

# Zanzalá



Revista brasileira de estudos de  
ficção científica  
v.3|n.1|2019



# Zanzalá

Homepage da revista:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/zanzala/index>



## Sumário

### Editorial

Redespertando... ..... 1  
Alfredo de Oliveira Suppia

### Artigos

Verdadeiro ou falso: há pós-modernidade aos olhos de *Blade Runner*?.....3-18  
Edilson Rodrigues Palhares

Jogos horríficos: o horror como performance em *À meia noite levarei sua alma*.....19-29  
Lucas Procópio Caetano

La Cosmanthropie, un aspect du transformisme cosmique chez l'homme dans la science-fiction.....30-44  
Jean-Pierre Laigle

### Short paper

A recepção dos clássicos em *Final Fantasy IX*.....45-51  
Lúcio Reis Filho

### Resenha

A multiplicidade de *Locating science fiction*..... 52-57  
Luiz Felipe Baute





# Zanzalá

Homepage da revista:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/zanzala/index>



## Editorial: Redespertando...

Alfredo Luiz de Oliveira Paes Suppia  
Editor-chefe

Após um interregno de aproximadamente oito anos, a *Zanzalá – Revista Brasileira de Estudos de Ficção Científica* retorna à atividade, graças ao esforço de seus editores associados, Luiz Felipe Baute e Lucas Procópio Caetano, e do grupo de pesquisa Genecine (Grupo de Estudos sobre Gêneros Cinematográficos e Audiovisuais). A generosidade e a dedicação do setor de publicações científicas da Universidade Federal de Juiz de Fora também constituíram fator determinante no renascimento deste projeto.

Este terceiro volume marca a retomada de atividades da *Zanzalá*, periódico único de seu gênero no Brasil. Nossa proposta consiste em dar continuidade à iniciativa de 2011, quando o projeto começou. Atualmente, porém, reestruturamos as seções da revista, ampliando as modalidades de contribuição. Nesse sentido, aceitaremos, além de textos escritos, trabalhos audiovisuais sob a rubrica de vídeo-ensaio. Temos estudado ainda novas formas de expressão artístico-acadêmica, as quais deverão ser divulgadas muito em breve.

Meu agradecimento pessoal aos pesquisadores Luiz Felipe Baute e Lucas Procópio Caetano, bem como à Profa. Dra. Priscila Faria Pinto e à UFJF como um todo, por trabalharem tão generosamente em prol do resgate deste projeto.

Como se estivesse despertando da criogenia (nesses oito anos talvez pudéssemos ter viajado a outros planetas), a *Zanzalá* encontra-se agora aos poucos recobrando suas vocações. Longa vida à revista, e que sua jornada seja longa e próspera.

DOI:







## Zanzalá

Homepage da revista:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/zanzala/index>



# Verdadeiro ou falso: há pós-modernidade aos olhos de *Blade Runner*?

Edilson Rodrigues Palhares  
*Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Brasil*

### Resumo

Considerando que a ficção científica tem muito a oferecer como apoio para interpretações sociais, o presente artigo pretende discorrer sobre a relação do filme *Blade Runner* como um produto cultural de uma suposta condição pós-moderna, e se isso seria uma forma de atestá-la, conforme difundido à época de seu lançamento. Os argumentos baseiam-se em autores do tema, como Fredric Jameson, Jean-François Lyotard, Zigmunt Bauman, David Harvey e, especialmente, Jean Baudrillard.

**Palavras-chave:** *Blade Runner*. Ficção científica. Pós-modernidade.

### Abstract

Given the fact that science fiction has a lot to offer as far as helping social interpretations, the following article intends to show the correlation of the movie *Blade Runner* as a cultural product of a supposedly postmodern condition, and if this were a way a proving it, according to the thought at the time of its release. The arguments are based on authors on the subject, such as Fredric Jameson, Jean-François Lyotard, Zigmunt Bauman, David Harvey, and especially, Jean Baudrillard.

**Keywords:** *Blade Runner*. Science fiction. Postmodernism.



*Tudo será como eu já sabia: o real versus o irreal, o autêntico versus o inautêntico.*

*Isto é, o que existe é o contraste daquilo com o que se parece.*

Philip K. Dick

*O que eu sou, eu não sei. Eu sou o simulacro de mim mesmo.*

Jean Baudrillard

## **Introdução**

A necessidade de se categorizar a condição de sociedade surge quando seus indivíduos questionam e refletem sobre a inserção das relações sociais em um módulo ideologicamente coerente. Olhares não isolados advindos inicialmente de setores acadêmicos atentos às nuances da relação da produção cultural com o meio social, especialmente a partir da década de 1970, apontam a possibilidade de se estar vivendo um estado de pós-modernidade, termo que por si só se faz antagônico ao significado de modernidade, uma espécie de afastamento desta ou um estágio ulterior da própria. O prefixo “pós” em si já disponibiliza dupla interpretação: o inédito não precisa necessariamente ser posterior.

Prefixos ambíguos são evitados na tentativa de Giddens e Beck ao denominar esta mesma condição como “Modernização Reflexiva”, pois consideram que são os próprios elementos da modernidade que se reinventam, perpassando pela desvinculação das formas de produção em série da sociedade industrial ou pós-industrial. Bauman, por sua vez, opta pelo binômio “Modernidade Líquida” para denominar o reflexo da crescente efemeridade de valores que auxiliam a manutenção do capitalismo, como aqueles que associam o bem-estar ao consumismo. O resultado seria uma sociedade altamente competitiva onde tudo é líquido, maleável, amorfo e sem fixidez. Produtos, carreiras, relações e até o próprio indivíduo como descartáveis. Do luxo da vitrine ao lixo da sarjeta em um piscar de olhos.

Liotard (CONNOR, 1992, p. 14) cunhou o termo já pré-existente “pós-modernidade” para nomear uma nova era que para ele se fundamentaria na descrença nas metanarrativas – religiosas, ideológicas, filosóficas e científicas – responsáveis pela legitimação das instituições e fatos sociais ao longo da história, inclusive imprimindo-lhe ilusão de unidirecionalismo. Um cepticismo com primícias no modernismo sentido inicialmente no esteticismo artístico. Lyotard buscava em Weber o argumento para o entendimento do mundo pós-moderno, uma espécie de continuidade do que este visualizava como uma “racionalização intelectualista”. Habermas a considera como um estágio do projeto de modernidade fomentado pela racionalidade do Iluminismo. O progresso social pelo incremento de uma objetividade científica que, livre do atraso de crenças, mitos e superstições irracionais, teria mais impulso pelo usufruto

da natureza e superação das arbitrariedades do poder. De acordo com o iluminista Marquês de Condorcet às vésperas da Revolução Francesa (HARVEY, 2009, p. 23), a fé de que arte e ciência promoveriam o controle da natureza, o aprimoramento moral e social e compreensão do porquê da existência. O que se convencionou como pós-modernidade representaria apenas uma fase inerente desse projeto de felicidade.

Desde então, revoluções e guerras revelaram que as promessas da modernidade seriam uma grande ilusão geradora de descrença e desencantamento generalizado. O reencantamento retornaria na superficialidade de uma conjuntura pós-moderna em que as ordens econômica e social ficariam mascaradas pela extravagância do espaço cultural. Uma superficialidade que Baudrillard entendeu como uma camada que, mesmo translúcida, eclipsaria a verdadeira realidade.

