já se podia afirmar em um modelo de cinema americano voltado ao caráter da espetacularização e dentro da ideia de forte concentração mercadológica de uma cadeia de produtos em volta da obra (o que acima foi mencionado sobre os filmes *high concept*).

A primeira instância examinada é a relação espaço-temporal de desenvolvimento das histórias. Em quatro filmes, *Guerra nas Estrelas*, *Jornada nas Estrelas*, *Buraco Negro* e *Alien*, a narrativa se desenvolve no espaço sideral e os objetos ligados a essa abordagem (naves e roupas espaciais) têm presença constante no filme. Pode-se até afirmar que eles se constituem como elementos-chaves na história, já que toda dinâmica das ações acontecem no interior desses espaços. As naves vão receber nomes em *Guerra nas Estrelas*, *Jornada nas Estrelas*, e *Alien*. No primeiro caso, tem-se a *Millennium Falcon*; no segundo caso, *Enterprise*; por último, *The Nostromo*. Aliás, nas duas primeiras obras citadas, as naves vão assumir uma relação especial com os personagens, que beira a uma quase personificação dos objetos.

Os filmes espaciais/ *space-opera* colocam a estrutura da nave como uma teia de conexões interligada por uma extensa rede de computadores. Paredes, tetos e até as partes mais baixas das naves apresentam botões, telas, fiações e monitores, constituindo-se como um gigante centro eletrônico, inteiramente conectado e ordenado digitalmente. Em uma cena de *Guerra nas Estrelas*, o robô R2D2 se conecta em alguns momentos aos comandos da nave (ativar porta ou barrar o sistema de compressão do lixo) a partir de um *plugue* retirado do seu corpo, reiterando a ideia de domínio daquele ambiente pelo controle das máquinas.

A noção temporal tem uma projeção diferente para os filmes ambientados no espaço. O tempo transcorrido da narrativa não pertence a um contexto

temporal alusivo à atualidade. Os únicos filmes que deixam claro ao espectador uma inscrição de tempo diferente são *Guerra nas Estrelas* e *Buraco Negro*. Já *Aliene Jornada nas Estrelas* não explicitam isso no vídeo, mas deixam um subentendido ao público pelo conjunto de elementos em segundo plano nas cenas, como os transportes usados pelos personagens, roupas, computadores e objetos de origem eletroeletrônica.

O único que faz uma caracterização espaço-temporal sem menções futuristas é o filme *Contatos Imediatos de Terceiro Grau*. Não existe nenhuma dimensão estranha ou fora dos limites do planeta. A história se passa o tempo todo na Terra, em um espaço e tempo bem definido. A cena inicial do filme já deixa clara ao público onde as ações se passam (é mencionado que acontece na atualidade e aparece o nome das cidades mostradas ao longo da projeção). Os objetos mais próximos de um contexto alheio à realidade são as naves espaciais dos extraterrestres. Mesmo assim, elas só surgem aos 22 minutos do filme e nunca vemos o seu interior. No final da longa metragem, a nave dos alienígenas aparece com uma permanência maior de tempo na tela e ainda são mostradas as criaturas que a governam.

A presença de uma vida artificial está marcada em todos os filmes localizados no espaço sideral, seja ela em formato de robô ou androide. Em *Guerra nas Estrelas*, constata-se um tipo tradicional de robô ao qual se está acostumado a ver, com o corpo envolto por materiais metálicos, de movimentação rígida e sem feições humanas. Mas também fica marcante a presença de um ser biológico combinado a equipamentos mecânicos, como acontece com o personagem *Darth Vader* que sobrevive à custa de respiradores artificiais e se confirma na trama como uma espécie de ciborgue (ser orgânico dotado de mecanismos artificiais).

