

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM

ALEXANDRE CAMARGO SCARPELLI

**SOM E MÚSICA DA FICÇÃO CIENTÍFICA EM QUATRO OBRAS DO
CINEMA BRASILEIRO**

SÃO CARLOS – SP

2020

ALEXANDRE CAMARGO SCARPELLI

SOM E MÚSICA DA FICÇÃO CIENTÍFICA EM QUATRO OBRAS DO
CINEMA BRASILEIRO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos, como requisito parcial para a obtenção do título de mestre.

Linha de pesquisa: Narrativa Audiovisual.
Orientadora: Prof.^a Dr.^a Suzana Reck Miranda.

SÃO CARLOS – SP

2020



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS

Centro de Educação e Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som

Folha de Aprovação

Assinaturas dos membros da comissão examinadora que avaliou e aprovou a Defesa de Dissertação de Mestrado do candidato Alexandre Camargo Scarpelli, realizada em 30/04/2020:

Profa. Dra. Suzana Reck Miranda
UFSCar

Prof. Dr. Rodrigo Octavio D'Azevedo Carreiro
UFPE

Prof. Dr. Eduardo Simões dos Santos Mendes
USP

Certifico que a defesa realizou-se com a participação à distância do(s) membro(s) Suzana Reck Miranda Rodrigo Octavio D'Azevedo Carreiro, Eduardo Simões dos Santos Mendes e, depois das arguições e deliberações realizadas, o(s) participante(s) à distância está(ão) de acordo com o conteúdo do parecer da banca examinadora redigido neste relatório de defesa.

Profa. Dra. Suzana Reck Miranda

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço à CAPES pela concessão da bolsa que possibilitou a realização deste trabalho com a dedicação necessária.

Ao PPGIS e aos docentes e funcionários do DAC pelos esforços constantes em manter o funcionamento de todas as atividades deste programa e de outras instâncias da Imagem e Som. Dedico agradecimento especial ao Felipe que – solícito e atencioso como poucas pessoas são – incontáveis vezes ofereceu ajuda a mim e a meus colegas.

Agradeço a Ronaldo Dimer e Marco Antônio Pereira pelo acesso aos filmes e pela confiança na pesquisa. Espero ter agregado ideias que fortaleçam a vida dessas obras que tanto me instigaram.

Agradeço ao professor Edu Mendes, por todo o aprendizado que trouxe desde o início da graduação, até hoje, e por ter aceitado o convite para mais esta etapa da jornada. Ao professor Rodrigo Carreiro, também por participar deste processo com tantas contribuições inestimáveis, pela atenção dedicada e por trazer novos horizontes à pesquisa.

Aos colegas de mestrado, que chegaram sem avisar e se tornaram verdadeiros amigos. Por compartilharem comigo a dor e a delícia de ser mestrando nesses momentos bizarros e incertos. Toda a força pra nós, e que nossa briga não seja em vão.

Aos amigos, família que a gente escolhe e que me acolheu tão bem durante esse período. Sem vocês, nada faria sentido. Agradeço especialmente ao Dante e à Lú, por estarmos sempre aí, quando precisarmos: nós precisamos e vamos precisar, sempre. Agradeço à Bazinha, pelo carinho, pelas trocas, pelo aprendizado em conjunto e por dividir comigo esse processo difícil.

Agradeço a minha família. À minha mãe, com quem aprendo sobre mim, sobre ela e sobre nós. À minha irmã, amiga e companheira dos altos e baixos da vida. A meu pai, que me formou, me educou, me fez chegar até aqui e ainda vai me fazer ir mais longe. À Tata, que sempre cuidou tão bem de todos nós.

Por fim, mas não menos importante, agradeço de coração à Professora Suzana. Por tornar o ensino um ato de dedicação, pelo carinho e pelo cuidado que tem com cada aluno. Agradeço por conciliar tão bem e com tão raro talento, as vocações de professora, pesquisadora e orientadora. Agradeço pela confiança, pela inspiração que traz e por me dar o privilégio de ser seu aprendiz.

Resumo

A presente pesquisa tem como objetivo analisar o papel do som e da música na construção do discurso fílmico de quatro obras brasileiras, especificamente naquilo que carregam de ficção científica e com especial atenção à iconografia brasileira do gênero. São avaliados o longa-metragem *Branco sai, preto fica* (2015), de Adirley Queiroz e o curta-metragem *Tempos de cão* (2016) de Ronaldo Dimer e Vitor Amaro, sob a temática da distopia política, além dos curtas-metragens *A retirada para um coração bruto* (2017), de Marco Antônio Pereira e *Recife Frio* (2009), de Kléber Mendonça Filho, entendidos como sátiras e avaliados por suas manifestações da figura do alienígena.

Teorias de gênero cinematográfico, teorias específicas da ficção científica, trabalhos sobre som e música no cinema e estudos sobre a ficção científica brasileira permitem observar e reavaliar o surgimento e desenvolvimento de *códigos* sonoros e musicais de obras canônicas da ficção científica internacional, a partir dos quais são promovidos deslocamentos reflexivos que consideram o cenário brasileiro de filmes do gênero com o intuito de discutir os trabalhos de desenho de som e composição musical das obras selecionadas.

Palavras-chave: Ficção científica. Cinema brasileiro. Som. Música fílmica.

Abstract

This research aims to analyze the role played by sound and music in the filmic discourse of four Brazilian works evaluating their connections to the science fiction universe and paying special attention to the Brazilian iconography of the genre. The selected films are *White out, black in* (2015) by Adirley Queiroz and the short film *Dog days* (2016) by Ronaldo Dimer and Vitor Amaro, both evaluated under the theme of political dystopia, as well as the short films *Last song for a rude heart*, (2017) by Marco Antônio Pereira and *Cold Recife*, by Kléber Mendonça Filho, understood as satires and evaluated for their representations of alien figures.

Genre theory, science fiction studies, film music and film sound theories, as well as Brazilian science fiction studies allow us to first observe and investigate sonic and musical *codes* created and developed by canonical works of international science fiction cinema, subsequently enabling a shift in perspective that considers the Brazilian context of science fiction films in order to discuss the music and sound design of the selected works.

Keywords: Science fiction. Brazilian cinema. Film sound. Film music.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1. LOUIS E BEBE BARRON EM SUA OFICINA	31
FIGURA 2. O MONOLITO SE ALINHA COM OS PLANETAS	35
FIGURA 3. O ESPAÇO CIRCULAR CENTRAL DA <i>DISCOVERY ONE</i>	38
FIGURA 4. HAL 9000	39
FIGURA 5. THEODORE "INSTALA" SAMANTHA EM SUA VIDA	43
FIGURA 6. FONES DE OUVIDO GARANTEM A PRESENÇA DE SAMANTHA	44
FIGURA 7. CENA DA BATALHA DE YAVIN	46
FIGURA 8. <i>ROBBY</i> , O ROBÔ CONSTRUÍDO PELO DR. MORBIUS	50
FIGURA 9. ABRIGO NUCLEAR	61
FIGURA 10. A CARTELA ANUNCIA UM TEMPO FUTURO... ..	71
FIGURA 11. A VIZINHANÇA DE MARQUIM	71
FIGURA 12. A DESCIDA RUIDOSA	72
FIGURA 13. O PORÃO	72
FIGURA 14. MARQUIM PREPARA A BOMBA DE SOM E MÚSICA	72
FIGURA 15. PRENÚNCIO DA DISTOPIA.....	73
FIGURA 16. ABANDONO	73
FIGURA 17. AUTOMÓVEIS JÁ NÃO SÃO NECESSÁRIOS.....	74
FIGURA 18. TONÉIS QUE PODEM SER REAPROVEITADOS	74
FIGURA 19. RESTOS DE UM POSTO DE GASOLINA	74
FIGURA 20. PAULO <i>MAD MAX</i>	74
FIGURA 21. O CONTÊINER-MÁQUINA-DO-TEMPO	75
FIGURA 22. TARDIS, A MÁQUINA DO TEMPO DE <i>DR. WHO</i>	77
FIGURA 23. A MÁQUINA DE PAULO <i>MAD MAX</i>	77
FIGURA 24. KLANS AJUDA SARTANA.....	78
FIGURA 25. PERNA MECÂNICA HACKEADA	78
FIGURA 26. O CONTÊINER SOBREVOA BRASÍLIA.....	79
FIGURA 27. DESTRUIÇÃO NO PALÁCIO DO PLANALTO	79
FIGURA 28. DIMAS CONTEMPLA O PÂNICO	79
FIGURA 29. A POPULAÇÃO DO PLANO PILOTO SE DESESPERA	79
FIGURA 30. JAMAICA, MARQUIM E DINO GRAVAM MÚSICAS PARA ALIMENTAR A BOMBA	81
FIGURA 31. CIRCUIT BENDING	82
FIGURA 32. RESSIGNIFICAÇÃO SONORA	82
FIGURA 33. SARTANA DÁ SEU DEPOIMENTO	83
FIGURA 34. DIMAS ASSISTE AOS RELATOS.....	83
FIGURA 35. SARTANA TAMBÉM PARTICIPA DA CONSTRUÇÃO DA BOMBA	86
FIGURA 36. A IDEIA DA FRONTEIRA, PRESENTE EM TODA A ESTÓRIA DE <i>TEMPOS DE CÃO</i>	88
FIGURA 37. A POLÍCIA DO BEM-ESTAR SOCIAL ESTÁ PASSANDO.....	91
FIGURA 38. TENHAM EM MÃOS SEUS DOCUMENTOS	91
FIGURA 39. O PARADIGMA AUSENTE.....	94
FIGURA 40. ...SUGERE A EXISTÊNCIA DE ENTIDADES, CÓDIGOS, SISTEMAS.....	94
FIGURA 41. ...POR TRÁS DA TEXTURA FAMILIAR (ILUSTRAÇÕES DO ARTISTA SIMON STALENHAG)	94
FIGURA 42. O COTIDIANO ESTRANHADO	97
FIGURA 43. DISTOPIA CONHECIDA	97
FIGURA 44. TERRORISMO DE ESTADO. OS HELICÓPTEROS QUE DEVERIAM PROTEGER A POPULAÇÃO	99
FIGURA 45. O SEPULTAMENTO DE DONA ZORA.....	110
FIGURA 46. SILÊNCIO NA CASA, EXCETO PELA PRESENÇA DO RÁDIO.....	111
FIGURA 47. A VISITA INESPERADA.....	117
FIGURA 48. "QUE NEGÓCIO DIFERENTE!"	118
FIGURA 49. SEU OZÓRIO ASSUME COMO VOCALISTA DA BANDA DE <i>HEAVY METAL</i>	121

FIGURA 50. O BATERISTA EXTRA TERRÁQUEO	121
FIGURA 51. <i>HEAVY METAL</i> RURAL INTERPLANETÁRIO	121
FIGURA 52. AS CORES DO MARACATU	124
FIGURA 53. CIDADE MUSICAL E COLORIDA.....	124
FIGURA 54. "RECIFE É UMA CIDADE BELA"	125
FIGURA 55. A "VENEZA BRASILEIRA"	125
FIGURA 56. RECIFE FRIA	126
FIGURA 57. CHUVA E FRIO ASSOLAM A CIDADE.....	126
FIGURA 58. PINTA E PATATIVA CANTAM O FRIO.....	128
FIGURA 59. LIA DE ITAMARACÁ.....	128
FIGURA 60. A CIRANDA RESISTE AO FRIO	129
FIGURA 61. A HISTÓRIA DA FICÇÃO CIENTÍFICA (ILUSTRAÇÃO DO ARTISTA WARD SHELLEY).....	137

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1. O SOM DA FICÇÃO CIENTÍFICA E ALGUMAS QUESTÕES SOBRE GÊNEROS.....	14
1.1. RICK ALTMAN E A ABORDAGEM <i>SEMÂNTICA/SINTÁTICA</i>	24
1.2. A ANÁLISE PRAGMÁTICA E O GÊNERO COMO ATO	52
1.3. A FICÇÃO CIENTÍFICA BRASILEIRA.....	54
1.4. SELECIONANDO O <i>CORPUS</i> DESTA PESQUISA	59
2. BOMBA DE SOM E MÚSICA: O DISCURSO DISTÓPICO DE <i>BRANCO SAI, PRETO FICA E TEMPOS DE CÃO</i>	65
2.1. LO-FI SCI-FI E O TUPINIPUNK	68
2.2. CIRCUIT BENDING	81
2.3. BORDERLANDS SCIENCE-FICTION.....	87
2.4. A POLÍCIA DO BEM-ESTAR SOCIAL E O PARADIGMA AUSENTE	92
2.5. UMA FICÇÃO CIENTÍFICA MAIS OU MENOS ESTRANHA.....	96
2.6. O ESTRANHAMENTO COGNITIVO	100
3. ALIENÍGENAS: SOM, SILÊNCIO E MÚSICA	105
3.1. SEU OZÓRIO E O ALIENÍGENA BRASILEIRO	109
3.2. O FRIO ENIGMÁTICO	122
3.3. SONORIDADES ENTRE O <i>ESTRANHO</i> E O <i>ESTRANGEIRO</i>	129
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	134
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	141

Introdução

É notável que a ideia de uma ficção científica “genuinamente” brasileira já não cause mais tanto estranhamento como há alguns anos ou décadas, uma vez que, num contexto mais amplo e internacional, a crítica, o meio acadêmico, os realizadores e o público tem demonstrado uma abertura maior a obras do gênero em todo o planeta, inclusive em relação às criações dos países do chamado Terceiro Mundo.

Previsões sobre o futuro do gênero no Brasil tem sido otimistas, apesar das reconhecíveis dificuldades de ordem política, econômica e cultural que ainda obstruem um desenvolvimento e uma aceitação maiores. Em texto intitulado *Nas veredas do tempo e a contrapelo da história: por um cinema brasileiro de ficção científica*, publicado em 2017, o Professor Dr. Alfredo Suppia retoma algumas de suas ideias em defesa da ficção científica do Brasil, opondo-se ao senso relativamente comum de que esse gênero seria essencialmente norte-americano e, com isso, celebrando novos olhares sobre o tema:

Mas felizmente, e talvez pela primeira vez em muito tempo, essa bandeira do “ocupante”, reproduzida pelo “ocupado”, realmente esteja dando sinais de fadiga. O cinema brasileiro de ficção científica insistiu em sobreviver numa atmosfera rarefeita, e agora já não é tão fácil negar sua existência. São brasileiros produzindo ficção científica no cinema e na televisão, na literatura e quadrinhos, no teatro, na web e nos videogames, à revelia do obscurantismo do mercado interno de bens culturais. Trabalhos acadêmicos sobre esse macrogênero também têm se acumulado ao longo dos anos, numa demonstração de que mesmo a velha e retrógrada academia brasileira tem se aberto paulatinamente à multiplicidade de textos que caracterizam o fenômeno ficção científica no Brasil contemporâneo (SUPPIA, 2017).

Pesquisas sobre a ficção científica brasileira, portanto, têm promovido discussões que contemplam diversos aspectos do gênero, avaliando suas obras, realizando interpretações acerca das narrativas enquanto manifestação cultural, seu potencial crítico, panoramas históricos, contextos de produção, recepção do público, entre outros.

No entanto, o presente trabalho nasce de uma inquietação frente a uma aparente escassez de discussões especificamente voltadas ao som e à música dos filmes brasileiros de ficção científica, em contraste a um número significativo de estudos sobre som e música no cinema norte-americano, por exemplo. Atualmente, não são poucos os trabalhos acadêmicos que investigam o cinema brasileiro de ficção científica, mas, aqueles que o fazem, em sua maioria passam ao largo de avaliar o papel narrativo do desenho de som e da

composição musical. É compreensível que pesquisas voltadas a questões históricas, políticas ou culturais, por exemplo, não se ocupem necessariamente de investigar como operam elementos formais específicos. Inversamente, análises acerca do funcionamento do som, ou de qualquer outro elemento que componha o material fílmico, podem ser realizadas sem obrigatoriamente esgotar questões de gênero cinematográfico, macrocontextos culturais, o momento político em que a obra foi concebida, entre outros fatores, digamos, externos ao texto. Mas, o que parece fazer falta nas observações sobre o filme brasileiro de ficção científica – e que recebe bastante atenção quando se estuda outras cinematografias – é especificamente relacionar o desenho de som e/ou a trilha musical com questões próprias do discurso do gênero, inclusive avaliando em que medida seriam indissociáveis enquanto objeto de análise.

No cinema industrial, em especial no contexto hollywoodiano de produções de ficção científica, uma simples observação poderá constatar que um elenco arbitrário de obras cujo trabalho de som seja mundialmente reconhecido, eventualmente contará com a presença de grandes filmes da ficção científica. Ao mesmo tempo, um *corpus* internacionalmente consagrado de filmes do gênero será inevitavelmente composto de algumas das obras consideradas mais importantes para a evolução do desenho de som no cinema. Veremos, através de uma pesquisa do teórico William Whittington, a verificação dessa relação histórica entre som e ficção científica em vários aspectos.

Tão marcante quanto a presença de certas obras canônicas em *corpora* específicos, é o estabelecimento de uma cultura de elementos sonoros do gênero da ficção científica, criando noções generalizadas sobre o que são sons diretamente conectados a esse universo. Não será difícil demonstrar que, em larga medida, as fortes relações entre o desenvolvimento das práticas sonoras no cinema industrial e a evolução das narrativas de ficção científica em suas versões cinematográficas, resultaram no estabelecimento de códigos narrativos sonoros que podem ser recorrentes entre diversas obras.

São sons que parecem carregar em si, de maneira autônoma e autossuficiente, ligações com um imaginário de ficção científica, podendo levar à sugestão de que sua simples presença nas narrativas já estabeleceria conexões com o gênero, no sentido de evocar nos espectadores a ativação de leituras próprias daquele universo. Será necessário investigar como funcionam esse códigos, se eles realmente são imprescindíveis para que o som de filme se conecte ao gênero e, em última instância, se os filmes selecionados aqui se utilizam desses códigos ou se articulam outras estratégias.

Essas ideias de que o gênero da ficção científica gerou seus próprios sons, portanto, são trazidas aqui como tópicos que precisam ser mais bem compreendidos e procurados nos filmes brasileiros destas análises. Faz parte da hipótese inicial desta pesquisa que o som dos filmes brasileiros de ficção científica é desvalorizado, talvez por não ser reconhecido como um elemento que conecta as narrativas ao gênero, como vemos nos filmes canônicos do cinema industrial.

De certa forma, não seria exagero sugerir que, apesar de uma recepção melhor do meio acadêmico para a ficção científica no cinema brasileiro, o velho estigma das teorias de cinema “surdas” aparentemente ainda assombra as reflexões acerca desse tema. Somam-se a isso os preconceitos que subvalorizam a ficção científica brasileira em relação à sua contraparte norte-americana, distorcendo os olhares que a observam, apesar da dita abertura ao tema. Tanto um preconceito quanto o outro poderiam levar a crer que o som dos filmes brasileiros de ficção científica não seria “relevante” para suas respectivas construções narrativas, ou que talvez não contribuísse ao desenvolvimento dos temas próprios do gênero.

Assim, esta pesquisa procura investigar essas questões a partir de um olhar, ou melhor, de uma escuta direcionada a quatro obras cinematográficas brasileiras de ficção científica que evocam reflexões interessantes quanto ao papel que som e música exercem em suas narrativas.

O longa-metragem *Branco sai, preto fica* (2015), de Adirley Queiroz e o curta-metragem *Tempos de cão* (2016), de Ronaldo Dimer e Victor Amaro, são narrativas de distopia política e social que retratam o Brasil em um futuro próximo indeterminado. A construção desse cenário de marginalização social e de intensa vigilância do estado depende de interessantes estratégias sonoras. O capítulo 2 é dedicado a uma análise das construções sonoras das duas obras buscando diversas relações com o universo da ficção científica, avaliando principalmente de que forma os elementos sonoros conseguem evocar leituras e interpretações diretamente conectadas ao gênero da ficção científica.

Um trabalho realizado por Alfredo Suppia acerca do filme de Adirley Queiroz serve como ponto-de-partida das análises, uma vez que Suppia discute conceitos essenciais para compreendermos particularidades da espécie de ficção científica articulada no longa-metragem. São usados conceitos como o *lo-fi sci-fi*, referente à proposta estética das ficções científicas de baixo orçamento, a *borderlands science fiction*, colocada como temática extremamente recorrente no contexto latino-americano de ficções científicas, e o *circuit*

bending, usado de maneira metafórica para aludir a diversos processos de ressignificação presentes no filme, tanto em sua diegese quanto nos níveis formal e institucional.

Todos esses conceitos foram discutidos no artigo de Alfredo Suppia, mas serão trazidos aqui especificamente com foco nos elementos sonoros, além de serem estendidos ao curta-metragem *Tempos de cão*. O curta, apesar de não possuir um enredo semelhante e não compartilhar do caráter cômico de *Branco sai, preto fica*, serve como exemplo, ora de estratégias sonoras parecidas com as do longa, mas construídas com outros elementos, ora de elementos da mesma natureza gerando efeitos narrativos diferentes.

Posteriormente, no capítulo 3, serão analisados os curtas-metragens *Recife frio* (2009), de Kléber Mendonça Filho e *A Retirada para um coração bruto* (2017), de Marco Antônio Pereira. São duas obras entendidas por esta pesquisa como exemplares da maneira bastante peculiar com que a mitologia brasileira de ficção científica articula um ícone clássico do gênero: o alienígena. No filme de Kléber Mendonça Filho, a presença extraterrestre é enigmática, aparece na forma de uma mudança climática drástica que faz a cidade de Recife se tornar um lugar muito frio, chuvoso e constantemente nublado. Entre outras consequências desta mudança, há um silenciamento da cidade de Recife, antes musical e barulhenta, agora desértica e quieta. Manifestações musicais também são colocadas como forma de resistência ao frio. Serão analisadas também as músicas extradiegéticas da narrativa, uma vez que fazem parte da construção metalinguística de um *mockumentary* (falso documentário).

No curta-metragem *A Retirada para um coração bruto*, veremos a música também sendo utilizada como manifestação, tanto da cultura local, quanto de seu embate frente à presença de cultura estrangeira. Dessa vez, no entanto, há uma recepção amigável aos alienígenas. Em lugar de um enigma, portanto, podemos supor que se trata de aliados, visitantes que oferecem consolo ao protagonista do enredo, Seu Ozório. A construção do ícone alienígena nos dois curtas se dá através de recursos fundamentalmente sonoros e/ou musicais, como será demonstrado nas análises aqui realizadas.

Tanto no capítulo 2, quanto no capítulo 3, algumas análises de cenas ou de elementos sonoros específicos oferecerão exemplos interessantes para explorarmos algumas das teorias principais da ficção científica que procuram decifrar mecanismos de funcionamento de seus princípios discursivos.

Antes de explorar os filmes, no entanto, o capítulo 1 pretende expor as discussões sobre a relação histórica entre som e ficção científica já mencionadas aqui, além

de mergulhar mais profundamente em teorias de gênero cinematográfico e algumas teorias da própria ficção científica. Rick Altman será o principal teórico trazido como suporte às discussões de gênero, cujas ideias permitem reavaliar como se dá a conexão de uma narrativa com seu universo genérico. Breves análises de filmes de ficção científica de diversas naturezas servirão como exemplo. Ainda no capítulo 1, o universo da ficção científica brasileira será explorado, tendo a pesquisadora Mary Elizabeth Ginway como principal referência no mapeamento do que pode-se entender como a mitologia nacional do gênero. Ginway explica diferenças culturais entre Brasil e Estados Unidos na visão que essas culturas têm de ícones tradicionais da ficção científica. É da autora, por exemplo, a sugestão de alienígenas como enigmas ou como aliados, utilizada nas análises do capítulo 3. Alfredo Suppia é responsável por trazer várias ideias de Ginway, originalmente focadas na literatura brasileira, ao contexto do cinema.

Esta pesquisa, portanto, tem como objetivo principal a avaliação do papel do som e da música na construção do discurso fílmico, especificamente naquilo que ele carrega de ficção científica, com especial atenção à iconografia, aos temas e a particularidades da ficção científica brasileira. Trata-se de um trabalho de análise fílmica do som e da música de quatro obras ligadas ao gênero. Ligações essas que, como veremos, ocorrem de diversas formas e em diferentes níveis. Longe da pretensão de mapear um panorama maior sobre a ficção científica brasileira no cinema, ou até mesmo da busca por um *léxico sonoro* essencialmente brasileiro do gênero, a presente pesquisa se coloca, na verdade, como um convite à escuta do material sonoro dos estudos de caso propostos, a fim de evocar reflexões críticas sobre suas narrativas. Avaliar o papel do som e da música na construção do discurso fílmico de ficção científica é uma proposta de escuta, ou seja, de uma maneira específica de se aproximar das obras.

1. O som da ficção científica e algumas questões sobre gêneros

Podemos notar que um determinado grupo de filmes internacionalmente reconhecido como cânone da ficção científica é composto de algumas das obras que também se consagraram ao longo da história por seus trabalhos de som e música. Neste sentido, estudos sobre a evolução do som no audiovisual não raramente esbarram em obras desse *corpus*, o que sugere conexões fortes entre o gênero da ficção científica e o som fílmico.

No entanto, o cenário no Brasil não é o mesmo. Dentre as pesquisas sobre o som e a música no cinema brasileiro, pouco ou quase nada foi dito especificamente sobre filmes de ficção científica. Fato previsível, pois, conforme já dito na introdução, só recentemente o meio acadêmico tem se interessado em observar a presença deste gênero narrativo no audiovisual brasileiro.

Nesse panorama, a presente pesquisa se propõe a investigar características sonoras em filmes brasileiros de ficção científica. Os códigos sonoros desenvolvidos pela ficção científica majoritariamente norte-americana estariam presentes também nos filmes brasileiros que se identificam com o gênero? Poderíamos analisar ficções científicas brasileiras desconsiderando o papel do som e da música e ainda assim entendê-las como ficções científicas brasileiras, como se a essência definidora do gênero prescindisse de elementos formais sonoros? Ou, inversamente, poderíamos analisar a função narrativa do som e da música dessas obras sem considerar em que medida estão imbuídas de princípios discursivos da ficção científica? Caberia ainda refletir sobre a existência ou não de um vocabulário sonoro específico do cinema brasileiro de ficção científica, de maneira análoga ao que encontramos no cânone norte-americano de filmes do gênero?

Estas questões apontaram dois caminhos distintos – mas paralelos – de investigação. De um lado, pareceu-me relevante compreender melhor o papel do som e da música no cinema de ficção científica, mais especificamente observando de que forma a banda sonora de uma obra constitui um elemento discursivo essencial ao entendimento do gênero. Isso conseqüentemente conduziu a algumas questões maiores ligadas a gêneros cinematográficos em geral. À princípio, poderia parecer mais sensato estudar gêneros antes de mergulhar na ficção científica, mas procurei preservar a linha investigativa que mobilizou esta pesquisa. Os questionamentos se iniciaram no campo dos estudos de som, portanto, explorar questões acerca de gêneros cinematográficos teve o propósito de elucidar alguns pontos fundamentais que surgiram ao longo da pesquisa. De outro lado, simultaneamente,

busquei explorar mais a fundo a ficção científica brasileira, com seus ícones e temas específicos, articulando os mitos culturais próprios do Brasil, suas manifestações no cinema e, inevitavelmente, suas respostas ou posicionamentos em relação à ficção científica internacional (majoritariamente anglo-americana). A estratégia que me pareceu mais lógica, portanto, seria fazer com que essas duas linhas de investigação se encontrassem, de maneira que um entendimento sobre como funciona o som no cinema de ficção científica em geral posteriormente contribuísse para revelar (ou ser transposto a) sua versão brasileira.

Sendo assim, algumas perguntas surgiram logo no início desta pesquisa: como podemos relacionar o som de um filme ao gênero em questão? o que são sons de ficção científica? Como são as músicas de uma ficção científica? Há algo realmente específico? São questões que parecem evocar um repertório já bastante conhecido de elementos sonoros, chegando até mesmo a sugerir possíveis “definições” do gênero. Entretanto, apesar de serem perguntas aparentemente simples, sugerem reflexões maiores que se mostram pertinentes ao escopo desta pesquisa. Por ora, deixando de lado a ficção científica especificamente brasileira, podemos explorar algumas respostas que foram inicialmente buscadas em um dos trabalhos mais completos sobre o tema, o livro *Sound design and science fiction*, de William Whittington (2007), exemplo de como se pode relacionar o gênero da ficção científica no cinema com a imensa diversidade de composições sonoras e musicais que algumas das obras cinematográficas consideradas mais canônicas do gênero acabaram por estabelecer enquanto verdadeiras convenções.

Primeiramente, Whittington procura conceituar simples e didaticamente seu uso do termo *sound design*. É oportuno observar algumas das ideias que o autor coloca como possíveis definições do termo, uma vez que é esse conceito que será relacionado com o gênero da ficção científica. A primeira dessas definições refere-se ao próprio trabalho de criação e composição de sons e efeitos sonoros. Ainda que uma narrativa se desenvolva sob a chave da verossimilhança, a natureza artificial do cinema permite toda sorte de experimentações sonoras. O conceito de *sound design* se solidificou em meio a uma revolução nessas práticas, tanto por conta das inovações de linguagem quanto pelas novidades tecnológicas da época. Diretamente ligada a isso, temos a segunda definição colocada por Whittington, que diz respeito a um pensamento integral da banda sonora, estabelecendo estratégias para evitar conflitos entre suas partes constituintes (música, efeitos, diálogos, etc.) e gerindo suas relações com outros elementos narrativos em busca de coerência com a proposta geral da obra.

Com as novas tecnologias de som, *sound designers* como Walter Murch (*THX 1138, A conversação e Apocalypse now*) e Ben Burt (série *Guerra nas estrelas*) foram capazes de fundir pela primeira vez as responsabilidades de técnico de som direto, editor de som e mixador para experimentar com o som de maneiras inéditas. Assim, surgiram construções sonoras multifacetadas e com diversos níveis quanto a sua capacidade de carregar significado. Esses novos *designs* frequentemente faziam referência ao cinema clássico de Hollywood em homenagem e reconhecimento a códigos sonoros anteriores, mas também incluíam elementos estéticos novos e inovadores, que mostravam o potencial único e metafórico do som. Como resultado, naves espaciais gritam, androides falam em apitos e chilreios e explosões de laser ricocheteiam em meio ao caos da batalha (WHITTINGTON, 2007, l. 34-38)¹.

Pode-se perceber que, ao investigar questões históricas e tecnológicas, Whittington acaba revelando uma evolução mútua no audiovisual entre o pensamento de som e o gênero da ficção científica. Ao apontar que importantes profissionais do som (como Burt e Murch) foram responsáveis pelo desenvolvimento do próprio conceito de *sound design*, o autor deixa evidente que os filmes canônicos do gênero da ficção científica em que esses profissionais se consagraram serviram de terreno fértil a esse desenvolvimento. Whittington ainda observa a construção do que ele chama de um *léxico* sonoro próprio do gênero (o que até aqui foi apontado como “repertório”), estabelecido por alguns dos filmes de ficção científica que ele analisa:

Essa nova geração de artistas do som desenhou efeitos sonoros que enfatizam temas como a diferença, a alienação, o estranhamento e a mudança. Além disso, jogaram com as noções de antropomorfismo, bem como com as construções homem-máquina. Em última análise, o *sound design* revitalizou e reformulou a estética do cinema de ficção científica (WHITTINGTON, 2007, l. 93-94).

Por sua natureza especulativa e por estimular a criação de máquinas, criaturas e mundos imaginários, a ficção científica tem sido historicamente um local de inspiração e desenvolvimento, tanto das tecnologias de produção sonora, quanto de inovações e experimentações na própria significação dos elementos narrativos sonoros dos filmes. O chamado *léxico*, portanto, compõe-se desses elementos sonoros específicos, cujo uso foi reiterado em diversas obras do gênero, mas possui origens mais profundas: identifica-se antes de tudo como sendo as soluções narrativas encontradas pelo desenho de som para conseguir evocar temas e motivos recorrentes da ficção científica. Vejamos alguns exemplos

¹ Tradução minha, assim como todas as outras citações de obras em outros idiomas.

dessa relação, inclusive com algumas curiosidades sobre os processos criativos envolvidos – indícios de que, desde o início do trabalho de som, foram considerados os temas maiores tratados nos filmes.

Tom Kenny, discorrendo sobre a inventividade presente no desenho de som de obras do gênero, comenta que "Alan Howarth (...) criou o som da nave [Enterprise] com um gerador de ruído branco, mais uma ventoinha e o ar-condicionado dos estúdios Paramount" e, ainda sobre o som da saga *Star Trek* (1966), aponta que "o ruído da nave Klingon (...) contém cantos de baleias, (...) combinados a mais de 30 elementos, incluindo grunhidos de animais para dar uma sensação subliminar de uma criatura viva, mortal" (KENNY, 1995). O autor também destaca, em outra publicação, curiosidades sobre o som do filme *Exterminador do Futuro 2* (James Cameron, 1991):

No manicômio onde Sarah Connor é mantida prisioneira, [o androide] T-1000, flui ao redor e através de um portão de barras de aço. Aquele som é, na verdade, comida de cachorro sendo lentamente retirada de uma lata. 'Muito daquilo eu reproduzia ao contrário ou manipulava de alguma forma', diz Rydstrom, 'mas aqueles eram os elementos básicos. O que era incrível pra mim é [...] a Industrial Light & Magic usando milhões de dólares em equipamento digital e computadores para criar os efeitos visuais e, enquanto isso, eu estava usando comida de cachorro' (KENNY, 1991, p. 64).

É curioso notar que, apesar de *Star Trek* e *Exterminador do Futuro* serem franquias que dispuseram de fartos recursos financeiros, o comentário bem-humorado do *sound designer* Gary Rydstrom evidencia o uso do som como um recurso extremamente eficiente e ao mesmo tempo econômico, perfeitamente adequado a produções de baixo orçamento. Nesse sentido, podemos apontar, como uma das mais importantes obras de ficção científica do cinema – reconhecida, inclusive, como contraproposta aos orçamentos milionários de Hollywood – o filme *Stalker* (1979), de Andrei Tarkovsky.

Tarkovsky utiliza o som afim de definir um lugar, seja ele literal, psicológico ou existente em algum tipo de realidade paralela. Ele permite ao som tempo para evoluir, desenvolver e criar espaço, eventualmente antes do espectador perceber o que está acontecendo (SMITH, 2007, p. 41).

Este filme de atmosferas densas e surreais não se utiliza de efeitos especiais espetaculares, apoiando-se fundamentalmente no som para a construção do aspecto fantástico. Parte das ideias desta pesquisa nasceu justamente dessa possibilidade do uso do

som como solução para limitações orçamentárias, uma vez que práticas criativas semelhantes às estratégias mencionadas de *Exterminador do Futuro* e *Stalker* podem ser encontradas em algumas obras do cinema brasileiro, historicamente permeado de empreendimentos carentes de recursos financeiros. A este respeito, Suppia aponta que:

(...) alguns realizadores investiram em filmes de ficção científica não-paródicos, autônomos, alguns mais, outros menos dependentes de efeitos especiais. Dentre esses filmes estão Amor Voraz, de Walter Hugo Khouri, ficção científica intimista que prescinde do espetáculo pirotécnico, O Quinto Poder, de Pedregal e Pieralisi, Parada 88, de José de Anchieta, e mesmo Abrigo Nuclear, de Roberto Pires, os quais, embora trabalhem temas que requerem razoável infraestrutura, o fazem de forma a capitalizar o contexto brasileiro (SUPPIA, 2007, p. 333).

Até aqui, essas observações nos permitiriam não apenas seguir com a hipótese preliminar de que houve historicamente um amadurecimento recíproco entre a ficção científica no cinema e o próprio ato de pensar o som de um filme, mas, também, poderíamos supor que isso valha para obras de outras nacionalidades além da norte-americana abordada por Whittington, incluindo filmes de baixo orçamento. Aí residem algumas das motivações iniciais desta pesquisa e suas respectivas estratégias de abordagem.

Entretanto, é também nesse ponto que algumas ressalvas começam a se fazer necessárias, tendo em vista que não basta argumentar que som e música possuem uma relevância particular em filmes de ficção científica, é preciso observar algumas questões históricas e culturais pertinentes à cinematografia que se pretende estudar.

No caso do cânone norte-americano, análises de som como essas brevemente mencionadas aqui, assim como os estudos de caso propostos por Whittington, muitas vezes vão na direção de compreender aquilo que podemos chamar de *códigos* da ficção científica no cinema, o que significa duas coisas ao mesmo tempo: de um lado, é um entendimento sobre o texto fílmico em si, seu funcionamento, as articulações narrativas e o papel dos elementos sonoros no discurso de um dado filme. Por outro lado, simultaneamente, propõe-se uma contextualização histórica dessas estratégias, a fim de avaliar seu surgimento e eventual estabelecimento como convenções do gênero. Esse é um dos pontos fundamentais em que Hollywood aparentemente se destaca de outras cinematografias ao redor do mundo. Códigos exercem um papel extremamente importante em qualquer tipo de comunicação, como veremos adiante. Eles nos orientam sobre como devemos abordar determinado texto. Mas, para serem consagrados como convenções, dependem de conquistar essa dimensão histórica, perpetuando-se entre diversas obras.

O *corpus* analisado por Whittington, por exemplo, sem dúvida carrega o mérito de ter desenvolvido muitos desses códigos, com cada filme, à sua maneira, atingindo soluções sonoras extremamente eficientes em termos de desenvolvimento narrativo. São construções sonoras que comunicam ao espectador "leia este filme como ficção científica". Vejamos, brevemente, o que William Whittington procura investigar nos filmes selecionados.

2001: uma odisseia no espaço (Stanley Kubrick, 1968) é o primeiro filme analisado pelo autor. A obra é observada em seu momento de lançamento, ainda anterior a uma consolidação plena do conceito de *sound design*, mas cujo trabalho de som evidenciou potências narrativas do som cinematográfico que transgrediram a tradição das relações imagem-som que normalmente se via no cinema clássico hollywoodiano. O filme traz justaposições inusitadas entre música erudita e imagens de especulação e estranhamento (o monolito, naves espaciais, ambientes alienígenas e de outras dimensões). A própria natureza do som cinematográfico acaba sendo objeto de especulação junto aos temas principais da narrativa (origem e futuro da humanidade). Mais adiante, Whittington analisa *THX 1138* (George Lucas, 1971) por seus flertes com a linguagem das vanguardas cinematográficas europeias, que experimentaram arranjos de som e imagem em meio à linguagem dos gêneros. A potência especulativa da ficção científica é colocada como combustível que impulsiona essas montagens sonoras, resultando em texturas que tensionam o limiar entre a especulação de cunho psicológico em meio a um cenário de distopia política. É também de George Lucas o "primeiro" filme da série *Guerra nas Estrelas* (1977)², onde um *léxico sonoro* próprio da ficção científica tem uma de suas manifestações mais icônicas. São avaliados os processos criativos e as estratégias adotadas quando da criação do repertório de sons que dão vida aos elementos narrativos dentro de um código de representação relativamente realista. Whittington ainda observa os filmes *Alien* (1979), por seus cotejos com o gênero do horror e o papel do som nessa construção, e *Blade Runner* (1982) pela posição que a narração *over* ocupa na construção de seu discurso – ambos dirigidos por Ridley Scott. Enfim, não cabe aqui uma longa exposição do conteúdo do livro de Whittington³, mas nessa brevíssima descrição pode-se levantar dois pontos importantes.

Em primeiro lugar, é notável que os filmes elencados são de uma imensa variedade estética e formal. Mesmo sendo obras cujo discurso é identificável com o gênero

² "Primeiro" entre aspas, pois, como é sabido por qualquer membro fiel à imensa legião de fãs, este primeiro filme lançado da franquia é o episódio IV da saga.

³ Além das obras citadas, Whittington analisa os filmes *Exterminador do futuro 2: o julgamento final* (James Cameron, 1991) e a série *Matrix* (Lana Wachowski e Lilly Wachowski, 1999-2003).

da ficção científica, são discursos diversos, que abordam temáticas variadas e com leituras especulativas de diferente teor. Conseqüentemente, os elementos formais que constroem essas narrativas manifestam-se de maneiras particulares em cada obra. O estabelecimento de *códigos* que podem se transformar em fortes representantes do gênero não implica, portanto, em uma padronização estética previsível, tampouco em um repertório único e uniforme de estratégias sonoras.

É importante ter em mente que a ficção científica existe como ponto de intersecção. Ela acessa um histórico de iconografia (naves espaciais, computadores, robôs e ciborgues, entre outros), conecta-se a uma gama de questões temáticas e mitológicas (utopia *versus* distopia e homem *versus* máquina) e encoraja um padrão de leitura único que altera e acomoda múltiplos pontos-de-vista (WHITTINGTON, 2007, l. 80-82.).