Para Maffesoli (TEIXEIRA, 2002, p. 18), a principal característica da pós-modernidade estaria na sinergia entre desenvolvimento tecnológico e arcaísmo, reconhecendo este último como o retorno de valores não necessariamente antiquados, como a valorização do corpo e o tribalismo urbano, o que aquiesce com o que Jameson via como o rastro mais evidente do colapso da modernidade. Seria o produto da desinstitucionalização das metanarrativas gerando um amplo e superficial pastiche, ou seja, uma multiplicidade assimétrica de ideias, perspectivas e estéticas da produção cultural, camuflando uma fragmentação social. Uma colagem multirreferencial onde estilos, mesmo opostos ou anacrônicos, se entrelaçam, construindo uma estética heterogênea diametralmente oposta à sisudez do modernismo. Para Jameson, a pós-modernidade seria uma crise da vivência no tempo e no espaço do moderno, onde este último se sobreporia ao primeiro pela superficialidade do amálgama cultural contemporâneo, e sua relação como moto-contínuo do processo de produção da vida material, cujos signos são substituídos por simulacros. Em “Pós-modernismo – a Lógica Cultural do Capitalismo Tardio”, Jameson parafraseia Sartre, ao definir a função do simulacro como “a desrealização de todo o mundo circundante em relação à realidade cotidiana” (JAMESON, 1996, p. 58). Esta seria constituída de signos que foram além da reprodução fiel ou infiel do modelo, não refletindo o modelo original. A tentativa de se olhar além do simulacro é ver, ainda segundo Jameson, o jogo puro e aleatório de significantes, que denominamos pós-modernistas, que rearranjam os fragmentos das metanarrativas pré-existentes e os blocos da produção social e cultural mais antiga, em alguma nova e exaltada bricolagem. “Sente-se um mundo fragmentado, seu sentido se perdendo nessas fraturas, com múltiplos significados, orientações e paradoxos” (DUPAS, 2001, p. 16).

Partindo de pressupostos oriundos inicialmente da liberdade de expressão no ecletismo de releituras na arquitetura, Jameson os estendeu a toda produção cultural, de forma a atestar a pós-modernidade como reação heterogênea à monotonia geral do modernismo. No entanto, um atraente produto da indústria cultural possuiria, à primeira vista, evidências de que a modernidade não apenas persistia, mas talvez se estendesse por muito tempo: a ficção científica. E será através de uma obra deste

gênero, o filme *Blade Runner*, que será feita uma análise sobre a condição tida como pós-moderna.

Rodrigues sintetiza essa relação da seguinte forma:

Pode-se argumentar que a modernidade começa até antes, no Renascimento, por exemplo, com as idéias de pensadores como Descartes, Francis Bacon e Galileo Galilei. Uma crença constitutiva da modernidade seria a de que a humanidade conseguirá "analisar o mundo, adquirir um conhecimento seguro e utilizá-lo para criar uma sociedade justa", nas palavras de Wayne Morrison [...]. Já a pós-modernidade pode ser definida, grosso modo, como a época da descrença total nesses ideais de bem-estar coletivo e auto-conscientização da humanidade. *Blade Runner* mostra essa descrença de maneira muito evidente [...]. (RODRIGUES, 2010).

## Realidade e ficção

Em modos gerais, a ficção científica é uma forma de fantasia que remonta às narrativas e epopeias milenares, que hoje se manifesta em diversificados suportes, particularmente em inovações eletrônicas. Diante da grandeza de sua produção, muitas vezes a qualidade sucumbe à quantidade, o que lhe faz parecer apenas um entretenimento popular descompromissado da realidade cotidiana. No entanto, tal superficialidade é enganadora quando se trata de autores sérios do gênero, pois grande parcela de suas projeções parte de observações acuradas sobre o impacto tecnológico, positivo ou negativo, na sociedade humana. Na verdade, a ficção científica é uma forma de alegoria dos sonhos e pesadelos de uma determinada época distorcidos em outros tempos e outros mundos. Uma contribuição para análises sociais.

A ficção científica publicada desde final do século XIX, que tem angariado fãs a partir de jornais, revistas, livros e cinema, vem salientando o arquétipo modernista de que o progresso social se obteria basicamente pelos benefícios dos avanços técnico-científicos, especialmente em seus futurismos, mas não deixava de alertar para a possibilidade de um futuro pior. Nos EUA, o auxílio que a ciência proporcionou para a vitória na II Guerra fez com que o otimismo preterisse o pessimismo no mercado cinematográfico, embora no literário, muitas vezes prevalecesse o contrário. Afinal, o entusiasmo pelo *american way of life* não poderia ser ofuscado por especulações derrotistas, mesmo que a ameaça comunista desencadeasse no assombro da Guerra Fria. Por conseguinte, Hollywood pouco investia em visões distópicas, em particular na promissora Era Reagan. O que contrariasse ufanismos e crenças do progresso da modernidade seria um risco comercial. Mesmo assim, produziu em 1982 a visão sombria do diretor Ridley Scott: *Blade Runner*, subtítulo no Brasil como *Caçador de Andróides*.

A inspiração veio do romance *Do Android Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick, prolífico escritor que não compartilhava aquele otimismo vigente. Psiquiatricamente comprometido por dramas familiares, desilusões conjugais, experiências lisérgicas e até epifânicas, geriu interpretações nada



ortodoxas a respeito do seu derredor. Entendia o mundo físico como parte de uma multiplicidade de dimensões interconectadas de origem divina, digital, mental, entre outras. Era a matéria-prima para suas publicações que geralmente versavam sobre a fragilidade da identidade pessoal em meio a uma realidade sem autossustentação. Muitas vezes seus personagens transitavam sem saber em intrincadas simulações produzidas por corporações comerciais, conspirações políticas, sociedades secretas ou entidades sobrenaturais. No entanto, o filme se apresenta menos fantasioso ao abdicar de parte da paranoia pessoal de Dick, mas preservando o futuro distópico, o pano de fundo da trama. Um mundo decadente aberto a um amplo espectro de interpretações, incluindo intolerância às minorias, sentido da vida, natureza da morte, entre outras, e claro, do ambiente social.

Logo em sua primeira imagem, um olho em *superclose* observa o horizonte urbano da Los Angeles de 2019. Uma conurbação de dezenas de milhões de habitantes espalhados entre áreas de maior ou menor densidade demográfica sob uma camada escura de poluição que mal permite a distinção entre dia e noite. O que se apresenta ao grande olho não é uma amplitude de traçado geométrico, como realçava Baudrillard ao descrever Los Angeles em “América”, mas um tapete caótico de chaminés de petroquímicas em meio à cidade contínua. A trama se centraliza em um *blade runner*, detetive policial especializado em encontrar e retirar de circulação replicantes, andróides orgânicos projetados à imagem e semelhança do homem, porém aperfeiçoados para o trabalho escravo em colônias extraterrestres. Eram proibidos na Terra devido à violência empregada na obsessão de prolongarem a vida útil de apenas quatro anos. À medida que o caçador de andróides elimina aqueles que conseguiam regressar à cidade, surgem-lhe reflexões inusitadas, pois nota que se parecem eticamente mais humanos do que os próprios que os desenvolveram. Passa, então, a rever seu papel em meio a uma superestrutura fundamentada no capitalismo tardio.

Divulgado como um filme de aventura futurista, da mesma forma que os sucessos à época, o público o considerou uma ficção intelectualizada e pessimista. O resultado da decepção foi o fracasso imediato nas bilheterias e a depreciação da crítica *mainstream* dos EUA, que postulou que seu arrojado fotográfico e direção de arte encobriam uma mensagem vazia. Fora do circuito doméstico dos EUA, porém, espectadores culturalmente mais exigentes não apenas o apreciaram, como viram na trama, e até mesmo dos mais discretos objetos cênicos, pretextos para elucubrações filosóficas, o que se ajusta com o que observou Harvey (2009, p. 277): “é o tipo de filme que tem de ser trabalhado para ser compreendido e apreciado”. Ao longo de poucos anos, formou-se uma legião de fãs que revia o filme inúmeras vezes em salas alternativas de vários países, inclusive no Brasil. Dessa forma, *Blade Runner* não só foi o primeiro filme a ganhar o status de *cult movie*, como também cunhou o termo.