O filme *Buraco Negro* também repete a presença do robô metálico, mas, igualmente como *Guerra nas Estrelas*, a diferencia ao aspecto de relacionamento e comportamento desses robôs com os personagens biológicos. Os discursos deles trazem variações de humor e uma carga de emotividade, carregando tons humanísticos em suas expressões. Um exemplo claro é em *Buraco Negro*, quando o robô Vincent faz ironias e interlocuções humoradas com os outros humanos tripulantes da nave. Destaca-se até sua conexão especial com uma das personagens, conseguindo o feito de se comunicarem através de telepatia, em uma quase relação de irmandade. Mas ainda com essas

características emotivas, os robôs metálicos mantêm um papel de subserviência e conformidade com a ação das criaturas biológicas. A tomada de suas decisões está vinculada e sujeita ao desejo dos homens, não transparecendo um papel de entidade ativa da história, em que escolhe atuar por suas próprias vontades.

Posição contrária é vista em *Alien*, quando a vida artificial ocorre em forma de androide (robô com aparência humana, dotado de músculo e revestimentos externos orgânicos). Nesse filme, o sujeito artificial é o mais próximo de uma fisionomia humana, mas o mais distante de sentir afeto pelos homens. Ele se põe como uma figura de vilão e é o responsável pelo desenvolvimento do alienígena, responsável por matar quase toda a tripulação. Aqui, não há interação entre a máquina e os personagens humanos, embora a sua descoberta como androide aconteça somente nos últimos 30 minutos da projeção. Ele integra a equipe como um cientista e se mostra relutante nas ideias que beneficiam o grupo. No final, descobre-se que seu objetivo era manter vivo o alienígena, mesmo que à custa da sobrevivência da tripulação. Decisão assumida como prioridade e que leva o seu cumprimento até as últimas consequências.

No filme *Jornada nas Estrelas*, o robô entra como o antagonista dos personagens e se revela como um ser em estado de autoconsciência, com capacidade de criar ou transformar novas vidas, como o que acontece quando captura uma das tripulantes da nave e a transforma em um protótipo metade humano e metade robótico.

O final do filme reserva o momento em que esse robô-vilão acaba se fundindo com um ser orgânico, pois já não se contenta com o conhecimento adquirido e deseja transpor uma nova perspectiva de existência. A união do inanimado com o vivo gera um novo ser, em que cada criatura imprime à outra o que seria necessário para a criação de um ser perfeito.

Outro ponto observado foi a representação das máquinas ou artefatos de origem tecnológica nos longas metragens. A única narrativa destoante do conceito futurístico foi *Contatos Imediatos de Terceiro Grau* e, por isso, não traz nenhum caráter excepcional para os elementos tecnológicos da obra. Mas já pode ser notado a grandiosidade dos computadores da época e o avanço do sistema de comunicação. As formas ainda eram de grandes máquinas, sem a presença de monitores com gráficos sofisticados e formatados como um processador de texto e número. Mas já dava para

conferir o tom de importância que a tecnologia alcançava na película, inclusive era o meio necessário para facilitar a comunicação entre extraterrestres e humanos, como assim verificado na sequência final.

A visão de tecnologia em *Jornada nas Estrelas* é explorada ao máximo, o que se pode afirmar a ausência de limites para seu uso. Elas aparecem de várias formas, seja para viagens de teletransporte, comunicadores de pulso, armas e sistemas de defesa eletromagnéticos e até como guia de monitoramento da nave pelo espaço. Os equipamentos são presença constante no filme e eles garantem a condição de funcionamento do ambiente da ação, o qual é elemento fundamental para o desdobramento da narrativa. Nesse caso, já se encontra uma perspectiva mais sofisticada de apresentação dos aparelhos, em que computadores automaticamente ligam sem o apertado de botões, somente com o toque da mão; monitores com gráficos de melhor visualização e de alcance profundo, como extensões do olhar para o vasto espaço sideral; além de aparelhos de ressonância magnética sem a presença de tubo para o escaneamento da imagem utensílios médicos de programação automática ou de ação instantânea.