Em segundo lugar, é possível notar que Whittington promove uma investigação bastante interessante do ponto de vista desse jogo que acontece entre a textura narrativa e seus elementos constituintes – uma postura que se ocupa de observar simultaneamente o discurso de ficção científica presente no filme e a maneira como se dá sua construção sonora, avaliando inclusive como um se relaciona com o outro.

Enquanto análise de textos individuais, avaliados por suas construções internas, essa postura analítica, à princípio, também nos serve de maneira suficientemente adequada se quisermos aplicá-la a cinematografias fora de Hollywood. De certa forma, é uma das propostas iniciais desta pesquisa em relação a seus estudos de caso: identificar o papel dos elementos sonoros e musicais na construção do discurso narrativo especificamente naquilo que ele carrega de ficção científica.

Porém, é importante elucidar até que ponto podemos acompanhar Whittington em uma postura analítica similar, ou seja, buscando relações semelhantes às que ele faz internamente ao material fílmico, mas também o relacionando com o gênero; todavia considerando que nosso objeto é de outra natureza. O autor constantemente conecta seus filmes ao universo do gênero da ficção científica procurando evidenciar como essas construções sonoras se colocam ao espectador como discursos do gênero, ou, inversamente, de que maneiras uma leitura de ficção científica condiciona uma escuta particular desses elementos.

Nesse sentido, deve-se ter em mente que a própria noção de gênero cinematográfico se institucionalizou no cinema hollywoodiano de uma forma específica que

provavelmente não diz respeito ao filme brasileiro de ficção científica. Como mencionado anteriormente, o estabelecimento de códigos é algo que deve ser avaliado também historicamente e não apenas na estrutura interna de um único texto. Façamos, então, algumas considerações culturais, históricas e ideológicas acerca desse momento particular do cinema norte-americano em que foram concomitantes a popularização da ficção científica e a conceituação do pensamento e das teorias de som. Veremos que o contexto brasileiro é bem diferente e trará particularidades às análises propostas nesta pesquisa.

Para isso, é interessante observar como Whittington, seguindo com suas discussões sobre *sound design*, reflete sobre como esse amadurecimento do pensamento de som audiovisual da época sintomaticamente abarcou considerações também sobre o momento de exibição das obras. Em meio ao início do som multicanal, Walter Murch foi quem melhor conceituou um uso inovador de métodos e estratégias que o orientavam na distribuição dos sons de um filme no ambiente de exibição. As tecnologias de som multicanal possibilitaram posicionar espacialmente determinados sons do filme de maneira a preencher o ambiente da sala de cinema, gerando novos efeitos narrativos e proporcionando novas experiências de imersão aos espectadores.

O gênero da ficção científica, portanto, reconhece o artifício como construção para criar especulação, hesitação e dúvida. A ideologia da ficção científica prospera nesse artifício e na consciência auto reflexiva que os espectadores têm dele. A tecnologia de som multicanal contribuiu significativamente para este projeto de cinema, oferecendo um espetáculo sonoro que funde o maravilhoso, a especulação e a crença. O renascimento do cinema espetacular coincidiu com a ficção científica no momento em que Ray Dolby começou seus experimentos com som multicanal e redução de ruído. [...] *2001: Uma odisseia no espaço* redefiniu o espetáculo cinematográfico e o colocou em meio ao gênero da ficção científica. [Esse filme tipificou o] espetáculo para a geração da “corrida espacial”, postulando questões sobre o lugar da humanidade no universo através do meio cinematográfico. A abordagem e o impacto do filme afetaram profundamente a sensibilidade dos cineastas da “Nova Hollywood” e, em meados da década de 1970, fez a ficção científica se reerguer como um “blockbuster”, uma franquia e um gênero “tipo A”, herdando plenamente o status de espetáculo, em parte devido a avanços nos efeitos visuais e a avanços igualmente importantes na tecnologia estéreo. (WHITTINGTON, 2007, l. 1377-1384).

O advento do som multicanal não apenas ofereceu novos formatos de exibição, mas também exigiu e estimulou novos processos criativos que permeiam a produção do filme desde suas primeiras etapas. Se, de um lado, percebemos mais uma vez na citação de Whittington um protagonismo das narrativas de ficção científica nesse processo

de evolução do pensamento e das tecnologias de som no cinema, por outro lado fica evidente que grande parte dessa evolução esteve intimamente ligada ao supracitado “projeto de cinema” da Nova Hollywood, que resgatou a lógica do filme-espetáculo. Whittington acrescenta ainda que o termo *sound design* também foi amplamente usado como marca para propagandar as novas tecnologias de exibição junto à distribuição desses filmes, ou seja, eram espetáculos que se colocavam como verdadeiras franquias comerciais e que se vendiam, também, por suas respectivas tecnologias de exibição (WHITTINGTON, 2007).

Em larga medida, isso sugere explicações ao velho estigma de que os melhores filmes de ficção científica seriam produto exclusivo de orçamentos astronômicos. Grande parte dos filmes canônicos que ajudaram a popularizar mundialmente o gênero são desse período (ou são posteriores, mas ainda influenciados por essa proposta) em que espetáculos repletos de efeitos visuais e sonoros estabeleceram e/ou reutilizaram convenções estéticas massivamente distribuídas em escala global⁴. Até hoje são predominantes na cinematografia hollywoodiana de ficção científica as cenas de ação intensa, a pirotecnia e os cenários gigantescos (KHANA, 2013)⁵.

Mas, mais importante que isso, podemos ainda sugerir que essas profundas relações, não apenas narrativas, mas também históricas, econômicas e ideológicas entre a cinematografia norte-americana, seu *sound design* e sua produção industrial favoreceram a grande atenção que o som e a música recebem nos estudos, na crítica e na recepção do filme norte-americano de ficção científica – em comparação ao baixo volume de olhares voltados ao som das obras brasileiras, por exemplo.

Não pretendo, com isso, desmerecer o cânone norte-americano, que sem dúvida possui em suas narrativas de ficção científica a já mencionada variedade formal em soluções narrativas que contribuíram para expandir as potências especulativas do gênero em sua versão cinematográfica. Hollywood desenvolveu códigos sonoros de ficção científica indissociáveis da própria história do gênero. Todavia, devemos considerar que a criação de

⁴ Uma exceção entre as obras analisadas por William Whittington seria *THX 1138*, filme considerado de baixo orçamento para os padrões norte-americanos e lançado em 1971, ainda em meio à formação do período chamado Nova Hollywood. Serve de exemplo de variação estética que a ficção científica permite, fugindo de um certo padrão Hollywoodiano.

⁵ Rajan Khana é escritor de ficções científicas, blogger, revisor e locutor. A referência é a um artigo onde, de maneira bem-humorada, Khana lamenta algumas tendências do cinema hollywoodiano de ficção científica, colocando-as como fator de queda na qualidade geral das produções do gênero. Entre as características apontadas estão o excesso de efeitos especiais, a inconsistência na construção dos personagens e a despreocupação com questões científicas. Artigo disponível em <https://litreactor.com/columns/hollywoods-science-fiction-problem> acessado em 17/02/2020.

convenções que possam ser recorrentes em outras obras fora, em larga medida, beneficiada por essa lógica industrial de produção. A própria noção de gênero cinematográfico promovida por Hollywood está permeada de questões comerciais de produção e distribuição das obras e a ficção científica norte-americana evoluiu nesse cenário.

Por outro lado, no Brasil temos um contexto completamente diferente. Ao cinema nacional, comumente pensado em ciclos, raramente se aplica, por exemplo, o próprio conceito corrente de gênero cinematográfico, aparentemente mais adequado a cinematografias de países onde a produção é industrial. Com exceção do melodrama, cultivado pela televisão desde os anos 50, e da comédia, com sua vasta produção de chanchadas nos anos 40, pornochanchadas nos anos 70 e filmes de *Os Trapalhões* no período seguinte, não houve um estabelecimento sistemático de uma relação estúdios-público que oferecesse, com frequência e estabilidade, filmes identificáveis dentro de um sistema universal de gêneros. A problemática dos gêneros no Brasil vai ainda além das dificuldades de produção e encontra obstáculos de origem cultural, tanto por parte do público quanto pela crítica (RAMOS, 1993). Dessa forma, a ficção científica, comumente entendida como gênero cinematográfico, encontra um dos muitos entraves ao seu desenvolvimento no país.

Se códigos podem ser entendidos como (1) estratégias narrativas presentes em uma obra que (2) persistem historicamente através de outras obras tornando-se icônicas do gênero, talvez seja possível observarmos – em nossa pesquisa com filmes brasileiros – a primeira etapa: avaliá-los por suas estratégias sonoras em relação a seu próprio discurso. Porém, a segunda etapa, da recorrência de princípios discursivos que se convencionam como códigos próprios do gênero, aparentemente não diz respeito ao contexto do cinema brasileiro porque ele não possui uma produção constante e sistemática de ficção científica. No cinema brasileiro, ou, pelo menos nos filmes analisados nesta pesquisa, provavelmente não haverá um uso dos mesmos códigos convencionados pelo cânone majoritariamente norte-americano, tampouco podemos esperar o estabelecimento de um novo repertório de elementos semânticos. Ou seja, é improvável uma suposta versão brasileira de códigos cinematográficos de ficção científica.

Então, como fica a tarefa de relacionarmos o som dos filmes analisados aqui com o gênero da ficção científica? Faz sentido procurar “sons de ficção científica” em filmes brasileiros? Os elementos sonoros dessas obras seriam capazes de evocar no público uma leitura de ficção científica? Ou será que essa leitura é evocada por outros elementos que não o som e a música? E que ficção científica seria essa, tendo em vista que os códigos mais

internacionalmente reconhecidos são de filmes norte-americanos? Esses códigos evocam uma ficção científica exclusivamente norte-americana? Ou, mesmo se entendermos a ficção científica como um gênero universal, ela pode se manifestar em elementos e códigos sonoros também universais, compatíveis com filmes de qualquer nacionalidade?

Para responder a algumas dessas questões, faz-se oportuno explorar um pouco mais a fundo a discussão sobre gêneros cinematográficos de uma maneira geral. Nesse sentido, Rick Altman nos oferece uma abordagem teórica que permite elucidar alguns pontos importantes, inclusive auxiliando ainda mais na conformação da proposta analítica específica desta pesquisa.

Como veremos, Altman teoriza, entre outras coisas, acerca das expectativas do público em relação a determinado gênero e, com isso, abre uma outra dimensão para entendermos como podem ser variadas as leituras aplicáveis a um filme em suas relações com esse mesmo gênero. O autor traz reflexões que permitem aprofundar nosso entendimento acerca do corpus de Whittington e de como devemos ter cautela quanto a entender o gênero da ficção científica em relação a essas obras. Altman evidencia alguns problemas que podem surgir se egermos esse cânone como um ideal formal da ficção científica (principalmente com a intenção de avaliar obras de uma cinematografia tão distante de Hollywood, como é a brasileira).

1.1. Rick Altman e a abordagem *semântica/sintática*

Professor de cinema e literatura comparada na Universidade de Iowa, nos Estados Unidos, Rick Altman construiu ao longo de sua carreira um dos principais pilares teóricos do campo dos gêneros cinematográficos. Em fins da década de 1970 e início dos anos de 1980, esse tópico ainda carregava muitas inconsistências, gerava fortes discordâncias e dependia substancialmente de teorias herdadas da literatura. Rick Altman publica, então, na revista *Cinema Journal*, em 1984, um artigo intitulado *A semantic/syntactic approach to genre*⁶ procurando esclarecer problemas relacionados aos gêneros no cinema e prover estruturas mais sólidas, tanto às análises do texto genérico, bem como à sua avaliação histórica. Os fundamentos teóricos trazidos por Altman nesse artigo

⁶ O texto utilizado aqui como referência é o mesmo publicado em 1984, mas em sua versão inserida como anexo no livro *Film/Genre*, de 1999. As referências, portanto, são à publicação desse livro de 1999.

jogaram nova luz à questão dos gêneros no cinema e, por alguns anos, foram reconhecidos como uma imensa contribuição ao assunto. Podemos trazer alguns problemas desta pesquisa ao escrutínio das teorias postuladas por Altman em 1984.

Em meio à turbulência das discussões de gênero da época, Altman elencou três contradições principais que geravam fortes conflitos entre críticos, teóricos e usuários. Primeiramente, havia problemas decorrentes de duas práticas com metodologias opostas que procuravam definir um *corpus* genérico. De um lado, buscava-se uma definição simples, muitas vezes superficial e tautológica do gênero para identificar obras que seriam pertencentes àquele universo; surge, dessa forma, uma lista *inclusiva* de obras, sempre muito ampla e pouco explicativa. De outro lado, obras canônicas são tomadas como a referência, por serem entendidas como as mais fiéis a algum tipo de estrutura essencial do gênero; o resultado é uma lista *exclusiva* de obras já consagradas, mas que, no fundo, também não aponta para uma unidade formal representativa do gênero, embora fosse essa a intenção. Essa contradição entre as duas abordagens fazia com que uma mesma obra fosse ora incluída, ora excluída de determinado *corpus*, dependendo dos propósitos da situação em questão e sem justificativas mais elaboradas sobre o porquê dessa seleção arbitrária.

Uma segunda contradição tinha a ver com o status relativo das noções de teoria e história nos estudos de gênero da época. Antes da semiótica desenvolver suas contribuições à discussão, definições genéricas eram meramente “emprestadas” da indústria, fazendo com que o pouco que havia de teoria se confundisse com análise histórica dos gêneros. A indústria distribuía seus filmes emplacando noções de gênero que fossem mais comercialmente convenientes, sem preocupações com fundamentos teóricos. Aos poucos, esse vocabulário informal foi sistematicamente substituído por um vocabulário mais crítico e autoconsciente da semiótica. Por outro lado, Altman também criticou a tendência das linhas de pensamento da semiótica da época de negligenciarem a evolução dos gêneros, pois buscavam ideais formais atemporais que supunham funcionar como uma essência discursiva.

Por fim, Altman dissertou sobre a contradição existente entre duas vertentes da crítica que ele chamou de visões *ritualística* e *ideológica* de gênero. Na primeira, vigorava a ideia de que o público elege as narrativas, que são meramente “oferecidas” pelos estúdios para suprir uma demanda popular. Na segunda, porém, teóricos alinhados principalmente às críticas frankfurtianas da cultura de massa identificavam nos gêneros as estruturas que faziam fluir a retórica de Hollywood, com seus ideais de manipulação dos desejos e do investimento psíquico do público.

Uma vez expostas essas três principais zonas de conflito dos gêneros cinematográficos, Altman propôs que tais visões sobre o tema eram dissonantes simplesmente devido à suas respectivas tendências de privilegiar em suas análises, ou uma abordagem dos elementos semânticos das narrativas, ou uma abordagem de suas estruturas sintáticas.

Ao tratar das teorias de gênero, os críticos as rotularam de acordo com os aspectos particulares mais salientes de cada teoria, ou com o tipo de atividade a que elas dedicaram maior atenção. Paul Hernadi, por exemplo, reconhece quatro classes gerais de teorias de gênero: expressiva, pragmática, estrutural e mimética. Em sua extremamente influente *Introdução à literatura fantástica*, Tzvetan Todorov opõe gêneros históricos a gêneros teóricos, assim como gêneros elementares a suas contrapartes mais complexas. Outros, como Frederick Jameson, seguiram Todorov e outros semióticos franceses na distinção entre abordagens semânticas e sintáticas ao gênero. Apesar de não haver consenso geral acerca da fronteira exata que separa visões semânticas de visões sintáticas, podemos distinguir entre definições genéricas que se apoiam em uma lista comum de elementos, atitudes, personagens, enquadramentos, locações, cenários e etc. – enfatizando elementos semânticos que compõem o gênero – e definições que, em vez disso, articulam certas relações constitutivas entre suportes variáveis e não designados – relações que podem ser chamadas de sintaxe fundamental do gênero. A abordagem semântica, portanto, enfatiza os elementos constituintes do gênero, enquanto a abordagem sintática privilegia as estruturas nas quais esses elementos estão arranjados (ALTMAN, 1999, p. 219).

Tomando o *Western* como exemplo, Altman cita algumas tentativas de definir o gênero, como a de Jean Mitry, que ressalta o cenário do oeste estadunidense do período entre 1840 e 1900 e seus valores, sua atmosfera. A proposta seria a de uma definição quase tautológica na qual a ausência ou presença de certos elementos facilmente identificáveis fariam uma obra pertencer a esse gênero. Marc Vernet, de maneira semelhante, propôs uma definição que se apoiava em elementos semânticos específicos (a terra, a poeira, a água, o couro, o índio, o caubói, a donzela carinhosa, porém resiliente), mas que inclui também alguns aspectos cinematográficos (uso de planos aéreos longos, algumas montagens de cortes rápidos, etc.). Por outro lado, Jim Kitses e John Kawelti, ao invés de ressaltarem o vocabulário do *Western*, chamam atenção às relações que conectam esses elementos: a fronteira, a dialética entre natureza e cultura, entre as habilidades do fora-da-lei e a moral do cidadão, os conflitos entre passado e presente, a conquista de territórios (ALTMAN, 1999).

As contradições apontadas por Altman, portanto, seriam resultado da preferência de seus interlocutores por uma ou por outra abordagem. Altman não fora o

primeiro a decifrar narrativas sob esses parâmetros, porém, sua abordagem *semântica/sintática* destacou-se por enxergar que algumas respostas estariam justamente no conflito. Essas duas categorias de análise textual, segundo o autor, são complementares e não apenas podem ser combinadas, mas devem ser consideradas em conjunto para que algumas das questões mais importantes referentes aos estudos de gênero venham à tona. No caso dos exemplos acerca do gênero do *Western*, não apenas podemos compreender melhor as motivações de cada teoria citada, mas, com uma dupla abordagem que considere diferentes equilíbrios entre elementos semânticos e suas estruturas sintáticas é possível conciliá-las, aproveitando o que cada uma traz de contribuição. Pode-se, ainda, identificar em outras narrativas os mesmos elementos semânticos construindo outras sintaxes, ou as mesmas estruturas sintáticas de determinado gênero construídas a partir outros elementos. Ademais, é através de uma constante troca entre elementos semânticos e texturas sintáticas que podemos observar historicamente o nascimento, desenvolvimento e estabilização dos gêneros, inclusive avaliando intertextualidades entre obras de diferentes gêneros, assim como a utilização, em uma mesma obra, de recursos discursivos de vários gêneros.

Sendo assim, vejamos de que forma a abordagem *semântica/sintática* pode trazer contribuições à presente pesquisa, no sentido de investigar as relações que o material sonoro das narrativas estabelece com os gêneros. Possivelmente, algumas das questões anteriores acerca do uso de *códigos* sonoros genéricos começam a ser esclarecidas.

Em primeiro lugar, sugeri que o *corpus* elencado por William Whittington em seus estudos sobre *sound design* e ficção científica deve ser aproximado com cautela, pois ele pode gerar alguns problemas ou equívocos. As análises de Whittington demonstram de maneiras muito interessantes algumas das possíveis relações entre desenhos de som e composições musicais com o universo da ficção científica. Além disso, já apontamos aqui a imensa variedade de propostas estéticas resultantes das estratégias emplacadas por cada obra. Entretanto, os filmes analisados articulam temas e figuras sem dúvida bastante característicos de uma mitologia essencialmente norte-americana de ficção científica. O trabalho de Whittington é um dos muitos estudos que se colocam a explorar o som e a música no cinema de ficção científica a partir de uma concepção supostamente universal do gênero, mas que acabam inadvertidamente encerrando-se de maneira quase exclusiva em torno de filmes do cânone norte-americano, apenas eventualmente incluindo algumas obras de outros países.

Seria injusto argumentar, com isso, que o autor levanta algum tipo de bandeira nacionalista acerca do gênero, pois diversas vezes ele faz questão de evocar esse caráter transfronteiriço e universal da narrativa de ficção científica – postura que também é assumida nesta pesquisa: “ao mesmo tempo, os conteúdos da ficção científica alcançam diversas populações e criam comunidades culturais únicas de maneiras que as identidades políticas e nacionais não conseguem” (WHITTINGTON, 2007).

Entretanto, com base nas teorias de Rick Altman, podemos supor que Whittington aparentemente toma como dado um *corpus* já consagrado de filmes de ficção científica, não havendo maiores preocupações com definições acerca do gênero. Trata-se da primeira contradição apontada por Altman.

Em suas análises, Whittington não pende exclusivamente para o lado semântico – elegendo um repertório de elementos que será buscado em diversas obras – ou para o lado sintático – procurando extrair de um cânone consagrado alguma estrutura discursiva que evidencie a essência do gênero. Na verdade, Whittington elabora investigações analíticas que de certa forma são bastante cuidadosas em considerar o jogo que existe entre o semântico e o sintático de cada texto. Não há referências diretas às teorias de Altman, mas veremos a seguir que elas são contempladas nas reflexões que Whittington faz sobre seus objetos.

Todavia, William Whittington não tem como objetivo principal a busca por uma definição do gênero e, dessa forma, acaba caindo justamente no cerne dessa contradição entre as duas abordagens. O cânone selecionado pode dar a impressão de conter em si alguma proposta de definição de ficção científica. Não há incoerências nesse *corpus* e seu reconhecimento internacional é inegável, mas, mesmo sendo obras canônicas do gênero, muito pouco pode se extrair delas acerca do que é que as faz ocupar seu posto, o que faria outros filmes serem ficções científicas, o que seria um “som de ficção científica” e – o ponto mais importante para este estudo – de que outras formas poderiam se estruturar o som e a música de uma ficção científica diferente, seja ela oriunda de outros países, de outras épocas ou elaborada em outras linguagens cinematográficas que não a clássica Hollywoodiana.

Em 1970, Edward Buscombe escreve um artigo intitulado *The idea of genre in the American cinema*, no qual discorre, entre outras coisas, sobre o que chamou de formas internas e externas dos gêneros. Curiosamente, a abordagem *semântica/sintática* proposta por Altman parece ser, em partes, uma elaboração dessas ideias antecipadas por Buscombe (podemos interpretar, grosso modo, os elementos semânticos como formas externas e a

textura sintática como formas internas do filme). Na ocasião, o autor já havia sintetizado a contradição exposta por Altman quando da eleição de um *corpus* modelo do gênero, trazida aqui como crítica ao *corpus* de Whittington:

Não é preciso erguer um ideal platônico, ao qual todos os exemplos individuais tentem, em vão, aspirar. Também não é necessário afirmar que quanto mais um filme chegar a incorporar todos os diferentes elementos da definição, mais plenamente será um *Western*, um filme de gângster ou um musical. [...] No que diz respeito ao cinema, podemos [formular o problema] da seguinte maneira: se queremos saber o que é um *Western*, precisamos examinar certos tipos de filmes. Mas, como saber quais filmes considerar, sem saber o que é um *Western*? (BUSCOMBE, 1970, p. 305).

Em suma, Rick Altman procura resolver esse paradoxo propondo que diferentes filmes se relacionam ao gênero de formas variadas. O autor ainda sugere que se pode falar em diferentes níveis de “genericidade” nas obras. Com a abordagem *semântica/sintática* podemos compreender melhor algumas das estratégias de Whittington ao investigar os elementos sonoros de seus filmes em suas relações com o gênero, mas podemos também expandir essas observações em direção a outras cinematografias. Quebrase a ideia da busca por uma taxonomia genérica estanque em nome de avaliações mais dinâmicas sobre o que são gêneros, como eles evoluem e o que significa algumas obras serem identificáveis com eles. Dessa forma, sem desbancar o status consagrado pelos filmes do cânone norte-americano e a eficiência de seus respectivos códigos, podemos nos colocar a uma distância segura entre eles e as obras aqui analisadas, de modo a não os tomar inadvertidamente como ideais formais do gênero, mas aproveitando algumas das reflexões levantadas por suas análises.

Aprimorar a proposta analítica desta pesquisa, portanto, vai no sentido de nos abriremos a outras possíveis relações que as obras desta pesquisa estabelecem com o gênero da ficção científica, e a abordagem *semântica/sintática* serve de suporte teórico a essa tarefa. Vejamos, nesse ponto, uma outra questão levantada anteriormente, sobre a dimensão histórica que os códigos precisam conquistar para se estabelecer como convenções que perduram entre diversas obras: se não houver o estabelecimento de códigos brasileiros e/ou se os filmes brasileiros não reutilizarem códigos anteriormente estabelecidos, como podemos avaliar seus elementos narrativos em relação ao gênero? O filme norte-americano *Planeta Proibido* (Fred McLeod Wilcox, 1956) é uma das obras mais icônicas do gênero da ficção científica e entendida como um marco, tanto na evolução das práticas musicais no cinema,

quanto na história da música eletrônica. Pode nos servir como um exemplo particular acerca do estabelecimento de convenções, conforme a explicação a seguir.

No filme, o Comandante J.J. Adams (Leslie Nielsen) lidera uma missão de resgate ao planeta Altair IV, onde uma equipe de exploradores desapareceu anos atrás. O único sobrevivente desse acidente parece ser Dr. Morbius (Walter Pidgeon), que mora no planeta com sua filha Alta (Anne Francis), e seu robô ajudante, Robbie. À medida em que um romance se desenvolve entre Alta e o comandante Adams, a tripulação da missão de resgate sofre ataques de uma criatura misteriosa. Dr. Morbius, claramente enciumado por sua filha, é hostil com os tripulantes e constantemente alerta para que deixem o planeta, aproveitando o ataque dessa criatura para reforçar seu pedido. Segundo Morbius, o monstro que os atacou provavelmente foi o mesmo que assassinou sua equipe de exploradores e exterminou, milhares de anos atrás, a raça dos Krell, uma civilização antiga extremamente inteligente que tem sido o principal objeto dos estudos do Dr. Morbius. Os Krell foram eliminados do planeta há milhares de anos por razões misteriosas, deixando um legado imenso de tecnologias extremamente avançadas e um vasto conhecimento sobre o universo. Por fim, compreendemos que a tecnologia dos Krell tinha o propósito de materializar pensamentos, tornando desnecessário o uso de quaisquer instrumentos para qualquer tipo de tarefa. Contudo, o monstro que atacava a equipe do comandante Adams era, na verdade, o ciúme de Morbius por sua filha, materializado pela tecnologia Krell em uma criatura que também havia atacado os exploradores anos atrás. Descobrimos que o próprio pensamento dos Krell acabou gerando criaturas que os atacaram, destruindo sua espécie. Sentindo-se culpado, Morbius, à beira da morte, aciona um sistema de autodestruição do planeta e pede que Adams fuja e leve sua filha em segurança ao planeta Terra.

Como mencionado anteriormente, esse filme se estabeleceu como um marco na história da ficção científica e, também, da composição musical para cinema. O casal de compositores de música eletroacústica Louis e Bebe Barron se encarregou da autoria da trilha utilizando processos criativos inusitados que consistiam na fabricação de circuitos eletrônicos e manipulação de fitas magnéticas. O resultado dessas criações é uma trilha musical que se afasta completamente da tendência predominante no cinema da época de utilizar um vocabulário sinfônico baseado no Romantismo tardio, como era praticado por figuras como Max Steiner, Erich Korngold e Dimitri Tiomkin.

Podemos ouvir na trilha musical do filme, composições sem alturas definidas em um sistema temperado, timbres bizarros, ruídos e oscilações decorrentes da manipulação

das fitas, dos circuitos e da intensa saturação das válvulas dos sistemas eletrônicos que frequentemente remetem a criaturas estranhas sendo submetidas a tortura. Na verdade, essa referência é mais do que meramente acidental, pois alguns dos circuitos desenvolvidos pelo casal Barron eram propositalmente forçados a seus limites físicos e elétricos, eventualmente pegando fogo e deixando de funcionar. Todo esse processo era gravado em fitas magnéticas com o objetivo de garantir a captura dessas mini performances dos circuitos, uma vez que muito provavelmente seriam suas primeiras e últimas ocorrências antes de sucumbirem irreversivelmente às altas voltagens ou às temperaturas extremas. As fitas magnéticas, por sua vez, seriam novamente distorcidas e manipuladas em processos que também eram quase sempre destrutivos.



Figura 1. Louis e Bebe Barron em sua oficina

Esse material sonoro, provocativo em sua própria natureza, era arranjado no filme de maneira a dissolver quase completamente as fronteiras tradicionais entre música extra-diegética, ruídos diegéticos e efeitos sonoros do filme. Podemos supor que aí reside uma estratégia sonora bastante recorrente em filmes de ficção científica, horror e fantasia, uma vez que promove a sensação de distorções da realidade, aponta para a profundidade psicológica dos personagens, entre outros efeitos adequados aos temas desse tipo de enredo. Nesse sentido, a trilha musical de *Planeta Proibido* levantou questões até mesmo sobre como deveriam ser creditados os compositores:

Devido à música dos Barron cumprir dupla função, tanto como efeitos sonoros, quanto como composição original, havia alguma incerteza sobre como exatamente caracterizar as contribuições dos compositores. Dore Schary cunhou a famosa expressão “tonalidades eletrônicas” que aparece nos créditos iniciais, burlando assim a jurisdição do sindicato dos músicos, mas, também, chamando atenção à peculiar permeabilidade das variadas funções sonoras no filme (LEYDON, 2004, p. 66).

Proponho pontuar essa montagem sonora difusa, portanto, como uma construção sintática, nos termos de Rick Altman, bastante recorrente no gênero da ficção científica. Sua estruturação sonora em meio ao filme transborda as categorias tradicionais de análise de som provocando uma textura que tensiona a atmosfera geral da narrativa. Por outro lado, foram utilizadas sonoridades que por si só causam estranheza e, como elementos semânticos, também são capazes de provocar a devida especulação nos espectadores e evocar uma leitura da narrativa conectada às propostas do gênero da ficção científica.

No entanto, evitando cair no erro de dar preferência a uma abordagem dos elementos semânticos ou a uma abordagem de sua construção sintática, deve-se considerar os efeitos narrativos provocados, observando uma articulação entre essas duas camadas. Façamos uma observação de como a análise de Whittington investiga mais a fundo o funcionamento dessa trilha musical, usando de teorias que podem ser compreendidas através da perspectiva dupla da abordagem *semântica/sintática*.

Algumas abordagens recentes à semiótica musical têm considerado a percepção sonora em termos vicários de projeção sonora: sons que significam [...] são sons que os ouvintes podem se imaginar produzindo. A “hipótese mimética” de Arnie Cox (2001), por exemplo, postula que a fundação de todos os processos de significação musical são imitações inconscientes de ações previamente observadas. Cox sugere que (1) “compreendemos sons em comparação a sons que nós mesmos produzimos, e que (2) esse processo de comparação envolve a imitação tácita, ou participação mimética, que por sua vez remete à experiência corporal de produção sonora” (ibid. 195). Já o “sujeito musical” de Naomi Cumming consiste em um modelo análogo do processo de significação: sons musicais atuam como “provisões” ou “investimentos” de intencionalidade e emotividade em ouvintes que se identificam com atributos particulares de timbre, gesto e sintaxe. Tanto para Cox, quanto para Cumming, o som funciona como evidência das ações particulares que os produziram e são apreendidos como “significativos” quando existe uma fonte sonora já imaginada. Uma abordagem similar é o “processo referencial espectromorfológico” de Denis Smalley (1997), no qual sons são percebidos através de um regresso a uma série de níveis cognitivos, desde fontes imaginadas até gestos e atividades motoras [...] e estados psicológicos. Smalley enfatiza que a música eletrônica representa um caso especial desse “processo de referência”, pois a fonte dos sons eletrônicos é necessariamente hermética, remota, isolada. (LEYDON, 2004, p. 63).

Essa sonoridade típica das práticas eletroacústicas da década de 1950⁷ pode ser analisada, portanto, como algo que foge aos processos corporais e gestuais de

⁷ Rebecca Leydon explica que as propostas e métodos do casal Barron mencionadas aqui eram, na verdade, bem diferentes daquelas dos compositores alemães do período – como Stockhausen e Herbert Eimert, por exemplo. Ao se aproximarem do círculo de Pierre Boulez, com seus princípios de serialismo, o objetivo era

significação, tornando-se pertinente na narrativa justamente por isso: sua dimensão semântica evoca a estranheza, a falta de referenciais, a suspensão de realidade, etc. Juliano de Oliveira sugere que "a eventual estranheza da sonoridade eletrônica é um dos fatores que impossibilita ao espectador a busca por um referencial paralelo em sua experiência concreta e, com isso, facilita a criação de outros mundos" (OLIVEIRA, 2012). Kathryn Kalinak, sobre o mesmo tema, diz que sintetizadores são muito utilizados em ficção científica e filmes de horror porque conseguem produzir "sons de outros mundos" (KALINAK, 1992). No mais, fica também evidente a sintaxe construída por essas sonoridades, o arranjo em que estão inseridas, sua textura de significados em meio à narrativa e sua consequente conexão com o universo dos temas da ficção científica.

Faço questão de explorar brevemente essa construção pois acaba servindo como um ótimo exemplo de como se pode aplicar a abordagem *semântica/sintática* a uma análise sonora. Todavia, o propósito maior desta exposição do filme *Planeta Proibido* é o fato de que, apesar de ser uma obra indiscutivelmente canônica da ficção científica, cujos trabalhos de som e de música também se consagram como marcos em suas respectivas áreas, esses códigos sonoros expostos aqui não se estabeleceram plenamente como convenções de linguagem, nos termos discutidos anteriormente. Ou seja, não tornaram-se um recurso recorrente em outras obras. Na verdade, o que eleva o status desse filme em termos de som e música é justamente o caráter idiossincrático de suas construções, reconhecidas por sua ousadia e sua particularidade.

Com toda sua novidade, entretanto, a trilha musical dos Barron falhou em estabelecer qualquer tipo de tendência ou "escola" de prática de música filmica. A promessa que o mundo sonoro eletrônico da década de 1950 representou foi apenas parcialmente cumprida muito tempo depois, como na trilha musical de Giorgio Moroder para *O expresso da meia-noite* (1978) ou na composição de Vangelis Papathanassiou para *Carruagens de fogo* (1981). Nessas obras, a dependência exclusiva de teclados sintetizadores impediu qualquer coisa próxima das alturas espaciais micro tonais que se desenrolaram em *Planeta Proibido*. [...] A música dos Barron se tornou, em larga medida, irreproduzível no mundo sonoro dos teclados sintetizadores [...]. Na verdade, muito daquela música não poderia ser replicada mesmo nos estúdios contemporâneos criados nos anos de 1950 [...]. Em busca de um ideal sonoro muito diferente em sua oficina particular, os Barron desenvolveram uma visão única da música do futuro que rapidamente se tornou parte do passado de Hollywood (LEYDON, 2004, p. 62).

exercer controle sobre a pureza da onda sonora sinusoidal em processos de síntese aditiva e substantiva. O casal Barron, por outro lado, relata o quanto era sofrido atingir essa pureza em seus equipamentos. O aspecto de "criatura gritando de dor" era muito mais presente nos resultados e a experimentação descontrolada era o método mais exercido (LEYDON, 2004).

Podemos supor que Rebecca Leydon está se referindo às composições musicais do casal Barron e suas particularidades sonoras, uma vez que a autora levanta discussões sobre os processos criativos e as ferramentas utilizadas. Nesse sentido, é compreensível o argumento de que não houve uma persistência (ao menos, não no cinema) daquelas sonoridades de caráter tão fortemente autoral. Mas a afirmação parece polêmica, tendo em vista o reconhecimento tão grande de *Planeta Proibido* como referência histórica de um trabalho musical significativo do gênero da ficção científica. Podemos supor que isso se deve ao fato de que os sons da trilha musical do filme – sejam entendidos como elementos *semânticos* ou como construção *sintática* – evocam leituras de estranhamento, especulação, medo do desconhecido e, por isso, estão plenamente de acordo com o discurso narrativo de desenvolvimento de uma temática ligada ao universo da FC. Porém, esses mesmos elementos sonoros não se consolidaram, especificamente, como convenções do gênero, no sentido de serem recorrentes em um número suficiente de obras: Laydon sugere que esses sons podem traçar conexões com a FC, mas foram usados apenas uma, ou no máximo algumas raras vezes. A abordagem *semântica/sintática*, nesse caso, permite avaliarmos de que forma ocorre a ligação dessa construção sonora com princípios da ficção científica, mas, ao mesmo tempo, demonstra que essa ligação com o gênero não depende de serem estabelecidas estratégias que serão repetidas, tampouco exige que seja reutilizada uma estratégia já desenvolvida em outra obra.

Como um pequeno exemplo adicional a esta argumentação e antes de nos dirigirmos a seus pontos principais, é oportuno lembrar rapidamente da trilha musical de *2001: uma odisseia no espaço*, compilada a partir de peças do repertório erudito. Stanley Kubrick, em uma postura ousada, contrariou não apenas o modelo clássico de combinações imagem-som, mas também os métodos de produção cinematográfica da Hollywood da época e as expectativas do público e da crítica quanto à música de uma narrativa de ficção científica.

As construções autorreflexivas e estilísticas ao longo do filme encorajam um questionamento constante das relações imagem-som, claramente afastando a banda sonora da noção de realismo e carregando-a de possibilidades especulativas. Enquanto críticos debatiam o significado e a adequação da música, espectadores mais jovens [...] acolheram as sensações do espetáculo e iniciaram uma reavaliação dos códigos narrativos tradicionais. A música do filme se tornou uma linguagem alienígena a ser traduzida e experimentada (WHITTINGTON, 2007, l. 470-472).

Provavelmente a peça mais emblemática de todo o filme é *Also sprach Zarathustra* (Assim falou Zarathustra), de Richard Strauss, composta em 1898. A música evoca a grandiosidade da cena inicial em que se alinham a Lua, o Sol e a Terra conectando a mecânica celestial do universo à mecânica rítmica da peça; um verdadeiro espetáculo que se forma como *leitmotif* de conhecimento, desenvolvimento e evolução em meio à narrativa. Fazendo referência mais direta ao monolito está a peça *Requiem for soprano, mezzo-soprano, two mixed choirs, and orchestra*, de György Ligeti (1965). Ouvimos a perturbadora composição em três momentos: (1) quando os primatas entram em contato com o estranho monolito e se dão conta de que podem usar os ossos como armas; (2) quando os cientistas visitam a lua e tentam se aproximar do monolito para uma fotografia, sendo atacados por um ruído agudo e atemorizante e (3) na sequência *Júpiter e além do Infinito*, acompanhada de efeitos visuais que nos transportam a outra dimensão onde o astronauta David Bowman (Keir Dullea) tem um contato com sua própria subjetividade. Não poderia deixar de ser mencionada a famosa cena que utiliza a valsa *Danúbio Azul*, de Johann Strauss II (1866), justaposta no filme a imagens de grandes estações espaciais que flutuam graciosamente em um balé cósmico; reconfiguração total dos contextos tradicionais em que se representava o espaço no cinema.



Figura 2. O monolito se alinha com os planetas

As peças musicais utilizadas no filme, contudo, não possuem ligação prévia com a ficção científica. Para serem relacionadas ao gênero, devemos observar as sofisticadas texturas sintáticas resultantes dessas montagens:

A alteração no modo de produção exigiu uma alteração nas estratégias de leitura dos espectadores. Uma leitura primariamente literária do texto e dos diálogos não

foi incentivada. Na verdade, aproximadamente 40 minutos apenas, dos 149 minutos totais de filme, possuem diálogos, e as primeiras falas não acontecem antes de 30 minutos de filme. Em vez disso, uma minuciosa leitura de relações imagem-som é requerida como parte de uma estratégia integrada de produção de significados e intenções viscerais. *2001: uma odisseia no espaço* se tornou modelo para o futuro do espetáculo cinematográfico (em termos de efeitos sonoros e visuais), mas também era ficção científica, um gênero que estimula um jogo discursivo e analítico. Para cada convergência formal de som com imagem, de monolito com música, de espaçonave com valsa, surgiam questões quanto à intenção e o significado. É importante notar que Kubrick reitera a importância dos “aspectos não-verbais”, enquanto Arthur C. Clarke enfoca as premissas temáticas de “hierarquia e humanidade”. É essa tensão entre os componentes viscerais e intelectuais que revela a força e o impacto do filme e de seu desenho musical (WHITTINGTON, 2007, l. 536-541).

A *sintaxe* da trilha musical de *Planeta Proibido*, com seus sons que invadem os campos dos sons vizinhos, pode ser entendida como um recurso discursivo que evoca uma leitura de estranhamento bastante utilizada pela ficção científica: um recurso que se desenvolveu e perdurou em outros filmes como, por exemplo, na construção sonora de *Blade Runner*, que Whittington analisa posteriormente em seu livro, com suas estratégias semelhantes de dissolução das fronteiras entre as categorias sonoras. Por outro lado, as sonoridades eletrônicas particulares de *Planeta Proibido* – entendidas aqui como os elementos *semânticos* que compõem essa textura sintática – também evocam ideias da FC, mas não se consagraram como convenções e não foram reutilizadas por outras obras. No mesmo sentido, a construção sintática da compilação de peças eruditas de *2001*, é extremamente particular àquele filme e ao estilo autoral e ousado de Stanley Kubrick.