Entretanto, o que realmente devolveria não apenas o investimento dos produtores (um *pool* de estúdios americanos e um chinês), mas geraria muito lucro em longo prazo foi a grande massa de

expectadores que surgiu através da incipiente indústria do *Home Video*. A minimização para a tela pequena via videocassete passou a permitir a redução do impacto da opressão distópica. Era uma oportunidade de captar sua mensagem sem o compromisso imediato de conceituá-lo no alvoroço do lançamento. O inesperado e tardio sucesso nas videolocadoras o ressuscitou para a crítica que, revendo seus conceitos, lhe gerou elogios até então inéditos. Não demorou para que suas referências multiculturais fossem consideradas a síntese das transformações sentidas, em especial as dos anos 1980, que representaria os indícios de uma condição pós-moderna.

Um dos motivos que caracterizaria a ficção científica *Blade Runner* como um longa-metragem pós-moderno seria a consonância a Jameson ao apresentar estilos diversificados em uma bricolagem de colagens, compondo dessa forma uma unicidade de características próprias. Uma mixórdia escura de dejetos corroídos de uma sociedade da era pós-industrial ao mesmo tempo iluminada pelo vislumbre dos letreiros luminescentes do comércio. De arquitetura de temporalidades diversas emergindo em gambiarras funcionais, espigões claustrofóbicos; porém, espaçosos, pirâmides estilizadas *meso* egípcias, *meso* astecas. Um pastiche que remete à supressão espaço-temporal tão cara a Harvey, da mesma forma que os tempos líquidos são para Bauman. A supressão do espaço para a necessidade de expansão das formas de produção, e do tempo para a aceleração do consumo. Segundo Dupas (2001, p. 49), “na pós-modernidade, a utopia dos mercados livres e da globalização torna-se a referência. Mas o efêmero, o vazio, o simulacro, a complexidade e a crise flutuam como nuvens escuras”. Praticamente uma metáfora para que o sol da Los Angeles de cartão postal tenha se convertido nos fotogramas em uma densa camada de chuva, neblina e fumaça.

A supressão do tempo também se faz evidente, em forma enviesada, no desenho de dispositivos tecnológicos. Amorfos, anacrônicos e sem funcionalidade aparente. Uma parafernália *high tech* de aparência ao mesmo tempo antiquada e arrojada que parece advir de uma linha de montagem antiquada que se revisita para atualizar. O *retrofit*<sup>1</sup> e o *retrô*<sup>2</sup>. Computadores, eletrodomésticos, veículos e edifícios são ao mesmo tempo futuristas e ultrapassados. Um detector de replicante é um fole em uma geringonça eletromecânica. Um escâner 3D de comando vocal é uma pilha de quinquilharias de antiquário. O mesmo para as indumentárias. Atentados ao mundo *fashion* convivendo com a elegância de releituras dos anos 1940 – referência proposital ao cinema *noir* daquela época.

No conjunto, fica a sensação de que a era da informação pós-industrialista é nostálgica da era da indústria da transformação. Por conseguinte, o fenótipo do progresso é o retrocesso. Uma mixórdia étnica cultural que não corresponde aos futurismos idealizados que costumam brilhar na ficção científica. Mas, um espelho distorcido do presente hipertrofiado em uma distopia futurista estratificada sobre resíduos do

---

<sup>1</sup> Termo usado no design industrial quando um equipamento obsoleto é modernizado.

<sup>2</sup> Padrões estéticos e culturais tidos como ultrapassados, mas que se resgatam de acordo com modismos.

passado.

## **Realidade e simulação**

O visível anacronismo dos artefatos em cena colabora para o esvanecimento dos originais, o que remete ao hiper-realismo, termo chave usado por Baudrillard para conceituar a condição pós-moderna. “Os objetos têm aí, de alguma maneira, o brilho de uma hipersemelhança [...] que faz com que no fundo não se assemelhem a nada senão à figura vazia da semelhança, à forma vazia da representação” (BAUDRILLARD, 1991, p. 62). Com isso, fariam parte, como simulacros, da composição de uma grande e autorreprodutiva simulação hiper-realista do que eram na realidade, de seus verdadeiros significados. Para Baudrillard, o que existe é tão-somente um manto superficial de simulacros que simulam representar seus significantes originais, pois o capitalismo deixa de se fundamentar somente na produção material de mercadorias, mas a auxilia com um forte investimento na imagética do consumo, através de um sistema de signos e seus simulacros. Desintegram-se assim relações sociais, individualidades e a própria realidade onde tudo se apoia. O que remanesce fundamenta aquilo que se inviabiliza ao olhar: o hiper-real. Sua origem poderia estar na consequência de uma ilusão de não ter mais o que se alcançar após as supostas conquistas da modernidade. Um ponto de saturação que precisa dissimular a função e solidez do capital através de um vidro transparente de significantes onde, mascaradas pela estética, a ética se agoniza. Não por menos o *slogan* da fábrica de replicantes em *Blade Runner*: “mais real do que real”.

A onipresença dos significantes dispensa os significados do espaço concreto. “Vivemos por toda a parte num universo estranhamente semelhante ao original – as coisas são dobradas pelo seu próprio cenário” (BAUDRILLARD, 1991, p. 20). Este processo não teria se constituído repentinamente, mas seu ápice à sombra da pós-modernidade teria raiz na fundamentação da pré-industrialidade, a reprodução de bens predominantemente artesanais. Nesta, simulacros eram cópias fiéis de seus significantes. Posteriormente, na produção em série da Era Industrial, esta relação visivelmente se reduz. As cópias são praticamente iguais aos originais, ganhando autonomia. Não há mais necessidade do original, visto que seu simulacro atende bem, por ser relativamente fidedigno.

Já em tempos pós-industriais, os signos revertem o processo. Segundo Baudrillard, a simulação “não tem relação com qualquer realidade: ela é o seu próprio simulacro puro” (1991, p. 13).<sup>3</sup> Ela se associa à pós-modernidade no que se refere ao domínio dos simulacros libertos dos originais. Da mídia impondo o que se comprar precisando ou não. Da variação moral em consonância às oscilações do

---

<sup>3</sup> No mundo das artes é mais visível a exemplificação, mesmo que grosso modo. Era Pré-industrial: uma pintura retrata com precisão o modelo real. Era Industrial: fotos daquela pintura atendem satisfatoriamente. Era Pós-industrial: a tela agora é totalmente autônoma, sem precisar copiar aquela pintura, como no Abstracionismo.

mercado. Do status subordinado ao consumo. Das falsificações superiores aos autênticos. Da valorização da informação em relação aos modos tradicionais de produção. O hambúrguer pelo almoço, do carro pela caminhada, o camelô pela loja, o *site* de busca pela fábrica. Um desequilíbrio paulatinamente anunciado primeiro na ficção científica.

Desde o crepúsculo do século XIX, e antes mesmo da alcunha de ficção científica, projeções fantasiosas representavam o ideal de sociedade perfeita. Publicações inspiradas na seminal *Utopia* (1516) de Thomas Morus, como *A Nova Atlântida* (1627) do iluminista Francis Bacon ou *Looking Backward 2000*<sup>4</sup> (1888) de Edward Bellamy. Uma segunda categoria extrapolava a tecnociência, seja em maquinizações automáticas do trabalho (uma tradição desde H.G. Wells<sup>5</sup>), como nos filmes *Metropolis* (1927) e *Daqui a Cem Anos* (1936), seja em desterritorialidades espaciais, como *2001 Odisséia no Espaço* (1968) e *Corrida Silenciosa* (1972). Baudrillard associa esta ficção científica tradicional às promessas ao lúdico imaginário do progresso social pela tecnologia advinda da Era Industrial. No entanto, este sonho acabou ao se constatar que a produção em série de bens de consumo não necessariamente levaria a uma utopia. Por isso, o imaginário do terceiro momento do gênero implodiu seus modelos tradicionais e adotou uma postura mais crítica e ousada ao aproximar suas antecipações à realidade das pessoas normais, mesmo que muitas vezes esta se mostrasse instável. Não foi incomum apresentar outros níveis de realidades, sensoriais ou cibernéticas, que se aproximam do conceito de hiper-real. Assim, tanto o filme *Blade Runner*, quanto o romance de Dick que lhe serviu de inspiração, parecem se encaixar, algo entre as segunda e terceira categorias. No entanto:

O mais difícil é sem dúvida hoje em dia, no universo complexo da ficção científica, distinguir o que ainda obedece (e é em grande parte) ao imaginário da segunda categoria, da categoria produtiva/projetiva, e o que releva já desta indistinção do imaginário, desta flutuação própria da terceira categoria de simulação. (BAUDRILLARD, 1991, p. 157).

