

Memória do futuro e a diversidade cultural projetada nos filmes de ficção científica¹

Leila Beatriz RIBEIRO²
Valéria Cristina Lopes WILKE³
Carmen Irene Correa de OLIVEIRA⁴

RESUMO: Procuramos discutir a diversidade cultural considerando as representações de identidade, espaço e tempo projetadas nos filmes de Ficção Científica (*s.f.*). Nesse sentido, estamos considerando que tais representações são diferenciadas na e essenciais à constituição de qualquer cultura. A partir dos trabalhos teóricos da área dos Estudos Culturais e da análise dos textos filmicos *O vingador do futuro* e *A máquina do tempo*, procuramos desenvolver o conceito de Memória do Futuro, com base em relações polarizadas: aqui e acolá; agora e depois (futuro ou passado) e eu e o outro. As análises apontam também para um movimento de resistência pautado no aspecto informacional, determinante na constituição dos sujeitos e dos grupos.

PALAVRAS-CHAVES: Memória do futuro. Filmes de ficção científica. Diversidade cultural. Projeção de futuro. Ficção científica.

Memory of the future and cultural diversity projected in science fiction movies

ABSTRACT: We discuss cultural diversity considering the representations of identity, space and time, projected in science fiction films (*s.f.*). Accordingly, we have assumed that such representations are differentiated and essential in and to the formation of any culture. From the theoretical work in the area of Cultural Studies and the analysis of filmic texts of *Total Recall* and *The Time Machine*, we have developed the concept of Memory of the Future, based on polarized relations: here and there, now and then (future or past) and me and the other. The analysis also points to a resistance movement based on the informational aspect, determinant in the constitution of individuals and groups.

¹ Trabalho apresentado no II ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, realizado de 03 a 05 de maio de 2006, na Faculdade de Comunicação/UFBA, Salvador-Bahia-Brasil. Este trabalho é parte da pesquisa institucional *Texto Fílmico, Informação e Memória* desenvolvida na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (2004-2007) e contou com o financiamento da FAPERJ (2006-2007).

² UNIRIO. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – Departamento de Processos Técnico-Documentais/Programa de Pós-Graduação em Memória Social. Rio de Janeiro, RJ. Brasil. CEP: 22290-240 - E-mail: leilabrieiro@ig.com.br

³ UNIRIO. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro- Departamento de Filosofia e Ciências Sociais. Rio de Janeiro, RJ. Brasil. CEP: 22290-240 - E-mail: valwilke@gmail.com

⁴ UNIRIO. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - Departamento de Filosofia e Ciências Sociais/Programa de Pós-Graduação em Memória Social. Rio de Janeiro, RJ. Brasil. CEP: 22290-240 - E-mail: irencor@oi.com.br

KEYWORDS: Memory of the future. Science fiction movies. Cultural diversity. Projection of the future. Science fiction.

Introdução

A discussão que trazemos para este evento tem como pano de fundo as construções teóricas dos Estudos Culturais relativas à confluência entre identidade e cultura na contemporaneidade, corroboradas pelas reflexões de Castells. Do bojo dessas concepções, podemos depreender um contexto no qual a cultura torna-se o conceito-chave para entender as mudanças que afetaram as formas de representação e o papel das produções discursivas construídas a partir de diferentes linguagens verbais, imagéticas, pictóricas nesse processo.

Discutiremos a diversidade cultural considerando as representações de identidade, espaço e tempo projetadas nos filmes de Ficção Científica (*s.f.*). Nesse sentido, estamos considerando que as relações espaço-tempo e identitárias são diferenciadas na e essenciais à constituição de qualquer cultura. A partir de nossas investigações percebemos que tais relações aparecem, em geral, de forma polarizada: no caso das identidades, uma que tenta ser a legitimadora e outra que busca resistir à lógica da dominação e redefinir-se, projetando uma nova posição social identitária (CASTELLS, 1999); no caso do tempo, há um presente das ações em desenvolvimento em contraposição a um outro registro temporal que não necessariamente um passado ou futuro; finalmente, no caso do espaço, há uma relação opositiva entre o aqui (ligado ao agora do tempo presente) com o acolá (ligado a outro registro temporal). Por conseguinte, tais relações diferenciadas constituem a diversidade cultural, base de delineamento de uma Memória de Futuro.