2001, nesse quesito, vai ainda além, pois, por mais canônico que o filme seja, utiliza-se de elementos musicais completamente alheios ao universo da ficção científica, mas que, ainda assim, participam da construção de uma *sintaxe* que promove fortes leituras de especulação e estranhamento.

Dois pontos principais, portanto, devem ser notados aqui. Em primeiro lugar, a idiosincrasia das construções desses filmes desmonta a hipótese de que códigos do gênero precisam necessariamente conquistar uma dimensão histórica e se estabelecer como estratégias recorrentes em outras obras. Códigos particulares a uma obra específica não são menos importantes como contribuição ao gênero, pois podem se relacionar com o universo da ficção científica de maneiras tão intensas quanto as convenções mais duradouras. Sendo assim, não devemos nos preocupar tanto com o estabelecimento de convenções, tampouco

com a reutilização de códigos anteriormente estabelecidos, como se fosse necessário prestar contas a um repertório supostamente estável de estratégias canonizadas.

É óbvio que, se uma obra pretende se relacionar ao universo de um gênero, esse gênero dispõe de princípios discursivos que devem despontar no texto, mas, com isso, chegamos ao segundo ponto importante de toda essa argumentação: consiste em percebermos que, por mais particular que seja uma construção – como a compilação musical de *2001*, por exemplo – o filme vai se colocar como um todo, fazendo com que nossa avaliação, compreensão e percepção geral sobre determinada construção aconteça sempre através da *sintaxe* da ficção científica, mesmo sendo uma construção que contenha elementos semânticos de fora daquele universo do gênero. Entender a narrativa como ficção científica é uma postura que se realiza através de mecanismos mais complexos do que simplesmente a presença ou ausência de determinadas características. A obra pode evocar nos espectadores uma leitura de ficção científica através de outros elementos (incluindo aqueles que não são sonoros ou musicais) ou através de construções sintáticas (possivelmente constituídas de elementos não diretamente associados à ficção científica). Independentemente de como isso aconteça, uma vez ativada essa leitura genérica, nossa percepção geral sobre a narrativa estará invariavelmente imbuída de ligações com o gênero – mesmo em análises de elementos isolados, como som, fotografia, trechos de montagem, profundidade psicológica de personagens, etc.

Este tipo de leitura, que aqui foi descrita a partir de uma obra consagrada da história da ficção científica, se alinha à proposta analítica desta pesquisa. Ademais, nenhum dos quatro filmes escolhidos como objetos de estudo destaca-se especificamente por apresentar elementos sonoros complexos e inovadores. Além disso, veremos que há uma certa escassez de elementos semânticos mais diretamente ligados ao gênero. Mas, a *sintaxe* textual própria do gênero da ficção científica está presente e condiciona nossa percepção sobre vários dos elementos semânticos. Mesmo assim, uma aproximação ao contexto específico da ficção científica brasileira poderá ser necessária para melhor entendermos essas construções, mas o que fica proposto aqui, como eixo norteador da investigação, é uma interpretação crítica do som dessas obras brasileiras pois, nossa hipótese é de que a porção sonora, de diferentes formas, não apenas permite, mas exige o imaginário da ficção científica como padrão de leitura, ou melhor, de escuta, para que algumas dimensões particulares de suas narrativas sejam acessadas.

Seguindo com o aproveitamento da abordagem *semântica/sintática* à conformação da proposta analítica desta pesquisa, podemos observar outro elemento sonoro de *2001* para analisar um pouco mais a complexidade destas relações, demonstrando que a leitura de ficção científica se dá por um jogo muitas vezes mais elaborado entre o semântico e o sintático, raramente ocorrendo apenas apoiada em um ou em outro. A voz do computador HAL 9000 fará relações com princípios discursivos da ficção científica que possuem uma camada mais óbvia (por ser a voz de um robô), mas cuja potência especulativa maior opera em níveis mais profundos. Em seguida faremos uma breve comparação com um filme mais recente que emplaca estratégias sonoras, de certa forma, opostas.

HAL 9000 é um dos personagens mais marcantes e possivelmente o principal antagonista do filme *2001: uma odisseia no espaço*. O computador foi projetado para controlar praticamente tudo da espaçonave *Discovery One*, que possui um espaço circular central onde vemos o que parece ser o núcleo da estrutura de HAL. O computador, portanto, é onipresente, tornando impossível distingui-lo da própria estrutura da nave. Mesmo sendo uma máquina, HAL é considerado o sexto membro da tripulação, pois trata-se do que há de mais avançado em inteligência artificial, “que pode reproduzir, apesar de alguns experts preferirem a palavra mimetizar, a maioria das atividades do cérebro humano e com mais velocidade e precisão” (*2001: uma odisseia no espaço*, 1968). Essas palavras são ditas pelo âncora de um programa de TV que entrevista toda a tripulação, incluindo HAL, apontando que ele é o “cérebro e o sistema nervoso central da espaçonave”.



Figura 3. O espaço circular central da *Discovery One*

Assim como outras máquinas e computadores representados no cinema, HAL possui uma voz eletrônica e robótica. Na entrevista, após reiterar que seus cálculos são infalíveis, HAL é questionado sobre suas considerações quanto a trabalhar com humanos e se ele alguma vez se frustra por depender de pessoas conduzindo a missão, ao que o

computador dá a mais humana das respostas, declarando “gostar de trabalhar com pessoas” e afirmando ter “uma relação estimulante” com os astronautas. Diálogos subsequentes do entrevistador com a tripulação especulam sobre essa capacidade de HAL demonstrar emoções humanas e quais são as impressões dos astronautas sobre essa questão.

Em termos gerais, HAL está sendo apresentado como um personagem com quem os tripulantes podem ter conversas normais. Durante um bate-papo casual, HAL educadamente indaga se pode fazer ao astronauta David Bowman “uma pergunta mais pessoal” quanto à confiança de David sobre a missão, inclusive demonstrando certo constrangimento com essa pergunta – uma postura essencialmente humana. Alguns momentos depois, HAL sugere estar se “sentindo” preocupado e desconfiado dos possíveis resultados da missão.

Todas essas falas, no entanto, são transmitidas com uma voz eletrônica monótona, quase completamente isenta de emoções. Independente do assunto, HAL sempre fala calmamente, com palavras espaçadas e suaves. O espectador poderia supor que isso se deve a limitações tecnológicas, o que de fato é, em alguma medida, sugerido pela narrativa num primeiro momento. Mas, para além disso, a construção do timbre de voz de HAL é dissonante da dimensão semântica de suas falas e o verdadeiro significado de suas colocações acaba oculto atrás dessa textura. O aspecto especulativo do discurso textual da ficção científica é, dessa forma, ativado no espectador.

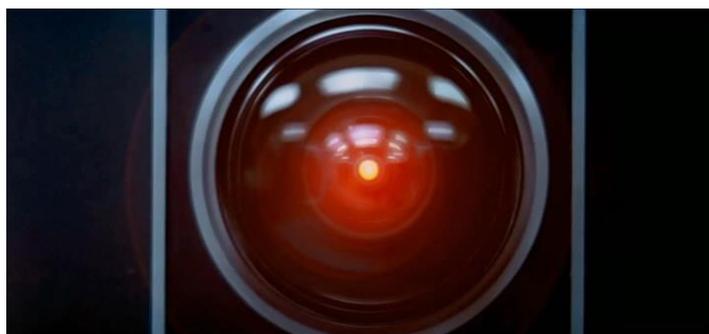


Figura 4. HAL 9000

Ao longo das cenas, a tênue fronteira entre homem e máquina estará em jogo, por exemplo, quando descobrimos que as verdadeiras intenções de HAL são eliminar os membros humanos da tripulação em nome de maiores probabilidades de sucesso à missão. Aos poucos percebemos que seu comportamento está mais próximo de um psicopata do que de uma máquina. O tipo específico de engajamento intelectual evocado nos leitores através do discurso da ficção científica (baseado em especulação) é ativado justamente pelo

estranhamento dessa construção: a ambiguidade entre o tom de voz emocionalmente neutro e as escolhas de palavras essencialmente humanas e gentis. O estranho e o familiar se confundem nos diálogos, provocando tensão e o medo do desconhecido.

Ao fim dessa sequência, quando Dave tenta desativar HAL, o diálogo serve como um canal para uma música que também carrega importantes significados textuais. À medida em que Dave desliga funções cerebrais mais avançadas, o computador canta o tema *Bicycle built for two*, cujo significado opera em vários níveis. Primeiramente, é a única música do filme que lida com ideias de regressão, ao contrário dos conceitos de progressão e evolução evocados pelas peças eruditas. A voz de HAL fica mais lenta, mais grave e menos articulada quanto mais se aproxima o fim de sua “vida”. O autor Arthur C. Clarke nos revela uma importante referência intertextual desta cena:

“Bicycle built for two” foi a primeira música cantada por um computador, em um experimento feito por John Kelly nos laboratórios Bell. Outra camada de complexidade foi adicionada à canção, como aponta Clarke: “no começo dos anos de 1960, nos Laboratórios Bell, ouvi a gravação de um computador Iliac cantando ‘Bicycle built for two’. Pensei que seria bom para uma cena de morte – especialmente as palavras ficando mais lentas ao final”. A música combina problemas de amor, morte e loucura ao passo em que levanta questões sobre o amor e a fidelidade (WHITTINGTON, 2007, l. 615-618).

Interpretar o desligamento de um computador como sendo a morte se sobrepondo à vida de uma criatura, é a cristalização da construção “humanizante” de HAL 9000. O desenho de som de sua voz cuidadosamente compõe essa ideia, que lança o espectador em direção a processos especulativos sobre inteligência artificial, sobre os limites entre homem e máquina, o pós vida de um computador, o que é a consciência e outras conjecturas possíveis ligadas a temas da ficção científica.

Por outro lado, podemos apontar o filme *Ela* (Spike Jonze, 2014), como um exemplo que se apoia em estratégias sonoras de certa forma opostas a essas. A obra conta a história de Theodore (Joaquin Phoenix), um escritor que vive em uma versão futurista da cidade de Los Angeles e ganha a vida escrevendo cartas pessoais, amorosas, cartões de natal e aniversário, entre outras correspondências, encomendadas por pessoas que não tem a capacidade de desenvolver seus próprios textos de cunho intimista – Theodore acaba eventualmente oferecendo seus serviços a duas ou mais pessoas que trocam cartas entre si. O escritor está passando por uma tentativa de superar o fim de seu casamento e fica instigado por um novo tipo de sistema operacional para computadores pessoais que, apesar de ser uma

inteligência artificial, é desenhado para se adaptar e evoluir como uma pessoa de verdade. Theodore escolhe uma voz feminina para seu sistema e “ela” se apresenta como Samantha. A mulher virtual gradualmente vai “conhecendo” Theodore mais a fundo e a amizade dos dois evolui para uma relação amorosa.

Nesse mundo ficcional, as pessoas são individualistas, provavelmente bastante solitárias e, nesse contexto, desenvolveram o hábito de usar discretos fones de ouvido sem fio praticamente o tempo todo, na rua ou mesmo dentro de casa. Uma vez que os aparelhos tecnológicos estão totalmente integrados, há uma onipresença de Samantha na vida de Theodore – semelhante a HAL 9000 na espaçonave de *2001*. O teórico de som Michel Chion desenvolveu o conceito de som “no ar”⁸, que ilustra como isso funciona no filme:

Devo me referir aos sons de uma cena que são supostamente transmitidos eletronicamente como sons *no ar* – transmitidos por rádio, telefone, amplificação, etc. – sons que conseqüentemente não estão sujeitos às leis naturais de propagação sonora. Na verdade, em larga medida, esses sons de aparelhos de TV, rádio relógios e interfones possuem um status único nos filmes em que aparecem. Algumas vezes os escutamos em close-up – claros e nítidos, como se os alto-falantes do filme estivessem diretamente conectados ao rádio, telefone ou fonograma representado na tela. Num exemplo oposto, eles podem ser identificados no cenário por características acústicas que produzem efeitos de distanciamento, reverberação e a coloração particular dos alto-falantes ou qualquer que seja sua fonte sonora diegética. Entre os dois casos há uma infinidade de graus de variação. (CHION, 1994, p.76).

Em vários momentos, o fato de Theodore usar pequenos fones de ouvido justifica que estejamos ouvindo a voz Samantha. Em outros, são os alto-falantes presentes no ambiente que fazem soar a voz da mulher. Mas, em ambos os casos – assim como nos meios-termos entre eles – o que ouvimos é aquilo que Theodore ouve. Nós, como espectadores, ganhamos acesso à sua subjetividade e, conseqüentemente, à crescente intimidade entre os personagens. Em adição ao conceito de som *no ar*, Michel Chion apresenta a ideia de *índices sonoros de materialização*⁹, trazendo maiores explicações às

⁸ As referências feitas aqui são à versão em língua inglesa do livro de Chion, traduzida do original escrito em francês sob o título *L'audio-vision. Son et image au cinéma*. O termo som “no ar” é a tradução da expressão em inglês *on-the-air* e condiz com a versão oficial traduzida ao português de Portugal. No entanto, as pequenas diferenças que o idioma lusitano tem em relação ao português brasileiro eventualmente exigem leves adaptações. Por esse motivo e por não haver uma tradução oficial do livro de Chion ao idioma falado no Brasil, foi dada preferência pela livre tradução dos termos em inglês. Fica notado aqui que traduções são sempre interpretações e poderiam eventualmente resultar em outros termos tão adequados quanto os utilizados aqui.

⁹ *Materializing Sound Indices*, também chamados pelo autor de *m.s.i's*.

qualidades sonoras das vozes de HAL e Samantha, mas também abrindo um entendimento fundamental sobre o que distingue uma da outra:

Uma voz, um ruído ou uma música possuem uma quantidade particular de *índices sonoros de materialização*, de zero ao infinito, cuja relativa abundância ou escassez sempre influencia nossa percepção sobre a cena e seu significado. [...] Em muitas tradições musicais a perfeição é definida por uma ausência de índices. O objetivo do músico ou cantor é purificar o som da voz ou do instrumento de todos os ruídos de respiração, arranhados, ou qualquer outro tipo de fricção ou vibração ligados à produção daquela música. [...] Outras culturas musicais – algumas Africanas, por exemplo – buscam o oposto: a performance vocal ou instrumental “perfeita” enriquece o som com ruídos complementares, que evocam, em vez de omitir, a origem material do som. A partir desse contraste podemos perceber por que a noção cultural de *ruído* está relacionada à questão dos “índices sonoros de materialização” (CHION, 1994, p. 114-115).

Tanto HAL, quanto Samantha, possuem, em diferentes níveis, índices sonoros de materialização referentes a seus suportes tecnológicos: a voz de HAL emana dos alto-falantes espalhados pela espaçonave e a voz de Samantha soa através de celulares, fones de ouvido e nos computadores de Theodore. No entanto, a voz de Samantha consegue carregar emoções de uma maneira essencialmente humana, em oposição ao discurso monótono e emocionalmente neutro de HAL. A voz de Samantha materializa sonoramente a intimidade crescente entre ela e Theodore à medida em os personagens vão se conhecendo melhor e conversando de maneira mais confortável um com o outro. Em momento algum sua voz dá a ideia de ser pertencente a uma inteligência artificial, mas sim a uma pessoa de verdade, uma jovem mulher do outro lado da linha de comunicação, não apenas se aproximando do escritor, mas dando sinais de um melhor conhecimento sobre “si mesma”. Samantha é interpretada por Scarlett Johansson, uma atriz cuja voz é levemente rouca, dotada de pequenas imperfeições nas falas, não em termos de dicção, mas em relação à projeção vocal, que contém pequenas falhas de entonação e alguns ruídos de respiração, o que contribui para a construção humanizada dessa persona virtual:

Índices sonoros de materialização frequentemente consistem em uma instabilidade no som que representa algum tipo de obstrução, brecha ou enrosco no movimento ou no processo mecânico que produziu esse som. Um índice sonoro de materialização em uma voz pode se dar pela presença de sons de respiração, ruídos da boca ou da garganta, mas também qualquer mudança de timbre (falhas na voz, mudanças abruptas de tom, rouquidão) (CHION, 1994, p. 115).

Neste exemplo, portanto, ocorre uma dissonância entre a estrutura sintática e a dimensão semântica, uma vez que esta última parece estar “sonoramente” alterada: o universo da ficção científica historicamente nos colocou expectativas pré-determinadas de como deve ser uma voz artificial, produzida por computador. Porém, mais uma vez, o estranho se torna familiar, mas não sem ativar conjecturas extremamente pessimistas. O timbre da voz de Samantha traz o espectador para perto dela, ao mesmo tempo em que o discurso geral da narrativa sugere más intenções corporativistas e a possibilidade de terríveis consequências emocionais para Theodore.



Figura 5. Theodore "instala" Samantha em sua vida

Neste horizonte, cabe destacar que o teórico, historiador e crítico literário Marc Angenot apresenta uma interessante abordagem semiótica ao texto de ficção científica que propõe a existência do que ele chama de um *paradigma ausente* no cerne do gênero. Entre outras observações – que veremos no capítulo seguinte – Angenot sugere que uma potência especulativa é sustentada pela omissão total ou parcial de paradigmas que permitiriam uma melhor compreensão dos elementos da narrativa e seus significados:

A narrativa de ficção científica sempre emplaca um “não-dito” que regula a mensagem. A retórica de credibilidade mira em fazer o leitor acreditar não tanto no que está sendo literalmente dito, mas naquilo que fica pressuposto [...] O leitor necessariamente embarca em uma série de conjecturas expansivas. Ao mesmo tempo, elabora estruturas que não estão integradas ao enredo, estruturas através das quais a narrativa parece fluir, mas nunca expondo-as exaustivamente (ANGENOT, 1979, p. 15).

Por ter uma presença tão humana, carregada de características sonoras que evocam imperfeição, espontaneidade, jovialidade e intimidade, a voz de Samantha esconde

completamente sua verdadeira natureza computadorizada, abrindo espaço para especulações sobre o tipo de dados pessoais que o sistema está coletando, quem é a empresa por trás do desenvolvimento de Samantha, quantas pessoas mais possuem uma relação tão íntima com ela, quantas outras personalidades virtuais existem por aí e, mais importante, o quão significativa realmente é sua relação amorosa com Theodore.

Fica exposto aqui o jogo entre a textura sintática do texto e seus elementos semânticos. Perceba que, se analisada isoladamente, a voz de Samantha é apenas humana, interpretada por uma atriz famosa, cuja voz pode ser facilmente reconhecida. Nesse sentido, jamais interpretaremos a voz de uma mulher como uma marca sonora do gênero da ficção científica. Porém, quando consideramos a *sintaxe* da narrativa, não apenas é evocada uma postura de investigação e especulação próprias da ficção científica, mas, nossa escuta da voz da personagem passa a ser condicionada por essa especulação. A textura sintática, nesse caso, está reconfigurando o próprio significado daquele elemento sonoro que, por sua vez, passa a ser perturbador de maneira a gerar conjecturas. O mais importante aqui é atentarmos a essa postura analítica, que avalia os elementos sonoros na construção do discurso naquilo que ele carrega de ficção científica. A argumentação central trazida com esses dois exemplos, portanto, pretende demonstrar como podemos analisar, dentro das propostas da ficção científica, um elemento sonoro que não necessariamente se relaciona ao gênero de maneira autônoma, mas por seu papel na estrutura sintática.



Figura 6. Fones de ouvido garantem a presença de Samantha

No caso de HAL 9000, temos uma voz de robô, elemento que pode ser diretamente ligado à ficção científica. Entretanto, note que, mesmo assim, a potência especulativa evocada no espectador – referente à ameaça que HAL representa e suas verdadeiras “intenções” com os astronautas – deve-se, não a esse elemento por si só, mas à dissonância entre o discurso e o tom de voz de HAL que, por sua vez, estão mergulhados na

textura sintática de uma narrativa que está lidando com temas da existência humana, do propósito da vida, evolução, progresso, entre outros. O que ativa a especulação, portanto, são os níveis mais complexos da narrativa.

Um último exemplo será rapidamente trazido aqui para consolidarmos mais um importante aspecto da proposta analítica desta pesquisa. Trata-se de utilizarmos a abordagem *semântica/sintática* para conceituar o que podemos chamar de uma ficção científica mais “discreta” em seu material fílmico.

A saga *Guerra nas estrelas* também é um exemplo canônico da ficção científica cinematográfica. O primeiro filme da saga, *Episódio IV: uma nova esperança*, é lançado em 1977 em um momento oportuno, pois a indústria hollywoodiana consolidava os blockbusters como um modelo de filme-espetáculo, incluindo aí questões de produção, exibição, o marketing da obra através de diversas mídias e o “reestabelecimento e reconceituação do modelo *série/franquia* emprestado de clássicos de Hollywood como *Buck Rogers*” (WHITTINGTON, 2007).

A narrativa do filme mexeu também com a história dos gêneros hollywoodianos, emprestando elementos do *Western* (cenários desérticos, mesmo em planetas distantes, e personagens com aspecto de cowboy, como Han Solo), do filme de guerra (cenas de combate que substituem aviões por espaçonaves) e épicos históricos/religiosos (enredos místicos e espirituais). *Guerra nas Estrelas* [...] também mudou o gênero da ficção científica. Em partes devido ao fracasso de bilheteria de *THX 1138*, Lucas afastou sua abordagem ao gênero das influências de vanguarda e da tradição distópica em direção à estética *mainstream* comercial e às tradições baseadas no mito e no romantismo. Simultaneamente ele conectou a ficção científica ao espetáculo – tanto visual, quanto sonoro. Através de *Guerra nas estrelas*, [George Lucas] ofereceu “abundância” e “intensidade” no conteúdo audiovisual e [promoveu aos espectadores] prazeres que evocam um senso de “grandeza”, “fascínio” e do “sublime”, assim como uma experiência fora da “típica realidade da vida cotidiana”. Esses não eram simplesmente efeitos espetaculares para o maravilhamento, entretanto; eles estavam integrados ao filme e tornaram-se parte da dinâmica da narrativa, que por sua vez exigiu uma mudança em seus protocolos de leitura (WHITTINGTON, 2007, l. 1053-1060).

O conceito de *sound design*, como já exposto anteriormente, possui uma ligação histórica com os fenômenos dessa época, colocando-se como as práticas de criação de sons para um filme, sua concepção integrada aos outros elementos da narrativa, além de ser um momento histórico fortemente ligado às novas tecnologias de exibição multicanal que impulsionaram esses processos. *Guerra nas estrelas*, portanto, representa um pivô dessas transformações.

Construindo esse projeto de filme-espetáculo está a cinematografia específica de *Guerra nas Estrelas*, que trouxe às telas vastos cenários, planetas, espaçonaves gigantescas, armas, cidades e criaturas alienígenas. Se nos anos de 1950 e 1960 houve uma tendência da ficção científica a emplacar sons etéreos e tecnologicamente futuristas que diluíam as fronteiras entre fantasia e realidade (pense o teremim como a mais emblemática dessas sonoridades), nos anos de 1970 Ben Burt e George Lucas se colocaram em oposição a isso, propondo *Guerra nas estrelas* como diretamente reconhecível aos espectadores ao evocar o que havia de industrial, funcional e crível nos elementos materiais. A ideia era se afastar de efeitos sonoros eletrônicos e artificiais e optar pela materialidade sonora que entra em acordo com o visual de ferrugem, poeira, sucata tecnológica – um mundo repleto de rangidos metálicos precários e motores que, apesar de futuristas, não funcionam necessariamente de maneira silenciosa e eficiente.



Figura 7. Cena da Batalha de Yavin

Ben Burt emplacou alguns dos processos criativos mais fascinantes da história do *sound design* e acabou criando um repertório de sons exclusivo da saga – sons que hoje são tão icônicos quanto qualquer outro elemento narrativo. Trata-se, assim, de um verdadeiro *léxico* sonoro que, por mais que seja particular aos filmes da saga, são avanços na ficção científica, ou seja, contribuem historicamente à versão cinematográfica do gênero. *Guerra nas estrelas*, portanto, é uma avalanche de “sons de ficção científica”. Tão referenciais são suas construções que é quase impossível imaginar que, diante da tarefa de criar espaçonaves ou raças alienígenas para um filme, um *sound designer* não se inspire nas estratégias criativas desenvolvidas por Ben Burt ou, ao menos, não se lembre destas soluções sonoras – mesmo que para subverte-las.

Vamos supor que esses sons criados por Burt sejam interpretados como alguns dos elementos semânticos da narrativa. Já vimos que os sons em si não necessariamente carregam a obrigação de se conectarem ao gênero de uma forma autônoma, mas, no caso de *Guerra das estrelas*, essa conexão pode ser observada; além de termos um repertório gigantesco de sons marcantes (inclusive posteriormente utilizados em brinquedos, jogos eletrônicos e toda sorte de parafernalia comerciais), podemos contar com a dimensão histórica de sua importância como emblemáticos do gênero.

Todavia, se observarmos a textura sintática dessa narrativa como um todo, podemos sugerir que seu desenvolvimento – considerando os aspectos mitológicos e românticos mencionados acima – é a versão cinematográfica de uma *Space Opera*, um gênero popularizado na década de 1960 nas revistinhas *Pulp* norte-americanas. São enredos cuja origem se deve às narrativas épicas de “capa e espada” da literatura clássica, imbuídas de fortes referências mitológicas, porém com roupagem espacial. Estão, na verdade, relativamente distantes de uma ficção científica mais intelectual e engajada em especulações críticas e de estranhamento como se observa nas obras de Isaac Asimov, ou Kurt Vonnegut, por exemplo. Isso nos permitiria supor que *Guerra nas Estrelas* não é exatamente uma ficção científica?

De maneira alguma. As conexões da saga com o gênero são mais do que fortes: trata-se de filmes que contribuem até hoje para o enriquecimento do universo da ficção científica e a *Space Opera* pode ser compreendida como um subgênero. No entanto, essa breve análise, apoiada na abordagem *semântica/sintática* como proposta por Altman, permite que levemos em consideração diferentes equilíbrios possíveis entre os elementos semânticos e a textura sintática de um texto, o que resulta em diferentes formatos e diferentes relações com o gênero. Nesse sentido, podemos retornar ao filme de Spike Jonze sugerindo que se trata de um equilíbrio bastante distante daquilo que se encontra em *Guerra nas estrelas*: a história de Theodore e Samantha é uma narrativa cuja quantidade de elementos semânticos ligados às tradições da ficção científica é extremamente escassa, limitando-se a algumas telas de computador holográficas, um videogame de realidade virtual com tecnologias inexistentes nos dias de hoje e a integração entre aparelhos eletrônicos (que, na verdade, já é algo que se anuncia na sociedade contemporânea). Com exceção desses breves indícios de que a tecnologia daquela narrativa evoluiu bastante em comparação à nossa, o filme é absolutamente discreto na composição de seus elementos. Mesmo o funcionamento

de Samantha fica completamente opaco ao espectador – procurei demonstrar, inclusive, que é justamente isso que provoca as perturbadoras especulações da narrativa.

Guerra nas estrelas, por outro lado, não possui enredos que causam estranhamento, tampouco evoca conjecturas de reflexão crítica. Mas aposta na construção de um outro tipo de ilusão cinematográfica “realista” que resultou, ao longo de várias décadas, na consolidação de um repertório imenso de elementos representativos do gênero. Lembremos da primeira contradição exposta por Altman de quando se toma um *corpus* consagrado como modelo do gênero. *Guerra nas estrelas* sem dúvida figura nessa lista de obras canonizadas da ficção científica mundial, porém, cabe aqui aprofundar as relações que justificam esse fato.

O mais importante neste ponto é compreendermos o que se pode esperar de uma ficção científica mais “discreta”. No capítulo seguinte exploraremos o conceito de *lo-fi sci-fi*, que pode se beneficiar dessa perspectiva *semântica/sintática*. Veremos que se trata, entre outras coisas, de uma proposta estética que se apoia mais fortemente na textura sintática do que na presença dos elementos semânticos.

É muito delicado, talvez até um pouco arriscado, falar em elementos semânticos e construções sintáticas como se fossem claramente distinguíveis uns dos outros e facilmente identificáveis em meio ao material fílmico. É bastante tênue a diferença entre esses conceitos: ícones, motivos, temas, mitos, os *topoi* da ficção científica, são termos que devem ser entendidos de maneira alusiva, apenas a título de investigação. A abordagem *semântica/sintática* é uma tentativa de fundamentar teoricamente essas observações e está colocada aqui como suporte às análises. Nesse sentido, utilizar esses termos para teorizar acerca de uma ficção científica cinematograficamente mais “discreta” é uma postura que deve considerar uma ressalva colocada pelo próprio Rick Altman quando da escrita de seu artigo em 1984:

Tem sido um cliché das duas últimas décadas insistir que a estrutura é quem carrega o significado, enquanto a escolha dos elementos estruturados seria largamente negligenciável no processo de significação [...] Essa posição [...] pode parecer implícita em meu modelo, mas na verdade não é endossada por minha pesquisa. A resposta dos espectadores, creio eu, está fortemente condicionada pela escolha de elementos semânticos e de atmosfera, porque uma determinada semântica usada em uma situação cultural específica vai evocar [em determinado público] a sintaxe particular na qual aquela semântica foi tradicionalmente associada a outros textos (ALTMAN, 1999, p. 225).

Altman, como apontado anteriormente, fazia críticas a algumas linhas de pensamento da semiótica da época por buscarem obcecadamente ideais formais atemporais que seriam tidos como a essência discursiva dos gêneros. Negligenciavam, assim, os elementos semânticos e, conseqüentemente, os processos históricos de surgimento, desenvolvimento e estabelecimento dos gêneros. O trecho citado acima possivelmente diz respeito a essa postura criticada por Altman.

No entanto, a presente argumentação sugere que a ficção científica, em particular, é um gênero cujas narrativas conseguem se manifestar ao longo de todo esse espectro de diferentes equilíbrios entre o semântico e o sintático, como procurei demonstrar comparando as construções de *Ela* e *Guerra nas Estrelas*. Na verdade, essa sugestão procura apontar para dois aspectos importantes das narrativas de ficção científica.

Em primeiro lugar, demonstra um amadurecimento do gênero no cinema:

[...] sugiro que gêneros se erguem de uma, dentre duas maneiras fundamentais: ou um conjunto relativamente estável de dados semânticos é desenvolvido através da experimentação [resultando] em uma sintaxe coerente e estável, ou uma já existente sintaxe adota um novo conjunto de elementos semânticos. [Vejam] o desenvolvimento da ficção científica. Inicialmente definido apenas por uma semântica relativamente estável, o gênero tomava emprestadas as relações sintáticas previamente estabelecidas pelo filme de horror, somente mais recentemente indo em direção à sintaxe do *Western*. Mantendo descrições simultâneas de acordo com ambos os parâmetros, não cairemos na armadilha de igualar *Guerra nas estrelas* ao *Western* (como muitos críticos recentemente fizeram), apesar de o filme compartilhar de certos padrões sintáticos daquele gênero. Em resumo, tomando seriamente as múltiplas conexões entre semântica e sintática, estabelecemos uma nova continuidade, relacionando análise filmica, teoria dos gêneros e história dos gêneros (ALTMAN, 1999, p. 221-222).

É dessa forma, portanto, que a abordagem *semântica/sintática* nos permite avaliar a evolução da ficção científica no cinema, que partiu de um repertório de elementos semânticos e gradualmente desenvolveu texturas sintáticas mais complexas, chegando ao ponto de poderem se desvencilhar quase completamente dos ingredientes originais do gênero. O aspecto histórico, portanto, não está sendo subestimado em nome de um modelo discursivo ideal. Não é exagero supor que aí reside uma espécie de cultivo da sintaxe genérica junto ao público, um amadurecimento do gênero que permite às narrativas adotarem essas estratégias extremas.

Em segundo lugar, as estratégias adotadas pelas ficções científicas tidas aqui como mais “discretas” podem ser oriundas de uma escolha estética, mas, sem sombra de

dúvida, são saídas para filmes que não dispõem de capital. Efeitos sonoros, em geral, são menos custosos que efeitos visuais (como vimos nos breves relatos do início deste capítulo), mas, mesmo assim, cenários, personagens, veículos e armas de aspecto realista, tais quais as de *Guerra nas estrelas*, dependem de fartos recursos financeiros. Esse fato, inclusive, já era observado em 1956:

Hoje *Planeta Proibido* é celebrado como *vintage*, um clássico filme-B, mas, na verdade, os custos de produção do filme foram tão altos quanto os filmes tipo A da MGM. O estúdio havia originalmente se comprometido a um projeto “abaixo da linha”, com gastos próximos de U\$500.000. Ao longo de seus 15 meses de produção (de dezembro de 1954 a fevereiro de 1956), estapolações no orçamento de construção de cenários e efeitos especiais fizeram os custos de produção subirem a quase 2 milhões de dólares. [...] Uma parcela substancial desse orçamento foi dedicada a cenários e objetos de cena – U\$125.000 e dois meses de trabalho apenas para construir *Robby*, o robô. (LEYDON, 2004, p. 66).

O próprio conceito de *lo-fi sci-fi*, como será demonstrado no capítulo seguinte, é em larga medida constituído dessa manobra que, ao mesmo tempo em que remove muitos dos elementos semânticos materiais procurando construí-los de forma alusiva, também se apoia mais fortemente em conjecturas intelectuais evocadas pela sintaxe da narrativa. Essa atitude pode ser entendida em alguns casos como um cinema autoconsciente que se coloca em oposição ideológica aos grandes orçamentos do Primeiro Mundo. Faz sentido, então, considerarmos que filmes de ficção científica de fora de Hollywood – como é o caso das obras brasileiras analisadas aqui – possuem outro equilíbrio de elementos; são em geral mais discretos e, aparentemente, não prescindem de pirotecnia cinematográfica – o que não os faz ser “menos” ficção científica.



Figura 8. *Robby*, o robô construído pelo Dr. Morbius

Finalmente, façamos uma recapitulação dessas ideias gerais acerca de como a abordagem *semântica/sintática* contribui para a composição da proposta analítica específica desta pesquisa, prosseguindo depois com a conclusão desta seção.

Em primeiro lugar, foi possível teorizar a respeito dos cânones genéricos, especialmente sobre o *corpus* majoritariamente hollywoodiano de ficções científicas que frequentemente acaba entendido como modelo do gênero. Tomando como exemplo as obras elencadas por William Whittington, buscamos aqui um mergulho mais profundo nas relações dessas obras com a ficção científica, demonstrando que o pertencimento delas ao cânone do gênero pode ser melhor elaborado, ao mesmo tempo em que se abre um olhar a outras obras, com outras maneiras de se relacionarem à ficção científica e através de relações que podem ser mais ou menos intensas.

Em segundo lugar, pudemos nos desvencilhar da ideia de que seria obrigatória a consolidação de códigos narrativos que perdurem através de outras obras. Além de compreendermos que algumas estratégias canônicas são, na verdade, extremamente particulares a determinados filmes, não é imprescindível que recursos previamente estabelecidos sejam reutilizados. Com isso, nos livramos da obrigação de buscar nos filmes desta pesquisa os mesmos códigos emplacados por Hollywood, assim como códigos essencialmente brasileiros que substituiriam os norte-americanos, como se essa fosse a única forma de as obras nacionais se conectarem ao gênero. Já fica sugerido mais uma vez que, além de ser improvável que esses códigos mais amplos existam, o presente trabalho é um estudo de casos e não pretende abordar um número de obras grande o suficiente para investigar essa questão.

Em terceiro lugar, vimos que a leitura de ficção científica se dá por um jogo entre o semântico e o sintático que ocorre, em alguns casos, em níveis mais complexos. Comparando a voz de HAL 9000 com a voz de Samantha, pudemos observar que as potências especulativas maiores das narrativas foram evocadas por mecanismos mais elaborados, e não apenas pela presença ou ausência de determinado elemento do gênero. A voz de Samantha é particularmente relevante nesse sentido, por ser apenas uma voz humana que, se avaliada isoladamente, não traz relações específicas com a ficção científica. Porém, quando observada em meio à sintaxe da narrativa, gera conjecturas. A voz de HAL 9000, apesar de ser robótica e facilmente ligada ao universo do gênero, também gera especulações em níveis mais elaborados, sendo necessária uma avaliação de sua sintaxe.

Por último, ainda aproveitando *Ela* como exemplo, colocamos essa obra em comparação a *Guerra nas estrelas* para uma breve teorização do que pode ser entendido como uma ficção científica mais "discreta" em seu material fílmico. Foi possível demonstrar que ficções científicas podem ocupar os extremos de um espectro de equilíbrios possíveis

entre o semântico e o sintático, o que serve tanto como indício de amadurecimento do gênero, quanto como solução narrativa aos baixos orçamentos.

1.2. A análise pragmática e o gênero como ato

Após a publicação de seu artigo em 1984, Rick Altman desfrutou por alguns anos dos méritos de suas contribuições à teoria dos gêneros cinematográficos. Afinal, a abordagem *semântica/sintática* parecia ser uma ferramenta apropriada para a análise de textos individuais e de suas relações com grupos genéricos.

Entretanto, a teoria acabou esbarrando em alguns problemas referentes às diferentes leituras que diferentes grupos de usuários exercem sobre um dado texto. Em suma, Altman percebeu que espectadores diferentes percebem elementos semânticos e sintáticos de maneiras díspares em um mesmo filme. A resolução das contradições que o autor apontou inicialmente permitiram a análise textual, mas, em busca de uma terminologia clara e que pudesse ser compartilhada por todos, Altman acabou subestimando o fato de que as populações são diversas, plurais. A riqueza dos gêneros, na verdade, reside justamente nessa multiplicidade que, segundo o autor, chega até a ser cultivada por Hollywood para angariar diferentes interesses em torno de suas obras, permitindo aos autores articular “gêneros e a terminologia genérica de maneiras diferentes e potencialmente contraditórias” (ALTMAN, 1999).

Altman percebeu que suas investigações sobre gêneros cinematográficos foram ao encontro de teorias modernas da comunicação em um âmbito muito mais amplo do que se pensava, o que o levou a atualizar sua teoria em 1999, resultando no texto *A semantic/syntactic/pragmatic approach to genre*, que agrega às ideias iniciais o conceito de *pragmatismo*, como entendido na linguística, no qual o uso dos textos pelos usuários é o que vai legitimar sua significância.

No caso de um idioma, por exemplo, a validade de suas palavras, ou de seus fonemas e morfemas é verificada apoiando-se no uso que uma população faz desses elementos. Com um simples teste de comutação, pode-se gradualmente substituir determinados fonemas até que se verifique uma variação no significado da palavra. Em um nível mais alto, a comutação de palavras pode testar em qual ponto se verifica uma alteração no significado de uma frase, e assim por diante, entre níveis mais altos ou mais fundamentais

de comunicação. Atentar ao uso do texto como validação de seu significado, portanto, é o que se chama de *análise pragmática*. No caso dos gêneros, entretanto, não encontraremos um processo tão linear de construção de significados. Em vez disso, Altman argumenta que práticas representativas, como cinema e literatura, dependem de uma observação pragmática diferente, pois há uma competição entre os usuários dos gêneros, fazendo com que seja necessário reconhecer que padrões de leitura familiares (como os gêneros) devem sua existência justamente a uma multiplicidade de usuários.

Nesse sentido, uma atenção especial foi dedicada à comparação entre a análise pragmática e os estudos de recepção. Em resumo, os estudos de gênero tradicionalmente assumiram que (1) gêneros existem anteriormente aos espectadores e (2) gêneros conduzem a recepção do público. Os estudos de recepção negam a segunda afirmativa, mas reforçam a primeira. A abordagem pragmática encara os gêneros como lugar de conflito e cooperação entre múltiplos usuários, por isso nega as duas afirmações. Isso porque a análise pragmática reconhece a recepção como observação das atividades de um grupo, mas propõe observar subsequentemente um processo mais amplo de análise interativa entre diferentes grupos de usuários que, depois de terem lido o texto original, produzem seus próprios textos, ao passo que os estudos de recepção tomam a leitura como a última instância, a mais determinante no processo de criação-recepção de uma obra, frequentemente entendendo o agente que produziu o texto como alguém de fora do grupo de leitores.

Não cabe aqui nos alongarmos nessas reflexões pois elas irradiam para outros territórios, mas essa brevíssima exposição das ideias de Altman quanto a suas reconsiderações sobre o uso que os usuários fazem dos textos aponta para um aspecto fundamental que terminará de compor a proposta analítica desta pesquisa, e foi sintetizada por diversos teóricos da seguinte forma: o gênero é um ato, não um fato.