Para Baudrillard (1991, p. 155), o universo da maioria da ficção científica de Dick, especialmente nos contos, se afasta de forma evidente do lugar comum dos exotismos e proezas do espaço sideral para gravitar o espaço do hiper-real, pois é costumeiro que apresente uma:

[...] simulação total, sem origem, imanente, sem passado, sem futuro, uma flutuação de todas as coordenadas (mentais, de tempo, de espaço, de signos) – não se trata de um universo duplo, ou mesmo de um universo possível – nem possível, nem impossível, nem real, nem irreal: *hiper-real* – é um universo de simulação [...] já sempre noutra mundo, que já não é outro, sem espelho nem projeção nem utopia que possa refleti-lo (pois) a simulação é intransponível, inultrapassável, baça, sem exterioridade. (BAUDRILLARD, 1991, p. 155).

<sup>4</sup> Enquanto More apresentava um sistema econômico baseado na cooperação de subsistência, Bacon, por sua vez, descrevia uma sociedade científica baseada na produção industrial. Já Bellamy descrevia um século de transição entre do capitalismo para a utopia comunista. Sua obra causou certo impacto nos EUA, em fins do século XIX, gerando 165 associações políticas e até influências arquitetônicas, como as do Edifício Bradbury, curiosamente, a locação onde ocorre as sequências finais de *Blade Runner*.

<sup>5</sup> H.G. Wells (1866-1946) foi um escritor britânico voltado a invenções fantásticas e distopias futuristas.

O romance original de Dick não tem o mesmo nível de abstração de seus contos e não chega a ser tão explícito quanto ao hiper-realismo baudrillardiano, contudo ocorrem devaneios psicodélicos e messiânicos que condizem com essa última citação. Mas, para a versão filmica, como já dito, foram desconsiderados em nome de uma linha narrativa mais enxuta e realista. O que, por sua vez, valorizou elementos de ordem moral, ética e existencial em uma sociedade cuja visualidade inspire o oposto – um dos motivos que teria assegurado ao filme o *status* de pós-moderno em cadernos culturais oitentistas. A deposição e disposição dos mais diversos signos sociais sob a estética retrô constituiriam o pastiche dos argumentos de Jameson. As ponderações lyotardianas se ressaltariam tanto na inobservância de embate ideológico, assim como na banalização das metanarrativas, sentida em descontextualizações de ícones de símbolos religiosos. Como um esquife egípcio em um bar, velas em ambientes tecnológicos ou uma pomba branca que alça voo da mão de um replicante trespassada por prego.

Mas o que salta aos olhos do espectador, mesmo que subliminarmente, é a falta de alternativas diante dos valores de consumo do capitalismo tardio que se faz sentir, principalmente, pelo reforço visual do onipresente *merchandising*. O que conecta tanto com os preceitos de Debord sobre uma “sociedade do espetáculo” ou de “simulacros e simulação” de Baudrillard. O excesso das luzes de néon e demais ludicidades remetem à falsa segurança das heterotopias de Foucault, como as dos *shopping centers*. Ou da Disneylândia, citando arquétipo preferido de Baudrillard para o hiper-real, uma nova ordem cuja manutenção teria a mídia como personagem principal, algo que dialoga com o escritor Ítalo Calvino quando este pressupõe que “a mídia parece querer transformar o mundo em imagens, multiplicando-as ao infinito, destituídas de necessidade interna, de significado” (PEIXOTO, 2013, p. 445). Dessa forma, quando Baudrillard entra em consonância com a enfermidade das ofertas dos anúncios publicitários dos écrans nas torres e dirigíveis nos céus do mundo de *Blade Runner*, ao considerar que “todas as formas culturais originais, todas as linguagens determinadas absorvem-se neste (modo de expressão da publicidade) porque não tem profundidade, é instantâneo e instantaneamente esquecido” (BAUDRILLARD, 1991, p. 113).

Jameson condicionava o surgimento de novas formas culturais à emergência de um novo tipo de vida social e desordem econômica, pressuposto que o aproximava de Lyotard. Gradualmente, as formas ortodoxas de comunicação verbal se fragmentariam na diversidade de dialetos idiossincráticos às sociabilidades de cada novo grupo social que se forma; no entanto, isso tende a isolá-los cada vez mais do conjunto social (CONNOR, 1992, p. 43). O que já se faz presente em guetos metropolitanos, conforme mostrados na alegoria do filme. A multiplicidade de dialetos urbanos e formas de se vestir denotando identidades étnicas e grupais. Uma exuberante salada social sintonizada com o caótico ritmo urbano. *Punks, hare krishnas*, dândis e as elegantes yuppies em meio à informalidade de um grande contingente

de imigrantes orientais, inclusive sem-tetos que se aquecem em fogueiras de lixo. No entanto, a existência de intolerância ao diferente só é mostrada para o grupo de composição visual mais exótica e de linguajar mais erudito: o dos replicantes amotinados. É um dos pontos que mais geraram debates acadêmicos sobre os conceitos sociológicos e ideológicos de *Blade Runner*.

Mesmo eticamente superiores aos seres humanos, não são vistos como gente, mas como sofisticadas ferramentas de trabalho com fisiologias adaptadas para a divisão social do trabalho. Objetos repositáveis de uso servil, alienados quanto à linha de produção orgânica que lhes deu vida. Mas ao desenvolverem espírito crítico, passam a se impor diante da opressão do sistema que os produziu para a sua própria sustentação, nem que tenham que usar seus grandes poderios de força e violência para uma revolução. Sobressaem assim do *blasé* da colcha de retalho social, recebendo apoio somente na empatia de um único humano que, assim como eles, não teria muita vida pela frente, pois sofre de envelhecimento precoce. Um engenheiro genético com acesso direto ao criador – o presidente da empresa que manufatura e vende replicantes, pois deveria ter a chave para que pudessem viver além dos quatro anos. Obcecados por permanência se apegam a fotografias. Ao morrer, o líder replicante declama e reclama que os belicismos inimagináveis para os homens, que seus olhos viram no espaço, se perderiam no tempo como lágrimas na chuva. A enganosa paz das constelações eclipsando a hediondez humana. A ilusão à frente do real. Até aonde iria se estender a complexa indistinção entre falso e verdadeiro, simulacro e realidade que *Blade Runner*, a todo o tempo, expõe?

### **Realidade e falsificação**

Em 1992, a imprensa especializada mundial divulgou que até o próprio *Blade Runner* talvez não passasse de um “replicante” de si mesmo, pois casualmente havia sido descoberta uma cópia com cenas adicionais, sequências truncadas e sem o final conhecido. O que se constatou mais tarde, após Ridley Scott ser consultado, foi uma surpresa para todos aqueles que em dez anos assistiram ou reassistiram ao filme. A cópia, na verdade, era uma montagem rudimentar para testes de aceitação pública, que por sinal foram desastrosos.<sup>6</sup> Além disso, como estipulado em contrato, a extrapolação de prazos e gastos fizeram com que o controle do filme passasse para os produtores que, para torná-lo mais digerível e comercial, o modificaram à revelia do diretor.

Com a repercussão causada pela cópia encontrada, finalmente fora permitido ao diretor relançar em cinemas uma nova montagem de *Blade Runner*, desta vez mais próxima ao que ele havia planejado, e

---

<sup>6</sup> Esses testes, conhecidos por *previews* normalmente fazem parte do processo de criação dos filmes hollywoodianos, principalmente quando há dúvidas sobre o seu sucesso comercial. A cópia em questão fora emprestada por engano em um almoxarifado da *Warner Bros.* para que um fã a exibisse em um festival universitário de cinema em Los Angeles.

novamente cunhando mais um jargão da indústria cinematográfica ao ser subintitulada como “Versão do Diretor” (*Director’s Cut*). Não se tratava exatamente daquela cópia de trabalho encontrada, mas basicamente o mesmo filme com pelo menos três significativas alterações que, segundo Scott, deveriam ter constado da primeira versão.