Habitualmente, produções ligadas ao universo *s.f.* prestam-se às análises que evocam o avanço tecno-científico em sua relação com as mudanças globais. Contudo, a partir da década de 1960, algumas descobertas científicas, como a inexistência da vida em Marte, provocaram uma mudança nas temáticas e muitos escritores passaram a se utilizar deste tipo de produção para também discutirem os problemas da Terra e para comentarem a sociedade contemporânea. (LINS, 1988) Essa preocupação, primeiramente presente no campo literário, migrou para o cinematográfico. Por isso é possível afirmar que, em meio aos efeitos especiais, à fantasia e à diversão, uma constante nas produções de ficção científica cinematográfica, podemos detectar

elementos que apontam para transformações e embates que têm ocorrido no âmbito da cultura contemporânea. Desde a década de 1980, pelo menos, os filmes de ficção científica têm projetado, enquanto Memória de Futuro, a ideia de mundo globalizado, cujo sistema político-econômico indica as consequências da primazia de uma dada posição hegemônica pouco aberta à diferença. Filmes como *A máquina do tempo* e *O vingador do futuro* serão aqui analisados para o desenvolvimento deste conceito.

Em *A máquina do tempo*, versão de 2002, a história gira em torno de um cientista, Alexander Hartdgen, que, após o assassinato de sua noiva, torna-se obcecado na construção de uma máquina do tempo que o permita voltar e salvá-la. Tendo terminado o aparato e o colocado em funcionamento, ele verifica que não há como salvá-la (todas as tentativas de evitar o assassinato fracassam). Não havendo como evitar o acontecimento, ele parte para uma viagem ao futuro, acreditando que lá ele encontrará a resposta para o fracasso: se é possível retornar no tempo, porque não é possível reverter os acontecimentos? Na primeira parada, ele se deparou com uma sociedade em que a Lua é explorada comercialmente, com empreendimentos imobiliários e construção de túneis subterrâneos. Tal procedimento ocasionou a fratura do satélite terrestre e, conseqüentemente, outra série de catástrofes naturais que originaram a separação posterior dos habitantes da Terra entre os *Eloi* e os *Morlocks*. Os primeiros seriam uma comunidade pacífica, agrária, sem sofisticação técnica que ocupam a superfície do planeta. Os segundos constituem uma comunidade violenta, inumana e canibal, que ocupa cavernas subterrâneas, mas que possui a capacidade de gerar alguns membros que ocupam a liderança do grupo com uma habilidade telepática extremamente desenvolvida. Dessa forma, esses seres conseguem dominar tantos seus semelhantes quanto os *Eloi*. *O vingador do futuro* apresenta, de forma mais acentuada, o cenário da super exploração pelo capital. Na Terra há a vigência de uma sociedade globalizada, que conta com a incontornável presença das novas tecnologias e suas benesses. Os terráqueos já colonizaram Marte, que é utilizado como colônia de exploração do minério tribinium, fundamental para a indústria bélica. A história começa com um trabalhador comum, Quaid, que procura os serviços de uma empresa especializada em férias virtuais. Lá, ele compra um pacote de férias, com a possibilidade de escolher o lugar, os tipos de aventuras que poderia viver, as pessoas que podem participar e a identidade que poderia adotar. Após escolher ser um agente secreto em missão em Marte, o processo de implantação dessa memória em seu cérebro tem início, mas, por algum tipo de falha (que somente será compreendida ao longo do

filme), ele é interrompido e Quaid sofre com lembranças atormentadas sobre uma outra vida. Ao retornar para casa e comentar com sua esposa o acontecido, tem início uma série de perseguições que se explicam no decorrer da narrativa que acompanha a busca de Quaid por sua verdadeira identidade.

Na verdade, Quaid é um agente secreto cuja memória foi apagada para que pudesse atuar como espião junto a um grupo de rebeldes em Marte. No entanto, após a missão, esta nova situação foi, também, substituída por uma de operário comum e ele foi enviado à Terra, com uma família forjada. O processo de implante de uma memória de férias deflagrou a liberação de essas outras tantas lembranças soterradas. Na busca pelo que seria seu verdadeiro eu (se é que tal existe), Quaid retorna a Marte e se vê no meio de uma disputa entre aqueles que procuram manter o poder de exploração mineral e aqueles que lutam por um planeta mais humanamente colonizado.