Já *Guerra nas Estrelas* traz uma variedade de tipos de funcionamentos tecnológicos. É possível notar a presença de computadores, armas de disparo a laser, transporte deslocados pelo ar, comunicadores de longa distância e em pequeno formato, além de outros tipos de equipamentos. As máquinas com transmissão de imagens holográficas e o uso de suportes de gravação a CD estão presentes na narrativa e diversificam a possibilidade de emprego de tecnologias voltadas para a comunicação e armazenamento de dados. Na cena final, quando os rebeldes tentam destruir a arma de destruição do império (Estrela da Morte), o computador é o mecanismo de visão estendido dos combatentes e se situa como instrumento de localização e controle das aeronaves utilizadas, reiterando sua utilização como um guia para o desenvolvimento das atitudes dos agentes humanos.

Os computadores em *Buraco Negro* são os itens tecnológicos de maior presença. No primeiro filme, o salão onde o vilão aparece pela primeira vez é todo revestido por monitores e telas de cores e tamanhos diferentes, dando a ideia de conectividade e informatização daquele espaço. No centro da sala, existe uma cabine de

comando, em que se situa o antagonista para o comando do seu grupo de máquinas. Alguns itens tecnológicos aparecem repetidos, assim como antes já presenciado nos filmes analisados, como: comunicadores de longa distância acoplados nas roupas e em braceletes, armas de disparo a lasere transportes movidos sem o uso de rodas ou acionados automaticamente.

Em *Alien* o computador também tem força atuante, mas ele agora é quem rege todo o sistema de funcionamento da nave e seus tripulantes. Não é à toa, que os personagens a chamam de “mãe”, em alusão ao fato de que ela tudo vê, sabe e cuida de seus “filhos”. Nos momentos de enfrentamento com o extraterrestre, os tripulantes pedem conselhos e ajuda ao computador, mas as respostas vagas e difusas mostram que essa expressão de maternidade (assim como dito pelos personagens) não parece ser recíproco. No momento final, quando a tenente Ripley (personagem de Sigourney Weaver) tenta cancelar o sistema de destruição da nave e o computador não permite a ação, a personagem xinga e bate na máquina, evidenciando o simbolismo da personificação que o objeto assume ao longo da projeção.

Considerações Finais

Uma diversidade de temas e possibilidades de emprego da tecnociência são facilmente apontadas dentro do contexto desses cinco filmes analisados. Este artigo não seria suficiente para esgotar o assunto e, muito menos, sua pretensão se encerra nisso. A grande questão foi levantar a discussão sobre o conjunto de imagens que já permeavam o imaginário tecnológico dos anos 1970, através do que era difundido pelas tecnologias do imaginário.

A entrada maciça dos microcomputadores e sua larga propagação no período já demonstra a imaginação sobre como poderia suceder o uso dessas máquinas. A informatização dos processos e a rede de conexão dos computadores nos ambientes eram atribuições bastante exploradas nas obras. Se para esses artefatos ficavam destinados o controle do espaço em que as histórias se situavam, ao homem cabia a tarefa de acompanhar essa operação de comando e de situar suas ações a partir do direcionamento dado pelos equipamentos eletrônicos.

A relação homem com a vida artificial era baseada na subserviência do maquinismo, em que eles cumpriam ordens e atendiam aos pedidos de seus proprietários. Contudo, já se podia falar de uma liberação de pensamento e atitude das linguagens dos robôs, permitindo que eles expressassem discursos mais emotivos, beirando a um humor muito parecido ao que se constata nos homens. A junção do biológico com o inanimado já estava presente no que hoje se denomina como androide ou ciborgue, confirmando a capacidade imaginativa das expectativas prováveis de como o artificial poderia se combinar ao orgânico em um momento posterior.