Na original, o filme é narrado em primeira pessoa pelo protagonista, o próprio *blade runner*. Há um trato com o espectador, algo como “eu conto e você acompanha”. Uma referência a um recurso tradicional na cinematografia *noir*, gênero policial americano dos anos 1940-50, geralmente conduzidos por detetives em meio à chuva e penumbra. Mas como a narração fora uma das imposições dos produtores, foi suprimida. Rompeu-se assim a essencial linha direta com o público que auxilia na empatia com a plateia. No entanto, ao se subtrair frases que enfatizavam as reflexões morais do caçador ao longo do extermínio dos replicantes, o personagem se torna mais introspecto e soturno. Sem o áudio da narração, a trilha sonora ganhou destaque ao deixar de ser menos incidental e mais participativa, passando a enaltecer poeticamente as sequências, como nos momentos de reflexão, ou das panorâmicas aéreas vistas de viaturas policiais aladas.

Sem dúvida, a alteração de maior repercussão foi a inserção de uma brevíssima cena onírica com um unicórnio, animal mitológico que mais tarde apareceria em outra cena sob a forma de um origami, sugerindo duplo sentido a esta. Uma dessas aparições faria supor ao espectador que o próprio protagonista fosse também um replicante, sem que o soubesse. Não um ser humano real, mas uma imitação mais que perfeita que o prescinde. Algo que aparentemente desviava do sentido original da primeira versão, pois até então o que se apresentava era um ser humano “desumanizado” que aos poucos se humanizava. O que poderia ser subentendido como redenção da humanidade até então, se perdeu, uma vez que o processo de humanização do detetive policial se deslegitima, pois só teria se decorrido porque ele também seria um dos replicantes do sistema. E estes, mesmo não considerados seres humanos de verdade, eram muito mais “humanos” que os próprios que os criaram. Lutavam por uma reprogramação biomolecular para mais vida e liberdade da condição de escravos. O *blade runner*, enquanto reduzia-lhes a vida, descobre então que sua liberdade era falsa. Seu “eu” era formado por implantes artificiais de falsas memórias pré-definidas para torná-lo mais eficiente e produtivo em seu trabalho do que uma pessoa de verdade.

O processo de humanização do *blade runner* lhe permite, até mesmo, se interessar por uma replicante cujas memórias também foram inseridas. Apaixonado, descumpra a ordem de executá-la. Uma falha técnica que faz o sistema decretar também a sua remoção. O caçador vira caça acuada e foge com sua amada, tornando-se mais gente por também não saber quanto tempo lhes restava de vida. Na primeira versão, a de 1982, a dúvida era compensada pela esperança, quando o casal desaparece em uma ensolarada paisagem natural implausível, pois, até então, supunha-se que o manto escuro da poluição se entendia a todo o planeta. Uma incômoda contradição que parecia entregar por metalinguagem a ilusão do

cinema. Muitos, então, preferiram entender a falsidade do desfecho como licença poética para se subentender que somente na época do mundo natural poderia se viver longe dos simulacros.

Nas cidades, os olhos não veem coisas, mas **figuras de coisas que significam outras coisas**. Ícones, estátuas, tudo é símbolo. Signos urbanos, como as placas, letreiros, anúncios. Na natureza, a paisagem é muda, árvores e pedras são apenas aquilo que são. (PEIXOTO, 2013, p. 439, grifo nosso).

Mas Scott alegou que o final bucólico foi um final feliz imposto pelos produtores para não desagradar ainda mais ao público. Assim, a terceira adulteração foi a sua total supressão. O embuste passa a dar lugar à concepção original, onde a trama se encerraria de forma brusca pelo bater, na cara do espectador, da porta do elevador por onde começam a fuga, sem a garantia de um final bucólico. No entanto, a fuga para lugar nenhum denunciaria outra possível falsidade, a contradição de seu processo de humanização à custa de seu anti-heroísmo. Afinal, um herói não atira em uma mulher pelas costas, mesmo que replicante, não força sexo com outra e, principalmente, não escolhe a fuga ao enfrentamento do sistema. Ao contrário dos replicantes, não busca luta, muito menos revolução.

A “Versão do Diretor” se somou à cópia para testes e ainda a outras duas, uma com a redução do tempo de algumas passagens mais violentas, para a TV dos EUA, e outra em que estas cenas são ampliadas, para o mercado estrangeiro. Em 2007, em comemoração aos vinte e cinco anos de lançamento, foi relançada, apenas em mídia laser, a mesma “Versão do Diretor”, porém com algumas falhas técnicas corrigidas com refilmagens de sequências e restauração digital. A “Montagem Final” (*The Final Cut*), assim subintitulada, foi assegurada como definitiva pelo próprio diretor. Evidentemente a abundância de versões gerou controvérsias sobre qual deveria ser considerada a real e quais as cópias. Cada fã passou a ter a sua predileta como verdadeira e as demais, simulacros.

Situação análoga ocorreu em relação aos direitos autorais da trilha sonora composta com arranjos eletrônicos a cargo de Vangelis Papathanassiou. Por questões jurídicas, o que realmente se lançou foi uma interpretação por uma orquestra formada somente para este fim, o que passou despercebida para a maioria dos ouvintes. Mais um simulacro dispensando seu significante. O compositor só lançaria sua trilha após seu engrandecimento na “Versão do Diretor”. Ainda assim não seria a mesma, mas uma remasterização com fartas inovações. À época da “Montagem Final”, ele a relançaria com dois terços a mais de música, com faixas inéditas e releituras livres que sequer existiam no filme. Em paralelo, DJs criaram dezenas de remixagens dançantes para círculos da música eletrônica. E versões artesanais da trilha, editadas digitalmente a partir do próprio filme, foram disponibilizadas na internet. Aos trinta anos de *Blade Runner*, um maestro refez nota por nota a trilha de Vangelis exatamente como no cinema. Para alguns, a imitação mais perfeita do original.

Como não poderia deixar de ser, o sem número de objeções quanto à originalidade do filme e



derivados passou a incluir sua própria fonte, o romance original. Este fora publicado em diversos idiomas, mas com o título original substituído pelo binômio em inglês usado no filme, que na verdade havia sido emprestado legalmente de outra ficção científica sem nenhuma correlação. A redescoberta póstuma de Dick deu impulso a inúmeras adaptações cinematográficas de outros de seus escritos, tomando-o um dos autores mais adaptados para o cinema – algumas, curiosamente, sucessos imediatos. Seu extenso universo sobre mundos falsos, semirreais, vividos às vezes por um só personagem ou por muitos em múltiplas realidades, passou a ser mais conhecido à medida que *Blade Runner* continuava a servir de referência para a criação de outras formas de expressão, como outros filmes, músicas, cliques, ilustrações, quadrinhos, novelas de rádio e até alta-costura. Uma lucrativa indústria cultural que pouco se importava com o que a obra original tinha a dizer.

### **Considerações finais**

A reproduzibilidade técnica *ad infinitum* de *Blade Runner* remete ao conto de Jorge Luiz Borges “O Rigor da Ciência”, que relata um mapa em escala real que representa tão fielmente o território que abrange, que o abole. Em “As Cidades Invisíveis” de Calvino, Marco Polo descreve a um imperador chinês, através de simbologias metafóricas, as cidades de seu grande reino só conhecidas por mapas. O diálogo entre as duas obras permite visualizar horizontes unificados e signos que supostamente se passam pela realidade.