Cultura, diversidade e pós-modernidade

A partir das interpretações estabelecidas pelos três teóricos fundadores do movimento dos Estudos Culturais, Williams, Hoggart e Thompsom, é perceptível o rompimento com as formas clássicas de se compreender a produção cultural tendo em vista os padrões das classes dominantes. Com uma prática desenvolvida no âmbito da educação de jovens e adultos e com uma base marxista para fundamentar suas análises sobre as formas de apropriação cultural e produção de sentidos efetuada pela classe trabalhadora, eles deram início a um campo cujo conceito de cultura é pensado tendo em vista os modos de circulação e consumo dos produtos.

A dificuldade de se definir o termo cultura é salientada por Williams (1992) em sua clássica obra *Cultura*. A dificuldade do termo é, pois, óbvia, mas pode ser encarada de maneira mais proveitosa como resultado de formas precursoras de convergência de interesses. Podemos destacar duas formas principais: (a) ênfase no *espírito formador* de um modo de vida global, manifesto por todo o âmbito das atividades sociais, porém mais evidente em atividades especificamente culturais, uma certa linguagem, estilos de arte, tipos de trabalho intelectual; e (b) ênfase em uma *ordem socioglobal* no seio da qual uma cultura específica, quanto a estilos de artes e tipos de trabalho intelectual, é considerada produto direto ou indireto de uma ordem primordialmente constituída por outras atividades sociais (WILLIAMS, 1992, p.11-12).

Williams observa que as atividades culturais, nesses dois sentidos, devem ser investigadas levando-se em conta suas relações com os diversos modos presentes na vida social. O segundo caso implica pensar a cultura por meio das práticas significativas, que abrangeriam desde a linguagem até as mídias e suas produções, a moda, as artes, dentre outros aspectos. Nosso trabalho insere-se nesse segundo sentido, pois, por um lado, buscamos entender as representações identitárias resultantes de algumas práticas significativas e, por outro, o nosso próprio campo empírico constitui-se de produções da mídia cinematográfica.

Pensar a cultura como constituída por práticas significativas implica compreender os sistemas culturais como produtos da ação humana e também como os elementos condicionadores de ações posteriores, que dão o sentido a qualquer experiência que possamos ter, seja ela identitária, espacial ou temporal. Essas experiências são representadas simbolicamente em diferentes campos e linguagens, como no caso do cinema, e ainda estão cristalizadas em determinadas representações, tais como as identitárias. Segundo Tomaz Silva (2000), cada representação identitária é uma forma de atribuição de sentido, intrinsecamente ligado ao funcionamento das relações de poder em uma determinada sociedade. Como consequência, toda identidade acha-se relacionada à diferença e, por isso, mediante a representação, identidade e diferença convivem, no mais das vezes, de maneira não tão pacífica, pois os setores sociais que têm a força de se instituírem como identidade hegemônica passam a pressionar e mesmo a sufocar e tentar suprimir as demais identidades, que expressam sua diferença em relação à Identidade.

Stuart Hall (1998) tem focado a questão identitária a partir das relações entre os meios de comunicação, a globalização e a cultura. Mostrando o paralelismo entre a crise do projeto moderno e a das velhas formas de construção da identidade, indica que os tempos pós-modernos, globalizados, são os da constituição de novas identidades calcadas no pertencimento a culturas diferenciadas: étnicas, raciais, linguísticas, religiosas e, acima de tudo, as locais e híbridas, que demandariam a necessidade de o sujeito pós-moderno, pertencente a uma ou mais dessas identidades, ser considerado a partir de conceitos de diáspora, de diferença e de fluxo. As novas tecnologias de comunicação e informação têm tornado agudo o processo contemporâneo de globalização, baseado no binômio espaço-tempo, e por isso afetam igualmente a constituição das subjetividades e de suas identidades. Hall destaca a questão do espaço-tempo da globalização,

pois a dispõe no cerne do conceito de representação, que é fundamental para as teorizações acerca da cultura. Segundo ele,

[...] o tempo e o espaço são também as coordenadas básicas de todos os sistemas de *representação*. Todo meio de representação escrita, pintura, desenho, fotografia, simbolização através da arte ou dos sistemas de telecomunicação deve traduzir seu objeto em dimensões espaciais e temporais [...] Diferentes épocas culturais têm diferentes formas de combinar essas coordenadas espaço-tempo. (HALL, 1998, p.70).