Considerar uma multiplicidade de usos acerca dos textos conduz a essa ideia central de que “gêneros não são categorias inertes compartilhadas por todos [...], mas reivindicações discursivas feitas por interlocutores reais com propósitos particulares em situações específicas” (ALTMAN, 1999). Trata-se de algo que as pessoas fazem sobre o texto e que se transforma e perdura após sua leitura. John Frow ecoa as ideias de Altman, nesse sentido, colocando que:

[...] o gênero não é uma propriedade do texto, mas uma função da leitura. O gênero é uma categoria que nós imputamos aos textos e, sob diferentes circunstâncias, essa imputação pode mudar. [Gêneros] existem como parte de uma relação entre

textos e leitores e possuem uma existência sistêmica. São uma convenção compartilhada dotada de uma potência social. As imputações ou sugestões que fazemos sobre quais convenções são adequadas ou apropriadas de se aplicar em um caso particular vão estruturar nossa leitura, guiando que curso ela irá tomar e nossas expectativas sobre o que ela irá encontrar (FROW, 2005, p. 102-103).

Frow apoia-se em Adena Rosmarin para sugerir que, ao definir os gêneros como pragmáticos, ou seja, com base no uso que se faz deles, haverá quantos gêneros forem necessários, conceituados justamente por qual for essa necessidade. São desenhados para servir propósitos do pensamento crítico, e não o contrário (FROW, 2005).

Dessa forma, é como uma proposta de abordagem particular às obras desta pesquisa, portanto, que foram colocadas e discutidas essas questões acerca dos gêneros; por isso a ênfase tão grande na perspectiva muito específica das análises que seguem nos próximos capítulos. O *corpus* deste trabalho não apenas “pode” ser lido como ficção científica, mas procurarei demonstrar que algumas dimensões significativas de seus discursos devem ser entendidas como tal, a fim de que algumas potências críticas especulativas sejam plenamente observadas. Mais do que isso, o presente trabalho é um convite a uma escuta crítica imbuída de reflexões acerca do que é a ficção científica brasileira. Reforçando: avaliaremos o papel do som e da música na construção do discurso das narrativas especificamente naquilo que eles carregam de ficção científica.

Suppia comenta que “se não existe um cinema brasileiro de ficção científica [...] certamente há ficção científica no cinema brasileiro” (SUPPIA, 2013). Uma vez desbancada a ideia de uma taxonomia genérica estanque, faz muito mais sentido observarmos os elementos de ficção científica de uma estória, do que a preocupação em identificar se a estória toda pode ou não ser chamada de ficção científica.

Nesse momento, podemos interromper provisoriamente as discussões acerca da relação entre um discurso de ficção científica e o papel do som em sua construção. Nos capítulos subsequentes, as análises das obras selecionadas servirão para aprofundar essas discussões de maneiras mais consistentes. Voltemos às atenções ao outro caminho investigativo proposto no início: um aprofundamento acerca dos ícones e/ou temas que podem ser reconhecidos como típicos da mitologia brasileira de ficção científica.

1.3. A ficção científica brasileira

Mary Elizabeth Ginway faz justamente esse mapeamento em seu livro *Ficção científica brasileira: mitos culturais e nacionalidade no país do futuro*¹⁰, lançado em 2005. A autora é norte-americana, professora assistente de português e literatura brasileira no Departamento de línguas românicas da Universidade da Flórida e, em seu livro, investiga obras literárias de várias fases do gênero da ficção científica no Brasil, entre 1960 e 2000, sob uma perspectiva que considera esses textos como parte de um discurso maior sobre nacionalidade e mitos culturais:

meu estudo concebe a ficção científica brasileira principalmente como uma narrativa social em progresso, ou como um diálogo político dentro da cultura brasileira. Meu propósito [...] é explorar esses textos como “os atos socialmente simbólicos” do que Fredric Jameson chamou de “o inconsciente político de uma cultura¹¹” (GINWAY, 1994).

Ginway avalia a perspectiva especificamente brasileira de ícones tradicionais da ficção científica como a vida urbana, robôs, espaçonaves, cidades, a terra devastada, entre outros, com o intuito de “explicar as diferenças culturais entre as abordagens norte-americana e brasileira da ciência e da tecnologia” (GINWAY, 2005).

Um país comumente relacionado a florestas tropicais, praias e festividades pode parecer um cenário incompatível com um gênero narrativo exclusivamente dedicado a especulações que, em larga medida, estão ligadas ao progresso tecnológico e científico, à urbanização desenfreada e a extrapolações futuristas de toda sorte. Entretanto, justamente por esses mesmos motivos é que a ficção científica se mostra um local propício para examinar os impactos culturais no Brasil de diversos processos globais de modernização. Para isso, Ginway traça uma estratégia de abordagem bastante sensata ao avaliar obras anteriores, contemporâneas e posteriores ao período de ditadura civil-militar que assolou o país entre os anos de 1964 e 1985. Foi nesses 20 anos de regime que o Brasil sofreu a imposição de diversas políticas desenvolvimentistas de industrialização visando o progresso econômico em meio a um cenário de globalização.

Ginway identifica nas narrativas anteriores ao golpe militar uma postura antitecnológica e apolítica que pretendia firmar mitos de identidade cultural brasileira. No período seguinte, mundos distópicos eram criados como forma de protesto ao regime militar,

¹⁰ *Brazilian Science Fiction: Cultural Myths and Nationhood in the Land of the Future*, foi lançado em inglês em 2004, mas traduzido para o português e lançado no Brasil apenas em 2005, pela editora Devir.

¹¹ Esta citação de Fredric Jameson se encontra na obra *The political unconscious: narrative as a socially symbolic act* (N.Y.: Cornell University Press, 1981), p. 20.

no sentido em que colocavam os mitos culturais brasileiros como resistência à urbanização, à industrialização e à repressão. Já na década de 1980, os textos abordavam questões mais complexas decorrentes dos intensos processos de globalização e seus problemas sociais (GINWAY, 2005).

A ficção científica, como um gênero associado ao Primeiro Mundo, torna-se uma mistura curiosa no Brasil. Ao mesmo tempo como resistência a, e aceitação do processo de modernização, ela com frequência projeta mitos brasileiros de identidade herdados do passado, para uma sociedade do futuro, como forma de oposição cultural à tecnologia percebida como ameaça, especialmente antes do final da ditadura, em 1985. No mundo pós-ditadura, os escritores contemporâneos de ficção científica, tendo experimentado duas décadas de modernização, começam a abordar os efeitos díspares do desenvolvimento e as implicações da tecnologia em questões como gênero sexual, raça, e classe na sociedade brasileira contemporânea (GINWAY, 2005, p. 16).

Não é surpresa que Ginway inicie seus estudos investigando as dissonâncias entre o que se espera de uma narrativa anglo-americana de ficção científica e o que se espera da cultura brasileira (tanto internacionalmente, quanto por seus próprios habitantes). A mitologia de ficção científica do Primeiro Mundo que mais influenciou o Brasil é, provavelmente, a norte-americana.

Entretanto, colocar a ficção científica brasileira em observação perante as narrativas da tradição anglo-americana não se traduz em uma postura de submissão ou de desvalorização de nossa ficção científica. Ao contrário, a estratégia de Ginway toma a iconografia estadunidense como referência, mas de uma forma que permite deslocar olhares habituais acerca do gênero, evidenciando novas leituras críticas sobre seus temas e ícones mais recorrentes. É na literatura brasileira de ficção científica da década de 1960 que essa postura analítica se justifica de maneira mais nítida, uma vez que, segundo Ginway, os autores brasileiros utilizavam parâmetros da ficção científica anglo-americana, porém, transformando-os para “oferecer uma visão que é distintamente brasileira” (GINWAY, 2005). Ao longo das décadas seguintes analisadas pela autora, essa “tradução do estrangeiro em brasileiro” ganha novas dimensões, mas permanece como método de observação.

É claro que, assim como no trabalho de William Whittington, é necessário elucidar até que ponto podemos acompanhar essa postura analítica de Ginway, ou, de que forma suas observações são proveitosas ao escopo desta pesquisa. Nesse sentido, o foco de Ginway em torno dos ícones da ficção científica deve ser avaliado com cautela, pois a autora se utiliza de uma definição de ficção científica – que parecerá controversa a este estudo – na

qual a presença de determinados elementos em uma narrativa é o que a faz pertencer ao gênero. São de Gary K. Wolfe as teorias que sustentam essa visão de Ginway de que certos elementos recorrentes – o robô, o alienígena, a espaçonave, a cidade, e a terra devastada – podem ser tomados como “os indicadores mais confiáveis da filiação de um texto ao gênero” (GINWAY, 2005).

Em primeiro lugar, Gary K. Wolfe se mostrou um crítico literário bastante aberto à ficção científica produzida no terceiro mundo, o que sem dúvida foi relevante para que Ginway se apoiasse em algumas de suas observações. Contudo, muitos trabalhos de Wolfe estudam obras literárias norte-americanas do período entre as décadas de 1930 e 1960, conhecido como a *Golden Age* da ficção científica norte-americana. Suas definições de ficção científica, portanto, são adequadas a esse *corpus* literário encerrado em torno de um período de aproximadamente 30 anos, mas contém limitações que impedem sua transposição direta a diferentes contextos. Já vimos como a abordagem *semântica/sintática* sugere explicações a essa questão: Wolfe aparentemente não está cometendo o erro de tomar um *corpus* como ideal formal descartando totalmente seu contexto histórico, mas elege como definição do gênero os processos narrativos de um certo período e certo lugar, caindo numa contradição entre a definição formal e a histórica. São inúmeras as definições possíveis para o termo ficção científica e é mais frutífero avaliá-las por suas particularidades e pelas reflexões impulsionadas por cada uma do que a busca obstinada por uma resposta definitiva ou por uma forma de categorizar obras em alguma taxonomia. A dupla abordagem *semântica/sintática* propõe combinar essas visões eventualmente opostas. Portanto, não é necessário firmar compromisso com a definição de Wolfe, mesmo ela sendo um suporte às ideias de Ginway.

Em segundo lugar, a ideia de que determinados ícones fazem uma obra pertencer ao gênero foi evitada aqui enquanto mera “transposição” desses elementos às narrativas brasileiras, mas é diferente a “tradução” de ícones proposta por Ginway: trata-se de uma perspectiva específica que, a partir da versão norte-americana dos ícones mais recorrentes de sua ficção científica, identifica-os nas narrativas brasileiras gerando discussões maiores sobre mitos culturais brasileiros de maneira ampla, enquanto tópicos que são pertinentes por aquilo que revelam da cultura brasileira através da ficção científica. Lançando mão, mais uma vez, das teorias de Rick Altman, foi demonstrado que as análises se encarregarão de considerar um constante jogo entre o semântico e o sintático das narrativas. Podemos explorar as leituras que Ginway faz dos elementos da ficção científica

sem nos comprometermos com a ideia de que a presença ou ausência desses elementos determinarão completamente a relação da obra com o gênero. No mais, a própria ideia de uma narrativa *pertencer* ao gênero como se este fosse uma categoria taxonômica também foi desmontada em nome de relações mais dinâmicas das obras com os gêneros.

Com isso, finalmente, podemos realizar um primeiro encontro dos dois caminhos investigativos inicialmente colocados a esta pesquisa. O trabalho de Ginway serve como um extenso mapeamento de nossa cultura em uma via de mão dupla com a ficção científica: mitos brasileiros servem como matéria-prima dos temas ligados ao gênero, mas tornam-se objeto de suas especulações e visões de mundo. As análises da autora sempre procuram localizar historicamente, não apenas as obras em si, mas também os temas e os motivos do gênero em relação a momentos políticos ou questões de ordem social e cultural brasileiras. Do outro lado, a breve descrição sobre o conteúdo e sobre as estratégias do trabalho de William Whittington permitiu observarmos justamente o papel do som e da música nessas construções. Whittington não se restringe a avaliar ícones próprios da ficção científica. Em vez disso, procura entender o lugar da banda sonora na construção de um discurso geral de ficção científica. Da mesma forma que podemos assumir uma postura analítica semelhante – desde que tomando o devido cuidado com as especificidades das produções brasileiras – podemos, também, explorar os caminhos abertos por Mary Elizabeth Ginway em suas investigações que conectam a cultura brasileira com o gênero da ficção científica.

Por fim, apesar de estudar majoritariamente obras literárias (eventualmente investigando histórias em quadrinhos), Ginway entende seus objetos como artefatos culturais, realizando um mapeamento de tópicos que pode ser observado em narrativas de outras mídias. Nas obras cinematográficas, portanto, também é possível identificar algumas de suas reflexões, como pretendo demonstrar nas análises. Vale destacar que Alfredo Suppia é quem no Brasil se encarregou de adequar as reflexões de Ginway, e de outras autoras e autores, ao cinema brasileiro de ficção científica.

Em seu livro *Atmosfera rarefeita: a ficção científica no cinema brasileiro*, Suppia primeiramente identifica no cinema brasileiro os mesmos preconceitos sofridos pela literatura brasileira de ficção científica. Na verdade, o autor aponta ser ainda maior a dificuldade do filme brasileiro do gênero se estabelecer, por ser o cinema uma arte muito mais cara que a literatura em suas estruturas de produção, além de ser mais acirrada a disputa por espaço com a obra estrangeira. O autor também explora problemas históricos acerca da

própria ideia de cinema de gênero no Brasil, como mencionado anteriormente, um conceito mais adequado à lógica industrial de produção cinematográfica – entre outros entraves culturais (SUPPIA, 2013).

No entanto, Suppia encontra caminhos interessantes nas próprias teorias dos gêneros, nas discussões acerca do que é ficção científica e nas diversas fronteiras que ela faz, nas obras brasileiras, com outros gêneros semelhantes, de maneira a contornar essas questões: o que antes eram entraves, agora são reconfigurados em nome da consolidação de uma perspectiva analítica que também serve à esta pesquisa, por ser respeitosa com a ficção científica brasileira e, assim como o presente trabalho, apoiar-se em uma noção universal e transfronteiriça do gênero que, todavia, não descarta seus aspectos históricos.

Por lidar diretamente com o cinema brasileiro de ficção científica, mergulhos mais profundos nas observações de Suppia podem ocorrer de maneira mais fluida nas análises das obras realizadas aqui. Por ora, cabe apenas demonstrar algumas das maneiras como o trabalho de Alfredo Suppia serviu de suporte à seleção de obras cinematográficas para composição do atual *corpus* desta pesquisa, tanto devido aos panoramas históricos que o autor coloca como referência, quanto por permitir um afinamento dos critérios de seleção.

1.4. Selecionando o *corpus* desta pesquisa

Primeiramente, foram evitadas as obras de ficção científica alinhadas à vasta produção brasileira de comédias, paródias e afins. Alfredo Suppia aponta duas vertentes principais de ficção científica no cinema brasileiro, sendo uma delas a paródica – fruto de uma longa tradição do cômico no cinema brasileiro em geral, para além da ficção científica. O famoso discurso de Paulo Emílio Salles Gomes acerca de nossa “incompetência criativa em copiar” serve como uma das mais contundentes críticas a essa postura de autodepreciação fortemente presente no cinema brasileiro (GOMES, 1996). Suppia busca em João Luiz Vieira uma elaboração dessas ideias de Paulo Emílio, que apontam a paródia como um verdadeiro desserviço ao cinema nacional. Segundo Vieira, a paródia tende a mirar em modelos grandiosos do cinema de altos orçamentos, construindo boa parte de sua comicidade na explicitação de nossa limitação técnica e orçamentária frente ao modelo que se pretende parodiar. O resultado disso, porém, estaria longe de ser uma visão crítica que revela os artifícios desse cinema industrial ou até mesmo nossas próprias condições econômicas e

sociais. Ao contrário, acaba por legitimar o cinema-espetáculo norte-americano, colocando-o como mais autêntico e mais evoluído (SUPPIA, 2013).

No caso da ficção científica, gênero comumente tido como natural do Primeiro Mundo, essa depreciação frente a um modelo norte-americano é ainda pior, pois agrava os grandes estigmas que contaminam o gênero. Dessa forma, obras paródicas de ficção científica foram evitadas aqui pois os elementos sonoros e as músicas utilizadas nesses filmes aparentemente também fazem parte dessa construção autodepreciativa de comicidade, ou seja, acabam sendo paródicos de si mesmos em relação às estratégias sonoras convencionadas pelo cinema hegemônico.

Alguns dos objetos desta pesquisa, como veremos nas análises, possuem certo teor cômico, mas são sátiras, sempre imbuídas de um forte olhar crítico e sem uma postura submissa a um suposto paradigma ideal estrangeiro. Nesse sentido, até mesmo algumas das visões teóricas subsequentes a Paulo Emílio Sales Gomes, que foram menos avessas à paródia no cinema brasileiro¹², fizeram a importante distinção entre ela e a sátira. Esta última, diferencia-se, em geral, por uma tendência a criticar negativamente o objeto satirizado, enquanto a paródia não ataca, pois corre o risco de se autodestruir diante do objeto-modelo: suas apropriações implicitamente dão valor a esse objeto pois sua existência depende dele.

Assim, diversas obras puderam ser descartadas desde o início, dando lugar a filmes que, se dotados de teor cômico, que estivessem imbuídos de fortes críticas satíricas ou, preferencialmente, que fossem filmes alinhados à segunda vertente de ficção científica brasileira postulada por Suppia, que diz respeito a uma “ficção científica mais ‘pura’, mais rara e de intenções mais sérias”. Pode-se perceber, em filmes brasileiros como *Parada 88: o limite de alerta* (1977, José de Anchieta), *Abrigo nuclear* (1981, Roberto Pires) e *O quinto poder* (1962, Alberto Pieralisi), um engajamento muito maior em torno dos temas e elementos da ficção científica, constituindo obras que se levam a sério como representantes do gênero: “o paradigma literário dessa vertente mais séria (...) seria representado por obras como a de Arthur C. Clarke, Isaac Asimov, George Orwell ou Evgueny Zamiatin” (SUPPIA, 2013).

No entanto, seguindo com os critérios de seleção, foi possível identificar obras que “falham” em apresentar a dupla função que se espera aqui dos elementos sonoros

¹² Suppia aponta que, “para José Mário Ortiz Ramos, ‘análises mais recentes da questão da paródia passaram a incorporar as concepções de Mikhail Bakhtin, que pensa a paródia como uma ‘segunda voz’ travando um duelo cultural e de linguagem com a primeira voz’ [...], ‘constituindo um procedimento estético-cultural que pode ser extremamente rico e fortalecedor da cultura popular’” (SUPPIA, 2013, p.306).

e musicais: atuando como importantes elementos da construção do discurso de ficção científica, mas, ao mesmo tempo, trazendo a mitologia brasileira do gênero. Por mais que algumas obras sejam exemplares dessa mitologia e possuam características de nossa cultura, as funções exercidas pelo som não se mostraram relevantes nesse processo. É óbvio que som e música estão lá, invariavelmente cumprindo funções narrativas, mas, na busca por objetos de estudos, foi dada preferência a obras que se destacam em suas estratégias sonoras, trazendo elementos de ficção científica fortemente dependentes do som ou até mesmo em construções exclusivamente sonoras e/ou musicais.

Com isso, foi elencada cerca de uma dezena de obras, entre curtas e longas-metragens, que se mostraram potenciais objetos de estudo. Figurava entre esses filmes o já mencionado *Abrigo Nuclear*, de Roberto Pires, distopia ecológica retratada em um cenário de tecnocracia, autoritarismo e uma postura antitecnológica diante dos perigos da energia nuclear. Além dos ruídos sonoros futuristas presentes no filme todo, uma avaliação preliminar identificou na trilha musical (composta pelo próprio diretor) fronteiras bastante tênues entre estratégias musicais da ficção científica e do *road movie* – possivelmente um interessante estudo de caso das teorias de gênero no cinema brasileiro através das músicas. Um outro candidato a objeto de análise foi *Parada 88*, de José de Anchieta, com trilha musical composta por Egberto Gismonti (que também assina o filme como produtor executivo). Gismonti alcança grande consistência formal e estética na música do filme, mesmo misturando sonoridades orquestrais sinfônicas de bastante peso dramático com sonoridades eletrônicas, contando com a presença forte do sintetizador e, de maneira mais sutil, de percussões que trazem algo essencialmente regional à narrativa. Percebe-se o estilo autoral de Gismonti, sem deixar de sustentar a atmosfera de suspense e estranhamento exigida pela narrativa.



Figura 9. Abrigo Nuclear

Mas, algumas razões adicionais justificam o atual *corpus* selecionado neste trabalho. Obviamente trata-se de obras que cumprem todos os requisitos discutidos até aqui, mas que permitem avaliações mais ricas e objetivas. São filmes que materializam sonora ou musicalmente elementos essenciais à construção do discurso de ficção científica em suas respectivas narrativas, porém, identificáveis com o mapeamento de alguns tópicos específicos oferecido por Mary Elizabeth Ginway. Também é interessante observar obras não tão distantes em suas datas de lançamento, o que facilita uma perspectiva que observa a variedade temática e estilística em um período próximo. Foram selecionados, enfim, três curtas-metragens (*Recife frio*, *Tempos de cão* e *Retirada para um coração bruto*) e um longa-metragem (*Branco sai, preto fica*), lançados entre 2009 e 2017.

O enfoque nos curtas-metragens deve-se ao fato deste tipo de formato, junto com os médias-metragens, ser relevante para a ficção científica no Brasil, mais consistente até do que o catálogo de longas-metragens do gênero, conforme bem apontou Suppia:

Uma vez que a ficção científica no cinema brasileiro tem se mostrado empresa de alguns poucos experimentadores, ocorrendo com alguma raridade no âmbito dos longas-metragens (...), no âmbito dos curtas e médias-metragens poderemos observar um número maior de experimentações. Afinal, se a FC no cinema brasileiro é uma aventura esporádica, nada mais adequado do que sua experimentação concisa ou poética no âmbito dos curtas e médias, seja em Super 8, 16, 35mm, vídeo ou cinema digital, profissional ou amadoramente. (SUPPIA, 2013, p. 189).

O longa *Branco sai, preto fica* (2015), de Adirley Queiroz, cumpriu importante papel injetando novo fôlego nas discussões recentes acerca do cinema brasileiro de ficção científica. Em artigo publicado em 2017, Suppia analisa o longa-metragem sob a luz dos conceitos de *lo-fi sci-fi*, *circuit bending* e *borderlands science fiction*. Nesta pesquisa, propõe-se uma escuta desses conceitos no filme. O termo *circuit bending*, em particular, foi historicamente emprestado de práticas musicais intermediárias, o que permite, em sua aplicação como ferramenta de análise do filme, interessantes observações sobre suas estratégias sonoras¹³. Este filme será analisado no capítulo 2, juntamente com o curta-metragem *Tempos de cão* (2016), de Ronaldo Dimer e Victor Amaro. Tanto o longa de Queiroz quanto o curta de Dimer e Amaro podem ser identificados no subgênero da distopia,

¹³ Alfredo Suppia não usa o termo *circuit bending* para avaliar exclusivamente o som do filme, apenas faz um uso metafórico da expressão, o que será mais bem explicado no capítulo dedicado a análise da obra. No entanto, este conceito abre perspectivas interessantes quanto ao som, por isso é que o retomaremos adiante.

mais especificamente na ideia de *tupinipunk* postulada por Roberto de Sousa Causo (1996) – versão brasileira e antropofágica do *cyberpunk*. Ambos promovem algum teor de diluição entre ficção e linguagem documental, mas o curta *Tempos de cão* possui um código mais verossímil de representação, diferente da chave satírica emplacada pelo longa de Adirley Queiroz. Por esse motivo, colocar as duas obras sob análise mostra diferentes estratégias sonoras possíveis em cenários semelhantes de distopia, terra devastada e fazendo fortes críticas sociais.

Já no capítulo 3 serão analisados os curtas-metragens *Recife Frio* (2009), de Kléber Mendonça Filho e *A Retirada para um coração bruto* (2017), de Marco Antônio Pereira. Em ambos há uma articulação bastante peculiar de um ícone tradicional da ficção científica: o alienígena. Seja ele uma criatura mais ou menos antropomorfizada ou um fenômeno enigmático, o alienígena retratado nos dois curtas entra em sintonia com diversas observações de Ginway, ao mesmo tempo em que está cristalizado em forma de som e música. Colocar os dois trabalhos sob análise, portanto, mais uma vez elucida diferentes estratégias audiovisuais possíveis à figuração de elementos da ficção científica em contexto brasileiro e com fundamental participação do som e/ou da música.

É importante salientar, portanto, que a escolha por agrupar esse *corpus* em duas duplas, justifica-se pela perspectiva analítica diferenciada que cada uma recebe. Não se pretende observar os mesmos elementos sonoros e musicais em cada dupla, tampouco suas funções narrativas e conexões com o gênero serão as mesmas. De acordo com suas temáticas e reflexões próprias, cada dupla estimula análises particulares e, mesmo sendo este um estudo de casos que não pretende avaliar o cinema brasileiro de ficção científica como um todo, permite observarmos um pequeno leque de variações estéticas, formais e conceituais em meio ao *corpus*.

De maneira semelhante aos termos SF¹⁴ e *sci-fi* encontrados em publicações de língua inglesa, Alfredo Suppia toma a liberdade de reduzir a expressão *ficção científica* ao termo FC, assim como o fazem diversos escritores e críticos brasileiros. Essa mesma

¹⁴ Em inglês, a sigla SF é eventualmente entendida também como *speculative fiction*, conceito que vem à tona em discussões sobre a definição de ficção científica. A especulação sem dúvida é um dos motores principais da ficção científica, mas o termo *ficção especulativa* – especialmente em português – muitas vezes abarca também a fantasia, o conto maravilhoso, as histórias do sobrenatural e outras espécies de narrativas que, apesar de dialogarem fortemente com a FC, não são o escopo desta pesquisa. A despeito das complicações que a terminologia pode trazer, atentar-nos-emos ao que for mais pertinente às obras selecionadas, ocasionalmente aproveitando algumas questões que giram em torno da definição de ficção científica.

estratégia será adotada aqui a fim de nos alinharmos a esses estudos, além de facilitar a leitura.

Por fim, reforço a postura desta pesquisa de respeito à FC brasileira e ao som e à música no audiovisual. Pretende-se demonstrar que o desenho de som e as estratégias musicais de um filme brasileiro de ficção científica – mesmo afastando-se de convenções sonoras de sua contraparte anglo-americana – continuam em harmonia com aspectos essenciais dos discursos narrativos que caracterizam o gênero, ao mesmo tempo em que podem cristalizar elementos particulares da mitologia brasileira de ficção científica. Talvez o resultado seja uma visceral mistura de natureza tropical com maquinaria, de nave espacial com amuleto indígena, mas, se comprovadas as hipóteses dessa pesquisa, espera-se que ela contribua, com suas propostas de novas escutas, para que seja ainda menos estranho discutir, em um mesmo texto, ficção científica, Brasil, cinema, som e música.

“Um caipora verde amarelo devora hambúrgueres, destrói satélites, deglute armas e destroça tecnologias.

Um índio descerá de uma estrela colorida brilhante”

Manifesto antropofágico da ficção científica brasileira, de Ivan Carlos Regina.

2. Bomba de som e música: o discurso distópico de *Branco Sai, Preto Fica e Tempos de Cão*

Na fatídica noite de 5 de março de 1986 acontece uma violenta operação policial no baile *black* Quarentão, na região da Ceilândia. O caráter racista da operação fica claro nas palavras de ordem proferidas pelos agentes policiais: “branco sai, preto fica” propondo que os negros e negras fossem detidos e revistados enquanto os jovens de cor branca que ali estavam fossem retirados do local. Foi com tamanha truculência que a polícia invadiu a casa que as sequelas são sentidas até hoje: um dos grupos que apresentava passos de dança nos bailes *black* do Quarentão era o quarteto formado pelos jovens negros Marquim, Sartana e mais dois colegas seus. Com um tiro nas costas, Marquim ficou paraplégico e Sartana, pisoteado pela cavalaria, perdeu uma perna. O filme *Branco Sai, Preto Fica* (2014), de Adirley Queirós, conta essa história construindo um cenário da cidade de Brasília em um futuro próximo, indefinido, distópico e violento. Nesse contexto, Marquim está fabricando uma Bomba caseira munida de músicas e paisagens sonoras da Ceilândia com o intuito de explodir o plano piloto, a começar pelo Palácio do Planalto, como forma de retaliação e resistência popular. Ao mesmo tempo surge Dimas Cravalaças, um viajante do tempo vindo do ano de 2070 com o objetivo de encontrar Sartana, o homem que servirá como prova viva dos atentados do Estado contra a vida das populações periféricas.

Apesar do hibridismo com a linguagem documental, o filme pode ser entendido como uma obra de ficção científica brasileira. Esta investigação se apoia inicialmente em uma análise do filme de Adirley Queirós realizada por Alfredo Suppia, na qual o autor procura observar a obra sob a luz de três conceitos principais: o *Lo-fi sci-fi*, o *Circuit bending* e a *Borderlands science fiction*, ou *ficção científica de fronteiras* – conceitos que permitem decifrar a construção do discurso de FC presente na narrativa, além de contextualizar o filme em meio à ficção científica “do Terceiro Mundo”, de maneira geral, e à FC brasileira, mais especificamente (SUPPIA, 2017).

O termo *Lo-fi sci-fi* foi e é eventualmente utilizado para qualificar obras de ficção científica do cinema industrial que prescindem de estruturas espetaculares de produção. Entretanto, assim como Alfredo Suppia, utilizaremos o conceito *lo-fi sci-fi* especificamente apontando obras cuja linguagem promove a subversão de convenções do cinema industrial e/ou o afastamento em relação a supostos modelos de ficção científica. O termo refere-se aqui, portanto, a filmes de mais baixo orçamento que privilegiam as

especulações de cunho intelectual e que fazem críticas autoconscientes à ficção científica do cinema industrial. *Branco sai, preto fica* foi entendido por Suppia como representante dessa vertente *lo-fi sci-fi* de ficção científica brasileira, composta por narrativas ligadas à reciclagem tecnológica, à sucata e à precariedade assumida (tanto na realidade diegética quanto na linguagem adotada pelo filme).

O *Circuit bending*, por sua vez, é um termo utilizado como ferramenta de análise no artigo de Alfredo Suppia, mas com sentido metafórico: trata-se de um termo emprestado de uma prática ligada às artes sonoras que consiste na reconfiguração de equipamentos elétricos e eletrônicos, principalmente brinquedos e aparelhos domésticos, para utilização em experimentações musicais. Ao se utilizar de um termo oriundo das artes sonoras, Suppia abre observações interessantes à análise desta pesquisa, que é especificamente voltada aos elementos sonoros e musicais dos filmes. Segundo Suppia, *Branco sai, preto fica* promove a reconfiguração de circuitos e sistemas em diversos níveis de sua narrativa, inclusive institucionais e formais.

Por fim, o conceito de *Borderlands science fiction* ou *ficção científica de fronteiras* diz respeito à temática de obras como os dois trabalhos analisados aqui, que lidam com a segregação social ou racial institucionalizada, a marginalização muito presente nos cenários de distopia e a existência de alguma fronteira imposta aos personagens da trama. No cinema de ficção científica – em especial na cinematografia latino-americana alinhada às propostas da *lo-fi sci-fi* – é tão recorrente essa temática da fronteira e tão particulares seus desenvolvimentos narrativos que vem ao caso estabelecer o jargão específico de *borderlands science fiction* para fazer referência a tais obras.

No mais, cabe enfatizar que esses conceitos, já aplicados por Suppia ao filme de Adirley Queiroz de maneira mais ampla, estarão focados aqui em torno dos elementos sonoros do filme, além de serem estendidos ao curta-metragem *Tempos de cão* (2017), de Ronaldo Dimer e Vítor Amaro. Assim como o longa de Adirley se aproveita de pessoas e eventos da vida real, *Tempos de cão* é uma ficção em torno da figura de Paulo *Mad Max* Viana, catador de recicláveis da região norte da capital paulista. Paulo, no filme, inventou uma máquina que transforma gasolina em água potável. Com sua moto, o personagem se arrisca em busca de postos de gasolina abandonados, a fim de encontrar o combustível. Em um cenário futurista, porém precário, uma distopia de devastação urbana e violenta marginalização do Estado, a gasolina pode ser armazenada por Paulo para contribuir com as estratégias de sobrevivências dele e das pessoas que vivem com ele em uma comunidade.

Já foi demonstrado que compreender o funcionamento dos códigos de ficção científica não resulta necessariamente em uma “reciclagem estética”, no sentido da reutilização de aspectos formais que atravessam diversas obras. As conexões do som de uma obra com o gênero da ficção científica podem se dar por outras formas que não a simples recorrência de características pré-estabelecidas por uma narrativa canônica. *Tempos de cão*, nesse sentido, pode ser proposto como uma obra cuja sintaxe evoca processos de especulação de maneiras semelhantes à *Branco sai, preto fica*, mas através de elementos sonoros formais diferentes, ou, em alguns casos, causando até efeitos opostos – exemplo, portanto, de como podemos observar uma variação estética entre obras com temáticas semelhantes, bem como maneiras diferentes de se conectarem ao gênero da ficção científica. Também já foi apontado anteriormente que observar curtas-metragens do gênero, no Brasil, é relevante, uma vez que este formato contempla um número muito maior de filmes ligados ao universo da ficção científica, em comparação aos longas-metragens. Ou seja, a diversidade de exemplos é bem maior neste formato curto, fato que pode contribuir para uma abordagem mais ampla da ficção científica cinematográfica brasileira.

Antes de passarmos às análises deste capítulo, cabe contextualizar brevemente a ficção distópica em sua posição especial como subgênero do universo maior da ficção científica, assim como faz Mary Elizabeth Ginway:

Também considero, neste estudo, a ficção distópica como sendo primariamente um subgênero da ficção científica. Centrada em sociedades controladas, similares àquelas retratadas no ícone da cidade, em Wolfe, a ficção distópica descreve uma máquina política metafórica, ao invés de uma máquina tecnológica. Conforme notou M. Keith Booker, “ao centrarem as suas críticas à sociedade em uma ambientação espacial ou temporalmente distante, as ficções distópicas fornecem novas perspectivas de práticas sociais e políticas problemáticas. Em sua crítica à ditadura brasileira, obras distópicas abordam um *milieu* urbano, a uniformização da sociedade, e a imposição da modernização por uma tecnocracia onipotente (GINWAY, 2005, p.15).

Sob essa perspectiva da conexão entre distopia e ficção científica, alguns pontos são interessantes. Primeiramente, considerando as várias maneiras com que temas narrativos se conectam a gêneros, é fácil identificar nos cenários distópicos algum evento mais ou menos pontual causador daquela atmosfera de vigilância ou devastação. Colocando

em termos narratológicos, podemos sugerir que o *mythos* e o *topos* da narrativa distópica¹⁵ são quase sempre reconhecíveis no universo da ficção científica: uma guerra entre humanos e robôs que devastou o planeta, uma explosão nuclear que aniquilou a maior parte da população mundial, um vírus que contaminou toda a vida na Terra, uma invasão alienígena que colonizou os seres humanos, etc.

Mais importante que isso, temos um segundo ponto de conexão que diz respeito ao próprio movimento de especulação. As conjecturas essenciais ao discurso de ficção científica são também exigidas e estimuladas pela narrativa distópica, cujo fator de estranhamento é, também, posto sob o escrutínio da racionalidade e validado por uma lógica materialista. Sendo assim, consideramos aqui as duas obras analisadas neste capítulo como narrativas distópicas, portanto, pertencentes ao universo da ficção científica.

2.1. Lo-fi Sci-fi e o Tupinipunk

O termo *lo-fi sci-fi* é a abreviação e a soma das expressões *low fidelity* e *science fiction*. A primeira tem origem no mundo da música, mas se ampliou a diversos outros contextos como um jargão que descreve uma certa estética de tecnologia precária. *Low fidelity* (baixa fidelidade) é uma expressão provavelmente tão antiga quanto sua versão oposta, *high fidelity* (alta fidelidade), esta última sem dúvida mais famosa por ter sido comercialmente mais utilizada. Ambas trazem o conceito de “fidelidade”, utilizado até hoje em referência à qualidade técnica de fonogramas ou outras tecnologias de reprodução de mídias. O *low fidelity*, entretanto, possui uma origem e um uso particulares:

O termo teria sido cunhado pelo DJ William Berger, que nos anos de 1980 tinha um programa na rádio WFMU em que dedicava parte do horário semanal a gravações caseiras. Na música, o *lo-fi* está relacionado tanto a gravações de baixo orçamento quanto a músicos que pretendem escapar ao *mainstream* da indústria fonográfica. Com origem na música, o termo *lo-fi* é hoje utilizado também como qualificativo aplicado a obras em fotografia ou vídeo, entre outros suportes (SUPPIA, 2017).

¹⁵ Utilizo aqui os conceitos de *Mythos* e *Topos* como explicados por Lisbeth Klastrup e Susana Tosca: por *Mythos* entende-se o contexto histórico de um universo, a “história por trás das histórias”. Religiões, organizações políticas, guerras, batalhas, mitos de origem da vida, crenças sobre a vida e a morte, dinastias, etc. É o conhecimento anterior ao mundo apresentado, que permite interpretar e interagir com os eventos desse mundo. *Topos*, por sua vez, traz o cenário, os locais, a época, as condições climáticas e tudo aquilo que se coloca materialmente como estabelecimento do universo. Armas, ferramentas, utensílios, veículos, roupas, artefatos religiosos e outros objetos também entram nessa categoria. *Topos* é o que se espera encontrar no mundo físico e na navegação pelo universo descrito (KLASTRUP & TOSCA, 2004).

O termo está diretamente ligado às práticas caseiras de produção musical e conseqüentemente à cultura das fitas cassete que surgia na década de 1980. Devido às limitações tecnológicas da época, as gravações eram permeadas de ruídos analógicos, inconsistências no fluxo de leitura das fitas, chiados elétricos e outras imperfeições resultantes da degradação do sinal e do material gravado. Em um movimento de homenagem e nostalgia, a recorrência desses ruídos e imperfeições é tida hoje como proposta estética em trabalhos atuais que recebem esses ruídos artificialmente ou que são propositalmente realizados com as tecnologias da época – isso se estendeu a outras artes, como o cinema, o vídeo, a ilustração e a fotografia.

Por *lo-fi sci-fi*, portanto, entende-se uma ficção científica de baixa “fidelidade”, ou, de baixa qualidade técnica. Obviamente não se deve levar isso ao pé-daletra, mas sim tomar a explicação anterior, de uma contraproposta à produção cultural mainstream em busca de processos de criação caseiros e/ou amadores, carregados de ruidagem.

No entanto o termo fora utilizado para se referir a uma imensa variedade de filmes de ficção científica, incluindo obras de altos orçamentos. No capítulo anterior falamos sobre o desenho de som da saga *Guerra nas estrelas*, com suas texturas sonoras profundas e ricas em detalhes, muitas vezes evocativas do industrial, do mecânico, do elétrico e de outros aspectos tecnológicos. Apesar de terem aspectos futuristas¹⁶, boa parte das espaçonaves, das armas e dos componentes desses aparelhos passam a ideia de serem velhos, de serem sucata tecnológica cheia de poeira e rangidos, possivelmente pilhados e reaproveitados de outros equipamentos, como a própria narrativa sugere. Essas construções com propostas de precariedade podem ser chamadas de *lo-fi*, dependendo do contexto, mas é sabido que *Guerra nas estrelas* passa longe de ser um filme de baixo orçamento. Por outro lado, outro filme comentado aqui, *Ela*, também já recebeu o rótulo de *lo-fi*. O blog *Taste of Cinema* publicou em 2014 uma lista de “20 ótimos filmes *lo-fi sci-fi* que você não deve perder”¹⁷. Entre os títulos estão filmes de Michel Gondry, Chris Marker, Lars Von Trier e a narrativa de Theodore e Samantha dirigida por Spike Jonze.

¹⁶ O termo *futurista* é sugestivo de uma proposta estética, mas cabe lembrar que a narrativa da saga aponta um outro tempo, como fica evidente no famoso letreiro de abertura: “há muito tempo atrás, numa galáxia muito distante...”.

¹⁷ <http://www.tasteofcinema.com/2014/20-lo-fi-sci-fi-movies/> Acesso em 02/12/2019.