Assim é a cidade invisível que essa ficção visibilizou. Sua geografia imaginária dialoga com a cartografia do planisfério. Metrôpoles que ofereciam a pós-modernidade em mimeses lúdicas. A pirataria ambulante às portas do *shopping center*. O viaduto de cartão postal como telhado do morador de rua. O reflexo da favela na vidraça do arranha-céu. A rede social e a solidão da indiferença urbana. *Blade Runner* poderia se fazer pós-moderno ao chamar atenção para a realidade através da ficção, para hiper-realidade através da realidade. Ou por contrapor ao monobloco da modernidade as multiplicidades de dicotomias binárias típicas da pós-modernidade – retrô/por vir, antiquado/novidade, identidade/falsidade, modelo/simulacro.

Seriam antagonismos que Harvey (2009, p. 289) considerou que foram brilhantemente mostrados na tela. Mas ainda assim isto não capacitaria ao filme de demolir nem transcender modos estabelecidos de se verem esses antagonismos. Seria mais um exemplo de cinema que se volta para si mesmo, refletindo seu conformismo antirrevolucionário através da fuga de seu anti-herói. Uma pequena peça da simulação que a grande íris da cena inicial parece querer enxergar. Uma ordem social que se estrutura sobre um sistema de produção global que se sobrepôs às metanarrativas políticas e ideológicas. O próprio filme é parte desse sistema de não tão fácil distinção. Até porque como produto do mercantilismo da indústria

cultural, sua arte frequentemente já nasce amputada de muito de suas possibilidades de crítica social.

[...] o cinema é o fabricante e manipulador supremo de imagens para fins comerciais, e próprio ato de usá-lo bem implica sempre a redução das complexas histórias da vida cotidiana a uma sequência de imagens projetadas numa tela privada de profundidade. (HARVEY, 2009, p. 289).

É uma situação perante a qual o cinema autoral e de baixo orçamento tenta se impor. Mas o que há de cinema de autor em *Blade Runner* – e este realmente tenta sê-lo – se perde nas determinações de uma corporação capitalista. “O capitalismo recusa toda transcendência às coisas” (PEIXOTO, 2013, p. 431). Benjamim atribuía ao cinema, mesmo destituído de aura mística, um grande poder de transformação social através da manipulação da linguagem cinematográfica. Para ele, a linguagem faz “vislumbrar, por um lado, os mil condicionamentos que determinam nossa existência, e por outro assegura-nos um grande e insuspeitado espaço de liberdade” (BENJAMIN, 1994, p. 189). Um espaço que a inata reproduzibilidade técnica do cinema multiplicaria aos milhões de espectadores. Mas, como visto aqui, dentro do grande esquema do fordismo da produção cinematográfica comercial, o resultado é pífio. E mesmo quando não, nem sempre é imediato.

O público ávido por entretenimento otimista virou a cara para o alerta do filme que cumpria sua condição de ficção científica. Somente com o sucesso posterior de suas remontagens e derivados, ele teve sua oportunidade de chamar a atenção para o presente, fantasiando-o de futuro. Uma tentativa de demonstrar, não precisamente que tempos pós-modernos realmente o sejam, mas que a modernidade está no mínimo diferente. Consta-se que os tempos já não são os mesmos, não necessariamente uma mudança. Uma reação, mas não exatamente um afastamento. A nova era, que parece ter sobreposto ao espírito do moderno, não seria a crisálida para uma metamorfose do capital? Uma transição para tempos mais flexíveis de sua acumulação? Uma dissolução ou mesmo uma dissimulação através de falsificações autônomas que se passam sorrateiramente pelas originais? Assim como ao final da maioria das fábulas de Dick, as incertezas suscitam o excesso de pontos de interrogação. Da mesma forma, tudo que se apresenta a olhos vistos na reinterpretação de seu livro pelo cinema não assegura a condição pós-moderna. Mas sim, que há algo prenunciado nos modos de representação cultural onde o próprio filme se inclui. Assim, *Blade Runner* pelo menos tenta se esforçar para transcender o pífio ao se fazer entender que fugir à luta para uma paisagem idílica talvez seja uma grande ilusão. Simulacro de si mesmo ou não, estaria aí o seu mérito?

## Referências

BAUDRILLARD, Jean. *América*. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

\_\_\_\_\_. *A transparência do mal: ensaios sobre fenômenos extremos*. Trad. E.S. Abreu. Campinas: Papirus, 1992.

\_\_\_\_\_. *Simulacros e simulação*. Trad. M.J.C. Pereira. Lisboa: Relógio D'água, 1991.

BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas – I. Magia e técnica, arte e política*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BRUNO, Alves. *Romance e Biografia (Dick e Austin) Parte 1*. Disponível em: <http://estacaocadente.wordpress.com/2014/07/05/romance-e-biografia-com-dick-e-auster-parte-1/>. Acesso em 14 jul 2014.

BRUNO, Giordana. *Ramble city: postmodernism and Blade Runner*. 1987. Disponível em: <<http://franklinstreetdocuments.files.wordpress.com/2011/05/bruno-ramble-city.pdf>>. Acesso em: 3 mar 2014.

CALVINO, Ítalo. *As cidades invisíveis*. Trad. Diogo Mainard. São Paulo: Cia. da Letras, 2008.

CHEVITARESE, André L. As razões da pós-modernidade. *Analógos (Anais da I. SAF-PUC)*. Rio de Janeiro: Booklink, 2001.

CONNOR, Steven. *Cultura pós-moderna*. Trad. A.U. Sobral e M.S. Gonçalves. São Paulo: Loyola, 1992.

COOGAN, Mick. *Baudrillard The Matrix and Blade Runner*. 2010. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/mickgoogan/04-baudrillard-the-matrix-and-blade-runner-simulation-and-hyperreality>>. Acesso em: 3 mar 2014.

DICK, Philip K. *O caçador de andróides*. Trad. R. Jungman. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1983.

\_\_\_\_\_. *The exegesis of Philip K. Dick*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2011.

DUFOUR, Éric. *O cinema de ficção científica*. Trad. M. Félix. Lisboa: Texto e Grafia Ltda., 2012.

DUPAS, Gilberto. *Ética e poder na sociedade da informação*. São Paulo: Editora UNESP, 2001.

HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. Trad. A.U. Sobral e M. S. Gonçalves. São Paulo: Loyola, 2009.

\_\_\_\_\_, O espaço como palavra chave. Trad. Leticia Gianella. *GEOgraphia*, Vol. 14, No 28 (2012). Disponível em:< <http://www.uff.br/geographia/ojs/index.php/geographia/article/view/551>>. Acesso em: 15 jun 2014.

JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo - a lógica cultural do capitalismo tardio*. Trad. Maria Elisa Cevalco. São Paulo: Ática, 1996.

MACFARQUHAR, Larissa. Baudrillard on tour. *New Yorker*. 28 nov 2005. Disponível em: <[http://www.newyorker.com/archive/2005/11/28/051128ta\\_talk\\_macfarquhar](http://www.newyorker.com/archive/2005/11/28/051128ta_talk_macfarquhar)>. Acesso em: 18 jul 2014.

PALHARES, Edilson Rodrigues. *Blade Runner: a ficção científica e a ética da ciência na sociedade líquido-moderna*. SP: PUC-SP, 2010. Dissertação de mestrado apresentada à Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2010.

PALHARES, Taisa. Teoria da arte e reprodutibilidade técnica. In NOBRE, Marcos (org.). *Curso livre de*

*teoria crítica*. NOBRE, Marcos (org.). Campinas: Papyrus Editora, 2011.

PEIXOTO, Nelson Brissac. Ver o invisível: a ética das imagens. In. *Ética*. NUNES, Novaes (org). São Paulo: Cia da Letras, 2013.

RODRIGUES, Cassiano Terra. Apontamentos sobre Blade Runner (2). *Correio da cidadania*, 6 fev. 2010. Disponível em: <[http://www.correiodacidade.com.br/index2.php?option=com\\_content&do\\_pdf=1&id=4398](http://www.correiodacidade.com.br/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=4398)>. Acesso em: 17 jul 2010.

SANTOS, J. F. *O que é pos-modernismo*. São Paulo: Brasiliense, 1997. (Primeiros passos, v.165).