Dessa forma, a cultura emerge como o elemento condensador dos modos de analisar e pensar as construções identitárias, espaciais e temporais que se operam em tempos de globalização, pois a circulação de produtos culturais, representações dessas culturas, tem com as noções de espaço e tempo uma nova forma de relação em virtude das tecnologias que comprimiram as distâncias e redimensionaram a vinculação com o presente e o futuro. Essa nova situação promove o entendimento de nossa época como marcada por um modo especial de funcionamento, o informacional, por se tratar de uma cultura que delimita grupos produtores, disseminadores e consumidores dos seus produtos, na qual a informação fornece aos sujeitos as chaves de entendimento da realidade.

Ficção científica cinematográfica: espelho da cultura e da diversidade

Segundo Asimov (1984, p.97), ficção científica pode ser definida como o ramo da literatura que lida com respostas humanas a mudanças ao nível da ciência e da tecnologia. Esse autor relaciona o gênero *s.f.* ao contexto no qual as mudanças e avanços tecnológicos e científicos, e também seus efeitos sobre a sociedade, tornam-se acentuados o suficiente para serem percebidos no transcurso de uma existência. Só então, pela primeira vez, o futuro é concebido. O importante em matéria de ficção científica, até mesmo fundamental, é aquilo que efetivamente a fez surgir, ou seja, a percepção das mudanças produzidas pela tecnologia (ASIMOV, 1984). Tradicionalmente é aceito que a ficção científica cinematográfica teve início com *Viagem à Lua*, filme de Georges Méliès, realizado em 1902, a partir da obra de Júlio Verne, *Da Terra à Lua*. O gênero narrativo *s.f.* resulta do contexto histórico da Europa do século XIX, marcado pelas grandes transformações culturais, científicas, sociais, econômicas, tecnológicas e políticas que paulatinamente alcançaram todos os setores da sociedade. A peça literária e a

cinematográfica decorrem, pois, das novas condições culturais abertas pelos ideais da Primeira (século XVIII e meados do XIX) e Segunda (século XIX e meados do XX) Revoluções Industriais e do ideário que marcou as Revoluções na política inglesa (1688), norte-americana (1756) e francesa (1789). O filme, como um produto das modernas tecnologias de comunicação e também como uma moderna produção cultural, carrega em si, enquanto uma prática significativa, um universo diferenciado de sentidos. Aqui nos interessam aqueles que apontam para a constituição de uma Memória do Futuro. Em nossas análises buscamos fixar no aspecto em que as informações estruturantes da narrativa fílmica organizam-se para produzir uma ideia de futuro no presente e/ou representações ficcionais de polêmicas emergentes. Por isso nossa análise conduz à presentificação ou reatualização da memória.

Toda memória pode ser considerada como construção narrativa de um arsenal de elementos do social que o sujeito arregimenta para se situar no mundo. Dessa forma, para pensar o futuro e situar-se nele, é necessário lançar mão de elementos já instituídos e costurá-los com ideais, promessas, utopias e projetos. A costura é determinada tanto pelo indivíduo quanto pelo grupo, que se posicionam frente às impossibilidades do aqui e agora, projetando, nessa Memória de Futuro, representações cristalizadas de algo a ser vivido nesse outro tempo e representações que descrystalizam aquelas que acham em vigor no aqui e agora. Para pensar a constituição de uma Memória do Futuro desde o que se acha cristalizado na narrativa fílmica *s.f.*, operamos sobre filmes de ficção científica cujo tempo da diegese⁵ é o futuro e sobre filmes de ficção científica cujo tempo da diegese⁵ é o do momento de produção. Neles buscamos detectar elementos, traços e sintomas que apontem para a constituição de um dado contexto que, decorrente fundamentalmente da situação histórica da época da produção do texto fílmico⁶, nos permite

⁵ Diegese é uma palavra de origem grega (*diègèsis*: narrativa) e refere-se, no caso da narrativa fílmica, ao tempo da história que se passa na tela; "É diegético tudo o que supostamente se passa conforme a ficção que o filme apresenta, tudo o que essa ficção implicaria se fosse supostamente verdadeira" (SOURIAU apud AUMONT, 2003 p.77). Christian Metz (apud AUMONT, 2003, p.78). retoma este sentido para o termo: "[...] é a instância representada do filme [...] a própria narrativa, mas também o tempo e o espaço ficcionais implicados na e por meio da narrativa, e com isso as personagens, a paisagem, os acontecimentos e outros elementos da narrativa [...]".