Voltando à abordagem *semântica/sintática*, lembremos de como ela oferece suporte teórico ao entendimento de uma ficção científica “discreta”, no sentido de uma narrativa cuja especulação se apoia mais firmemente em elaborações na textura sintática do gênero do que na utilização de elementos semânticos de tal universo. Inclusive foi sugerido que ícones de ficção científica, em especial aqueles cultivados pelo cinema clássico hollywoodiano, são bastante onerosos em sua produção. Podemos supor que, em parte, essa proposta estética discreta justifica a presença de *Ela* na lista de filmes *lo-fi sci-fi* elencada pelo blog, assim como *Melancholia* (Lars Von Trier, 2011). Mas, este último teve um orçamento final de pouco mais de U\$10 milhões e o filme de Spike Jonze custou cerca de U\$23 milhões. São considerados filmes de baixo orçamento nos padrões norte-americanos, mas sem dúvida extrapolam os orçamentos médios de todos os outros países do mundo¹⁸, o que significa que a discricão na plástica do filme foi uma escolha estética e não uma necessidade de contornar um orçamento limitado, tampouco uma postura ideológica de afastamento do cinema industrial – vide as atrizes, atores e diretores de tais obras, todos consagrados pela alta indústria mundial de cinema.

De acordo com o site *lofiscifi.com*, o termo se refere a “filmes que possuem mais especulação do que efeitos espetaculares. Mais focados em grandes ideias do que em grandes orçamentos”¹⁹. Porém, é entendido aqui da maneira específica como Alfredo Suppia o utiliza, não apenas em referência a obras com poucos recursos financeiros e afeitas à especulação de cunho intelectual, mas dotadas de uma estética específica de precariedade e que se colocam como opostas, ou ao menos como alternativas, ao cinema industrial e às ficções científicas que ele produziu:

[*Branco sai, preto fica*] pode ser reivindicado como representativo de um cinema brasileiro de FC *lo-fi* na medida em que, assim como demais títulos internacionais mencionados neste trabalho, apresenta-se como um filme de FC de orçamento modesto e extração realista, que prescinde de efeitos visuais sofisticados e que faz menção explícita a um “paradigma analógico”, a um contexto *low-tech* de reapropriação e ressignificação dos resíduos industriais ou do lixo tecnológico, aludindo a um futuro igualmente *low-tech* e “ruidoso” em sua “programação visual”. A exemplo de outros filmes comumente associados ao *lo-fi sci-fi* - tais como *Pi* (Darren Aronofsky, 1998), *Take Shelter* (Jeff Nichols, 2011), *Love* (Will Eubank, 2011), *Sound of my Voice* (Zal Batmanglij, 2011), *Another Earth* (Mike Cahill, 2011), ou ainda *Upstream Color* (Shane Carruth, 2013) – [*Branco sai, preto fica*] opera uma “sensação de maravilhoso” [...] baseada em desafios

¹⁸ Matéria publicada no site *Variety.com* estima que os filmes europeus custam em média €2 milhões. <https://variety.com/2020/film/news/average-budget-european-films-1203494821/> Acesso em 09/03/2020.

¹⁹ <https://lofiscifi.com/> Acessado em 22/02/2020.

intelectuais que não raro dialogam de forma intrigante com o mundo histórico contemporâneo (SUPPIA, 2017).

Com isso em mente, vejamos a primeira sequência de *Branco sai, preto fica* a fim de perceber a estética *lo-fi* e a participação do som em sua composição. Ainda nos créditos iniciais, ouvimos o som ambiente de uma região urbana, porém silenciosa – cachorros e grilos ao fundo sugerem um período noturno. Acima dessa textura ambiente, aparece o som do motor de uma máquina que está em funcionamento e de repente para. Entra uma cartela com os dizeres “antiga Ceilândia, Distrito Federal” e, no momento em que a máquina volta a funcionar, a imagem nos mostra um bairro residencial da região da Ceilândia. Compreendemos que a máquina é uma espécie de plataforma basculante ou elevador, pois a câmera sobe lentamente apoiada nessa estrutura, exibindo o cenário local: um bairro sem ruas asfaltadas, com casas precárias e diversas paredes pixadas, uma área de lazer para crianças e um telhado de zinco. Um corte para o plano seguinte explica a máquina e revela um dos personagens principais: Marquim (Marquim do Tropa) é cadeirante e agora está se dirigindo ao porão de sua casa, descendo as escadas com auxílio de uma plataforma mecânica semelhante ao elevador anterior, localizado na parte externa da casa. Terminada a lenta e ruidosa descida da estrutura, a câmera se vira ao lado para acompanhar Marquim em direção ao centro do porão, no que parece ser uma espécie de oficina particular.



Figura 10. A cartela anuncia um tempo futuro...



Figura 11. A vizinhança de Marquim

Assim como os aspectos visuais da vizinhança da casa, o porão exhibe a mesma atmosfera de precariedade. Mofo no teto e nas paredes, diversos fios elétricos pendurados por todos os lados, luzes fracas em um ambiente todo fechado, uma grande tela na parede do fundo e uma mesa com um microfone e caixas de som. Na banda sonora, ouvíamos a ambientação do bairro na parte externa, mas agora o porão traz um ruído grave

que preenche a atmosfera. Além disso, o próprio som dos elevadores é metálico, motorizado, ruidoso, rangente, trazendo, também, a precariedade tecnológica.

Até este momento, porém, temos o *lo-fi*, mas não o *sci-fi*. O único indício de que o filme poderia ser uma ficção científica foi a misteriosa cartela dizendo “antiga Ceilândia”, discretamente sugerindo que aquele tempo já não existe mais. Mas um elemento de FC mais explícito, porém ainda bastante misterioso, é sonoro e aparece no plano seguinte: Marquim se aproxima de uma estrutura metálica cilíndrica, iluminada por dentro e que vai do chão ao teto de sua oficina. Nunca vemos o conteúdo dessa estrutura, mas quando Marquim abre uma portinhola e estica a mão para mexer em algo lá dentro, ouvimos as primeiras sonoridades que começam a evocar a FC: um chiado de rádio, uma textura sibilante muito aguda, a intensificação do ruído grave de fundo, um alarme eletrônico muito sutil, todos em meio a uma mistura homogênea. Esses sons imediatamente ligados à tecnologia sugerem que ali na estrutura de metal há um aparelho estranho, possivelmente hostil (devido à tensão trazida pela textura sonora), mas provavelmente construído pelo próprio Marquim, que usa chaves de fenda no equipamento, como se estivesse conferindo seu funcionamento.



Figura 12. A descida ruidosa



Figura 13. O porão



Figura 14. Marquim prepara a Bomba de som e música

Mais tarde entenderemos que se trata de uma bomba caseira feita de som e música para destruir o Palácio do Planalto. Perceba, portanto, a cultura do “faça você mesmo”

própria do conceito de *lo-fi* da década de 1980 e a reciclagem de sucata tecnológica, conectados, por sua vez, ao universo da FC, através do som emitido pela bomba.

O curta-metragem *Tempos de cão* também traz o *lo-fi sci-fi* logo em sua primeira sequência, inclusive recorrendo ao som para se conectar ao gênero de maneira igualmente discreta, mas usando outro elemento: a música. Assim como no filme de Adirley Queiroz, o som ambiente aparece junto a uma cartela, dessa vez com uma frase de Bertolt Brecht: “Aquele que ri ainda não recebeu a terrível notícia que está para chegar”. No som temos uma textura bastante grave com uma atmosfera urbana distante. A voz *over* do narrador introduz a situação de distopia controlada pelo estado, pouco antes de aparecerem as primeiras imagens do cenário. Vemos um lugar urbano, com ares de industrial, abandonado, depredado e bastante sujo: paredes pixadas, um carro completamente empoeirado, mato tomando conta do concreto, materiais de demolição, tonéis de metal e muito lixo espalhado. Nosso personagem principal, Paulo *Mad Max*, é apresentado com seu capote, capacete e óculos escuros, próximo a uma poça de água suja e oleosa. Vemos que é um posto de gasolina abandonado. A estética de precariedade sugere um local vazio, mas ainda assim hostil. Junto a essas imagens, continua soando a faixa grave de sons urbanos e distantes, mas agora acompanhada da música extra-diegética: uma textura de sons etéreos, muito dissonantes e com alguma reverberação. Introduz a atmosfera de suspensão temporal e hostilidade, mas apontando à especulação, conectando-se, por enquanto de maneira discreta, ao estranhamento da FC. Paulo *Mad Max* então sobe em sua moto, puxando um carrinho que carrega galões de plástico. Após mais um comentário em *over*, aparece o título do filme junto a mais uma ocorrência da música, com seu suspense e atmosfera de abandono – sonoridade que se mantém durante a cena seguinte.

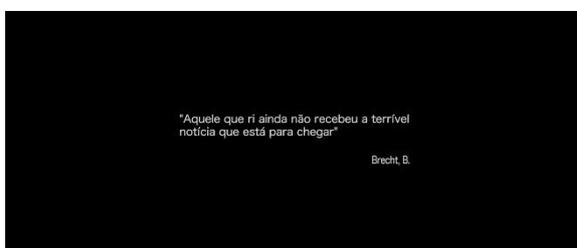


Figura 15. Prenúncio da distopia



Figura 16. Abandono



Figura 19. Automóveis já não são necessários



Figura 17. Tonéis que podem ser reaproveitados



Figura 18. Restos de um posto de gasolina



Figura 20. Paulo *Mad Max*

Em *Branco sai, preto fica*, a leitura de FC fora antecipada pelo ruído da bomba, mas, após uma cena seguinte em que Marquim narra os fatos da fatídica noite do ataque ao Quarentão, somos apresentados a outro personagem importante da trama e mais um aspecto interessante do som da *lo-fi sci-fi*, que termina de apresentar o filme como pertencente ao gênero. Dimas Cravalanças (Dilmar Durães) é o viajante do futuro que volta ao tempo atual da história do filme para encontrar Sartana (Cláudio Irineu Shokito), o homem que servirá como prova dos ataques do Estado às populações periféricas. A máquina do tempo de Dimas, no entanto, é (ou se parece com) um contêiner, com luzes piscantes em seu interior.

No primeiro momento em que vemos Dimas viajando em sua nave a câmera balança, sugerindo movimento, e a banda sonora fortalece essa ilusão agregando o que provavelmente são sons de trens ou de outra máquina pesada e metálica. Alguns curtos planos mostram Sartana na varanda de sua casa fotografando a cidade no horizonte, e voltamos então a Dimas, que parece investigar algum problema com seu contêiner-máquina-do-tempo. O personagem pula, bate com os pés no chão e dá tapas nas paredes metálicas da espaçonave, produzindo, a cada batida, sons de eletricidade estática, chiados, fagulhas sonoras e outros elementos que sugerem se tratar de algo altamente tecnológico.

A dissonância que se percebe entre os sons emitidos pela “máquina-do-tempo” e sua natureza como um simples contêiner, revelam uma característica importante das propostas críticas da *lo-fi sci-fi*, que consiste em omitir explicações científicas ou tecnológicas na exposição de seus elementos. O resultado disso são construções que, num primeiro momento, parecem se conectar ao universo da ficção científica de maneira cômica

e superficial, apenas através da presença de certos elementos (neste caso, os sons que o contêiner produz). Num segundo momento, porém, a narrativa parece estimular

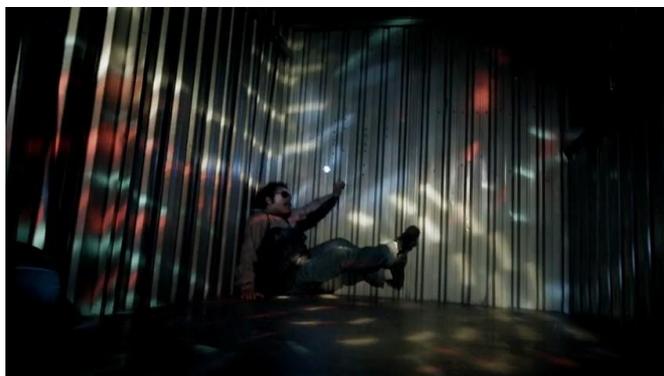


Figura 21. O contêiner-máquina-do-tempo

especulações e conjecturas de maneira mais direta, sem preocupações com o ilusionismo tecnicista, ou seja, deixando para a *sintaxe* a responsabilidade de carregar essas reflexões. Trata-se de duas camadas de significação que se articulam uma com a outra e, mais uma vez, podemos aproveitar discussões de Rick Altman para compreender esse processo, entendendo como ele se relaciona com o gênero da FC.

Durante a exposição de sua abordagem *semântica/sintática*, Rick Altman reflete sobre porque propôs tal divisão, sabendo que é tênue a fronteira entre o semântico e o sintático. O autor explica, por exemplo, o que o motivou a usar princípios da linguística, em vez de usar conceitos especificamente cinematográficos como, por exemplo, a relação entre os elementos diegéticos e os dispositivos que sustentam sua representação.

A resposta a essas perguntas reside em uma teoria mais geral de significação textual [que faz a distinção] entre o significado primário, linguístico dos componentes de um texto e o significado secundário, ou textual que esses componentes adquirem através de um processo de estruturação interno ao texto ou ao gênero [...]. Essa distinção é enfatizada na abordagem ao gênero apresentada aqui não por conveniência, ou por corresponder a um modismo teórico da relação entre linguagem e narrativa, mas porque a distinção *semântica/sintática* é fundamental a uma teoria de como um tipo de significado contribui para eventualmente estabelecer outro. Assim como textos individuais estabelecem novos significados a termos familiares submetendo unidades semânticas bem conhecidas a uma redeterminação sintática, a significação genérica entra em jogo apenas através da recorrência das mesmas estratégias sintáticas (ALTMAN, 1999, p.224).

Adicionar sons de tecnologia futurista a um contêiner, consiste num processo de tomar um elemento comum, dotado de significação primária (um contêiner é apenas um

contêiner) e inseri-lo em uma textura de significação secundária, textual, ligada ao gênero (máquina-do-tempo, tecnologia avançada, desconhecimento sobre seu funcionamento). O *lo-fi sci-fi*, em sua premissa de subversão de paradigmas da ficção científica canônica, tem como uma de suas estratégias essa reconfiguração de elementos do gênero, mas de uma maneira que cause estranhamento e reflexão crítica por suas próprias formas. É nesse sentido que o uso de elementos ausentes de justificativa científica ou tecnológica provoca um enfrentamento ao cinema industrial, tendo em vista, por exemplo, os altos custos que Hollywood desprende para produzir suas espaçonaves e cenários futuristas gigantescos de maneira “crível” (nos princípios do realismo ilusionista da linguagem clássica). Essa crítica de obras *lo-fi sci-fi* ao tecnicismo pode ir um pouco mais além e sugerir que, mesmo com grande empenho em criar máquinas, criaturas e cenários detalhados e elaborados, os *blockbusters* mundiais de FC muitas vezes falham em estimular especulações e conjecturas críticas.

Alfredo Suppia cita as máquinas do tempo de *La Jetée* (Chris Marker, 1962), e de *Je t'Aime, Je t'Aime* (Alain Resnais, 1968), como emblemáticas dessa proposta *lo-fi* de ignorar, ou talvez até atacar a proposta espetacular do cinema industrial, em nome de um filme que se preocupa muito mais com o engajamento intelectual (SUPPIA, 2017). Um exemplo que não se coloca de maneira tão contundente contra o cinema industrial, mas que também é uma famosa solução orçamentária da ficção científica é TARDIS, a máquina do tempo do personagem principal da série *Doctor Who*²⁰. A parte interna dessa espaçonave do tempo é muito ampla e repleta de equipamentos. Seu cenário, portanto, era complexo, mas ficava permanentemente montado em estúdio, barateando os custos e agilizando as filmagens. Porém, por fora, a máquina possui um sistema de camuflagem que deveria se adaptar aos ambientes, mas a TARDIS do protagonista teve problemas técnicos e emperrou em sua última forma: uma cabine da polícia britânica. A genialidade da produção está no fato de que esse tipo de cabine é realmente projetado para ser transportável, facilitando as filmagens em locações.

A liberdade da *lo-fi sci-fi* para subverter esses elementos, portanto, é praticamente infinita, dependendo apenas da criatividade da narrativa e sempre dispendo de alto potencial crítico. Em *Branco sai, preto fica* a escolha por um contêiner coloca em xeque

²⁰ *Doctor Who* é uma série televisa britânica, produzida e veiculada pela BBC desde sua estreia em 1963. O personagem principal, conhecido como *Doutor*, pertence à raça alienígena dos *Senhores do Tempo*, do planeta *Gallifrey*. Doutor enfrenta uma variedade de inimigos para sobreviver, proteger o planeta Terra e ajudar pessoas comuns a corrigir seus próprios erros.

as altas produções hollywoodianas de naves espaciais e a conexão entre esse elemento e o gênero se dá, em larga medida, através dos sons elétricos tecnologicamente “produzidos” por esse contêiner-máquina-do-tempo.



Figura 22. TARDIS, a máquina do tempo de *Dr. Who*

Em *Tempos de cão* também há a sugestão de uma máquina construída pelo protagonista a partir de diferentes aparelhos e sem maiores explicações sobre seu funcionamento. É a máquina que Paulo *Mad Max* usa para transformar gasolina em água potável. Em vez de cientistas travando um diálogo caricato que explique os princípios do aparato, ou uma direção de arte que disponha de fartos recursos para construir algo elaborado e detalhado, temos um apanhado de componentes diferentes (um pequeno motor, uma bomba de pressão, tubos e galões) acompanhados da voz *over* de Paulo que apenas relata o que a máquina faz.



Figura 23. A máquina de Paulo *Mad Max*

Assim como a bomba de Marquim, a máquina de Paulo possui seus próprios sons mecânicos e ruídos elétricos dotados de características que trazem a precariedade tecnológica. Ao espectador fica proposto que, mais importante que avaliar a “credibilidade” do contêiner ou da máquina, é a reflexão especulativa evocada pelo sentido dessas

construções. No caso do curta, a gasolina era um combustível valioso na sociedade do passado, mas agora não tem propósito e serve de sustento a uma comunidade marginalizada.

Percebemos esses princípios do *lo-fi sci-fi* também no computador que desativa a perna mecânica de Sartana. A prótese foi encontrada no ferro-velho, mas a narrativa sugere que o Estado possui um sistema de identificação do usuário autorizado a usar a perna. Sartana pede ajuda a Klans (Klans Otoniel), um colega *hacker*, que invada esse sistema chamado Leg-system e destrave a prótese para que ele possa utilizá-la. Mais uma vez o cenário é uma oficina repleta de aparelhos eletrônicos sucateados, modificados, restaurados ou em conserto, e o próprio computador parece ser um apanhado de diversos outros equipamentos, altamente complexo e elaborado, mas construído e reconfigurado à mão. Os sons que essa máquina produz agregam a ideia de alta tecnologia, mesmo reciclada, mas capaz de burlar sistemas de vigilância do Estado – uma espécie de guerrilha tecnológica. Cada etapa do processo de destravamento, desde a conexão da perna ao computador através de um cabo, até o corpo de Sartana ser escaneado em uma sala ao lado, é acompanhada de sons que ilustram o funcionamento da máquina – sem necessariamente elaborar como isso se dá. Devemos ressaltar que, em *Branco sai, preto fica*, alguns desses sons são levemente exagerados, no sentido do cômico, ao contrário da atmosfera mais séria de *Tempos de cão*. Porém, a despeito de sua face satírica, veremos mais adiante que o filme de Adirley Queiroz usa também dessas estratégias para colocar sua postura crítica e não se afasta da ficção científica por conta desse bom-humor.



Figura 24. Klans ajuda Sartana



Figura 25. Perna mecânica hackeada

Em termos mais específicos, tanto o longa quanto o curta são identificáveis no subgênero do *tupinipunk* – termo cunhado em 1996 pelo escritor e crítico literário Roberto de Souza Causo – versão jocosa, iconoclasta e antropofágica de *cyberpunk* (CAUSO, 2015). Observando a junção entre os termos *cybernetics* (campo que estuda redes de computadores, informações e inteligência artificial) e *punk* (natural/artificial, primitivo/urbano, conflitos

destrutivos entre o genético e o industrial, etc.) pode-se perceber que tanto o *cyberpunk* norte-americano quanto o brasileiro partilham dessa contracultura urbana, porém de modos distintos: ambos possuem estética pós-modernista, mistura de cultura popular com cultura elevada e a proliferação de signos que geram sobrecarga sensorial de informação. No entanto, apesar da notável produção econômica, científica e tecnológica do Brasil pós-ditadura, o gênero do *cyberpunk* ainda entra em conflito com a história, a cultura e o próprio status de Terceiro Mundo do país. O *tupinipunk*, portanto, traz uma imagem exótica, levando ao extremo um tipo de tecnologia que permite

contestar a hegemonia literária do *cyberpunk* americano e [...] parodiar de modo autoconsciente noções elitistas de alta cultura no Brasil. Nesse sentido, o *tupinipunk* se relaciona tanto com a tradição modernista brasileira de canibalismo cultural, quanto a uma sensibilidade pós-moderna (GINWAY, 2005, p.156).

A bomba de som e música e a máquina de Paulo *Mad Max*, assim como outras tecnologias presentes nos filmes, estão em consonância com os preceitos do *tupinipunk*: mais uma vez, é através do som, carregado de aspectos de precariedade e sucateamento tecnológicos, que podemos perceber algumas dessas características.

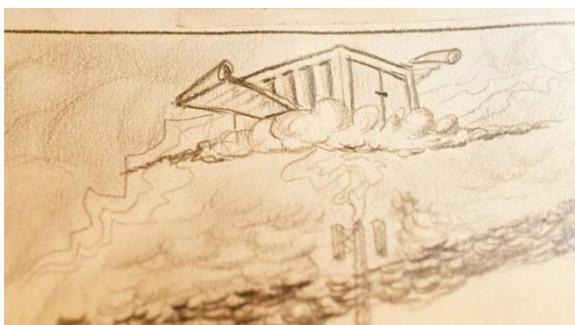


Figura 26. O contêiner sobrevoa Brasília

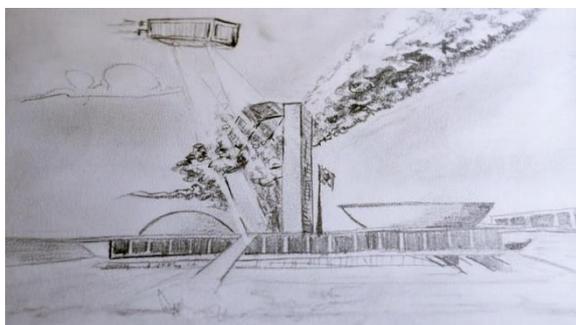


Figura 27. Destruição no Palácio do Planalto



Figura 28. Dimas contempla o pânico



Figura 29. A população do Plano Piloto se desespera

A cena final de *Branco sai, preto fica* é também um ótimo exemplo: é composta de cartelas desenhadas pelo próprio Sartana (personagem/ator) que ilustram a explosão da bomba no Palácio do Planalto. Junto à música extra-diegética que nos conduz aos créditos finais, os sons que ouvimos são das explosões da bomba, das ruínas de Brasília e dos gritos das pessoas que tentam fugir dessa destruição. Essa estratégia, de um lado, contorna questões de orçamento – explodem Brasília sem os efeitos especiais visuais e sonoros que veríamos em produções como, por exemplo, *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996). Ao mesmo tempo, por outro lado, é uma proposta que alinha o filme à vertente das ficções especulativas de inspiração documentária e de baixíssimo orçamento, típicas do *tupinipunk* brasileiro que, segundo Suppia, encontra “soluções estéticas ou narrativas interessantes – tais como a exploração das locações em Ceilândia, [...] sinal da precariedade de um universo ficcional que contamina a forma de expressão” (SUPPIA, 2017).

Por fim, cabe apontarmos os diálogos dos dois filmes como providos de um vocabulário essencialmente naturalista que pode ser entendido sob a proposta de *lo-fi sci-fi*. *Tempos de cão* possui poucos diálogos, ao contrário do filme de Adirley, que deposita boa parte das explicações sobre a trama e do aspecto satírico da narrativa nas conversas entre os personagens principais, mas em ambos está presente a proposta do coloquialismo, decorrente do uso de não-atores (ou de atores não profissionais). Na cena do prólogo de *Branco sai, preto fica* percebe-se a familiaridade de Marquim com o vocabulário e os trejeitos do rap e sua cultura de rimas, o que confere musicalidade, informalidade e subjetividade ao depoimento do personagem em sua rádio imaginária, além de ser uma conexão com esse contexto musical específico. As músicas que serão gravadas para composição da Bomba são fortes representantes do rap e também de outros gêneros musicais da região da Ceilândia. Em *Tempos de cão*, algumas músicas diegéticas evidenciam aspectos das personagens (a música utilizada no culto religioso, a música que a personagem Daisy ouve em seu celular) e os poucos diálogos, assim como no filme de Queiroz, carregam o coloquialismo e a regionalidade. Considerando a ideia generalizada da ficção científica como gênero próprio dos altos orçamentos do cinema industrial, essa proposta de diálogos por parte de atores não profissionais em uma obra de ficção científica também se coloca como crítica autoconsciente ao cânone mundial.



Figura 30. Jamaica, Marquim e Dino gravam músicas para alimentar a Bomba

2.2. Circuit bending

Ao analisar o filme *Branco sai, preto fica*, Alfredo Suppia lança mão do conceito de *Circuit bending* como uma ideia que perpassa diversos níveis da obra: um nível institucional, referente à captação de recursos e produção, um nível formal, em relação ao hibridismo entre ficção científica e documentário, e um nível diegético, que se pode observar principalmente em torno da construção da bomba de som e música. O termo é emplacado de maneira metafórica, mas traz observações interessantes a esta pesquisa.

O *Circuit Bending* é um termo derivado das artes sonoras, uma prática que consiste em reconfigurar aparelhos eletrônicos para utilização em experimentações musicais. Qubais Reed Ghazala, fotógrafo e compositor norte-americano é considerado o pai dessas experiências iniciadas em fins da década de 1960. A proposta se ampliou e ganhou apoio de artistas do mundo todo. Historicamente há uma preferência por ferramentas, brinquedos e aparelhos domésticos como matéria-prima das modulações eletrônicas, uma vez que a proposta é aproveitar itens que sejam externos ao universo da música ou da comunicação sonora. Mas, eventualmente, são utilizados instrumentos musicais e aparelhos elétricos e eletrônicos com função sonora (rádio, televisão, etc.). O termo, portanto, diz respeito a processos de “ressignificação” ou “repropositura” de um aparelho, de um dispositivo, seja musical ou não. Daí o uso do termo por Alfredo Suppia, que propõe observar essa prática de ressignificação em vários níveis do filme.



Figura 31. Circuit Bending



Figura 32. Resignificação sonora

Em primeiro lugar, com relação ao nível chamado de institucional, chama atenção o fato de que o filme foi produzido com verbas de um edital para documentário e, de fato, relata um acontecimento do ano de 1986 com fotografias, depoimentos e outros elementos de linguagem documental. Mas a obra também realiza incursões de caráter narrativo ficcional, tensionando as relações entre documentário e ficção de maneira a denunciar – utilizando as palavras de um personagem do filme – “crimes do Estado brasileiro contra as populações periféricas” da região da Ceilândia no Distrito Federal. A ideia de *Circuit Bending* é utilizada, então, para descrever a postura crítica do filme em relação às políticas de fomento ao cinema brasileiro. Suppia comenta:

Realizado com verba de um edital para filme documentário, *Branco Sai, Preto Fica* (BSPF) consistiu num projeto ambicioso de “insubordinação” ou *circuit bending*, não só das políticas de fomento para o audiovisual no Brasil, como também das formas narrativas mais estatutárias no que se refere à representação cinematográfica de fatos reais, além da própria relação do cinema brasileiro com o filme de gênero, em especial o filme de ficção científica (SUPPIA, 2017).

O segundo nível onde Suppia observa um processo de resignificação, portanto, deriva dessa natureza híbrida do filme, que mescla ficção científica e documentário. Neste ponto, o longa de Queiroz e o curta de Amaro e Dimer são semelhantes em seu tensionamento das fronteiras entre o gênero da ficção científica e a narrativa documental. Esse hibridismo será sustentado nas obras principalmente pelas narrações em voz *over*, mas de maneiras ligeiramente diferentes.

Na sequência do prólogo, quando vemos Marquim no porão de sua casa, o personagem se dirige à mesa onde estão um microfone, fones de ouvido, toca-discos e caixas

de som. Marquim então simula uma locução de rádio na qual relata o acontecimento da violenta noite de 5 de março de 1986. Ao longo de todo o filme, seremos apresentados à narrativa de ficção científica e, paralelamente, aos relatos daquela noite em que Marquim ficou paraplégico e Sartana perdeu uma perna. Há outras cenas como essa em que Marquim simula a transmissão de uma rádio onde ele pode livremente contar sua história. No entanto, ali ainda há a construção de um personagem da ficção: o Marquim que quer construir uma bomba para explodir Brasília. As narrações em voz *over* de Marquim e Sartana são a única demonstração mais explícita de narrativa documental, em meio a uma textura narrativa majoritariamente engajada a elementos de FC. Dos 96 minutos totais de filme, é apenas aos 72 minutos aproximadamente que a imagem finalmente nos revela Marquim e Sartana relatando o acontecido diretamente ao espectador, ao estilo *talking head* de documentário e, mesmo nesse ponto, vemos Dimas Cravalanças assistindo à gravação desses relatos, como se (ainda de acordo com o enredo da ficção), o viajante tivesse encontrado as provas que procurava em sua missão. Fotos e matérias jornalísticas do atentado policial também são exibidas ou como memória de Marquim, ou como parte das investigações de Dimas. Podemos supor, portanto, que o som dessas vozes em *over* é o grande responsável por estabelecer a costura entre as texturas ficcionais e documentais do filme.



Figura 33. Sartana dá seu depoimento



Figura 34. Dimas assiste aos relatos

Mais adiante exploraremos melhor a teoria de Darko Suvin acerca do *estranhamento cognitivo* como essência discursiva da ficção científica. Mas, antecipo aqui uma das conclusões atingidas pelo autor, que diz respeito a como a realidade histórica, o ambiente empírico do escritor de FC, legitima o fator de estranhamento da narrativa – chamado por Suvin de *novum* – uma vez que permitem identificar o que realmente há de estranho naquele universo. Ainda que as ideias de inovação, surpresa ou novidade sejam pertinentes ao gênero, é o estranhamento, ou seja, a diferença existente entre o *novum* e a realidade histórica que mobiliza uma leitura crítica especulativa.

Todas as correlações e implicações epistemológicas, ideológicas e narrativas do *novum* levam à conclusão de que a ficção científica mais significativa é uma maneira de comentar sobre o contexto coletivo do autor – muitas vezes resultando em um comentário surpreendentemente concreto e aguçado. Mesmo quando a FC sugere [...] uma fuga daquele contexto, isso é uma ilusão de ótica e um truque epistemológico. A fuga [...] é em direção a um ponto de vista privilegiado para compreender as relações humanas em torno do autor. É a fuga às velhas normas constritivas, rumo a um fluxo temporal diferente e alternativo, um dispositivo de estranhamento histórico e um preparo, ao menos inicial, a novas normas de realidade, a um *novum* de desalienação da história humana (SUVIN, 1970, p.84).

Em resumo, Suvin sugere que “toda estória é também história”. Ao costurar a linha narrativa ficcional com seu lado documental, a voz *over* de *Branco sai, preto fica* promove uma leitura estranhada da realidade retratada na obra, mas que imediatamente se coloca como crítica social. Um filme que “se pretende ficção científica, mas que, para o bem ou para o mal, parece substancialmente ‘colado’ à realidade sobre a qual fabula” (SUPPIA, 2017).

No curta *Tempos de cão* também percebemos a presença da narração em voz *over* do personagem Paulo *Mad Max*. Entretanto, seus relatos são diferentes dos de Marquim e Sartana no sentido em que ofuscam a distinção entre FC e documentário. Logo na sequência inicial, Paulo *Mad Max* discorre sobre como o Governo não matava pessoas que fossem vistas trabalhando, mas eliminava aquelas que estivessem paradas, fazendo com que a população não soubesse quem estaria na mira do Estado. Em outro ponto, pouco antes de conhecermos a máquina que transforma gasolina em água, Paulo diz que ali se vive “em luta, um dia após o outro, um de cada vez, como se fosse o último dia”. Logo em seguida ele nos conta sobre o funcionamento de sua máquina, relatando que ela rende pouco, mas é o suficiente para beber e cozinhar. Mais ao fim do curta, temos um último trecho de narração que conclui: “O Governo quer principalmente os pobres. Fala que não, mas, no fundo está exterminando as pessoas mais pobres. Os mais ricos sempre dão um jeito, vão para outros países [...] e dão um jeito de viver”, concluindo que é preciso resistir enquanto estivermos vivos e que ninguém tem o direito de tirar a vida de outra pessoa, portanto o Governo também não tem esse direito.

É fácil imaginar que a narração sobre a máquina que transforma gasolina em água está mais alinhada ao desenvolvimento de uma textura ficcional, mas todas as outras frases da narração de Paulo não deixam claro se estão descrevendo aquele mundo ficcional distópico ou se podem ser interpretadas como uma crítica social do filme. Mais uma vez, é

por ficção e realidade serem tão “coladas” uma na outra que os processos de especulação próprios da narrativa distópica se colocam como leitura crítica, evocados, em larga medida, pelo elemento sonoro da voz *over*. Tanto no longa quanto no curta, não estamos falando de um código sonoro que evoca por si só a FC, mas que traz a textura de realidade social ao encontro da leitura de FC, promovendo a especulação e as conjecturas próprias do gênero de uma maneira fundamentalmente crítica.

Por último, Suppia sugere que o processo de ressignificação análogo ao *circuit bending* ocorre também em um terceiro nível que é a própria diegese da narrativa de *Branco sai, preto fica*, manifestada principalmente no ícone da bomba de som e música. Desde o início da narrativa e ao longo de boa parte do filme, o personagem de Marquim ocupa-se da confecção dessa bomba caseira construída com sucata tecnológica, que será lançada no futuro com a finalidade de destruir o plano piloto da cidade de Brasília. Esta bomba, no entanto, não é feita de material explosivo, mas de material sonoro. Ela contém uma composição criada pelo personagem DJ Jamaika (que de fato chama-se Jamaika e é DJ na vida real), amigo de Marquim que o auxilia na confecção das sonoridades da bomba, a partir da mescla de ruídos e paisagens sonoras da Ceilândia captados pelos próprios personagens, além de músicas genuinamente populares, marginalizadas socialmente, executadas por músicos dessas mesmas regiões periféricas de Brasília. O *circuit bending* se manifesta em seu princípio de ressignificação, uma vez que a gravação das músicas e das paisagens sonoras é remodelada para se adequar ao propósito da bomba.

O filme coloca em evidência todo o processo criativo e as ferramentas utilizadas nesse artesanato de ressignificação sonora, apresentando os microfones, gravadores, computadores, caixas de som e demais equipamentos utilizados pelos personagens. Acompanhamos a evolução desse processo em várias cenas, por exemplo, quando Marquim e Jamaika negociam a qualidade do trabalho sonoro e o pagamento pelo serviço, trocando sugestões sobre o que falta em termos de material sonoro, ou quando saem com um gravador portátil captando sons em um mercado da cidade. O objetivo das gravações – a bomba – está presente em todos os momentos e justifica as distorções e modulações aplicadas aos sons. Além disso, ouvimos esse material como som diegético, nos momentos em que os próprios personagens se colocam a escutar. Assim como a precariedade tecnológica dos equipamentos que reproduzem esses sons é perceptível no material sonoro que escutamos, todo esse processo caseiro de “faça você mesmo” está em coerência com os princípios da estética *lo-fi sci-fi*.

A máquina de Paulo *Mad Max* é sem dúvida mais discreta que a bomba de Marquim, por ser isenta do caráter de comicidade exagerada dos sons de FC de *Branco sai, preto fica*, mas as sonoridades que essa máquina produz também participam da construção de fortes características de sucata tecnológica, reciclagem de aparelhos e reconfiguração de circuitos. No filme de Adirley Queiroz podemos ouvir ainda algumas sonoridades eletrônicas evocativas de uma leitura de FC em diversos outros momentos que envolvem tecnologia – também apontados por Suppia como manifestações do conceito de *circuit bending* – por exemplo, na cena em que um trem do metrô de Brasília e um automóvel são utilizados ilegalmente para carregar as baterias que vão alimentar a bomba, ou ainda o já mencionado processo clandestino de destravamento de uma nova perna mecânica que Sartana encontrou no lixo. Nesse sentido, o *circuit bending*, manifesta-se nas mais diversas maneiras “terceiro-mundistas” de burlar um sistema excludente.

Por fim, deve-se ressaltar que as categorias apontadas até aqui não são estanques, tampouco facilmente distinguíveis entre si, mas colocam-se como ferramentas de análise que observam aspectos particulares, porém mesclados em meio às narrativas. Não cabe identificar quais sons evocam ou não o *circuit bending*, como se isso fosse decifrar algo específico do filme, mas, buscando apoio no que foi discutido até aqui – o *lo-fi sci-fi*, o *tupinipunk*, o *circuit bending* – podemos entender melhor o objetivo principal desta pesquisa: buscar o papel do som e da música na composição de um discurso narrativo naquilo que o conecta (de várias maneiras diferentes) ao que se entende como um universo da ficção científica. Assim como o *tupinipunk* é indicativo de uma ficção científica específica do hemisfério sul, sigamos a análise de Suppia no que ela traz acerca da ideia igualmente “terceiro-mundista” de *borderlands science-fiction*.



Figura 35. Sartana também participa da construção da Bomba

2.3. Borderlands science-fiction

O terceiro conceito trazido por Alfredo Suppia em sua análise do longa-metragem de Adirley Queiroz é o da *borderlands science-fiction* ou *ficção científica de fronteiras*, temática também ligada ao cenário do *cyberpunk* e à ficção científica *lo-fi*. *Branco sai, preto fica* entra em consonância com outras obras latino-americanas que também desenvolvem narrativas que problematizam socialmente as diversas fronteiras – físicas e/ou políticas – impostas à determinadas populações.

Em que pese a relevância do território para o cinema de Adirley Queirós, *Branco sai, preto fica* é ilustrativo, no Brasil, da recorrência do filme de fronteira. Referimo-nos a filmes de ficção científica ambientados em regiões de fronteira, tais como *La Sonámbula* (Fernando Spiner, 1998), *Código 46* (Code 46, Michael Winterbottom, 2003), *Filhos da Esperança* (Children of Men, Alfonso Cuarón, 2006), ou *Sleep Dealer* (Alex Rivera, 2008). [Em todos esses filmes] parece emergir uma discussão forte a respeito dos colapsos identitários e dos direitos humanos na esteira de um capitalismo cognitivo globalizado, acentuadamente financeiro e informatizado. Nossa hipótese é a de que esses *borderlands science fiction films* [...] têm oferecido, ao longo dos últimos anos, uma “moldura” narrativa e uma “paleta de cores” bastante úteis à representação e problematização de temas da agenda contemporânea, notadamente o recrudescimento dos nacionalismos, a xenofobia, o acirramento do estado policial, os rearranjos em termos de fluxos migratórios internacionais e a convivência multiétnica ou multicultural. Também faz parte desta hipótese a suspeita de que, com sua ficção especulativa ambientada em geografias limítrofes ou transicionais, os filmes de ficção científica de fronteira têm recorrido com frequência, direta ou indiretamente, à estética documentária e preceitos marxistas em sua problematização do futuro próximo (SUPPIA, 2017).

A última narração em voz *over* do personagem Paulo *Mad Max* em *Tempos de cão* cita que “eles, com a forma de vida deles, vivem para lá, e a gente vive aqui, e não sabe onde eles estão, o local em que eles estão. Mas a gente está aqui, e cada um no seu canto”. Essa frase é dita logo após Paulo acusar o Governo de “preferir os pobres”, enquanto os ricos conseguem encontrar meios de viver – sutil sugestão de algum tipo de fronteira que separa populações mais abastadas de um grande contingente marginalizado. Uma ideia que permeia o filme todo e se apoia fundamentalmente no som não apenas nesta narração em voz *over*, mas também na composição de texturas ambientes do curta.