TASCHNER, Gisela B. A pós-modernidade e a sociologia. *Revista USP*, São Paulo, n.42, p.6-9, jun/ago 1999.

TEIXEIRA, Regina. Brasil, laboratório da pós-modernidade - entrevista com Michel Maffesoli. *Caros amigos*. São Paulo: Casa Amarela, v. 8, n. 64, p. 18-19, jul. 2002.

WILLIAMS, Raymond. *Cultura e materialismo*. Trad. André Glaser. São Paulo: Unesp, 2011.



## Zanzalá

Homepage da revista:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/zanzala/index>



### Jogos horríficos: o horror como performance em *À meia noite levarei sua alma*

Lucas Procópio Caetano<sup>1</sup>  
*Universidade Estadual de Campinas, Brasil*

#### Resumo

O presente artigo analisa o longa-metragem *À meia-noite levarei sua alma* (1964) sob a luz dos estudos atorais com o intuito de identificar, a partir da atuação de José Mojica Marins como o protagonista Zé do Caixão, os recursos utilizados na construção performática do ator, e de que maneira estes dialogam com o gênero horror, ao qual o filme se filia.

**Palavras-chave:** Zé do Caixão; José Mojica Marins; Estudos Atorais.

**Abstract:** This work analyzes the feature film *À meia-noite levarei sua alma* (1964) through the acting studies perspective, aiming to identify, from the performance of José Mojica Marins as the protagonist Zé do Caixão, the tools used in the performatic construction of the actor and the way they dialogue with the horror genre, with which the film affiliates.

**Keywords:** Zé do Caixão; José Mojica Marins; Acting studies.

---

<sup>1</sup> E-mail para contato: caetano.procopio@gmail.com



## O despertar da besta

*O medo é uma das emoções mais antigas e poderosas da humanidade, e o medo mais antigo e poderoso é o medo do desconhecido.*

H.P. Lovecraft

Josefel Zatanas, mais popularmente conhecido como Zé do Caixão, foi um personagem criado a partir de imprevistos e improvisos. Imprevisto porque Dráusio de Oliveira, ator contratado para interpretá-lo, desistiu do papel dias antes do início das filmagens de *À meia-noite levarei a sua alma* (1964), fazendo com que o diretor do filme, José Mojica Marins, tomasse a decisão de encarnar o temível covreiro. E de improvisos porque uma de suas características mais marcantes, as pragas rogadas aos seus rivais, surgiu em um programa de auditório, antes mesmo da estreia do filme nos cinemas, onde Mojica havia sido chamado para divulgar a produção e, ao ser indagado a respeito de como Zé do Caixão reagiria a uma praga, respondeu que rogaria outra – e assim o fez, em direção a plateia (BARCINSKI, FINOTTI, 2015, p.148-150).

Contudo, ainda que contratempos e surpresas tenham direcionado a criação de Zé, sabe-se que Mojica era norteado por uma visão muito específica e clara de como o personagem deveria ser apresentado diante da câmera. A decisão de interpretá-lo foi motivada pela frustração que sentira durante os testes de elenco, nos quais os candidatos não o convenciam na pele daquele que deveria ser “pior que o diabo” (Ibid, p. 149). Em seguida, foram adicionadas as longas e ameaçadoras unhas, a cartola e a capa preta, responsáveis por destaca-lo em qualquer cenário.

Na trama, o covreiro se encontra ávido por trazer ao mundo um herdeiro legítimo, e para atingir seus objetivos ele comete uma série de crimes, incluindo assassinatos, estupros e tortura, desafiando e zombar do poder divino que, segundo o personagem, não passava de um instrumento de alienação do povo de sua cidade.

Violentada por ele, uma de suas vítimas se suicida jurando que se vingaria regressando do mundo dos mortos com o intuito de levar a alma de Zé para o inferno - o que ele responde com gargalhadas. Apesar de seu desdém, a moça retorna dos mortos para cumprir sua promessa, fazendo com que seu algoz literalmente morra de medo.

Além da óbvia filiação do filme ao horror, a criação imagética do personagem possui paralelos com dois animais noturnos, ambos associados com os tropos do gênero em sua acepção mais clássica: o morcego e a coruja. Quando filmado com distância suficiente para que seu corpo apareça integralmente na

tela, Zé assemelha-se a um morcego, com a capa simulando a membrana escura que lhes serve de asas e que remete imediatamente ao Drácula de Bela Lugosi. Já seu rosto pálido, contrastado pela fotografia em preto & branco adotada no filme e delimitado pela barba espessa, a cartola e a monocelha delineada, alude a face de uma coruja. Tal comparação se faz ainda mais evidente quando já no fim dos créditos iniciais o título do filme é sobreposto pelo desenho da ave, que olha para o espectador fixamente, da mesma forma que Zé encarara a câmera alguns segundos antes.

Tais associações compõem parte do campo da fisionognomia, desenvolvida em grande parte nas ciências biológicas por Della Porta, e que basicamente trata o corpo humano como sistema homogêneo, no qual o externo é responsável por expressar e representar o interno - Charles Darwin complementaria esta teoria notando que animais também contam com potências expressivas similares às humanas. E, naturalmente, o meio cinematográfico, por sua vez, há muito se apropriara do conceito de homem-animal através da montagem como elemento ontologicamente criador de tais analogias (GUIMARÃES, 2016, p.90).



**Imagem 1 e 2: A coruja e Zé do Caixão se espelham**

É importante observar que este espelhamento se revela proposital, com Mojica informando desde os minutos iniciais do filme a natureza de seu protagonista. Na cultura popular as corujas são compreendidas como símbolos ambivalentes, pois, elas tanto representam sabedoria e intelectualidade como também são tidas como mensageiras de mau agouro e até mesmo de morte (LIMA, LIMA, SILVA, COSTA, MOURA, 2016, p.44). Da mesma forma, Zé se destaca dos demais moradores de seu vilarejo, os quais ele acusa de ignorância e alienação, considerando-se superior por renegar os dogmas religiosos e acreditar que tudo o que há na vida é a matéria e nada mais. Além disto, ele é por excelência um símbolo funesto, inicialmente por conta de sua profissão e, em um segundo momento, por conta dos assassinatos que passa a cometer.

Completando sua composição animalesca, Mojica ostenta unhas longas e ligeiramente atrofiadas, com as quais ele simula os movimentos de garras, inclusive as utilizando para executar uma de suas vítimas. Esta opção estende o diálogo com o repertório visual do cinema de horror que o antecede, novamente assinalando uma ambivalência crucial.

Ainda que análogo aos morcegos, a capa preta (e a cartola) opera mais como um indício de civilidade ou até mesmo de erudição, o relacionando novamente com o Drácula de Lugosi (e em menor grau com o Nosferatu de Max Schrek), o que torna ambos os personagens mais humanizados e, de alguma forma, sedutores. Tanto que Mojica optou por não dublar a si próprio (o som direto ainda não era uma prática comum no Brasil na década de 1960), e escolheu cuidadosamente o dublador que o faria, de modo a apagar seus erros de português e reforçar a polidez de Zé do Caixão (BARCINSKI, FINOTTI, 2015, p.150). Por também ser o diretor de *À meia-noite levarei sua alma*, Mojica acaba refinando seu jogo a partir desta intervenção externa na pós-produção, criando, assim, uma performance híbrida.

Entretanto, tal sofisticação se dá em oposição a certa selvageria que se faz aparente nas explosões de violência do personagem. E então Mojica transita de um polo ao outro rapidamente, investindo em um gestual mais expansivo e expressões faciais exageradas, que revelam o caráter bestial do personagem. Drácula é um personagem igualmente condenado a esta lógica ambivalente, não só por ser um morto que sai de sua tumba para se alimentar do sangue daqueles que ainda vivem, mas por habitar um interregno entre o refinamento elitista proveniente de seu título de Conde e o instinto predatório com o qual domina suas vítimas. Os paralelos entre a interpretação de Lugosi e Mojica se tornam ainda mais claros através desta perspectiva, como o olhar vidrado que antecede um ataque e que parece misticamente imobilizar suas vítimas e, novamente, o uso das mãos como garras, porém articuladas controladamente, como uma besta sociabilizada.