⁶ Texto Fílmico: o objeto que denominamos texto fílmico necessita ser entendido dentro de um contexto que envolve a produção cinematográfica, seus códigos, e a própria delimitação do que vem a ser um texto (produzido em qualquer linguagem). Ele se constitui na materialidade do discurso fílmico e envolve o filme, objeto concreto, delimitado. Como artefato humano e construído a partir de um sistema próprio de significação, deve ser entendido, também, como um documento capaz de ser apreendido, entendido e interpretado pelo sujeito a partir das informações que o estruturam internamente e daquelas que o reinserem no contexto de produção. Isso porque, dada a dimensão de nossas propostas, este documento/monumento informacional é um traço representativo do espaço-tempo que o produziu. (OLIVEIRA, RIBEIRO, WILKE, 2004).

encontrar uma imagem cara ao presente projetada ou no futuro (o tempo da diegese é o porvir) ou no próprio presente (o tempo da diegese é o mesmo da produção do filme). Por conseguinte, a ficção científica cinematográfica espelharia, dentre outras, imagens da cultura e da diversidade, as quais, por sua vez, conteriam a memorização de algo experimentado ou desejado no presente e que ao ser *pro-jetado* em um futuro ou em outro planeta passaria a compor o rol de uma Memória do Futuro.

Como toda memória coletiva (HALBWACHS, 2004), ela estaria narrando as vivências, mesmo que imaginadas, de grupos de indivíduos que lançariam, num outro tempo e/ou em outro espaço, suas boas e más expectativas, seus medos, suas esperanças e desesperanças. Podemos dizer que sempre estamos situados em algum lugar e tempo. Uma das possibilidades que a ficção nos abre é a saída deste espaço e tempo para um outro diferente. A ficção científica é pontuada por histórias que nos propõem uma outra situação espacial (um outro lugar) ou temporal (um outro tempo) ou espaço-temporal (uma realidade geográfica e temporalmente diferente da nossa). O tempo diferente pode nos remeter para um além do presente, situado no futuro ou no passado. O espaço diferenciado pode ser o do planeta Terra numa região desconhecida, por exemplo, o centro do planeta (*Viagem ao Centro da Terra*, de Júlio Verne), o mundo abissal dos oceanos (*Vinte mil léguas submarinas*, de Júlio Verne, ou o filme *O segredo do abismo*); pode ser também o espaço sideral (*2001 uma odisséia no espaço*; *Star Wars*) ou outros planetas (*Inimigo Meu*). *O vingador do futuro* é um exemplo de filme de *s.f.* em que nos deparamos com o diagnóstico do presente projetado em uma realidade diferente ou em futuros distantes. A ação de *O vingador do futuro* transcorre em 2084; o planeta Terra continua dividido e em guerra; Marte é uma colônia terráquea que abastece o mercado de guerra com o minério tribinium, essencial para os armamentos. Um elemento importante da história é o avanço da indústria do entretenimento, que alcançou tal nível que era possível a um indivíduo tirar férias de si ao acoplar um chip com as memórias escolhidas. Neste filme permanece a tônica da exploração capitalista associada à técnico-ciência e à indústria bélica, típica da sociedade industrial. O filme representa um estado avançado do capitalismo globalizado. O governo de Coahaagen é reflexo disso. Faz com que os habitantes de Marte paguem até pelo ar que respiram. É perceptível uma referência à dicotomia Leste/Oeste presente no filme, que pode ser diretamente associada à dicotomia Terra/Marte. O primeiro lugar, reconhecido como lugar da ordem, da civilização, da riqueza. O segundo, como o exótico, o desordenado, o não civilizado. Desde Thomas More, sob uma utopia se insinua a

crítica social e a aspiração por uma transformação radical da ordem social vigente. Por isso elas decorrem do descontentamento com uma determinada ordem, que é vista como desordem. A esta ordem corresponde certo tipo de poder contra o qual se insurge a utopia, desafiando-o ao propor uma nova ordem que organiza o convívio humano tendo em vista outro contexto. Esta realidade diferente pode ser reinventada, seja à maneira de More (*Utopia*), pelo fim daquilo que origina o mal na terra, ou de Bacon (*Nova Atlântida*), apostando-se na salvação tecnocrática, ou à *la* Marx e Engels, a partir de considerações estruturais; e mesmo dentro de cada uma destas perspectivas há inúmeras possibilidades de realização utópica. Ela também pode ser projetada em um futuro distante ou ainda situada no mesmo tempo, mas numa outra região, tal como a ilha Utopia descrita por More.