De maneira geral, *Tempos de cão* é sonoramente ambientado de modo a criar uma atmosfera de suspensão temporal, mas também de isolamento geográfico. Tanto a

comunidade onde Paulo vive, quanto o posto de gasolina abandonado, dão a ideia de um cenário urbano silencioso, justamente por ser ermo, inóspito, ausente de movimentação de pessoas. Paulo parece ser um dos poucos, talvez o único da comunidade que se arrisca a trafegar com sua moto até locais aparentemente proibidos. No posto de gasolina, ouvimos um pouco do vento e uma textura grave de sons urbanos, mas é um conjunto indiscernível de sons que parece estar distante. Já de volta ao apartamento de Paulo, os sons de uma possível vizinhança são quase completamente ausentes, assim como em todas as cenas que se passam na comunidade. Vemos o apartamento da mãe que prepara comida para sua criança, mas o ambiente todo parece isolado. Um ou outro som bastante reverberado nos lembra que ali no prédio há vários apartamentos, mas ouve-se muito pouco da cidade. Também na cena seguinte, quando conhecemos a personagem Daisy, os sons ambientes são construídos da mesma forma: há a movimentação de pessoas dentro do prédio, ao longo dos corredores reverberantes, mas sons de uma possível vizinhança no entorno do prédio não são sugeridos. Em alguns pontos dessas cenas percebemos uma textura grave que traz tensão à narrativa, de uma maneira que não nos permite identificar claramente se são ambientes ou efeitos. De maneira geral, os gestos e os planos são longos e executados com muita calma. As cenas todas possuem uma iluminação branca e difusa, típica de dias nublados. Olhares perdidos apontam à memória de cada personagem, mas eventualmente miram ao espectador, quebrando a quarta parede e evocando profundas reflexões. O som ambiente, portanto, participa da construção dessa atmosfera pesada ao mesmo tempo em que isola aquele não-lugar da comunidade, que resiste em um tempo futuro distópico e indeterminado.



Figura 36. A ideia da Fronteira, presente em toda a estória de *Tempos de cão*

Porém, um conjunto específico de sons por três vezes quebra esse silêncio de maneira discreta, mas ainda hostil. Primeiro, quando Paulo entra em seu apartamento e se

prepara para ativar a máquina, o personagem liga o rádio de um aparelho de som e podemos ouvir uma conversa entre uma voz feminina dando instruções a uma voz masculina – pelo vocabulário percebemos que se trata da central de operações de alguma força policial. A conversa continua ao fundo, mas ouvimos também sons de um tiroteio. Paulo parece estar interceptando no rádio (lembre-se do *circuit bending*) diálogos de uma situação policial que acontece em algum lugar próximo. Também na cena da mãe com seu filho vestido de Homem-Aranha, o clima de silêncio é quebrado pelo som de um helicóptero que parece voar baixo e muito próximo do apartamento. No momento em que tenta dar comida a seu filho, a mãe ouve o barulho da aeronave que imediatamente chama sua atenção. Não há uma reação drástica, mas o helicóptero traz preocupação à mãe – sem dúvida pertence a alguém que se beneficia daquela situação de fronteira, ou à própria força policial que faz manutenção daquele Estado de exceção. Por fim, Daisy lê a carta de um antigo amante, ouvindo no celular uma canção que evoca nostalgia. Na sequência seguinte, em sua memória, vemos a personagem oferecendo cuidados ao escritor da correspondência: um imigrante africano (lusófono), deitado na cama com o peito e a barriga ensanguentados. Enquanto a carta é lida pelo homem para nós em voz *over* lamentando a situação de violência e opressão que se instalou, ao fundo podemos ouvir uma textura complexa e evocativa de uma tensão que se agrava aos poucos. Percebemos na mistura de sons algumas sirenes de ambulância ou de polícia, chiados de estática de rádio, os sons graves e agudos do que parece ser a cabine de um avião, um bebê chorando, helicópteros, tiros e bombas, além dos já mencionados sons dos corredores do prédio, da presença distante das pessoas que se movimentam nos corredores. Por já termos conhecido os sons de helicóptero anteriormente, assim como sons de tiros e os sons do prédio, é difícil saber o que é som ambiente e o que pode se chamar de *som interno*, pertence à memória de Daisy. Independente da interpretação, a cena seguinte retorna ao presente, onde vemos Daisy tomando banho de caneca com o pouco da água que lhe foi reservada após a busca de Paulo no posto, mais cedo naquele dia. O retorno a essa situação de silêncio ambiente confirma a violência da memória da personagem e dos eventos que possivelmente levaram àquela distopia, àquela suspensão temporal e ao isolamento espacial.

Os sons ambientes de *Tempos de cão*, portanto, constroem a ideia central da ficção científica de fronteiras: aquelas pessoas são sobreviventes de um cenário distópico, pessoas marginalizadas que resistem a um estado violento e opressor que terminou por institucionalizar as já existentes fronteiras sociais, tornando-as físicas. Em *Branco sai, preto*

fica o cenário fronteiro também está presente e constrói-se fundamentalmente sobre suportes sonoros. Como recompensa pela ajuda na fabricação da Bomba, Marquim oferece a seus colegas a emissão de passaportes falsos que permitirão a entrada em Brasília. Através de diálogos sobre essa permuta fica explícita essa situação: a Ceilândia, região já social e culturalmente marginalizada em tempos atuais, terminou por ser fisicamente separada do plano piloto no futuro distópico da narrativa. Mas essa fronteira só é colocada para nós de maneira mais presente através de um componente do filme que é essencialmente sonoro: a *Polícia do bem-estar social*.

Jamais vemos essa força policial ou seus aparatos de controle da população, mas percebemos sua presença principalmente através de duas cenas. Primeiro, no começo do filme, pouco após conhecermos melhor quem é o viajante Dimas Cravalaças e, depois de uma breve cena de Sartana desenhando sua visão de Dimas, vemos Marquim dirigindo seu carro à noite em uma rodovia. No rádio, pode-se ouvir a seguinte chamada:

“Se você está ouvindo esta faixa é porque está sob a área de controle da cidade de Brasília. Por gentileza, tenha em mãos o seu passaporte de acesso. Uma autoridade da Polícia do bem-estar social irá abordá-lo no próximo guichê. Caso não possua o passaporte, evite constrangimentos e retorne ao seu núcleo habitacional.”

Mais adiante no filme, temos uma cena em que Marquim está em sua casa trabalhando na bomba quando ouve uma sirene na vizinhança, um alarme que imediatamente chama a atenção do personagem. Uma voz masculina soa através do que parece ser um alto-falante na rua, com os dizeres:

“Cidadãos, a Polícia do bem-estar social está iniciando a ronda noturna. Solicitamos a todos, imediatamente, que retirem as crianças das ruas e retornem aos seus lares. Tenham em mãos os seus documentos. São 103 dias sem registro de atentados em nossa cidade. Um governo melhor é um governo alerta.”

Vemos no televisor de Marquim uma imagem da câmera de segurança que há na parte externa de sua casa, mostrando algumas crianças brincando em um parquinho e uma pessoa caminhando na rua. O plano seguinte nos mostra Sartana, que também ouve a chamada da polícia, tranca seu portão e se recolhe para dentro de casa.



Figura 37. A Polícia do bem-estar social está passando



Figura 38. Tenham em mãos seus documentos

Assim como em *Tempos de cão*, cabe refletir sobre que tipo de interpretações esta *Polícia do bem-estar social* evoca em decorrência de sua presença exclusivamente sonora no filme. Em primeiro lugar, a fronteira que marginaliza fisicamente os personagens está a uma certa distância. Na chamada do rádio, no carro de Marquim, percebemos que ele se aproxima de algum ponto de controle da região por estar de carro em uma rodovia, mas podemos imaginar que se trata de uma distância que não pode ser percorrida na caminhada. Uma das características urbanísticas principais de Brasília (e uma das maiores críticas ao seu projeto arquitetônico) é a vastidão de seu território. Ao contrário de outras capitais brasileiras, a desigualdade social não resulta em um acúmulo populacional concentrado, mas em gigantescas porções de terreno ocupadas de maneira extensiva. Esse processo de marginalização, portanto, acaba excluindo de maneira particular as populações periféricas. Os principais locais de trabalho e os grandes centros comerciais estão bem afastados, no centro, longe das áreas residenciais mais carentes. No filme essa ideia é veiculada através dessa construção sonora: não vemos a fronteira, apenas ouvimos um alerta de que, trafegando de carro em uma rodovia, podemos acabar atingindo seus limites – e é bom estarmos regularmente credenciados e com permissão para atravessar.

Tanto essa cena do rádio, quanto a cena da ronda noturna da *Polícia do bem-estar social*, trazem também uma certa atmosfera de hostilidade banalizada. Marquim praticamente não reage à chamada no rádio do seu carro, como se aquilo já fosse algo naturalizado. Também, quando ouve em sua casa que a polícia ronda sua vizinhança, o personagem não esboça grandes preocupações. Basta um olhar atento à sua câmera de segurança para garantir que ele está seguro. Na verdade, aí reside um ponto crucial dessa atmosfera de violência cotidiana: a ronda aparenta ser algo corriqueiro naquele cenário distópico. Ouvir sua presença sem nunca vê-la é indício de um comportamento de autoproteção da população. É preciso conviver com aquela vigilância, permanecendo longe

dela e buscando meios de resistir ao autoritarismo: ouvir a polícia a uma certa distância é o máximo de contato que se deseja ter.

É interessante trazermos a esta reflexão a ideia de *acusmática*, como elaborada por Michel Chion, uma “palavra de origem grega, descoberta por Jérôme Peignot e teorizada por Pierre Schaeffer” (CHION, 1994). Sons *acusmatizados*, segundo o autor, são aqueles que ouvimos sem visualizar sua fonte. Recebem bastante atenção quanto a suas propriedades sonoras, justamente por não “dividirem espaço” com estímulos visuais. No cinema, obviamente, elementos sonoros serão *acusmatizados* ou *desacusmatizados*, respectivamente, de acordo com a presença ou ausência da fonte sonora na tela. Chion traz algumas reflexões sobre os efeitos particulares de sons acusmatizados em narrativas de mistério, suspense e terror:

Um som ou voz que permaneça acusmático, cria um mistério sobre a natureza de sua fonte, suas propriedades e seus poderes, dado que a escuta causal não pode suprir informações completas sobre a natureza do som [...]. É muito comum em filmes vermos personagens malignos, fascinantes ou poderosos serem introduzidos através do som, antes de serem subsequentemente jogados ao terreno da visibilidade, *desacusmatizados* (CHION, 1994, p. 72).

Esses sons *acusmatizados*, portanto, carregam certa aura de mistério que pode agregar valor à suas respectivas fontes, sejam elas reveladas ou não, inclusive gerando expectativas e (no caso particular da ficção científica) especulações. Esse efeito pode ser observado no impacto provocado pelas situações de violência banalizada, tanto nos conflitos armados presentes na banda sonora de *Tempos de cão*, quanto na sensação de vigilância do cenário policial de *Branco sai, preto fica*.

2.4. A Polícia do bem-estar social e o Paradigma ausente

Já houve anteriormente uma breve exposição da teoria do *paradigma ausente* de Marc Angenot, mas a *Polícia do bem-estar social* é exemplar desse mecanismo e seu entendimento permite explorarmos alguns outros elementos sonoros importantes das duas obras analisadas aqui em relação a seus discursos de ficção científica. Façamos mais uma incursão nessa teoria a fim de compreendê-la melhor.

Marc Angenot é um dos teóricos que busca na semiótica os suportes teóricos que o autor vê como indispensáveis para fazer considerações sobre a FC em relação a seu

contexto social. Segundo Angenot, o leitor moderno pode identificar imediatamente um texto como sendo FC, portanto, existem regras ou critérios simples, porém essenciais que permitem que isso ocorra. A *semiótica* pode ser entendida como a formalização dessas regras.

Nesse sentido, o *paradigma ausente* diz respeito a um mecanismo crucial para que determinado texto evoque uma leitura própria daquilo que chamamos ficção científica. Consiste em omitir o paradigma ao qual supostamente pertence determinado signo. De acordo com a linha de semiótica de Angenot (funcional europeia da linguística Saussureana da escola estruturalista), os signos não carregam em si a relação direta com aquilo que representam, mas dependem de um contraste com outros signos. O signo “cachorro”, por exemplo, nos remete à ideia de uma criatura do mundo empírico, mas isso não basta: só sabemos empiricamente o que é um cachorro em contraste a outros signos: cachorro – cadela, cachorro – gato, animal doméstico – animal selvagem, etc. Esses conjuntos de signos são os paradigmas, que podem ser mais ou menos complexos. Quando o signo linguístico denota algo, o faz através de sua posição paradigmática, em relação ao universo semântico e estendido ao mundo fenomenológico. Segundo Angenot, está no cerne da ficção científica um processo de ocultamento desses paradigmas, ou melhor, os signos do gênero sugerem que por trás deles existe um paradigma, mas ele nunca é plenamente exibido. A ausência desse paradigma deve, no texto, gerar o tipo específico de especulação proposto pela ficção científica – diferente da postura de aceitação do maravilhoso proposta pela fantasia, pelo conto fantástico, o folclore, e as histórias do sobrenatural, entre outras.

De certa forma, esse processo faz um caminho oposto ao realismo literário, que parte de um mundo geral, conhecido, e adentra no particular. A ficção científica parte de seus personagens para cristalizar regras imaginárias, materializar o universo ficcional através da conjectura. Personagens de ficção científica não são apenas indivíduos, mas representantes de um grupo, espécie ou classe: um recurso retórico peculiar ao tipo de realismo próprio do gênero, onde o estranho é naturalizado pelo texto.

Marc Angenot cita como exemplos de paradigmas ausentes alguns elementos recorrentes do gênero, como a *exolinguística*, manifestada, por exemplo, em idiomas alienígenas: evocam a ideia de que ali existe vida inteligente, existe uma gramática, formas impensáveis de expressão e comunicação, elementos que levam o leitor a um “outro lugar” e provocam especulação. Outro exemplo seriam os conjuntos de regras, códigos e coordenadas propostos por uma narrativa, tal qual a obra “Solariana” escrita pelo personagem principal de *Solaris* (Stanislaw Lem, 1961). Na narrativa, esse estudo solariano

oferece termos, nomenclaturas e jargões decorrentes das investigações sobre o misterioso planeta Solaris. Na opinião de Angenot, se paradigmas conhecidos fossem utilizados para descrever detalhadamente esses mundos ficcionais, o resultado seria uma narrativa superficial. Mas, se é mantida uma distância entre o empírico e o *exotópico*, aumenta o teor de especulação – potência maior da narrativa de ficção científica. O gênero desenvolve-se, assim, em sua própria estrutura, seu próprio projeto cognitivo. Seu realismo reside na ilusão paradigmática: códigos, séries, valores morais, sistemas, são simultaneamente ausentes e indispensáveis para a coerência textual (ANGENOT,1979).

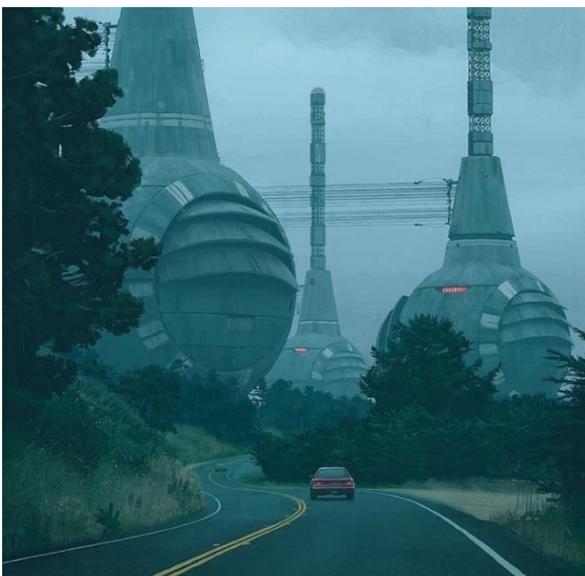


Figura 39. O Paradigma Ausente...



Figura 40. ...sugere a existência de entidades, códigos, sistemas...



Figura 41. ...por trás da textura familiar (Ilustrações do artista Simon Stalenhag)

A *Polícia do bem-estar social* sugere a existência de um aparato militar de controle da população, assim como a narração em *over* e os sons ambientes de *Tempos de*

cão. Ao refletir sobre o significado desses sons e qual sua contribuição para a construção daquele mundo ficcional, estamos de fato em busca do paradigma ao qual (supostamente) pertencem tais signos. São sons que nos fazem especular sobre o que há por trás daquela situação, quem está provocando aquilo e, no caso específico dessas duas narrativas distópicas tão assustadoramente “coladas” à realidade social, conjecturamos sobre o mais importante: de que forma nós, espectadores, saímos de nossa sociedade atual e chegamos a tal ponto.

Nesse sentido, é interessante a construção que se dá quando Marquim percebe a ronda noturna da polícia e observa a vizinhança através de sua câmera de segurança. Se avaliarmos separadamente a imagem e o som, veremos que a tela mostra um grupo de crianças brincando e uma pessoa caminhando tranquilamente na rua, mas quem traz a leitura de ameaça é o som. Aqui podemos lançar mão do conceito de *valor adicionado* do som na imagem, como postulado por Michel Chion. O autor usa como exemplo a famosa cena da praia do filme *As férias do senhor Hulot* (Jacques Tati, 1954), na qual a imagem mostra a família do protagonista em uma praia relativamente vazia, ao passo em que a banda sonora carrega o vozerio de diversas crianças rindo e se divertindo (CHION, 1994). A cena de *Branco sai, preto fica* é curiosamente semelhante em sua construção, no sentido da dissonância entre a imagem e a banda sonora: o visual é carente de algo que é trazido pelo sonoro. É claro que, enquanto há no filme de Tati uma composição bem-humorada, no filme de Queiroz temos uma projeção pessimista das ruas da Ceilândia do futuro.

Outras cenas de *Branco sai, preto fica* também recorrem ao valor adicionado do som na imagem em consonância com o funcionamento do mecanismo de paradigma ausente. O viajante Dimas Cravalanças algumas vezes é visto correndo, possivelmente fugindo de alguém que o persegue. Quando isso acontece, a imagem nos mostra várias locações de Brasília em plano aberto, com Dimas correndo sozinho, mas é a banda sonora que nos traz as sirenes e alarmes que Dimas disparou. Mais ao fim do filme, Cravalanças está em um ferro-velho trocando tiros com inimigos imaginários e sua “arma” faz sons futuristas ao estilo das ficções científicas norte-americanas da década de 1950. À sua maneira satírica, portanto, o filme está sugerindo o cenário de fundo daquela distopia, com seu militarismo vigilante e os conflitos que Dimas encontrou ao longo de sua missão. Ademais, deve ser lembrado que tudo isso acontece seguindo os preceitos da ficção científica *lo-fi*, como uma crítica autoconsciente ao tecnicismo das ficções científicas de altos orçamentos.

2.5. Uma ficção científica mais ou menos estranha

Como forma de sintetizar os conceitos discutidos até aqui, devemos observar um aspecto mais geral do desenho de som de *Branco sai, preto fica* e de *Tempos de cão* que é responsável por carregar grande parte das potências críticas especulativas das narrativas. Trata-se de uma reconfiguração de sons do cotidiano promovida pelo discurso de ficção científica.

Ao discorrer sobre o aspecto de *cyberpunk do sul* ou *tupinipunk* presente no filme, Alfredo Suppia enfatiza a figura do “ciborgue” Sartana, dotado de uma perna mecânica encontrada em um ferro-velho, apontando a cena em que o personagem atravessa um terreno baldio para chegar à casa de seu colega Klans, o *hacker* que desbloqueia virtualmente a prótese:

É bem possível que a suposta “aura” de ficção científica, das cenas em que Sartana manipula próteses ou sua própria perna mecânica, seja muito mais fruto da percepção de um(a) espectador(a) de classe média, não-deficiente físico e morador de regiões urbanas mais centrais, do que propriamente de um personagem que utiliza, em seu dia-a-dia, uma prótese para se locomover. A imagem de um personagem que se desloca por paisagens degradadas, com o auxílio de uma perna mecânica, parece distópica em si mesma – mas é muito razoável que não o seja, e que de fato sua dimensão distópica só venha a ser acentuada, num filme como [*Branco sai, preto fica*], em função do contexto e repertório de seu público espectador (SUPPIA, 2017).

Trazendo essa reflexão para o som, podemos identificar, por exemplo, que a arma do tiroteio imaginário de Dimas faz referência jocosa a filmes clássicos da ficção científica majoritariamente hollywoodiana, assim como são os sons que o contêiner e a Bomba emanam: carregados de ruídos elétricos, mecânicos e que supõem haver princípios tecnológicos por trás do funcionamento dos aparelhos. No entanto, em diversos outros momentos temos construções sonoras que não dependem de sonoridades futuristas ou tecnologicamente estranhas. Tanto o longa-metragem de Queiroz, quanto o curta de Dimer e Amaro se utilizam largamente de sons do mundo real, mas dispostos de maneira a formar uma sintaxe de estranhamento: são principalmente as bombas, armas de fogo e helicópteros que indicam um cenário de conflito. O paradigma ausente teoriza os processos através dos quais é gerada especulação a partir de tais elementos, resultando em uma narrativa que nos estimula a conjecturar sobre as origens e os efeitos daquela situação. Mas, ao desenvolver

esses processos especulativos a partir de sons que podem ser encontrados em nossa realidade, o filme submete o próprio fator de estranhamento à dimensão social do espectador.



Figura 42. O cotidiano estranhado



Figura 43. Distopia conhecida

Com o devido respeito à delicadeza da situação, trago a esta reflexão um triste evento ocorrido na noite de 20 de setembro de 2019 na cidade do Rio de Janeiro. A menina Ágatha Vitória Sales Félix, de 8 anos, foi baleada quando estava dentro de uma Kombi da família, voltando para casa com a mãe, no Complexo do Alemão, Zona Norte do Rio. A polícia alega que houve tiroteio com facções criminosas, mas a família e as testemunhas refutam essa versão. Ágatha foi levada ao hospital e passou por cirurgia, mas não resistiu. Na época, o crítico de cinema Pablo Villaça publicou uma nota em suas redes sociais:

Não há morte de criança que não seja uma tragédia – seja por acidente ou doença, acaso ou genética. No entanto, quando esta ocorre por ação do mesmo Estado que deveria protegê-la, à tragédia se junta a revolta.

Ágatha Félix tinha oito anos de idade. Mesmo vivendo uma realidade distante do conforto da classe média, certamente se divertia com brincadeiras infantis, curti ver desenhos animados e colorir. Ficava amedrontada diante da agulha ao ser vacinada, empurrava com a língua os dentinhos de leite amolecidos para mostrá-los aos adultos e desejava poder brincar com as bonecas que via na tevê. Corria com as amiguinhas, ficava orgulhosa ao vestir uma roupinha nova e comemorava a nota boa da prova de matemática. Tinha sonhos agitados e cheios de aventuras, sentia-se feliz ao ganhar um abraço apertado dos pais, dos tios ou dos avós e pensava no que seria quando crescesse. Talvez tivesse medo do escuro e do estrondo de trovões. Talvez.

Mas indubitavelmente tinha medo do som de helicópteros.

É aí que a breve vida de Ágatha se distanciava das crianças de classe média: para estas, a visão de um aparelho que mesmo sem asas sobrevoava a cidade era algo quase mágico, uma curiosidade; para meninos e meninas como a pequena Ágatha, contudo, ele representava o prenúncio do pânico. Estivesse em casa, na rua ou na escola, a menina sabia que lá de cima viriam estouros capazes de destruir e matar. Ainda jovem demais para compreender que não

deveria ser obrigada a viver aquele pesadelo, que sua realidade difícil era resultado de séculos de desigualdades motivadas pelos interesses egoístas de indivíduos e corporações que a viam como simples número, Ágatha provavelmente chorou de medo várias vezes, encolhida junto à parede ou sob a cama, enquanto esperava o ruído das hélices e das metralhadoras diminuir e desaparecer.

Enquanto meninas brancas de sua idade em bairros horizontais se preparavam para ir ao balé, à aula de inglês ou de natação, Ágatha aprendia a olhar para baixo ao avistar um policial fardado. Talvez ela imaginasse um futuro no qual seria médica, advogada ou presidenta, sem saber ainda como todos os seus caminhos estavam se tornando cada vez mais tortuosos e repletos de obstáculos à medida que qualquer programa de inclusão era desmontado por gente mais interessada em manter os privilégios de quem já tinha todos do que em oferecer qualquer apoio a quem não tem nenhum.

Ágatha deveria ter tido tempo de descobrir a vida e curtir-la. Deveria estar aproveitando o sábado para brincar.

Em vez disso, está numa mesa de metal do IML com um rombo em suas costas diminutas causado pelo tiro de um policial militar aplaudido por um governador sociopata. Até o fim do dia, ela estará debaixo da terra e terá deixado um vazio no coração de seus pais que solidariedade alguma será capaz de preencher.

A morte de Ágatha é a morte do Brasil, um país controlado por “cidadãos de bem” que se certificam de que seus pobres assim permaneçam e que, por desprezá-los e se negarem a enxergar sua humanidade, os tratam como inimigos.

Eu queria poder acreditar que Ágatha agora é um anjinho; é com desespero que reconheço, porém, que é apenas uma estatística.

Pablo Villaça

21/09/2019

Chama atenção a sensibilidade do autor de refletir sobre a paisagem sonora do cotidiano de Ágatha, em oposição à realidade de crianças de classe média, não tanto pela presença ou ausência de elementos sonoros específicos de um ou de outro ambiente, mas pela leitura que determinado som provoca em cada população. O mesmo helicóptero em contextos diferentes pode evocar o fascínio ou o medo. Assim como a degradação das locações de Brasília, o ferro-velho de Sartana ou o cenário violento em que vive Paulo *Mad Max* podem causar estranhamento em parte do público e o mesmo vale para sirenes, alarmes, tiros, bombas e toques de recolher: as construções sonoras também encontrarão diferentes leituras e evocarão estranhamento de diferente teor. O que para uns pode ser uma distopia ficcional, para outros talvez seja a vida cotidiana.



Figura 44. Terrorismo de Estado. Os helicópteros que deveriam proteger a população

Nesse processo de utilização de sons que não são estranhos ao nosso mundo empírico, mas que podem ser incomuns à realidade de parte do público, o filme não deixa claro se o estranhamento provocado é decorrente de seu desenvolvimento discursivo de ficção científica ou se depende de uma subjetividade na recepção ligada à questões de classe. Os sons de helicópteros, por exemplo, não apontam para uma máquina futurista ou alguma tecnologia imaginada, mas sugerem que ali no filme há uma força policial, uma autoridade governamental, talvez alguém que, por sua posição social privilegiada, seja mantenedora daquela situação de devastação urbana. O discurso de ficção científica, portanto, é responsável por ressignificar esses elementos sonoros, ao mesmo tempo que os incorpora como essenciais em sua construção. Lembremos da proposta de Rick Altman de utilizar a abordagem *semântica/sintática* como avaliação do surgimento, desenvolvimento e estabilização dos gêneros: “ou um conjunto relativamente estável de dados semânticos é desenvolvido através da experimentação [resultando] em uma sintaxe coerente e estável, ou uma já existente sintaxe adota um novo conjunto de elementos semânticos” (ALTMAN, 1999). A reconfiguração de sons do cotidiano se enquadra, provavelmente, no segundo caso, e diversos outros sons do filme, principalmente aqueles ligados a tecnologia (a Bomba, a máquina e o aparelho de som de Paulo *Mad Max*, os trens de Brasília, os alarmes na casa de Sartana, etc.) estão constantemente vulneráveis a uma escuta reconfigurada, pautada pela sintaxe de ficção científica.

Em suma, o fator de estranhamento, tido por muitos teóricos como motivação principal do texto de ficção científica, muda de teor nas narrativas de acordo com quem vê e ouve o filme: *Branco sai, preto fica* e *Tempos de cão* são ficções científicas mais ou menos estranhas dependendo de quem é o espectador, dependendo de questões de classe no nível

da recepção. Suas construções sonoras em larga medida denunciam essa variação de leituras em meio ao público e compõem mais um forte aspecto da estética *lo-fi sci-fi* das obras e seu imenso potencial crítico.

2.6. O Estranhamento Cognitivo

À guisa de conclusão desta análise, cabe discorrer sobre o conceito de *estranhamento cognitivo* postulado pelo acadêmico, escritor e crítico iugoslavo Darko Suvin. O autor buscou decifrar as bases poéticas da ficção científica, o que ele chamou de esqueleto formal do gênero, e para isso, sugere que a FC consiste na *literatura do estranhamento cognitivo*. Essa perspectiva termina de consolidar uma escuta crítica aos filmes analisados aqui e prepara o terreno para as análises do capítulo seguinte.

Primeiramente, deve-se entender o conceito de *estranhamento* utilizado por Suvin. Segundo o autor, enquanto gênero textual dotado de princípios discursivos, a ficção científica promove uma abordagem ao desconhecido que é supostamente factual. A carta que Cristóvão Colombo escreveu em 1492 no topo do Monte Delgado, nascente do Rio Orinoco (hoje, Venezuela), retrata o fascínio do navegador frente à descoberta do “Novo Mundo”. Colombo evoca o “Éden”, paraíso da mitologia cristã, para descrever o impacto que lhe causou aquele novo lugar, com sua vegetação, formações rochosas, fauna local e civilizações. A carta, tecnicamente, é um relato *não-ficcional*, porém o escritor está inebriado e compõe um texto repleto de elucubrações fantasiosas e alusões à mitologia. Em oposição a esse exemplo, temos os relatos de Gulliver (Jonathan Swift, 1726) acerca de suas viagens à ilha flutuante de Laputa. O personagem descreve detalhadamente a ilha circular, com 4,5 milhas de diâmetro, base de diamante, controlada por magnetismo e comandada por um Rei que imperava sobre o povoado localizado abaixo da ilha. O cenário descrito, portanto, é detalhado com rigor, mas é *não-factual*. Os dois textos (a carta de Colombo e o relato de Gulliver) são extremos opostos de uma gama de possibilidades imaginárias e empíricas, porém, são dois relatos próximos um do outro enquanto gênero literário: ambos partem de uma hipótese ficcional (literária) e a desenvolvem com total rigor (científico) – fundamento da ficção científica. Confrontar um sistema normativo (realidade) com um ponto-de-vista

(subjetivo) implica em outro sistema normativo. Esta *reportagem factual da ficção* é entendida na teoria literária como *estranhamento*²¹.

O uso desse termo inicia-se nos textos não-naturalistas do formalismo russo (“ostranenie”, nas palavras do crítico literário, escritor e cenógrafo Viktor Shklovsky), mas foi mais bem desenvolvido por Bertolt Brecht, em suas abordagens antropológicas e históricas ao conceito: “uma representação que causa estranhamento é aquela que nos permite reconhecer seu sujeito ao mesmo tempo em que o faz parecer não-familiar”. A fim de escrever “peças para uma era científica”, o dramaturgo discorre sobre Galileu Galilei e acaba explicando o conceito de estranhamento de uma forma oportunamente adequada aos estudos de ficção científica: Brecht narra o momento em que Galileu assume um distanciamento em relação ao candelabro que balançava no teto, maravilhado com o movimento de um objeto que sempre estivera ali, como se fosse inesperado e incompreensível. É uma postura de observação do cotidiano sob a luz da dúvida, colocando-o sob escrutínio. O olhar de estranhamento, portanto, é ao mesmo tempo cognitivo e criativo. Brecht ainda defende que “não se pode argumentar que essa atitude pertença à ciência e não à arte. Porque não poderia a arte, à sua própria maneira, servir à grande tarefa social de dominar a vida?” (SUVIN, 1970). É essa atitude de estranhamento, portanto, que se desenvolveu, segundo Suvin, como esqueleto formal do gênero.

O termo *cognitivo*, por sua vez, deriva do fato de que os cenários de estranhamento devam ser rigorosamente lógicos e autossuficientes. Roland Barthes analisa o que ele chama de “detalhes inúteis” da sensação de realismo. Enquanto estão ali no cenário realista apenas confirmando uma subtextura de expectativas e normas realistas, na FC esses detalhes se sobressaem. Ao contrário do realismo, que tem sua correspondência confirmada por esses detalhes, na FC esses detalhes diferenciam o cenário imaginado de nosso mundo empírico. Os detalhes são estranhos, mas são apresentados como se o público já os conhecesse.

Em resumo, o texto de ficção científica utiliza técnicas de realismo para criar um mundo imaginário a um público imaginário, que entende aquele mundo de acordo com convenções de realismo padrão. O desafio que a narrativa de ficção científica

²¹ Não devemos confundir com o termo *estranhamento* de origem freudiana. Tzvetán Todorov em sua *Introdução à literatura fantástica*, coloca que o fantástico é um momento de vacilação do leitor, que procura se “resolver” em uma de duas possibilidades: no universo do *maravilhoso* ou do *estranho*. Este *estranho*, porém, tem origem na psicanálise e possui outras explicações. Tanto é que, ao discorrer sobre a ficção científica, Todorov se utiliza do antigo termo *maravilhoso científico*, alocando o gênero no lado *maravilhoso* de sua teoria, e não no *estranho*, onde estaria, por exemplo, Edgar Allan Poe (TODOROV, 2004).

apresenta a seus leitores não-imaginários, portanto, é que, gradualmente, frase após frase e detalhe após detalhe, aprendam a ler como se fossem participantes desse público imaginário. Esse desafio, assim como uma quantidade suficiente de recursos para atingi-lo, é o que os leitores buscam quando identificam um texto como ficção científica (RIEDER, 2012, p.7).

Essa ideia mostra como a FC usa o realismo a seu favor, revela um pouco da natureza do contrato entre texto e público (expectativas acerca do gênero) e propõe uma ótima explicação sobre como devemos ler uma FC. Apesar de algumas limitações dessa citação de John Rieder (por se referir quase exclusivamente à literatura de cunho realista), não deixa de ser uma boa demonstração do uso do termo *cognitivo* na expressão de Darko Suvin – inclusive tida também por John Rieder como “a mais influente definição de ficção científica” (RIEDER, 2012).

O que foi discutido até aqui sobre o desenho de som de *Branco sai, preto fica* e do curta-metragem *Tempos de cão* pode ser entendido sob a luz dessas teorias de ficção científica. Em primeiro lugar, observamos o conceito de *lo-fi sci-fi*, não apenas como solução criativa às limitações orçamentárias, nem exclusivamente como uma proposta estética de uma ficção científica mais “discreta” em sua plástica, mas como uma combinação dessas duas estratégias na conformação de uma narrativa que critica de maneira autoconsciente a cultura das produções de altos orçamentos. Onde foi possível demonstrar que o som dos filmes analisados aqui é “estranhamente familiar” (devido ao uso de sons do mundo empírico em um discurso textual que reconfigura nossa escuta), podemos encontrar a ativação e o desenvolvimento dos processos de *estranhamento cognitivo* postulados por Suvin. Não é obrigatório a toda narrativa de FC que se justifique com nosso mundo empírico, mas a especulação se dá por essa distância entre o *novum* e o escrutínio materialista. Em narrativas de *lo-fi sci-fi*, as leituras críticas ganham força por sua proximidade estranhada à realidade histórica.

O *circuit bending* foi usado da maneira metafórica com que Alfredo Suppia o coloca, mas demos preferência a dois, dos três níveis onde o autor identifica processos de resignificação: o diegético e o formal²². No nível diegético, os sons dos dois filmes trazem uma leitura crua de objetos tecnológicos encontrados em nosso mundo empírico, mas estranhados na narrativa através de suas reconfigurações de circuitos e mecanismos: a máquina que transforma gasolina em água, o aparelho de som que foi modificado para

²² O terceiro, lembrando, é o nível institucional, da captação de recursos destinados para documentários, mas usados na produção do híbrido documental/ficcional de Adirley Queiroz.

interceptar chamadas da polícia, a Bomba de som e música. Nosso conhecimento cognitivo desses sons e de seus componentes e materiais é afastado de nós, resultando em máquinas que atizam a curiosidade sobre seu funcionamento e seus propósitos – a sucata, velha conhecida, é renovada e gera estranhamento. Já no nível formal, avaliamos que uma das funções do som ambiente e das narrações em voz *over* é fazer com que se choquem a textura documental de denúncia social e a textura ficcional de extrapolação da realidade. É interessante recorrer à teoria de estranhamento cognitivo neste ponto, pois ela resiste a esse choque, fazendo com que a narrativa continue conectada ao que Suvin chama de motor principal do gênero: a especulação, as conjecturas. Em outras palavras, os filmes não deixam de ser ficção científica por conterem uma face documental. Ao contrário, é a especulação específica da FC que é aplicada à textura documental. Procurei demonstrar que os sons participam desse processo de estranhamento da realidade crua, ao mesmo tempo em que são afetados (reconfigurados) por uma escuta de ficção científica (mesmo que essa escuta varie em meio ao público). Lembremos de como Rick Altman conclui que filmes são *multi-discursivos*, ou seja, conectam-se a diversos gêneros e evocam diferentes leituras (ALTMAN, 1999).

Por fim, a *borderlands science fiction* tem alguns de seus principais aspectos construídos nos filmes a partir de recursos sonoros. Mais uma vez, utilizando sons do cotidiano, nossa dimensão cognitiva reconhece o sujeito (nos termos de Bertolt Brecht), ao mesmo tempo em que ele é estranho, não-familiar. A postura científica de Galilei frente ao candelabro – objeto comum posto sob novo escrutínio – é estimulada nos ouvintes dessas paisagens sonoras de fronteira: como surgiu aquele cenário? Como é viver naquela situação? São realmente estranhos aqueles sons? Será que parte da população atual já vive em situações como aquela? Nesse sentido, boa parte dos espectadores pode simplesmente concluir que aquilo não é uma distopia, mas um retrato do cotidiano. Mesmo assim, as fronteiras presentes nas narrativas não deixam de promover boa parte de suas críticas sociais através do próprio mecanismo de estranhamento cognitivo – a recíproca do parágrafo anterior também é verdadeira: se não forem lidos como ficções científica, os filmes continuam fazendo críticas sociais. Procurei demonstrar, contudo, que há uma dimensão de fortes críticas que só é acessada a partir uma leitura de ficção científica e de como essa leitura é bastante dependente do (e estimulada pelo) desenho de som.

O objetivo desta análise, portanto foi compreender *Branco sai, preto fica* e *Tempos de cão*, sob a ótica das teorias de ficção científica e entender o papel do som nos

processos de construção narrativa, bem como seus efeitos e leituras possíveis. Dessa forma, temos a composição de uma perspectiva analítica da música e do desenho de som bastante específica, que buscou investigar princípios discursivos próprios da ficção científica, mas utilizando som e música para um deslocamento reflexivo original acerca das obras.

3. Alienígenas: som, silêncio e música

A teoria do estranhamento cognitivo se mostra fundamental ao entendimento da ficção científica em diversos aspectos, como vimos no capítulo anterior. Duas faces dessa teoria, porém, são especialmente pertinentes às análises deste capítulo: (1) as potências especulativas que o estranhamento cognitivo promove mesmo em uma narrativa de ficção científica mais discreta e (2) as conexões que a sátira tem com o mecanismo de estranhamento cognitivo.

Primeiramente, voltemos ao filme *Ela*, de Spike Jonze, e sua escassez de elementos semânticos da ficção científica, ou seja, componentes que imediatamente evocariam uma leitura do gênero sobre a obra. Apesar do cenário futurista e da presença de novas tecnologias e de uma inteligência artificial extremamente desenvolvida, são raros os momentos em que vemos esses elementos. Nesse contexto, analisamos brevemente o papel da voz de Samantha na construção do discurso de ficção científica, avaliando particularmente a maneira como ele evoca conjecturas sobre relações amorosas, sistemas de informação, privacidade, etc. Podemos supor que a voz de uma mulher não é, por si só, um ícone sonoro da ficção científica, mas é um som cuja função narrativa pode ser avaliada, considerando suas qualidades sonoras, na construção dos aspectos especulativos da narrativa.

Como um exemplo ainda mais drástico de uma narrativa que se abstém de elementos diretamente ligados à FC, podemos citar o filme *O lagosta* (Yorgos Lanthimos, 2015). Trata-se de um cenário também num futuro próximo em que as leis proíbem que as pessoas fiquem solteiras. A pena para aqueles que não possuem relação conjugal é de 45 dias em um hotel onde serão proporcionadas atividades com o intuito de se formarem casais. Se, ao fim de 45 dias, alguém não conseguir formar um par, será transformado em um animal de sua escolha e, como o título sugere, o protagonista David (Colin Farrell) escolhe desde o início uma lagosta. Em sua textura mais superficial, o filme é completamente isento de elementos semânticos clássicos da ficção científica e até mesmo as máquinas e procedimentos médicos que transformam as pessoas em animais nunca são exibidos – fica claro que o objetivo da obra não é a criação de cenários e objetos de cena tecnicistas, mas o estranhamento de cunho intelectual. Em sua camada secundária, de significado textual, ou seja, em sua textura sintática, a narrativa nos coloca nesse mundo perturbador de valores morais deturpados e total invasão e controle do Estado na vida conjugal da população. Com isso, não é difícil acessar as reflexões críticas que o filme acaba trazendo à nossa própria

sociedade (em relação a políticas públicas de minorias sexuais, direitos matrimoniais e condutas de socialização, por exemplo), mas o que pretendo enfatizar aqui é a maneira como essa textura sintática altera nossa percepção sobre praticamente todo aquele cenário, sobre o comportamento das pessoas (através de atuações carregadas de constrangimento e inaptidão à socialização), mas, em especial, sobre os animais do filme. O protagonista, por exemplo, leva consigo um cachorro que diz ser seu irmão e ao longo do filme vemos diversos outros animais de toda espécie correndo livres pelos terrenos arborizados do hotel. Em momento algum há qualquer indício do passado humano daquelas criaturas, seja por meio de efeitos visuais ou sonoros, mas nossa percepção sobre elas está plenamente pautada pela ideia de que ali, de alguma forma (sobre a qual especulamos) há ou houve uma consciência humana. Assim como a voz de Samantha, jamais argumentaremos que esse filme fez animais, domésticos ou selvagens, tornarem-se representativos da ficção científica. Contudo, é perfeitamente possível avaliar a participação de tais elementos na construção do discurso de ficção científica, além de avaliar concomitantemente como a textura discursiva altera nossa percepção sobre eles.