As narrativas ainda partilhavam de assuntos em comuns ao gênero da ficção científica, como tempo e espaço diferente ao qual se tem como referência, o uso de objetos desconhecidos ao público e emprego de tecnologias de comunicação sofisticadas para época. Entretanto, as histórias não se equilibravam somente nessa situação, colocando essa perspectiva futurística mais como pano de fundo, do que essencialmente o centro temático discutido. Agora, já é possível evidenciar um questionamento social e até político que encadeia as narrativas. As relações humanas e os conflitos psicológicos são partes da estrutura relatada, seguindo a tendência de uma FC mais abrangente no tratamento e abordagem de seus enredos. Os abusos dos efeitos especiais e finais com possibilidades abertas já indicam o interesse de continuidade das obras, com um apelo ao caráter visual para atrair o público.

Por fim, a análise dessas categorias de imagens da tecnociência pode fornecer uma pista sobre o que até então se tinha como um objeto imaginado e hoje se converte como um material tecnológico da realidade. Assim como, pode indicar prováveis hipóteses sobre os desdobramentos da relação desempenhada com os homens e a tecnologia, recontando as formas como essa última é assimilada e pensada no interior de uma cultura.

Referências

- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 8 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
FELINTO, Erick. **A religião das máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social**. 4 ed. Porto Alegre: Sulina, 2008.

RÉGIS, Fátima. Os autômatos da ficção científica: reconfigurações da tecnociência e do imaginário tecnológico. **RevistaIn texto**, Porto Alegre, v. 2, n.15, p. 1-15, julho/dezembro de 2006.

_____. Como a ficção científica conquistou a atualidade. Tecnologias de informação e mudanças na subjetividade. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (INTERCOM), 24., 2001, Campo Grande. **Anais...** São Paulo: USP, 2001.

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

SILVA, Juremir Machado. **As tecnologias do imaginário**. 3 ed. Porto Alegre: Sulina, 2012.

TAVARES, Bráulio. **O que é ficção científica**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

ALIEN, o oitavo passageiro. Direção: Ridley Scott. Intérpretes: Sigourney Weaver; Tom Skerritt; Veronica Cartwright; Harry Dean Stanton; John Hurt. Roteiro: Dan O'Bannon e Ronald Shusett. Shepperton: TwentiethCentury Fox Film Corporation, c2004. 1 DVD (117 min), widescreen, color. Produzido por TwentiethCentury Fox Home Entertainment.

BURACO negro. Direção: Gary Nelson. Produção: Ron Miller. Intérpretes: Maximilian Schell; Anthony Perkins; Robert Forster; Joseph Bottoms; Yvette Mimieux. Roteiro: Jeb Rosebrook, Bob Barbash e Richard H. Landau. California: Walt Disney Studios, c2004. 1 DVD (98 min), widescreen, color. Produzido por Walt Disney Home Video.

CONTATOS imediatos de terceiro grau. Direção: Steven Spielberg. Produção: Clark L. Paylow, Julia Phillips, Michael Phillips. Intérpretes: Richard Dreyfuss; François Truffaut; Teri Garr; Melinda Dillon; Bob Balaban. Roteiro: Steven Spielberg. Los Angeles: Columbia Pictures Corporation, c2007. 1 DVD (137 min), widescreen, color. Produzido por Sony Pictures.

GUERRA nas estrelas. Direção: George Lucas. Produção: Gary Kurtz, George Lucas e Rick McCallum. Intérpretes: Mark Hamill; Harrison Ford; Carrie Fisher; Peter Cushing; Alec Guinness. Roteiro: George Lucas. Shepperton: TwentiethCentury Fox Film Corporation, c2005. 1 DVD (121 min), widescreen, color. Produzido por TwentiethCentury Fox Home Entertainment.

JORNADA nas estrelas. Direção: Robert Wise. Produção: Intérpretes: William Shatner; Leonard Nimoy; DeForest Kelley; James Doohan; George Takei. Roteiro: Harold Livingston e Alan Dean Foster. Los Angeles: Paramount Studios, c2009. 1 DVD (132

min), widescreen, color. Produzido por Paramount Home Vídeo. Baseado na série *Star Trek* de Gene Roddenberry.