Em *O vingador do futuro* a utopia do fim da opressão ocorre em Marte, com a vitória dos rebeldes. Marte nos remete à Utopia e à Bensalém, ilhas de More e de Bacon. É possível afirmar que a construção da subjetividade moderna acha-se marcada pela perspectiva técnico-científica, também encontrada na base de utopias, conforme podemos observar nas obras de Bacon, Marx e Engels e a nas obras de ficção científica. De forma idêntica, as relações identitárias, espaciais e temporais estão marcadas por tal perspectiva técnico-científica. Tanto umas como outras trabalham com dois espaços e tempos: o espaço-tempo do contexto de produção (seja da obra utópica, seja da história de ficção científica) e o espaço-tempo, projetados, construídos como algo desejado (utopia) ou expurgado (distopia).

A partir da obra *A Máquina do Tempo* (1895), de H. G. Wells, sociólogo e historiador de formação que dedicou boa parte de seu trabalho à ficção científica, foi realizado o filme *A máquina do tempo* (2002), dirigido por Simon Wells. Nele, como já apresentamos, a civilização humana acha-se segmentada em dois grandes grupos: aqueles que vivem sobre a superfície do Planeta, os *Eloi*, e aqueles que vivem sob a superfície, os *Morlocks*, cujo líder, devido ao desenvolvimento telepático, controla com a força do pensamento ambos os povos. A característica marcante dos *Morlocks* é o canibalismo. Talvez a característica mais acentuada dos *Eloi* seja a de ser um povo praticamente sem memória e que, de tempos em tempos, é atacado pelos *Morlocks*, que raptam alguns indivíduos dessa sociedade para procriação e alimentação⁷.

⁷ Os *Eloi* constituem um povo marcado pelo momento e pela recusa da lembrança. Após cada ataque dos *Morlocks*, eles retomam suas atividades e não se perguntam sobre o que aconteceu àqueles que foram levados para as profundezas da Terra. Como consequência, não possuem cemitérios e seus antepassados são lembrados por intermédio de construções semelhantes a moinhos de ventos construídos no campo. O olhar estrangeiro de Alexander

Após a destruição da máquina do tempo e do extermínio dos *Morlocks*, o tempo e o lugar, tanto para os *Eloi* quanto para Alexander, são restaurados, pois o cientista estabelece as bases de seu presente naquele novo tempo e, muito mais importante, garante aos *Eloi* um ciclo de existência que possibilite a rememoração e a memória dos velhos. Sem a interdição imposta por seus antagonistas, com a ajuda do cientista viajante, dos resquícios de conhecimentos acumulados na memória artificial do Vox Sistem⁸ e das ruínas de uma antiquíssima cultura terrestre (que seria a nossa), os *Eloi* conseguem a chance de estabelecer uma sociedade utópica, em que o conhecimento humano permite vencer os obstáculos de uma existência não-humana e construir o melhor dos mundos possíveis. É a própria encarnação do otimismo ligado ao projeto moderno em que a tecnociência seria o alicerce do progresso e do bem-estar social. A ficção científica cinematográfica nos abre também a possibilidade de visualizar, além de espaços e tempos diferenciados, a diversidade de representações identitárias e ainda como o encontro das diferenças que elas expressam, a reboque das relações de poder, apresentam as relações clássicas de dominação e de resistência. Vigorando nessas relações temos a situação em que a lembrança dos indivíduos (*O vingador do futuro*) e dos grupos (*A máquina do tempo*) é agenciada a serviço da manutenção do *status quo* de determinados interesses e grupos, em função do apagamento, seja da posição identitária individual, seja da posição identitária coletiva. Em *O vingador do futuro*, o alto grau de desenvolvimento tecnológico permite a criação de dispositivos que podem atuar na capacidade da memória individual. No filme, a memória protética atua como uma alegoria para representar o poder da cultura da mídia de criar experiências e memórias de realidades que nunca vivemos efetivamente. A tecnologia midiática torna-se tão importante para

não compreende tal atitude de passividade. A descoberta da verdadeira natureza dos *Morlocks* e das estratégias de opressão sobre os *Eloi* acarreta uma mudança existencial no seu modo de se relacionar com o destino: já que não conseguiu, retornando ao passado, impedir a morte de sua noiva, modificando assim o seu presente, resolve intervir no presente para poder modificar o futuro dos Eloi (OLIVEIRA et al., 2005).