Dessa forma, pretendo chamar atenção à postura analítica específica deste capítulo. Os filmes analisados aqui não possuem *aparência* de ficção científica, inclusive considerando seu material sonoro – exceto por raríssimas menções a elementos clássicos da FC apontados de forma satírica, como veremos logo adiante. Mas, os elementos que analisaremos participam da construção do discurso dos filmes, agregando à textura sintática o que ela tem de ficção científica, além de estarem submetidos à influência deste mesmo discurso de estranhamento. Já vimos no capítulo anterior que sons do cotidiano, por exemplo, podem exercer esta função dupla na narrativa, mas os curtas-metragens analisado aqui são ainda mais discretos em seu material filmico. Fica, portanto, reforçado ainda mais uma vez que a proposta analítica deste trabalho não pretende identificar códigos da FC majoritariamente hollywoodiana nos filmes analisados, tampouco estabelecer o que seria um repertório essencialmente brasileiro de códigos do gênero.

O segundo caráter relevante do estranhamento cognitivo que devemos considerar aqui diz respeito à postura satírica das narrativas apresentadas e como isso traz formas de compreendê-las como ficções científicas. A sátira é um antigo estilo literário que faz uso do humor para denunciar e criticar práticas sociais, políticas ou modos de comportamento humano. Assim como foi observado nos elementos cômicos do filme *Branco sai, preto fica*, o exagero é uma das principais estratégias da sátira para gerar novas

perspectivas sobre determinado assunto. Entre outras posturas críticas assumidas pelo longa-metragem de Adirley Queiroz, utilizamos dos princípios de *lo-fi sci-fi* para demonstrar que esse exagero cômico (principalmente nos elementos sonoros) chama atenção ao próprio cinema de ficção científica, ocasionando críticas autoconscientes ao gênero e ao tecnicismo predominante em suas obras mais mundialmente canônicas.

Mas a maneira com que o discurso satírico faz apontamentos ao objeto que se pretende criticar se aproxima fundamentalmente dos princípios discursivos da ficção científica. Comumente se pensa a sátira como um texto *essencialmente* humorístico, mas a história desse modo literário nos mostra que a sátira é apenas *aparentemente* humorística, dotada, na verdade, de fortes críticas e comentários a diversos aspectos de nossa sociedade. Ademais, há um nível de comicidade que pode variar bastante de uma obra para outra. Nesse sentido, são muito fortes as conexões da sátira com a ficção científica, justamente devido ao mecanismo de estranhamento cognitivo ser promovido por ambas. A despeito de Darko Suvin ter postulado o termo em referência específica às narrativas de ficção científica, a sátira promove um retorno reflexivo à sociedade, um olhar crítico à realidade histórica, que se utiliza do mesmo princípio. Por conta dessa estratégia de distanciamento crítico em busca de um olhar privilegiado, muitas são as narrativas de ficção científica que podem ser, e de fato foram, entendidas como sátiras na maneira como retratam e/ou denunciam nossa cultura, política e sociedade.

Muitos trabalhos com caráter de ficção científica contém fortes componentes satíricos, incluindo praticamente toda a obra de H. G. Wells. O importante escritor Karel Čapek (mais conhecido por ter cunhado o termo “robô” em sua peça de 1922 intitulada R.U.R.) eventualmente escrevia por um viés satírico, incluindo os romances distópicos *The absolut at large* (1922) e *War with the Newts* (1936). De fato, a ficção distópica é geralmente satírica por natureza. Dessa forma, os grandes trabalhos desse subgênero – tais como *Nós* (1924), de Evgeny Zamyatin, *Admirável mundo novo* (1931), de Aldous Huxley e *1984* (1949) de George Orwell – estão entre os principais trabalhos da sátira do século XX. Ademais, autores de ficção utópica – desde a *Utopia* (1516) de Thomas More em diante – também por vezes constroem suas sociedades alternativas de maneira a satirizar suas próprias sociedades (BOOKER e THOMAS, 2009).

Segundo John Rieder, um dos caminhos para se compreender a teoria de Darko Suvin consiste em considerar os esforços do autor, desde meados da década de 1970, de abrir espaço para a ficção científica junto à literatura mais consagrada institucionalmente. Obras como *1984* e *O conto da Aia* (Margaret Atwood, 1985) receberam o nobre título de

sátira à medida em que ganhavam reconhecimento, sendo afastadas pela crítica do rótulo mais pobre de ficção científica – mais identificado, na época, com o sistema menos cultuado e mais comercial de gêneros da cultura de massa (RIEDER, 2012). Também se colocando em oposição a essa desvalorização histórica da FC, temos o trabalho de M. Keith Booker e Anne-Marie Thomas, mais recente, que discorre sobre diversas obras de toda a história da literatura, ora apontando sátiras compostas de elementos de ficção científica, ora evidenciando obras de ficção científica dotadas de recursos satíricos, dando o mesmo valor histórico a ambos os casos. Os autores enfatizam que a ficção científica satírica apresenta um exagero de “circunstâncias existentes que, em reflexão, revelam-se muito mais próximas da realidade do que aparentam”, demonstrando “o potencial satírico especial do estranhamento cognitivo que é produzido pelo que há de melhor na ficção científica” (BOOKER e THOMAS, 2009).

Trazendo essa reflexões à ficção científica brasileira, podemos sugerir que as interpretações que Mary Elizabeth Ginway faz sobre as obras nacionais, em larga medida buscam compreender seus aspectos satíricos, ou seja, a maneira como essas narrativas comentam e criticam nossa sociedade. A autora faz uso do termo “alegorias nacionais” para apontar esse aspecto central nas obras que analisa, e busca em Fredric Jameson suportes à sua própria perspectiva analítica:

“Todos os textos do terceiro mundo são [...] para serem lidos como o que eu chamarei de *alegorias nacionais* [...] Deixe-me tentar expor essa distinção de um modo grosseiramente simplificado: um dos determinantes da cultura capitalista [...] é uma distinção entre o privado e o público, entre o poético e o político, entre o que viemos a pensar como sendo o domínio da sexualidade e do inconsciente, e o que pensamos como o mundo público das classes do poder econômico e político secular: em outras palavras, Freud versus Marx [...] Os textos do Terceiro Mundo, mesmo aqueles que são aparentemente privados e investidos com uma dinâmica propriamente libidinal – necessariamente projetam uma dimensão política na forma de alegoria nacional: *a história do destino do indivíduo privado é sempre uma alegoria da situação conturbada da cultura e sociedade pública do terceiro mundo*” (GINWAY, 2005, p.228 n.4)²³.

Lembremos de uma das conclusões postuladas por Darko Suvin em sua exposição da teoria do estranhamento cognitivo: “toda estória também é história” (SUVIN, 1970).

²³ Citação referenciada por Ginway em “Third world literature in the era of multinational capitalism”. In *Social Text* 15, No. 3 (1986): 69. Trechos em itálico presentes no original.

É a partir dessas concepções, portanto, que faremos aqui uma leitura de ficção científica dos dois curtas-metragens deste capítulo, no sentido de observar de que forma o gênero da FC é utilizado para discutir questões culturais maiores. Propõe-se uma análise do desenho de som e da trilha musical dessas duas obras que podem ser entendidas como alegorias na maneira como discutem questões relacionadas à influência de culturas externas e as respectivas reações da cultura local – sejam elas de assimilação, recusa ou um equilíbrio entre esses pontos.

Som e música participam ativamente, tanto na composição dessas críticas alegóricas, quanto na construção do discurso de ficção científica utilizado para tal fim. A figura do alienígena é retratada nos curtas em sintonia com as leituras que Mary Elizabeth Ginway faz acerca do tema, além de termos som e música cristalizando esses tópicos e cumprindo uma dupla função discursiva: são elementos imprescindíveis ao reconhecimento dessas narrativas como ficções científicas (por serem as próprias manifestações do alienígena), ao mesmo tempo em que evocam as leituras críticas sobre questões de modernidade, influência estrangeira, hibridismo cultural, entre outras. Serão analisados também outros elementos sonoros e/ou musicais que não estão diretamente relacionados à confecção das presenças alienígenas, mas que de alguma forma constroem o cenário das narrativas de acordo com o que se busca nesta pesquisa.

3.1. Seu Ozório e o alienígena brasileiro

A retirada para um coração bruto (Marco Antônio Pereira, 2017) nos traz a estória de Seu Ozório (Manoel do Norte), morador da zona rural de Cordisburgo, interior de Minas Gerais. Logo na primeira cena do filme vemos Seu Ozório empurrando um carrinho de mão nos campos do seu sítio. A vastidão do lugar e o seu isolamento serão desenvolvidos ao longo do filme, mas já nos são apresentados nessa primeira sequência. Seu Ozório caminha até o pé de uma grande árvore onde uma cova está cavada no chão. O carrinho de mão carrega o corpo de sua falecida esposa, Dona Zora, que será enterrada sob a árvore. A ideia de luto é sustentada por todo o tempo, através do silêncio ambiente que domina o local, representativo também da solidão que Seu Ozório sente. Alguns planos da casa vazia, tanto em seu entorno quanto por dentro, são permeados por esse silêncio natural do ambiente rural – apesar de ser um ambiente sonoro diegético em meio a um código (por enquanto) realista

(sugestivo de que não houve artifício em sua representação), permite a leitura de um significante de emoção, enquanto momento íntimo de despedida, respeito à morte e construção de uma atmosfera de reflexão. Outro recurso sonoro indicativo dessa solidão em decorrência do luto está em uma cena seguinte em que Seu Ozório prepara uma xícara de café. Ouvimos a voz *over* de sua esposa, bastante reverberada, convidando-o para tomar um café, que pode ser entendido como *som interno*, da memória de Seu Ozório.



Figura 45. O sepultamento de Dona Zora

O ambiente de silêncio só é quebrado pela discreta presença de um rádio na sala da casa. O aparelho, inicialmente está sintonizado em uma programação musical de canções populares, mas, antes que possamos identificá-las, seu Ozório muda de estação e sintoniza na Rádio 89, portadora do slogan “a rádio rock”, conhecida emissora de diversas vertentes do estilo. Nesse ponto, percebemos que está se encerrando a canção *Fear of the dark*, de 1992, do grupo *Iron Maiden*, representante da chamada “nova onda do *heavy metal* britânico”. Logo em seguida, inicia-se a música *Roots bloody roots* da banda brasileira *Sepultura*, original de Belo Horizonte - MG e aclamada internacionalmente em circuitos mais pesados de sub-gêneros como *groove metal*, *thrash metal* e *death metal*²⁴. O estranhamento causado por essa composição é intrigante e provoca reações bem-humoradas no público. Seu Ozório aparentemente desenvolve, em meio ao luto pela perda da esposa, uma curiosidade pelo rock’n roll, uma “pulsão de viver” (como diz a sinopse oficial do curta) que aparece na vontade de conhecer uma nova cultura.

É interessante notarmos o timbre característico do pequeno alto-falante do rádio que toca esse rock’n roll. A esta altura da narrativa, o rádio de Seu Ozório é o único aparelho de tecnologia eletrônica disponível na casa, além de ser possivelmente a única

²⁴ São virtualmente infinitas as expressões usadas para categorizar estilos musicais. No caso do rock’n roll, assim como no universo dos gêneros cinematográficos, a multiplicidade de rótulos não deve induzir a taxonomias estanques, mas deve servir de suporte às discussões críticas. Os termos utilizados aqui, portanto, são sugestões.

forma de comunicação com o resto do mundo – o que pode quebrar, mesmo que temporariamente, o isolamento geográfico. O timbre específico do rádio, com suas limitações na reprodução do espectro audível de frequências e repleto de ruídos e chiados elétricos possui, portanto, uma função particular no ambiente bucólico. Não obstante, é através dessa tecnologia que o rock estrangeiro começa a marcar presença na narrativa, ainda de maneira discreta.



Figura 46. Silêncio na casa, exceto pela presença do rádio

Seu Ozório toca viola caipira e utiliza o instrumento como consolo para o luto, fazendo o estereótipo do trabalhador rural afeito à cultura popular da região. Após a sequência de diálogo com um velho amigo que foi visitá-lo (depois de passados alguns dias) em decorrência da morte da esposa, temos a sequência da ida de Seu Ozório ao centro comercial da cidade. O personagem é visto caminhando lentamente com sua sacola através dos campos, passando por cercas de arame, até uma estrada de terra. Ele aguarda um ônibus nessa estrada que o leva até o centro da cidade. Depois de mais uma caminhada, Seu Ozório finalmente chega a uma loja de instrumentos musicais para comprar cordas para sua viola e aproveita para perguntar se o lojista conhece “um ritmo chamado rock”. O lojista diz que sim e recomenda uma guitarra e uma pedaleira de efeitos, que seu Ozório compra. O trajeto de retorno à casa é igualmente longo, de maneira que Seu Ozório chega no sítio somente quando o sol já está se pondo.

Na cena seguinte, já em outro dia, vemos Seu Ozório em sua casa, tranquilamente ouvindo a música *War for territory*, também da banda *Sepultura*, tocando no rádio, quando o camponês recebe uma estranha visita: um disco voador pousa no sítio e dele desembarcam dois jovens extraterrestres. Fazem essa visita ao camponês uma vez que a casa de Seu Ozório “estava na rota” da espaçonave e, sabendo da morte de Dona Zora, decidem passar para conversar e tomar um café. Os alienígenas ensinam Seu Ozório a utilizar a pedaleira de efeitos, conectando-a em um amplificador de guitarra e em sua viola caipira: -

“que negócio diferente. Dá um som bonito, muito bonito”. Ao fim do filme, os alienígenas formam com Seu Ozório uma banda de heavy metal e interpretam uma canção bem-humorada sobre o fim de uma relação amorosa.

A fim de compreendermos a face de ficção científica que os dois curtas-metragens analisados neste capítulo possuem, podemos primeiramente lançar mão do conceito de *mundo genérico* postulado por John Frow. Uma das críticas que Rick Altman fez a antigos vícios das teorias de gênero tradicionais foi com relação à busca que faziam por ideais abstratos de gênero que desconsideravam aspectos históricos e/ou culturais. Essa concepção oriunda das teorias literárias – portanto mais antiga que o cinema – ocupou-se de observar o estilo e as estruturas do texto sob uma visão formalista que, como ironiza John Rieder, dá a entender que, se um texto é uma piada na Grécia antiga, será também uma piada em qualquer outro lugar ou qualquer outra época (RIEDER, 2012) – o que é no mínimo duvidoso.

Em oposição a essa noção formalista, teorias de gênero mais recentes abarcaram o lado cultural do gênero: “as propriedades formais do texto não mais parecem ser os indicadores autossuficientes do gênero. [...] Agora as normas e expectativas do leitor entram em jogo”, comenta Rieder, concluindo que “isso traz o elemento da variação histórica ao entendimento do gênero, por exemplo, na explicação do porquê um texto pode ser uma piada para um grupo dotado de um conjunto de normas e expectativas e não para outro” (RIEDER, 2012). É nesse ponto que John Rieder introduz a ideia de *mundo genérico* de John Frow, cujo argumento consolida o fator cultural no entendimento acerca dos gêneros:

[...] todo gênero projeta uma certa versão das coisas, um universo mais ou menos coerente de normas e expectativas que [Frow] chama de o mundo projetado do gênero. Entre seus exemplos estão o mundo da comédia de situação²⁵, o mundo dos xingamentos e o mundo das manchetes de jornal. Esses mundos são modelados por “certas finalidades estratégicas” que foram convencionadas através da repetição na “codificação de propriedades discursivas” genéricas descritas por Todorov. Se nossa investigação for orientada pela abordagem de Frow, então estaremos procurando não apenas pelos ideais genéricos mencionados anteriormente, mas também por um conjunto de normas e expectativas que pode ser mais histórica e geograficamente específico e por mundos genéricos a que essas normas e expectativas dão forma (RIEDER, 2012, p. 5-6).

²⁵ Do termo em inglês *sitcoms*, abreviação da expressão *situation comedies*.

De um lado, foi enfatizado nesta pesquisa que o objetivo principal das análises não é a busca pelo que Todorov chamou de princípios discursivos do gênero, ou seja, códigos narrativos que terminariam por estabelecer um repertório brasileiro de estratégias. As especificidades históricas e culturais do *mundo genérico* da ficção científica brasileira (nos termos de John Frow) provavelmente não se consolidaram enquanto princípios discursivos que, através da repetição, formariam um modelo específico. Porém, por outro lado, o conceito de *mundo genérico* pode ser trazido aqui em referência à ficção científica brasileira como um universo particular, uma mitologia própria da cultura nacional. É nesse sentido que se faz pertinente compreender o estudo de Mary Elizabeth Ginway e sua maneira de entender a ficção científica brasileira. A autora busca justamente mapear esse folclore nacional de ícones e temas próprios do gênero, discutindo a percepção que os próprios brasileiros tem da ficção científica e de como se relacionam com suas temáticas. No capítulo anterior, foi possível uma contextualização mais ampla das obras em meio a toda a ficção científica do terceiro mundo (*lo-fi sci-fi*), em alguns momentos localizando a FC latino-americana (*borderlands science fiction*) e eventualmente apontando características propriamente nacionais (*tupinipunk*). Neste capítulo, no entanto, a ficção científica é utilizada como recurso discursivo para reflexões específicas sobre a cultura brasileira. Além disso, os filmes analisados jogam com a noção mundial da ficção científica estrangeira cultivada pelo cinema industrial, alinhando-se, também, ao espírito de críticas autoconsciente da *lo-fi sci-fi*. Vejamos então, como Mary Elizabeth Ginway discorre sobre o ícone do alienígena nesse contexto brasileiro.

Em sua análise dos ícones tradicionais da mitologia de FC anglo-americana em tradução para a visão de mundo especificamente brasileira, a autora observa a presença do ícone do alienígena em dois períodos. Primeiro, nos anos de 1960, temos a chamada “primeira onda” de escritores de FC, sob influência direta da *Golden Age* do gênero na literatura norte-americana. Na primeira metade dessa década, observa-se certa postura apolítica, mas entusiasmada com a ideia de modernização do Brasil, impulsionada pela construção da cidade de Brasília, nova capital do país. Já em 1964, o golpe militar que instaura um regime ditatorial por 20 anos faz diminuir a produção literária de narrativas de FC, mas algumas poucas obras do período seguem com a mesma postura de desconfiança na ciência e na tecnologia, agora criticando o “poder da razão em controlar os excessos das emoções humanas” (GINWAY, 2005). Em geral, mitos culturais nacionais são postulados

nesse período como resistência à dominação estrangeira ou das próprias autoridades militares.

Ginway cita alguns exemplos de obras da primeira onda, como o romance *Ma-Hôre* (1961) de Rachel de Queiroz, título que leva o nome do protagonista: um alienígena humanoide encontrado por astronautas humanos que visitavam o planeta Taloi. Ma-Hôre é capturado e aprisionado na espaçonave dos astronautas para ser exibido em um zoológico, mas, ao descobrirem que a criatura é inteligente, os humanos ensinam-lhe sua língua e as técnicas de pilotagem da nave. Ma-Hôre revela que sua raça desenvolveu as artes como um conhecimento imensamente superior à técnica e que suas armas eram exclusivamente usadas para caça. Também desse período é o conto *Invasão* (1966), de André Carneiro, que conta a história de uma espaçonave alienígena que pousa na selva amazônica, na fronteira entre o Brasil e a Venezuela. Por se tratar de uma região remota, as superpotências demoraram a tomar conhecimento do fato e, diferentemente das narrativas de invasão alienígena em países desenvolvidos, que retratam as reações internacionais em grandes noticiários do mundo todo, o pouso dessa espaçonave é divulgado discretamente, como boato ou notícia sensacionalista. O contato com os alienígenas começa de forma pacífica, mas um soldado venezuelano atira sem querer em um dos extraterrestres, fazendo com que os visitantes fujam em sua nave, deixando para trás um estranho objeto preto e reluzente. Os venezuelanos e brasileiros, mesmo com ajuda de autoridades da ONU, não conseguem decifrar o aparato e, por fim, recorrem à ajuda do norte-americanos, dotados de mais avançada tecnologia e com condições de investigar o objeto.

A “segunda onda” de histórias brasileiras que retratam a presença do alienígena começa na passagem da década de 1980 para 1990, durante o lento processo de reconstrução da democracia e com uma ideia já bem diferente de ciência e tecnologia, tanto por parte do público quanto dos escritores. Segundo Ginway, os autores desse período eram “bem versados nas convenções da FC universal, cientes da ditadura, mas não obcecados por ela, com tendência a aceitar a tecnologia como parte da realidade brasileira” (GINWAY, 2005). Oferecem leituras mais abrangentes do Brasil e de seus problemas sociais, discutindo o fenômeno da globalização de maneira mais complexa e pós-moderna.

Um exemplo desse período é o conto *A mulher mais bela do mundo* (1998), de Roberto de Souza Causo, que retrata visitantes alienígenas que, uma vez na Terra, foram apresentados aos mais altos padrões de vida e às últimas tecnologias dos Estados Unidos e da Europa. No entanto, em visita a um museu de arte no bairro *SoHo*, em Nova York, os

alienígenas encontram a exposição de um fotógrafo brasileiro, retratando as condições de vida de populações pobres ao redor do mundo. O choque das imagens faz os alienígenas partirem imediatamente, deixando os norte-americanos perplexos e fazendo-os acusar o brasileiro de haver ofendido os visitantes. Ao fim, descobrimos que os alienígenas também sofrem com poluição, pobreza e desigualdade social em seu planeta e estavam na Terra em busca de soluções para esses problemas: vendo que neste planeta, nós, brasileiros, também sofreremos das mesmas mazelas, os extra terráqueos foram embora. Os norte-americanos, com sua “cegueira” às injustiças sociais, são os verdadeiros “alienados” da estória.

Outro conto interessante da segunda onda é *Mestre de Armas* (1990), de Bráulio Tavares, baseada na narrativa de *Tropas estelares* (*Starship troopers*, 1959), de Robert Heinlein. O “herói” é um comandante de frotas aéreas em meio a uma guerra interplanetária com uma raça alienígena chamada de “insetos”. O comandante tem controle sobre milhares de espaçonaves ao mesmo tempo e frequentemente se utiliza de estratégias suicidas no controle de seus pilotos. Ao fim, o “herói” vence definitivamente a guerra, que já durava décadas, mas torna-se um ser completamente ausente de emoções humanas, sintoma dos perigos da militarização: “apesar de retratar um futuro distante, a história tem uma ressonância distinta para um país que saía de uma ditadura militar” (GINWAY, 2005).

Enfatizando esse período pós-ditadura militar, Ginway traça três formas principais de manifestação do ícone do extraterrestre. Em primeiro lugar, temos o alienígena como ameaça; invasores e colonizadores culturais que dominam a população brasileira, menos desenvolvida e sem acesso às tecnologias avançadas. Em geral são estórias que retratam uma rejeição à modernização, discutindo processos de perda da identidade e desenraizamento, muitas vezes com fortes críticas ao processo de globalização no qual o Brasil se inseria na passagem da década de 1980 para 1990.

Em segundo lugar, Ginway discorre sobre o alienígena como aliado ou guia espiritual, possuidor de uma verdade religiosa superior, que desbanca o catolicismo e as religiões evangélicas e leva personagens das estórias a uma sublimação espiritual. Ao contrário das premissas científica do gênero, as práticas espirituais são retratadas aqui também como resistência à globalização e à industrialização. O espiritismo é bastante presente, uma vez que se coloca como pensamento científico (à sua própria maneira) e, também, por ser um sistema de crenças que lida muito naturalmente com ideias de reencarnação, entidades superiores, viagens no tempo, diferentes dimensões de existência humana e, obviamente, seres que habitam outros planetas.

Por último, temos o alienígena como enigma. Invasores de pequenas cidades no interior do país que estabelecem um contato nem hostil, nem amigável, permanecendo como um mistério para a população local:

Talvez essas histórias sejam mais ilustrativas daquilo que Nestor García Canclini havia chamado de “cultura híbrida” na América Latina, porque elas nem resistem à globalização, como no caso dos aliados alienígenas, nem a criticam ou rejeitam completamente, como no caso das histórias de intrusos alienígenas. Ao invés disso, incorporam elementos de ficção científica estrangeira – nominalmente, os alienígenas – enquanto retêm as características regionais de sua cultura local. Desse modo, “sem sucumbir às tentações da arte e da literatura de elite, ou às forças coercitivas da mídia e do marketing de massa” esses textos são sugestivos de uma nova forma de cultura que incorpora sem trauma elementos díspares. O uso da ambientação do Brasil das pequenas cidades dá um sabor particularmente regionalista a cada história, quase reminescente do realismo mágico. Aqui, alienígenas podem ser vistos como representando o mistério de mudanças abruptas do destino, [...] resultando em um tipo de hibridismo cultural [...]. Em nenhum caso a cultura alienígena (isto é, a ciência, o racionalismo) é imposta aos locais a fim de “modernizá-los” ou “civilizá-los”, nem é a cultura popular usada para rejeitar a influência de fora. Em vez disso, elas jogam uma com a outra, num processo corrente de troca cultural que Canclini considera típico do processo de modernização da América Latina (GINWAY, 2005, p.195-198).

Podemos supor que *A retirada para um coração bruto* escapa a uma categorização rígida entre essas três vertentes, uma vez que mistura elementos do alienígena como aliado e como enigma. Aliado pois, de um lado, a visita dos jovens extra terráqueos é consoladora para Seu Ozório e a canção executada ao fim do filme parece consumir a passagem do estado de luto. De outro lado, o mapeamento feito por Ginway quanto ao enigma alienígena contextualiza justamente esse cenário das pequenas cidades do interior e a possibilidade de assimilação por parte do morador local que recebe a visita alienígena.

Mas o que realmente está em jogo nessa narrativa é o Seu Ozório e a música de sua viola caipira figurando como representantes de uma cultura distinta daquela a qual pertencem os jovens extra terráqueos e seu *heavy metal*. Não apenas os processos de trocas culturais expostos por Nestor García Canclini estão simbolizados musicalmente, mas a própria figura do alienígena está cristalizada em música. O extra terráqueo em forma de rock’n roll é estranho, mas é assimilado, permitindo que uma cultura não domine a outra de modo predatório.

Os elementos musicais constroem uma evolução gradual da presença dos alienígenas na vida de Seu Ozório em meio ao luto pela morte de sua esposa. Num primeiro

momento, temos o rádio que, como mencionado anteriormente, antecipa a curiosidade que Ozório começa a desenvolver com aquele estranho gênero musical. Ouvimos o rock'n roll ainda em volume baixo, com um espectro de frequências reduzido e repleto de ruidagens próprios da mídia. O rádio enquanto meio de comunicação é o único contato do protagonista com um mundo externo ao ambiente rural de seu sítio²⁶, alimentando aos poucos a vontade de Ozório por “mudanças abruptas”, nas palavras de Canclini.

A pedaleira de guitarra poderia ser uma ferramenta para atingir essa nova experiência, mas o lojista não conseguiu se fazer entender com Ozório, o que acaba frustrando o violeiro. É só com a chegada dos alienígenas que Ozório finalmente compreende a função da pedaleira e incorpora esse elemento estranho à sua própria cultura.

Por fim, Ozório e os jovens alienígenas montam uma banda de *heavy metal* que consuma a experiência que Ozório buscava, ocupando o ambiente rural local com a música estrangeira em alto e bom som: como apontou Nestor Garcia Canclini, as culturas “jogam uma com a outra” num processo de trocas típico da América Latina.



Figura 47. A visita inesperada.

Em *Branco sai, preto fica* observamos que o aspecto de FC foi introduzido discretamente na narrativa pelos sons que emanavam da bomba de som e música. Já em *Tempos de cão*, a música extra-diegética nos conectava inicialmente ao gênero, também de maneira sutil, apenas sugerindo uma atmosfera de suspense e estranhamento. Em *A retirada para um coração bruto*, o elemento que traz definitivamente o universo de FC é a espaçonave alienígena que pousa no sítio, mas no curta-metragem de Marco Antônio Pereira não há uma introdução discreta do gênero. Ao contrário, Seu Ozório ouve o forte som provocado pela espaçonave e quando sai de sua casa dá de cara com uma enorme máquina. O lado mais

²⁶ Há uma grande antena em frente à casa, possivelmente receptora de transmissões televisivas, no entanto, nunca vemos esse aparelho ligado. Daí a presença do rádio como contato com um mundo externo ao rural.

cômico do discurso satírico faz, neste ponto, uma provocação mais direta à ficção científica do cinema industrial. Como já foi exemplificado no capítulo anterior, além de um exagero visual e sonoro de caráter cômico, temos uma referência clara a filmes canônicos de invasão alienígena, tais como *Contatos imediatos de terceiro grau* (Steven Spielberg, 1977) ou o já mencionado *Independence Day*. A comicidade do curta-metragem não é exclusiva a este trecho, mas aqui é introduzida a crítica autoconsciente de *lo-fi sci-fi*: o forte e característico som que a espaçonave produz é um código sonoro norte-americano do gênero, expropriado e ressignificado em uma narrativa que não se preocupa com o tecnicismo de seus elementos. Depois deste ícone pontual do disco voador, nenhuma explicação científica é dada ao evento da visita alienígena e tudo que acontece em seguida enfatiza muito mais a reflexão cultural crítica do que o deslumbramento com grandes cenários, efeitos especiais ou objetos de cena.

Tendo em vista as brincadeiras que o curta promove acerca do hibridismo cultural, devemos notar que um dos alienígenas do filme é o próprio diretor Marco Antônio Pereira, que é músico na vida real e de fato possui sua própria banda de *Heavy Metal*. É de se imaginar que Marco Antônio, natural de Cordisburgo, tenha frequentemente se deparado (como milhares de outros jovens no Brasil) com diversas questões relativas a esse choque cultural entre o rock estrangeiro e a música de seu local de origem. Assim, o processo de compreender o ícone do enigma/aliado alienígena nos parâmetros expostos por Mary Elizabeth Ginway – como signo tradicional do gênero da ficção científica, porém, em sua versão brasileira – passa necessariamente por reconhecer nas músicas do curta-metragem a cristalização desse ícone. Ao mesmo tempo, uma análise sobre o papel da música na construção desse discurso fílmico prescinde de considerações acerca do aspecto de estranhamento que é próprio da ficção científica satírica, representado aqui na relação amistosa entre Seu Ozório, violeiro caipira local, e os alienígenas rockeiros – o cotidiano precisa ser feito estranho para promover olhares reflexivos.



Figura 48. "Que negócio diferente!"

Para além do papel da música, que tem presença diegética²⁷, é possível fazer algumas observações acerca do som ambiente e dos diálogos, novamente resgatando sua importância como elementos constituintes do discurso de ficção científica da narrativa. Ginway cita o conto *A Nuvem* (1993), de Ricardo Teixeira como exemplo de narrativa que articula a figura do enigma alienígena: uma nuvem estranha, densa mas aparentemente inofensiva, aparece no topo de um morro da cidade de Vale Verde, como se tivesse baixado do céu e “pousado” sobre o morro. A partir daí, a cidade passa a ser dominada por todo tipo de vegetação, uma diferente por dia. A cada manhã uma nova planta aparece na cidade, até que um dia insetos começam a tomar conta do vilarejo. Dia após dia novos insetos surgem, até que répteis invadem a cidade. Os répteis crescem, ficam enormes e, em certo momento, dão lugar a mamíferos. Por fim, após todas as espécies possíveis terem proliferado na cidade deixando a população em estado de calamidade, um homem é visto nu no topo do morro. O indivíduo responde de forma enigmática a algumas perguntas do amedrontado padre da paróquia local e alerta para que a população deixe a cidade, relatando que não houve compatibilidade ambiental do local com a sua raça e que, por isso, o terreno será destruído e uma nova tentativa será feita em outra localidade. O padre se ofende com a arrogância e com a omissão de respostas, não compreende direito o que está acontecendo, mas por medo e por cautela, conduz os cidadãos para fora da cidade. O vilarejo de Vale Verde se transforma, então, no Vale Seco, infértil e inóspito.

Mary Elizabeth Ginway usa esta estória para exemplificar e enfatizar o quanto é pertinente ao folclore brasileiro de visita alienígena o cenário das pequenas cidades do interior do país. Mais do que uma simples circunstância geográfica, isso é, de fato, um aspecto cultural muito forte da ficção científica brasileira, equivalente, por exemplo, às naves espaciais gigantescas que estacionam sobre a Casa Branca norte-americana com reivindicações diplomáticas de colonização – elementos essencialmente norte-americanos de ficção científica –, ou aos répteis gigantesco que saem do fundo do mar para destruir os arranha-céus das megalópoles – temática original da cultura japonesa de FC. No conto de Teixeira, percebemos a contextualização da extinta cidade de Vale Verde, antes de ser ocupada pela estranha nuvem que provocou fenômenos inexplicáveis:

Mas a verdade é que era mesmo uma aldeia, diminuta e isolada, longe de tudo e sem comunicação rápida com nenhuma cidade importante. Dizem que se levava

²⁷ Não há música extra-diegética nesse curta-metragem. O que valoriza ainda mais os momentos de silêncio do ambiente rural.

semanas no lombo de mula, atravessando montanhas e planícies, para ir de Vale Verde até a cidade mais próxima, isso, é claro, se o tempo estivesse bom. Era realmente um lugar distante. O povo de Vale Verde não tinha consciência desse isolamento. Para ele, o mundo era o mundo, o que se via ao redor, até onde as montanhas permitiam, e mais não era preciso para que a vida fosse feliz. Se havia cidades imensas pra lá das montanhas, se havia todo um mundo além de onde os olhos alcançavam, tudo bem; contanto que não faltasse nada na cidade... (TEIXEIRA, 2007, p. 182).

O aspecto de isolamento da cidade de Vale Verde é semelhante ao cenário do sítio de Seu Ozório, tanto em termos de distância geográfica, quanto na falta de comunicação com o mundo externo. O ambiente sonoro participa da construção deste cenário, mas acaba sendo ele mesmo um retrato das trocas culturais que a narrativa evoca: o ambiente bucólico, rural, em contato com a natureza é repleto de sons de pássaros e insetos, dá bastante ênfase a um som de vento forte que traz a ideia de vastidão e isolamento e, obviamente, utiliza-se dessas texturas sonoras a fim de construir o silêncio do local, representativo de tranquilidade e paz de espírito. Não por acaso, o silêncio da casa é levemente afetado em alguns momentos pelo rádio que toca o rock'n roll, premonitório da visita extraterrena que se aproxima. No mais, como já mencionado, ao fim da narrativa Seu Ozório e os alienígenas tocam *heavy metal* ao ar livre, ocupando com a volumosa e eletrificada música de origem estrangeira o silêncio natural do espaço tradicional original.

Lembremos das análises de *Ela* e de *O Lagosta*: não cabe argumentar que a voz feminina e animais domésticos sejam representativos de ficção científica, mas podemos avaliar sua participação na textura narrativa. Da mesma forma, não podemos esperar (ou sugerir) que os sons dos ambientes rurais sejam entendidos como próprios do gênero da FC (brasileira ou não), mas sem dúvida participam da construção desse contexto que, segundo Ginway, exerce papel fundamental na história das narrativas brasileiras de visitas extra terrestres. Apontar o som bucólico que se quebra com a chegada do *heavy metal* é identificar sonoramente a presença da cultura estrangeira no cenário local.

Já com relação aos diálogos, fica evidente o uso de atores não profissionais, tal qual nos filmes analisados no capítulo anterior, que naturalmente utilizam seu vocabulário e trejeitos do dia-a-dia. Mesmo os jovens alienígenas que descem da espaçonave possuem um forte sotaque mineiro como o de Seu Ozório. Novamente, em comparação ao conto *A Nuvem*, identificamos nas vozes uma história “narrada de um modo que lembra o estilo humorístico, ingênuo e provinciano de [José J.] Veiga” (GINWAY, 2005, p. 195). A conversa fluida entre os alienígenas de sotaque mineiro e Seu Ozório também demonstra a falta de

deslumbramento perante a presença dos visitantes (que não deve ser confundida com indiferença), também apontada por Ginway como típica dos contos brasileiros de ficção científica e alinhada à proposta *lo-fi sci-fi* de não se preocupar com essas justificativas. Por fim, é notável a presença deste mesmo sotaque particular do interior de Minas Gerais na voz de Seu Ozório cantando *Heavy Metal* com os alienígenas: consumação final do hibridismo cultural proposto pela narrativa através da música.



Figura 49. Seu Ozório assume como vocalista da banda de *Heavy Metal*



Figura 51. O baterista extra terráqueo



Figura 50. *Heavy Metal* rural interplanetário

3.2. O frio enigmático

Em *Recife frio* (2009), de Kléber Mendonça Filho, temos um exemplo mais puro de fenômeno alienígena enigmático e hostil, como exposto por Ginway, e bastante próximo da *Nuvem* do conto de Ricardo Teixeira. O curta-metragem é um *mockumentary*, um “falso documentário” televisivo que conta a história de um meteorito que cai na Praia da Maria Farinha, 20 quilômetros ao norte de Recife-PE e, apesar de aparentemente não haver explicação científica para esse fenômeno, o clima muda completamente. Recife se transforma numa cidade gelada, atingida por chuvas constantes e sempre com pesadas nuvens cinzas impedindo a luz do sol de brilhar. Essa catástrofe gera mudanças no comportamento da população e na cultura em geral, que sempre viveu em clima quente e agora se adapta como pode. Filmado como se fosse um documentário jornalístico de um programa da televisão argentina, *Recife frio* conta com o personagem Pablo Hundertwasser (Andrés Schaffer) na figura de jornalista investigador e apresentador. Suppia comenta que

Em seu recurso à retórica documentária, *Recife Frio* soma-se a uma aparente tendência do cinema de ficção científica contemporâneo, a qual tem servido eficientemente para a reconciliação da FC com a longa tradição da sátira literária. Exemplos internacionais dessa retomada da combinatória ficção científica + documentário são *Alive in Joburg* (2005), de Neill Blomkamp, – sobre a coexistência nada pacífica entre alienígenas e seres humanos em Johannesburg, parábola do *apartheid* vestida de FC – e *Why Cybraceros?* (1997), *mockumentary* em curta-metragem realizado por Alex Rivera. O longa *Sleep Dealer*, também de Rivera, deriva da ideia de *Why Cybraceros?*, enquanto *Distrito 9* (*District 9*), de Neill Blomkamp, desenvolve o conceito de seu curta, *Alive in Joburg*. Atualmente esse artifício parece ter se intensificado no cinema de FC: o recurso à retórica documentária, via *mockumentaries* inspirados, como laboratório para projetos de longa mais audaciosos (SUPPIA, 2013, p.223).

As primeiras observações acerca da música, portanto, devem levar em conta essa estratégia sarcástica que é a escolha por uma linguagem documental televisiva, pois as músicas supostamente extra-diegéticas do filme atuam como se fossem músicas do programa de televisão argentino. É interessante notar essa escolha de músicas feita pelo programa de TV, uma vez que são representações metalinguísticas do fenômeno alienígena que os supostos realizadores do documentário escolheram. Dessa forma, tensionam os limites entre a falsa narrativa diegética e a crítica autoconsciente ao cinema de FC que resulta dessa construção.

Logo no início do filme, ainda em meio aos créditos iniciais, vemos uma montagem que faz menção à ficção científica clássica dos anos 50: cartelas pretas com grandes letras prateadas dizem “daqui a alguns anos...” (indicando tempo futuro) e são acompanhadas de uma peça sinfônica ao estilo Bernard Herrmann, com dissonâncias neorromânticas, quase contemporâneas, de influência wagneriana. A presença dessa linguagem musical no cinema clássico de ficção científica pode ser entendida como uma convenção do gênero (como veremos a seguir no exemplo do filme de Robert Wise) e, ao contrário das outras obras analisadas até aqui, que introduzem discretamente o aspecto de FC, temos em *Recife frio* uma alusão imediata ao gênero logo no começo da narrativa: fica claro ao espectador que ali é bem-vinda uma leitura de ficção científica. Entretanto, é interessante refletir sobre os efeitos dessa construção originalmente norte-americana em um curta-metragem brasileiro.