⁸ O personagem fotônico (Vox Sistem) aparece no filme pela primeira vez em 20 de maio de 2030 quando Alexander, em sua primeira parada no século XXI sai da máquina, vai a uma biblioteca em busca de informações a respeito de obras que relatem experimentos sobre máquinas do tempo. O Vox Sistem é uma imagem holográfica de um homem negro com características homossexuais e constitui uma unidade informativa de bibliotecas, ligada a todos os bancos de dados do planeta. Como uma estrutura significativa e como repositório de informação, ele será capaz de atuar junto ao receptor no nível das competências cognitivas. Os seus processos de transformação são representados pela reunião, seleção, codificação, decodificação, redução e classificação. Além de armazenar informação, ele também atua no espaço da transferência e como a capacidade dos fótons é bem maior do que a dos tradicionais fios de cobre, há uma diminuição de consumo de energia, com uma consequente redução da dissipação do calor.

a formação de nossas memórias e identidades quanto as experiências que realmente vivemos. O filme então levanta uma questão: o quão legítima é uma identidade baseada em experiências de uma memória inserida artificialmente em nossas mentes?

Ndalianis defende que Verhoeven explora a relação entre memória, experiência e identidade. No filme, nem tudo que é experimentado é lembrado, ou vira memória, já que esta pode ser apagada. E nem tudo que é lembrado foi realmente experimentado, uma vez que memórias podem ser produzidas e inseridas nas mentes das pessoas. As experiências que vivemos e que produzem nossas memórias estão diretamente relacionadas com a construção de nossas identidades. Sem ter a prova de que as experiências que vivenciou foram verdadeiras, já que não sabe mais qual é de fato a sua memória, o personagem Quaid fica sem identidade. Verhoeven mostra, de forma exagerada e espetacularizada, como a subjetividade humana é robotizada, uma vez que é bombardeada por imagens tecnológicas da mídia. Segundo Angela Ndalianis, *O vingador do futuro* confronta o espectador com uma crítica da chamada condição pós-moderna. Quaid é, em muitos aspectos, o sujeito fragmentado de Jameson, ela diz. Ele experimenta a vida e sua subjetividade via simulacro e sua identidade se compõe das características dos personagens Quaid (pessoa sem ter memória, ou com uma memória nova sobre uma anterior apagada) e Hauser (homem da agência, que quer se infiltrar no mundo dos rebeldes).

Este filme também chama a atenção para o papel da mídia, a serviço dos interesses das grandes corporações, na construção da identidade e subjetividade humanas. Ainda segundo Ndalianis, Baudrillard defende que a mídia insere o espectador em um mundo que cada vez mais mistura as experiências reais e virtuais. As últimas são dadas pelas convincentes representações midiáticas. A imagem tecnológica não só mediará a realidade, como também transformaria os sujeitos. Isso fica claro no filme em vários momentos: a vida do herói é totalmente ocupada por imagens midiáticas - a casa que pode ser ambientada com uma paisagem a escolher, a televisão sempre presente em locais públicos ou privados, o holograma de esportes, e, em última instância, o serviço oferecido pela empresa Rekall (não é mais preciso viajar, basta ter o cérebro conectado a uma TV ou computador, e já se é transportado para diversos lugares). A experiência de Quaid com o mundo é intermediada o tempo todo por televisões e imagens. Não há um contato direto, só em Marte. A tecnologia da mídia, principalmente àquela ligada à simulação, desloca a linha entre o que é real ou não, ao ponto máximo de criar o caso do herói do filme, que ao se utilizar

uma dessas tecnologias perdeu totalmente a noção do que pode ser considerado verdadeiro ou não em sua vida.

Considerações finais

A partir das construções teóricas aqui trabalhadas e dos textos filmicos analisados, depreendemos que as resistências culturais e identitárias em geral se dão e são pensadas a partir do embate para fazer valer as representações significativas para os grupos envolvidos. Além disso, destacamos, no contexto das novas tecnologias de comunicação e informação, a emergência de outro elemento presente nas relações conflituosas entre dominantes e dominados: a informação. Nesse sentido, o aspecto informacional constitui-se no recurso fundamental às mudanças, projeções e desconstruções dos grupos em processo de resistência, já que ele dá acesso à historicidade, ao conhecimento e à humanidade, possibilitando, também, o não apagamento da memória e a possibilidade de se registrar, gravar e colocar em circulação todo nosso fazer cultural. Tais aspectos possibilitam a constituição de uma Memória de Futuro e seu papel como referencial.

Ao compreendermos o texto filmico como documento informacional de uma memória ou de projetos de memória de uma dada sociedade, cremos que nele estão presentes conteúdos que nos informam sobre as representações construídas por esta sociedade (contexto). Ele atua como documento depositário, dinamizador e evocador desta memória, uma vez que arregimenta, seletivamente, formas narrativas, histórias, sonhos, pesadelos, imagens, acontecimentos, agindo, pois, como uma testemunha de ações culturais.

Em relação à ficção científica cinematográfica, fixadas em suas imagens encontramos o desencanto, a diagnose e a crítica do presente, lançados ao futuro e materializados, tal como linhas de fuga, em uma Memória do Futuro, que, como qualquer memória construída coletivamente, documenta e pode ser acionada e evocada por aqueles que a compreendem.

Os filmes de ficção científica, nesse contexto, seriam uma pálida tentativa de descristalização do que vivemos no dentro. Quando nos situamos na intercessão da dobra, pelas representações imaginadas destes filmes, as tentativas de projeções realizadas para o fora, lugares utópicos e distópicos, estão sempre se referindo ao dentro. Essas ficções científicas cinematográficas, ao duplicarem o presente (o dentro) de seus contextos de produção, remetendo-

nos para realidades diferentes (o fora) e expurgando o infernal ou sonhando com o futuro benfazejo, servem para nos desalojar de nossas certezas ao apontarem para o Diferente.

Referências

ASIMOV, I. **No mundo da ficção científica**. Rio de Janeiro: F. Alves, 1984.

AUMONT, J.; MARIE, M. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. São Paulo: Papirus, 2003.

CASTELLS, M. **O poder da identidade**. 2.ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999. (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v.2).

HALBWACHS, M. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2004.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 1998.

JOHNSON, R. O que é, afinal Estudos Culturais? In: JOHNSON, R.; ESCOSTEGUY, A. C.; SCHULMAN, N. **O que é, afinal, estudos culturais?** Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p.7-131.

LINS, C. da L. **Blade Runner e Brazil, the film**: um corte no cinema de ficção científica. 1988. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1988.

A MÁQUINA do Tempo [The Time Machine]. Direção: Simon Wells. Produção: Arnold Leibovit, David V. Lester, John Logan, Laurie MacDonald, Walter F. Parkes, Jorge Saralegui, David Valdes. EUA: DreamWorks SKG / Warner Bros, 2002. 01 DVD (96 min), color.

MARTELETO, R. M. Cultura da modernidade: discursos e práticas informacionais. **Revista da Escola de Biblioteconomia**, Belo Horizonte, v.23, n.2 p.115-137, jul./dez.1994.

MORE, T. **A utopia**. São Paulo: Nova Cultural, 1988. (Coleção Os pensadores).

NDALIANIS, A. **Paul Verhoeven and its hollow men**. Disponível em: www.latrobe.edu.au/screeningthepast/firstrelease/fr1201/anfr13a.htm. Acesso em: 30 out. 2005.

OLIVEIRA, C. I. de O.; RIBEIRO, L. B.; WILKE, V. C. L. **Texto filmico, informação, memória**. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2004. (Projeto de pesquisa).

OLIVEIRA, C. I. de O. et al. Informação, memória e a ficção científica: as estratégias de sobrevivência na dinâmica do esquecimento e da lembrança. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 6., Florianópolis, 2005. **Anais.....** Florianópolis: ENANCIB, 2005. 1CD.

SILVA, B. (Coord.). **Dicionário de ciências sociais**. 2.ed. Rio de Janeiro: Ed. da Fundação Getúlio Vargas, 1987.

SILVA, T. T. da. A produção social da identidade e da diferença. In: SILVA, T. T. da; HALL, S.; WOODWARD, K. (Org.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Petrópolis: Vozes, 2000. p.73-102.

O VINGADOR do Futuro [Total Recall]. Direção de Paul Verhoeven. EUA: LK-Tel e Columbia, 1990. 1 VHS (108 min), color.

WILLIAMS, R. **Cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 1992.