Rebecca Leydon discorre sobre a composição de Bernard Herrmann para o filme *O dia em que a terra parou* (Robert Wise, 1951) que, apesar de fazer uso do teremim e de suas qualidades etéreas, possui também uma volumosa e misteriosa textura de sonoridades sinfônicas. O protagonista do filme é o alienígena Klaatu, que possui aparência e estruturas internas (ossos, órgãos, cérebro), extremamente semelhantes às dos humanos. Leydon aponta como a música funciona como única indicadora da origem extra terráquea do personagem:

Klaatu se mistura e se move de maneira imperceptível entre a população humana. Para o espectador do filme, a única evidência consistente de sua origem alienígena é a aura de sons de outro mundo com que a música o envolve. A conexão particular entre os elementos sonoros e coisas extra terráqueas é moldada durante os créditos de abertura do filme, à medida em que a câmera mira através de uma nebulosa celestial em direção ao planeta Terra. Mas a função “desfamiliarizadora” da música se torna importante precisamente em cenas excepcionais, como aquelas que mostram Klaatu andando pelas ruas de Washington. [...] A música de Herrmann atua como uma força “ficcionalizante” contra a iconicidade dos elementos visuais (LEYDON, 2004, p.30).

A peça utilizada em *Recife Frio* na abertura do documentário fictício chama-se *The web*, tema composto em 1962 por Abe Baker e Tony Restaino para o filme *The brain that wouldn't die*, mescla de horror e ficção científica bizarra. Assim como a música de Herrmann traz uma aura alienígena para imagens aparentemente banais no filme *O dia em que a terra parou*, *The Web* evoca, no curta *Recife Frio*, uma leitura de FC em imagens que por si só não sustentariam essa postura: vemos uma cena noturna em uma praia, onde um

objeto cintilante e luminoso, mais parecido com fogos de artifício, passa em velocidade por uma câmera amadora, tremulante. O próprio som desse objeto luminoso não evoca algo extra terráqueo que o diferenciaria de algum foguete festivo convencional, mas a atmosfera trazida pela música sem dúvida remete à tensão e ao mistério. Ainda ao som do tema de Baker e Restaino, um corte nos leva à cena do dia seguinte, diurna, onde pessoas vestidas com roupas especiais e máscaras de proteção isolam a área na praia. A voz *over* do narrador começa a nos apresentar o ocorrido: trata-se queda de um meteoro, que parece ser a única explicação para a subsequente mudança climática na região.

Vemos então imagens da cidade de Recife com grande apelo turístico: praias lotadas, mar limpo, céu azul, a cidade com suas casas históricas em cores fortes e o sol quente compondo o clima tropical do local. O narrador aponta esses elementos como sendo aquilo que obviamente se espera do turismo em Recife, ao mesmo tempo em que a música de fundo agora carrega bastante dessa atmosfera: ouvimos uma levada de maracatu, estilo musical próprio do estado de Pernambuco, composto de música, dança e manifestações de sincretismo religioso e forte representante da cultura local. O trecho em questão se utiliza especificamente de uma levada de *Maracatu Nação*, ou *Maracatu de Baque Virado*, considerado o mais antigo ritmo afro-brasileiro e uma das muitas variações de Maracatu. Nos créditos do curta-metragem não há informações sobre o fonograma, mas uma nota de agradecimento indica o uso de imagens de arquivo "gentilmente cedidas pela Secretaria de Turismo" do Governo de Pernambuco, o que reforça a ideia do maracatu como elemento típico do cenário musical pernambucano.

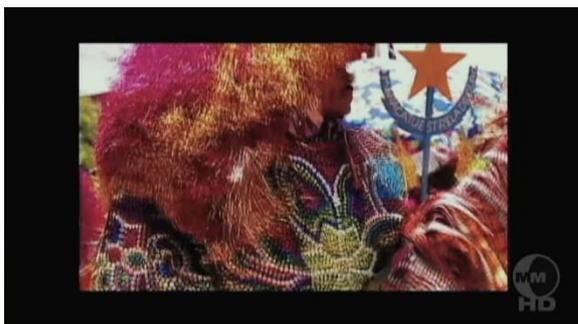


Figura 52. As cores do maracatu



Figura 53. Cidade musical e colorida

A sequência de imagens e o maracatu são interrompidos por um corte brusco que introduz uma tela preta e, em seguida, o oposto do que víamos e ouvíamos até então: as imagens calorosas substituídas pela versão gélida da cidade e o maracatu dando lugar à peça sinfônica dissonante do início do filme.

Em aspectos musicais, os contrastes entre *The web* e o maracatu são muitos. O trecho que ouvimos da peça é composto exclusivamente por cordas e sopros (metais e madeiras) que sustentam acordes de harmonia complexa, ricos em dissonâncias, notas longas e sem ataque. Não há ritmo aparente. O trecho de maracatu, por sua vez, é quase exclusivamente rítmico, não possui instrumentos que produzem notas de altura definida, apenas instrumentos de percussão. A batida é intensa. Em suma, as mesmas leituras de contraste e encontro entre duas culturas diferentes que fizemos em *A retirada para um coração bruto* podem ser feitas aqui: o maracatu fora utilizado como representante da cultura local, enquanto *The web* simboliza a presença alienígena, o estranho, a música de tradição sinfônica europeia que não pertence àquele lugar e cuja atmosfera de dissonâncias harmônicas gera desconforto. O recurso é relativamente um clichê, rememorando convenções cinematográficas da ficção científica norte-americana clássica, entretanto, é justamente por isso que acaba compondo o tom crítico de sarcasmo autoconsciente da narrativa, uma vez que, lembremos, está sugerido como parte da linguagem do documentário fictício argentino, dotado de certo grau de sensacionalismo.

Em outro momento, também de tom sarcástico, o apresentador Pablo Hundertwasser se pergunta onde está a população, já que as ruas estão todas vazias. Dessa vez é a *Sinfonia n. 7* de Ludwig Van Beethoven que soa trazendo a resposta: as pessoas estão no shopping center. A sinfonia, peça exemplar do vocabulário musical romântico, mostra que fugir para os centros de consumo é a resposta burguesa ao frio. A classe média de Recife, portanto, deixa-se levar pela influência externa e acata ao processo de colonização cultural – o invasor alienígena representado pela música europeia.



Figura 55. "Recife é uma cidade bela"



Figura 54. A "Veneza brasileira"



Figura 56. Recife fria



Figura 57. Chuva e frio assolam a cidade

Mas, ao longo de todo o curta-metragem, em especial na cena que introduz essa sequência do shopping center, a presença alienígena se consolida sonoramente utilizando também outro recurso: o silêncio ambiente. Assim como na introdução do documentário, o mecanismo de estranhamento próprio da narrativa de ficção científica se constrói em grande medida através do contraste entre a Recife quente, colorida e musical que conhecemos, frente a sua versão “colonizada”, fria, cinza e silenciosa. Além do programa de televisão argentino ter escolhido a música dissonante de tradição europeia como representante do fenômeno estranho, percebemos na construção do realismo diegético da narrativa um trabalho de sons ambientes que silencia a cidade de Recife.

Aqui podemos mais uma vez relembrar as análises sobre a voz de Samantha em *Ela* e os animais de *O lagosta*. Os sons de chuva, de vento e toda a ambientação de cidade vazia não devem ser entendidos como códigos sonoros que evocam imediatamente uma leitura de FC, mas podem ser avaliados por sua participação na construção do discurso do gênero. É através de uma construção estranhada da conhecida cidade de Recife, que jogamos uma nova luz sob fenômenos do cotidiano: ganhamos acesso à subjetividade do autor e à sua visão crítica sobre o que se passa com a cidade. Levando em conta que Recife é possivelmente uma das cidades mais musicais do mundo, é notável o papel dos sons ambientes na composição desse cenário estranho, frio e silencioso.

Além disso, em comparação ao curta-metragem de Marco Antônio Pereira, *Recife frio* propõe um choque cultural menos harmonioso em sua narrativa. Se na *Retirada para um coração bruto* o alien amigável era o rock’n roll, em *Recife Frio* o alien hostil é o silêncio. Inversamente, a cultura local no filme de Marco Antônio Pereira tem uma de suas manifestações no silêncio bucólico do ambiente rural, ao passo que a cultura local da Recife de Kléber Mendonça Filho é um ambiente musical volumoso, caloroso, composto de artistas de rua, cortejos de maracatu e locais com grande movimentação de pedestres. As narrativas, nesse sentido, são opostas em suas críticas à influência da cultura externa e às reações

provocadas na cultura local. Mesmo lançando mão de estratégias semelhantes de figuração do alienígena em formato sonoro e musical, os discursos aproveitam-se de diferentes leituras que o ícone do alienígena pode trazer na mitologia brasileira de ficção científica.

Dois momentos onde se nota a presença diegética da música também são relevantes. Em primeiro lugar, quando o documentário nos mostra os repentistas Pinto e Patativa, que ganham a vida improvisando rimas, geralmente bem-humoradas, a fim de divertir os turistas nas ruas. Os versos desses artistas normalmente fazem piadas com o local de origem dos visitantes, cantam as características da cidade e terminam agradecendo a atenção, eventualmente solicitando alguma colaboração em dinheiro. Agora, com a presença do “tufo de algodão” que assola e resfria a cidade, os temas discutidos nos versos contam sobre a chegada do frio (a vontade de “mudar para o Paraná” em busca de calor) e as maneiras com que se tentou contornar esse problema. Essa postura entra em acordo com os parâmetros propostos por Ginway quanto ao equilíbrio entre assimilação e rejeição da invasão da cultura externa.

Em segundo lugar, o curta-metragem se encerra com Lia de Itamaracá cantando na praia sob chuva e vento. Lia é cantora, dançarina e compositora, reconhecida como uma das maiores representantes da ciranda, um estilo musical também entendido como forte representante da cultura pernambucana, ao lado do maracatu, do côco e do frevo. Nesta sequência de encerramento, o céu está coberto por nuvens cinzas e uma roda de ciranda formada por pessoas com pesadas roupas de frio tenta dançar uma ciranda tímida, sem dúvida sofrendo com o clima gelado. Lia conduz os versos de duas canções de sua autoria, começando por *Minha Ciranda*:

Minha ciranda não é minha só
Ela é de todos nós, ela é de todos nós
A melodia principal quem guia
É a primeira voz, é a primeira voz

Pra se dançar ciranda
Juntamos mão com mão
Formando uma roda
Cantando uma canção

Minha Ciranda – Lia de Itamaracá

O sentido coletivo da dança fica explícito, tanto na sugestão de que a ciranda “é de todos nós”, quanto na formação da roda, com todos os participantes dando as mãos. A canção seguinte, *Preta cirandeira*, também traz características essenciais da cultura da ciranda que, colocadas em meio à situação de frio e quebra da convivência coletiva da narrativa, ganham uma leitura crítica interessante:

Olha eu vi uma preta cirandeira
Brincando com um ganzá na mão
Brincando ciranda animada
No meio de uma multidão

Menina eu parei fiquei olhando
A preta pegou a improvisar
Eu perguntei: "quem é essa negra?"
Sou Lia de Itamaracá

A ciranda vai, vai, vai
A ciranda vem, vem, vem
A ciranda só presta na praia
Pra gente brincar mais um bem

Preta Cirandeira – Lia de Itamaracá

Dois pontos desses versos também são interessantes. Em primeiro lugar, a ciranda está colocada como evento de dança e música que ocupa lugares públicos e acontece “no meio de uma multidão”. Em segundo lugar, a sugestão de que “ciranda só presta na praia” serve de comentário satírico na cena, devido ao constrangimento daquelas pessoas que ainda insistem em dançar, mas que precisam lutar contra a invasão do frio: um último movimento de resistência da cultura local frente ao domínio da influência externa.



Figura 58. Pinta e Patativa cantam o frio



Figura 59. Lia de Itamaracá



Figura 60. A ciranda resiste ao frio

3.3. Sonoridades entre o *estranho* e o *estrangeiro*

Os elementos sonoros e musicais que foram evidenciados aqui nos dois curtas-metragens obviamente não encerram toda a complexidade do desenho de som das obras, tampouco sustentam de maneira autônoma o desenvolvimento de suas narrativas – outros elementos filmicos sem dúvida participam dos processos de significação expostos nestas análises. Entretanto, foram apontados os elementos que se mostram mais relevantes ao tipo específico de investigação que interessa a esta análise, ou seja, avaliando sons que participam ativamente da construção do discurso filmico especificamente naquilo que o configura como narrativa de ficção científica, com atenção especial aos elementos próprios da mitologia propriamente brasileira do gênero, seja através de ícones, temas ou representações diversas da cultura do Brasil.

Em se tratando da temática de invasão alienígena retratada em viés satírico, o curta-metragem *Día de la independência* (1997), dirigido por Alex Rivera traz interessantes reflexões críticas que podem ser colocadas em paralelo às obras analisadas aqui. O curta faz clara referência ao filme *Independence day* (mencionado anteriormente devido a seus emblemáticos efeitos especiais e visuais), utilizando-se de cenas extraídas do próprio filme norte-americano, mas reconfiguradas em uma montagem que troca a presença de criaturas extraterrestres por mexicanos: em vez de naves espaciais gigantescas tomando conta dos céus de Washington e Nova York, *sombreros* enormes flutuam sobre as principais capitais dos Estados Unidos. O termo *alien* em inglês é eventualmente utilizado para se referir a estrangeiros de maneira geral e aí reside boa parte da inventividade de Alex Rivera: no

processo de alteração de extraterrestres por mexicanos, as estruturas narrativas se mantêm. Cada classe de personagens segue exercendo sua função narrativa da mesma forma. O resultado é uma crítica bem-humorada à xenofobia da cultura norte-americana sobre seus vizinhos mexicanos, além de uma forte crítica autoconsciente (*lo-fi sci-fi*) ao cinema industrial e seu tecnicismo.

Os dois curtas-metragens analisados aqui usam estratégias semelhantes, aproveitando o tema próprio da ficção científica de invasão/visita alienígena para discutir questões culturais. *A retirada para um coração bruto* tece comentários sobre como a influência de uma cultura externa pode ser construtiva e não precisa ser necessariamente combatida. O interesse por algo de fora do lugar de origem pode surgir naturalmente, por mais estranho que o novo seja. Em consonância às histórias brasileiras de ficção científica de aliados alienígenas, o extra terráqueo contempla algo que começa a fazer falta na antiga vida cotidiana, mas que, diante de uma tragédia, para de fazer sentido e exige uma renovação, desde que com respeito às tradições e se feita de maneira espontânea.

Recife frio, por sua vez, parece elaborar críticas ao processo de individualização dos espaços públicos. A vida em comunidade acaba sendo fechada e isolada em pequenos grupos por uma força que se pode perceber, mas que não se pode identificar claramente, tampouco se entende ao certo suas causas, razões e objetivos. Se a nuvem alienígena fosse substituída pela especulação imobiliária, pelas grandes redes de lojas multinacionais que fagocitam o pequeno comércio local ou pelo intenso movimento de privatização ou sucateamento dos espaços públicos, a narrativa seria substancialmente a mesma: famílias de alta classe não se importariam com uma piora nas condições de trabalho de seus empregados, a população menos favorecida procuraria meios de sobreviver nas mesmas ocupações, a classe média se deixaria levar pelo comércio rumo a um novo estilo de vida, etc. O aspecto cômico das duas obras, portanto, é bastante explícito, mas, como mencionado no início deste capítulo, a sátira consiste também em um texto carregado de fortes críticas à sociedade. Foi através das análises que procurei demonstrar o papel do som e da música na composição desses discursos.

Por fim, podemos aproveitar as análises das músicas dos dois curtas-metragens para observar uma questão interessante acerca das músicas do cinema de FC em geral. Phillip Hayward no texto de introdução de seu livro *Off the planet: music, sound and science fiction cinema*, faz um breve, porém amplo panorama histórico do uso da música nas cinematografias norte-americana, europeia e japonesa de ficção científica desde o advento

do cinema sonoro até o início da primeira década dos anos 2000. Seja utilizando músicas compiladas ou apostando em composições originais, os filmes de FC analisados por Hayward – que são algumas das obras mais canônicas do gênero – revelam algo curioso:

Outro aspecto notável do cinema de FC tem sido o uso mínimo de estilos musicais e instrumentações não-ocidentais para fornecer atmosferas e coloração sonora. Com exceção das referências de [Akira] Ifukube à música Ainu²⁸ em *Gojira* (1954) e de seu uso de um canto Ainu em *Godzilla versus Mechagodzilla* (1974), o principal uso de estilos musicais não-ocidentais em um filme de FC até hoje foi no *anime* longa-metragem *Akira*, de Katsuhiro Ôtomo, situado em uma (neo-) Tóquio pós-nuclear devastada. (HAYWARD, 2004, p.24).

Além das sonoridades orientais que, segundo Hayward são raramente utilizadas, o autor cita alguns casos onde o *exotismo* musical fora aproveitado pelo cinema de FC para representar alienação e alteridade, assim como o *retro futurismo* também pode ser identificado musicalmente em algumas narrativas. Obviamente também existem aquelas obras (provavelmente mais representativas do gênero) que se utilizaram de sonoridades ocidentais, porém dissonantes e/ou eletrônicas para expressar futurismo e estranhamento. Mas, de maneira geral, o argumento central de Hayward consiste em que a alteridade evocada por essas peças musicais, enquanto integrantes de textos audiovisuais, depende de um processo arbitrário de seleção de convenções culturais.

Embarques extremamente radicais em estilo musical correm o risco de alienar o público. Apesar de isso parecer apropriado – em certo sentido – à ficção científica, este não é o objetivo do gênero. O espaço criativo da FC permite criações e reflexões sobre o futuro, novas tecnologias e/ou mundos e formas de vida alienígenas dentro de convenções e parâmetros ficcionais estabelecidos. De maneira similar à conveniente “padronização” dos aliens em formas humanoides nas narrativas filmicas, a música utilizada no cinema de FC recorre esmagadoramente a convenções e associações muito bem conhecidas e reconhecíveis [...]. Ao mesmo tempo em que isso pode limitar qualquer pretensão radical que possamos querer fazer aos atributos musicais do gênero, o cinema de FC produziu o rico e genial leque de textos audiovisuais que esta antologia começa a escavar e analisar (HAYWARD, 2004, p.25).

Hayward, portanto, desmitifica a premissa que comumente se espera das músicas presentes em um filme de ficção científica. Ao contrário do que pode parecer, narrativas especulativas apoiam-se muito mais em recursos musicais já presentes na tradição

²⁸ Ainus ou ainos, em textos históricos japoneses "ezo", são um grupo étnico indígena do Japão (Hokkaido e historicamente Tohoku) e da Rússia (ilhas Curilas, Sacalina e Kamchatka).

ocidental, por mais familiares que sejam. Mais do que isso, Hayward aponta que essas músicas só evocam estranhamento devido ao seu lugar em meio à composição de todo um discurso narrativo, e não a seus supostos significados próprios.

Nesse ponto também se faz oportuno recorrer ao conceito de *implicação mútua* proposto por Claudia Gorbman, que explica o funcionamento da relação imagem-som sob uma perspectiva que considera uma troca de influências entre os elementos visuais e sonoros, formando um “combinatório de expressão”²⁹. Isso se colocou como importante pilar teórico nos estudos de música fílmica por se opor à ideia mais antiga de que a música funcionaria nos filmes ora como contraponto, ora como paralelismo, respectivamente contradizendo ou reforçando um significado já plenamente imbuído na imagem (GORBMAN, 1980, p. 189). A esse respeito, Kathryn Kalinak completa:

É essa projeção dos afetos do domínio auditivo no campo visual e seu reajuste quase simultâneo que constitui o mecanismo primordial de percepção construído pela cultura para a relação entre estímulos auditivos e visuais. [...] A música fílmica depende desse mesmo mecanismo que funde o visual e o auditivo em uma interdependência. Isso nos diz que, enquanto a música afeta a imagem, é sintomático que a imagem também afete a música (KALINAK, 1992, p. 30).

As análises feitas aqui expõem mecanismos de funcionamento do som e da música dos filmes sugerindo reflexões intelectuais, com consciência de seus efeitos. Porém, as ideias de Gorbman e Kalinak propõem discutir esses efeitos da relação som-imagem em níveis sensoriais, menos intelectuais ou menos conscientes. Isso é útil ao entendimento acerca do papel do som e da música que procurei desvendar, no sentido em que revela afetos e significados mutuamente compartilhados entre os discursos de ficção científica de cada obra e os efeitos provocados por suas músicas e seus sons.

Podemos perceber que nenhuma das músicas dos curtas-metragens analisados aqui se utiliza de teremins, sintetizadores, ruídos elétricos, entre outros recursos que poderiam ser apontados como emblemáticos da FC em noções mais superficiais da estética do gênero. Ao contrário, todas as músicas e sons presentes nos curtas são facilmente identificáveis por suas referências a culturas humanas, algumas até bastante específicas. É o caso do rock’n roll em *A retirada para um coração bruto* – estrangeiro, porém terráqueo – assim como a música europeia na cidade fria de Recife. Em última análise, é o discurso de ficção científica dessas obras que nos faz entender seus sons e músicas como “estranhos”,

²⁹ A autora recorre ao jargão em francês *combinatoire*.

“alienígenas”, “invasores”, “aliados extra terráqueos”, entre outras leituras possíveis. O resultado dessa observação é uma perspectiva revisada sobre o que se entende por “música de ficção científica”, como foi indagado no início deste trabalho.

No sentido inverso, procurei demonstrar que a própria presença do alienígena, do estranho, se materializa em forma sonora, fazendo com que a construção do discurso de ficção científica dependa fundamentalmente dos sons articulados pelas narrativas. Se determinado som nos evoca uma presença alienígena, é porque ele está imprimindo significado à imagem. Isso se observa em diversos momentos, mas, no âmbito desta pesquisa, procurei apontar aqueles em que isso ocorre especificamente como construção de um discurso próprio do gênero da ficção científica.

4. Considerações Finais

Como relatado no início desta pesquisa, a inquietação principal que mobilizou as investigações nasceu de uma aparente escassez de trabalhos voltados ao estudo do som em filmes brasileiros de ficção científica, não apenas enquanto análises filmicas voltadas ao som mas, especificamente relacionando o material sonoro de obras nacionais com o gênero da FC. Filmes pertencentes a um cânone mundial do gênero parecem ativar ricas discussões sobre som, mas as obras brasileiras alinhadas ao universo da FC não são tão frequentemente avaliadas sob essa perspectiva.

Uma das marcas principais dessa proximidade entre gênero e som no cinema industrial é a concepção de ícones sonoros. Vimos no capítulo 1 que, apesar de o cinema industrial cultivar a reutilização de códigos genéricos entre várias obras, o resultado final desse processo não é obrigatoriamente padronizado, único, ou homogêneo. Entretanto, é possível perceber que há noções superficiais e generalizadas do que seriam “sons de ficção científica”, tanto no sentido de *códigos* sonoros capazes de evocar o gênero, quanto no sentido de quais expectativas o público pode ter quanto às sonoridades das narrativas que se colocam como FC – dois âmbitos que, em verdade, se misturam e se influenciam. O primeiro caminho investigativo proposto aqui buscou discutir justamente o que seriam esses “sons de ficção científica” e de que forma estão relacionados ao gênero – discussões estas que foram, posteriormente, trazidas aos filmes brasileiros de ficção científica selecionados nesta pesquisa, a fim de avaliarmos o papel de seus elementos sonoros nas conexões com o universo da FC.

Assim, foi inicialmente investigada a existência de uma evolução histórica mútua entre o pensamento de som no audiovisual e o desenvolvimento da ficção científica no cinema de maneira geral. O trabalho de William Whittington permitiu verificar essa relação. Por conta da inventividade exigida pelas narrativas de ficção científica, experimentações sonoras encontraram no gênero um campo extremamente fértil. Mais do que isso, um cânone como o proposto por William Whittington observa o desenvolvimento de diversas espécies dos já mencionados *códigos* sonoros da ficção científica. Algumas ressalvas, é claro, foram necessárias quanto ao contexto cultural específico de Hollywood, que além de valorizar o desenvolvimento e a popularização dos gêneros cinematográficos por sua importância nas estratégias de distribuição das obras, investiu na produção de filmes de ficção científica para cultivar o gênero como um dos principais motores de um projeto

cinematográfico de retorno às grandes obras espetaculares, especialmente em fins da década de 1970. De qualquer forma, foi possível verificar um papel importante da evolução do som nesse contexto, tendo em vista, por exemplo, o advento do som multicanal e uma consolidação mais forte do conceito de *sound design*.

Não é surpresa, portanto, que diversas convenções sonoras tenham se estabelecido de maneira tão forte ao longo dos anos como emblemáticas de um imaginário da ficção científica. Na verdade, se a proposta estética de uma obra audiovisual estiver alinhada a essas premissas (essencialmente) hollywoodianas de uma FC grandiosa e dedicada ao tecnicismo ilusionista, então, de fato é imprescindível a utilização de elementos sonoros canonizados pelas obras mais marcantes dessa cinematografia industrial.

Mas, e se uma obra de ficção científica optar por se distanciar dos padrões hollywoodianos, subvertendo práticas canonizadas e conectando-se sonoramente ao gênero de outras formas? Poderíamos encontrar construções sonoras que evoquem a FC através de outros caminhos? Apesar da indiscutível eficiência que elementos sonoros canônicos possuem para ativar uma leitura de ficção científica, foi necessário questionar até que ponto esses mesmos códigos sonoros seriam obrigatórios para atingir esse objetivo. Daí a necessidade de colocar sob escrutínio, não apenas o funcionamento dos códigos mais canônicos, mas também o som dos filmes analisados nesta pesquisa, a fim de investigar se eles sustentam relações com a FC sem os códigos do cinema industrial ou se dispõem de outras estratégias sonoras.

A abordagem *semântica/sintática* de Rick Altman ofereceu suporte teórico para compreender que as conexões de uma obra com um gênero podem ser variadas, especialmente considerando os diferentes equilíbrios possíveis entre uma camada primária de elementos semânticos e uma camada sintática, textual e secundária. Foi possível identificar em *Guerra nas estrelas*, por exemplo, uma conexão entre a narrativa e o universo da FC que se realiza plenamente através de seus elementos constituintes, ou seja, através da presença de elementos típicos do gênero (naves espaciais, raças alienígenas, tecnologias futuristas, etc.). A *sintaxe* dessa obra, no entanto, faz pouco uso de princípios do gênero da FC, pois liga-se mais fortemente à literatura clássica das narrativas épicas e de “capa-e-espada”.

Por outro lado, alguns dos filmes discutidos aqui que estão alinhados com variadas propostas de *lo-fi sci-fi*, consistem justamente em um outro extremo desses equilíbrios possíveis: carregam em sua *sintaxe* os princípios discursivos do gênero da ficção

científica, mas possuem uma camada mais superficial de elementos semânticos visuais e sonoros que não é composta de tópicos diretamente ligados àquele universo. Ainda que a construção filmica, de maneira geral, termine por reconfigurar nossa percepção sobre tais elementos semânticos – de fato, alterando seus significados, como fazem alguns dos filmes do *corpus* desta pesquisa –, não veremos esses elementos se consolidarem como indicativos do gênero. As músicas do filme *2001: uma odisseia no espaço*, os sons de helicóptero em *Tempos de cão*, a voz de Samantha em *Ela* e o toque de recolher da *Polícia do bem-estar social*, foram alguns dos “ingredientes” sonoros expostos neste trabalho que, isolados de seus filmes, não sustentam conexões imediatas com a ficção científica. Entretanto, participam ativamente (junto com outros elementos sonoros e visuais) da construção de um texto fílmico maior, cuja *sintaxe*, esta sim, remete ao gênero.

De maneira alguma é necessário desbancar o status dos elementos sonoros que possuem conexões, digamos, autossuficientes com a ficção científica: é inegável a importância histórica de suas contribuições ao gênero. Mas foi possível demonstrar que esses mesmos componentes não são absolutamente imprescindíveis para que o som de uma obra a conecte ao universo da FC.

Podemos partir dessas observações gerais sobre desenho de som e discurso genérico para reforçar mais uma vez algumas especificidades da postura analítica desta pesquisa e discutir o seu poder de *agência* – provavelmente o aspecto mais pertinente a estas considerações finais. Façamos um retorno ao breve encontro, já sugerido no primeiro capítulo, das ideias de John Frow com algumas reflexões levantadas por Rick Altman.

A adição da abordagem *pragmática* ao modelo *semântica/sintática* representou, entre outras coisas, a tentativa de Altman de teorizar a respeito da agência dos usuários sobre um texto, propondo o gênero como lugar de conflito entre diversos grupos de usuários, inclusive após o momento de recepção de uma obra (ALTMAN, 1999). De maneira semelhante, John Frow sugere o gênero como algo que os leitores adicionam ao texto, ou seja, é um código de leitura, mais do que uma característica puramente textual ou uma condição do leitor. O pragmatismo, portanto, seria uma forma de propor que os gêneros podem ser conceituados de acordo com a necessidade da situação, servindo aos propósitos do pensamento crítico e não o contrário (FROW, 2005). Com isso, ambos evocam a ideia de que *o gênero é um ato, não um fato*.

John Rieder também se alinha aos dois autores na proposta de entender o gênero como reivindicação feita pelos usuários no ato da leitura. Em artigo intitulado *What*

Ainda mais interessante é o fato de que a área verde-azulada representa a mistura de ficção científica com outros gêneros, principalmente o horror, mas também incluindo a ficção policial e o *western*. A vizinhança desses diferentes gêneros é acompanhada pela atenção do mapa à interação entre diferentes mídias, como revistas *pulp*, filmes e romances de bolso. Em suma, ao invés de isolar as qualidades que fazem alguns textos serem ficções científicas "reais" e outros apenas falsos, [...] este mapa nos apresenta afiliações complexas e itinerários cruzados de uma multiplicidade de atores, motivos, práticas, movimentos, tradições e tendências (RIEDER, 2012, p. 11).

Através dos estudos de Mary Elizabeth Ginway, podemos imaginar como seriam representadas em uma ilustração semelhante a essa, as narrativas que compõem a mitologia brasileira de ficção científica, fazendo fronteira também com outros gêneros narrativos e até com outros universos imaginários. Estariam ilustradas, talvez, as fortes conexões entre o ícone do alienígena como guia espiritual e o próprio sistema de crenças do espiritismo kardecista. Estórias da FC *de fronteira* conectar-se-iam a um nódulo maior, representativo do contexto latino-americano desse tema, possivelmente ligado, por sua vez, à tradição do realismo fantástico. Lobisomem, mula-sem-cabeça, saci e curupira, talvez fariam ponte com E.T. de Varginha e Chupacabra. A mitologia norte-americana obviamente também estaria presente exercendo fortes influências em diversos pontos, por exemplo, em torno do ícone dos robôs, retratado de forma bastante semelhante nas duas culturas. Tudo dependeria de como pretende-se abordar essas narrativas.

À questão inicial “o que é ficção científica?” proposta em seu trabalho, John Rieder responde com outras perguntas: quem se importa? Quem quer saber? Qual o propósito da pergunta? Qual é o contexto em que se coloca essa questão? São indagações que “nos levam para longe da mera taxonomia em direção a processos vitais de comunicação que ativam o fenômeno do gênero para produzir, distribuir, consumir e estudar FC” (RIEDER, 2012). A *agência* da pergunta, portanto, deve balizar essa reflexão – em busca de compreender a ficção científica brasileira, devemos ter em mente o que se procura.

No capítulo 2, quando foram analisados o longa-metragem de Adirley Queiroz e o curta-metragem de Ronaldo Dimer e Vitor Amaro, buscava-se a contextualização das obras em meio ao cenário latino-americano de estórias de fronteira, alinhados às propostas mais críticas e autoconscientes de *lo-fi sci-fi*. Sem descartar o aspecto cômico de *Branco sai, preto fica*, demos preferência ao retrato de denúncia social trazido pelas obras em vários aspectos, colocando a FC como universo genérico que permite a

reflexão crítica através de suas conjecturas e avaliando o papel do som nesses processos. Por outro lado, no capítulo 3 as narrativas foram tomadas como alegorias do inconsciente político do país (nos termos de Fredric Jameson), avaliadas por seus comentários satíricos à cultura brasileira. A FC trouxe o tema da invasão alienígena, cristalizado em forma de música, para discutir o choque das culturas locais com a presença da cultura estrangeira em duas situações opostas, uma de aceitação e outra de hostilidade. O papel do som também avaliou a construção desses cenários.

Importante notar mais uma vez como a perspectiva analítica foi diferente para cada uma dessas duplas de obras, assim como provavelmente aconteceria em outras análises. E em nenhum dos casos foi prioridade definir *se* as obras são FC ou não, mas *como* podem ser entendidas como FC – o mesmo vale para a avaliação proposta aos sons das narrativas, no sentido em que diferentes conexões com o gênero da FC foram consideradas em cada caso.

Por fim, ainda discutindo o poder de *agência* desta pesquisa, é necessário considerar até ponto ele pode provocar efeitos de ordem cultural. Rafael de Luna Freire problematiza algumas discussões de gênero no Brasil colocando, entre outras coisas, que existe uma forte tendência, no universo das teorias acadêmicas, de apenas propor novos recortes à cinematografia brasileira. Buscas por definições de gêneros nacionais, ou pela identificação das versões nacionais de gêneros estrangeiros, muitas vezes se encerram em torno de análises puramente textuais, promovendo ressignificações que descartam a análise semântico-sintático-pragmática de Altman (FREIRE, 2014).

O resultado é o que Rick Altman chama de “tentativas de capturar jurisdição sobre o direito de redefinir os textos em questão” (ALTMAN, 1999), processo que ocorre, por exemplo, na promoção de eventos cinematográficos que organizam obras em catálogos genéricos. O que se propõe é uma leitura genérica sobre filmes que já foram exibidos e discutidos, mas que não configuraram a ideia de gênero entre seus usuários. Aparentemente, diversas teorias de gênero no Brasil consideram que essas obras não receberam a devida atenção ou que não foram compreendidas dentro da ideia de gênero – o que poderia ser remediado com um pequeno incentivo mais bem informado por parte de pessoas ligadas à academia, por exemplo.

Não há nada de errado com essa iniciativa de revisão cultural histórica. No entanto, o próprio Rick Altman também sugere que um teórico ou crítico talvez não seja capaz de reviver um gênero, mas a comunidade de usuários tem poder para isso. São diversos

os grupos de agentes que se aproximam de uma obra: crítica, academia, público e realizadores fazem usos distintos de cada texto. O gênero existe na troca (mais ou menos conflituosa) entre esses grupos de agentes, mas alguns são mais determinantes.

Sendo assim, é necessário reconhecer, aqui, que esta pesquisa faz uma proposta de leitura acerca das obras analisadas que talvez não encontre eco em meio ao público ou a outros grupos maiores de usuários. É preciso colocar em questão “o lugar específico de onde se avalia e interpreta os gêneros. Afinal, o que um crítico identifica como características genéricas não é necessariamente o que foi ou é percebido por outros agentes” (FREIRE, 2014).

As propostas interpretativas das análises realizadas aqui colocam-se como um convite à reflexão crítica. Um convite à escuta dos filmes selecionados, apoiada em teorias sobre ficção científica que decifram princípios discursivos, seus elementos típicos e mecanismos narrativos característicos. Uma escuta que busca discussões sobre a cultura brasileira, como propõe Mary Elizabeth Ginway, através das narrativas que essa cultura criou. É um convite a novas ideias sobre o que pode ser entendido como “som de ficção científica”.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALTMAN, R. **Film/Genre**. London: BFI, 1999.

ANGENOT, M. **The Absent Paradigm: An Introduction to the Semiotics of Science Fiction**
(Le Paradigme absent, éléments d'une sémiotique de la SF). *Science Fiction Studies* (1979)
Volume: 6, Issue: 1, Pages: 9-19

BOOKER M. K.; THOMAS, A. M. **The science fiction handbook**. Wiley-Blackwell, 2009. Versão E-Book Kindle.

CAUSO, R. S. "O estado da arte: ficção científica tupinipunk" **Papêra Uirandê Especial**, n.9, outubro de 2015.

CHION M. **Audio-Vision: Sound on screen**. Columbia University Press, 1994.

FREIRE, R. L. "Adjetivo: a problemática definição de gêneros nacionais" **Filme cultura**, Rio de Janeiro, n.61, novembro, dezembro de 2013 e janeiro de 2014.

FROW J. **Genre: The new critical idiom**. Routledge, 2005.

GINWAY, M. E. **Ficção Científica Brasileira: Mitos culturais e nacionalidade no país do futuro**. São Paulo: Devir, 2005.

GOMES, P. E. S. **Cinema: Trajetória no subdesenvolvimento**. São Paulo: Paz e Terra, 1996

GORBMAN, C. **Narrative Film Music**. Yale French Studies, (v. 60), (pp. 183-203), 1980.

_____. **Unheard Melodies: Narrative Film Music**. Indiana University Press, 1987.

GUNN, James. Toward a Definition of Science Fiction. In: GUNN, J.; CANDELARIA, M. (Eds.). **Speculations on Speculation: Theories of Science Fiction**. Lanham: Scarecrow Press, 2005, pp. 5-12.

HAYWARD, P. (Ed.) **Off the Planet: Music, Sound and Science Fiction Cinema**. Bloomington, IN, USA: Indiana University Press, 2004. Versão E-Book Kindle.

KALINAK, K. **Settling the Score: Music and the Classical Hollywood Film**. Madison: U of Wisconsin P, 1992.

KENNY, T. "T2: Behind the Scenes with the Terminator 2 Sound Team" in **Mix: Professional Recording * Sound and Music Production 15.9**. September 1991.

_____. "Star Trek Generations" in **Mix: Professional Recording * Sound and Music Production 19.1**. January 1995.

LEYDON, R. "Forbidden planet: Effects and affects in the electro avant-garde". In: HAYWARD, P. (Ed.) **Off the Planet: Music, Sound and Science Fiction Cinema**. Bloomington, IN, USA: Indiana University Press, 2004. Versão E-Book Kindle.

OLIVEIRA, J. **O desenvolvimento da poética eletroacústica na trilha sonora de filmes de ficção científica norte-americanos**. Dissertação (Mestrado) - Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo. São Paulo: J. Oliveira, 2012. 293 p.

RABKIN, E. Defining science fiction. In: GUNN, James; BARR, Marleen S.; CANDELARIA, Matthew (Eds.). **Reading Science Fiction**. New York: Palgrave MacMillan, 2009, pp. 15-22.

RAMOS, J. M. O. "A questão do gênero no cinema brasileiro". **Revista da USP**, nº 19, set/out/nov, pp. 109-113, 1993.

RIEDER, J. "What is SF? Some Thoughts on Genre". **A Virtual Introduction to Science Fiction**. Ed. Lars Schmeink. Web. 2012. <http://virtual-sf.com/?page_id=137>. 1-17.

SMITH, S. 'The edge of perception: sound in Tarkovsky's Stalker', **The Soundtrack 1: 1**, pp. 41–52, 2007.

STAM, R. **Introdução à Teoria do Cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

SUPPIA, A. **Limite de Alerta! Ficção Científica em Atmosfera Rarefeita: Uma introdução ao estudo da FC no cinema brasileiro e em algumas cinematografias off-Hollywood**. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes. Campinas, SP: [s.n.], 2007.

_____. **Atmosfera Rarefeita: A ficção científica no cinema brasileiro**. São Paulo: Devir, 2013.

_____. "Acesso negado: circuit bending, borderlands science fiction e lo-fi sci-fi em Branco Sai, Preto Fica" **Famecos**, Porto Alegre, v. 4, n.1, janeiro, fevereiro, março e abril de 2017.

_____. Nas veredas do tempo e a contrapelo da história: por um cinema brasileiro de ficção científica. **Dossiê Ficção Científica**, 17/07/2017. Disponível em: <http://www.comciencia.br/nas-veredas-do-tempo-e-a-contrapelo-da-historia-por-um-cinema-brasileiro-de-ficcao-cientifica/>. Acesso em: 26/07/2019.

SUVIN, D. **Metamorphosis of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre**. London/New Haven: Yale Univ. Press, 1979.

TEIXEIRA, R. A Nuvem. In: CAUSO, Roberto de Souza (Ed.). **Os melhores contos brasileiros de ficção científica**. São Paulo: Devir, 2007, pp. 181-198.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2004, 3ª ed.

VIEIRA, J. L. From High Noon to Jaws: Carnival and Parody in Brazilian Cinema. In: JOHNSON, R.; STAM, R. (Eds.). **Brazilian Cinema**. New York: Columbia, 1995.

WHITTINGTON, W. **Sound Design and Science Fiction**. University of Texas Press, 2007. Versão E-book Kindle.