**Imagens 3, 4, 5 e 6: o olhar assassino e as garras animais de Lugosi e Mojica**

O que afastam as duas performances, no entanto, são os propósitos que guiam seus personagens. Embora ambos sejam obcecados por sangue, Drácula necessita do líquido que corre nas veias de suas presas para que possa sobreviver, ao passo que Zé deseja a todo custo passar o seu sangue adiante na



forma de um herdeiro, pois, segundo ele, esta seria a única maneira de continuar existindo após a morte. Também os diferencia que a ambivalência de Drácula vai além, o fazendo invariavelmente sofrer com o dilema da dor consciente por ceifar uma vida, oposta ao prazer inconsciente por saciar sua sede de sangue (MORETTI, 1988, p.101). Já Mojica opta por despir Zé de qualquer traço de remorso enquanto comete seus crimes. Ao invés disso, ele sorri e até mesmo gargalha enquanto presencia a agonia causada em suas vítimas. E talvez isto se dê porque Zé é e se orgulha de ser fundamentalmente humano.

De fato, suas ações podem ser consideradas monstruosas, mas Mojica se distancia de Lugosi e da ideia clássica de monstro quando opta por deixar com que a crueldade prevaleça, as justificando racionalmente através da moral do personagem, conforme aponta Marko Monteiro:

Mojica escapa, dessa forma, de um clichê comum em tantos filmes de terror posteriores aos seus: a do protagonista doente mental, psicopata ou zumbi, monstro e extraterreno. Zé do Caixão é humano, e suas ações não se explicam narrativamente a partir de fatores externos como doença ou magia. Mojica, dessa forma, não se vê obrigado a fornecer ao espectador uma saída interpretativa para as ações de Zé do Caixão que confirmem as nossas noções de bem e mal. Pelo contrário, tais noções são o tempo todo colocadas em xeque em favor de um elogio aos instintos (MONTEIRO, 2009, p.96).

A racionalidade e a defesa de uma moral própria e consciente, ainda que condenável, também se verificam no jogo de Mojica como ator. Já na primeira cena, ele se apresenta como o detentor do controle diegético, desconstruindo o jogo clássico através da reflexividade, verbalizando diretamente para o público sua filosofia. Logo após sua fala, surgem os créditos iniciais, nos quais os demais atores são apresentados nas cenas do filme em que seus personagens sofrem nas mãos de Zé do Caixão, reafirmando a agência do protagonista sobre a narrativa. Sua única correspondente, ou seja, a outra personagem / atriz cujo jogo também é reflexivo, é Eucaris Moraes, que no papel de uma feiticeira alerta e zomba do público que presenciara os horrores vindouros da trama. Não por acaso, os dois únicos atores de jogo reflexivo são aqueles cujos personagens sumarizam o mote principal do filme, que é a racionalidade versus as crenças populares, a materialidade em oposição ao misticismo.



**Figuras 7 e 8: o jogo clássico e o jogo reflexivo em contraste**

Considerando as devidas ressalvas, a definição de horror proposta Noel Carroll (1999), não se consoma apenas pela figura do monstro, mas sobretudo pelo medo e abjeção que este causa nos demais personagens. E no caso de *Zé do Caixão* suas ações não causam pavor apenas por sua violência e crueldade, mas, sobretudo, por conta da filosofia que as motivam serem incompreensíveis para seus pares. O horror em *À meia-noite levarei sua alma* é em grande parte proveniente da incapacidade de quem o vivencia ou presencia em concordar com sua amoralidade (MONTEIRO, 2009, p.98). E é esta a questão que norteia a natureza do jogo do elenco.

Se há, por um lado, claros paralelos visuais com o *Drácula* de Lugosi na composição imagética de *Zé do Caixão*, por outro as encenações de violência estão mais distantes da contenção causada pelo Código Hays na Hollywood da década de 1930 e mais próximas do Grand Guignol francês do início do século XX. A saber, o Grand Guignol foi um teatro inaugurado em 1897 por Osar Méténier, na região de Pigalle, em Paris. Ao longo de 65 anos o teatro se especializou em espetáculos de horror, nos quais eram comuns a encenação de crimes bárbaros e violentíssimos, simulações de cirurgias chocantes e até mesmo aparições fantasmagóricas. E assim como Mojica, sabe-se que Méténier tinha o costume de entrar no palco antecedendo as atrações principais para falar diretamente com a plateia, por vezes lhes alertando sobre o que estava por vir e também lhes narrando histórias assustadoras (BISCAIA FILHO, 2012, p.15).

Segundo Cánepa e Piedade (2016), a obra de Mojica como um todo é bastante ligada a influência que o Grand Guignol exerceu no cinema de horror após o fim do Código Hays, sendo *À meia-noite levarei sua alma* precursor desta tendência não só em relação aos demais filmes do diretor, mas também exercendo um impacto mundial.

*À meia-noite levarei sua alma* tem sua estrutura dividida em uma sequência de episódios de cerca de dez minutos, cada uma delas encerrada por um assassinato ou momento de violência espetacular – tendo sempre *Zé do Caixão* como figura central, paramentado com seu figurino de capa e cartola, que destoa dos moradores da cidade e remete tanto à sua origem vagamente aristocrática quanto ao ambiente circense e de teatro popular. Com isso, o filme produz um curioso amálgama de vários tipos de espetáculos e histórias de horror (CÁNEPA; PIEDADE, 2014, p.101)

Os autores apontam que um aspecto que reforça o caráter espetacular e episódico destas cenas é sua autoconsciência a respeito de seu conteúdo violento e explícito, influenciando também a performance dos demais atores e, sobretudo, de Mojica, cuja encenação seria sempre exibicionista, realizada diante de plateias diegéticas e ainda mais claramente endereçadas de maneira performática à plateia do cinema (Ibid, 2014, p.101). O impacto seria ainda maior porque Mojica, que na época tinha uma escola de atores para cinema, utilizava a metodologia aplicada aos alunos como inspiração para a direção do elenco nestas sequências: com o intuito de registrar reações autênticas, ele submetia os atores a situações reais de violência, reforçando sua agência / a agência do personagem em um jogo que se baseava em uma lógica

de dominação e submissão.

Neste sentido, Zé se aproximaria do que Loïselle (2012) denomina de vilão teatral, figura típica nos espetáculos do Grand Guignol. Segundo o autor, mais que “ser” ou “pertencer”, o vilão teatral é aquele cuja essência está no “fazer”, pois não há interesse por parte dele em provar o valor de identidade, uma vez que identidade é para ele um mero instrumento a ser usado contra aqueles que ainda acreditam em “ser” e “pertencer”. Não obstante, é importante enfatizar que trata-se de uma aproximação apenas em termos performáticos, os quais se tornam evidentes nas sequências de violência desempenhadas com requintes de crueldade frontalmente para a câmera e, por consequência, para o espectador. Pois, se Mojica performa a vilania frontalmente para o público e assim pune os demais personagens cujas morais são incompatíveis com a sua, ele o faz de maneira a legitimar a ideologia de Zé.

### **O vilão se torna vítima**

Contudo, há uma troca radical no registro da atuação de Mojica no desfecho do filme. Durante uma noite sombria, a qual os munícipes acreditam ser marcada pela visita dos fantasmas, uma jovem chega na cidade em busca de algum cavalheiro que possa lhe acompanhar até a casa de uma tia. Mesmo temendo pela sina da moça nas mãos do agente funerário, os homens da região não atrevem se opor a Zé quando ele se oferece para atender o pedido da jovem. Ignorando o alerta da feiticeira que encontra no trajeto, ele se aventura pelas ruas desertas após deixar a forasteira em seu destino (não sem antes tentar seduzi-la). É quando ele passa a encontrar os espíritos de suas vítimas pelo caminho, colocando em xeque sua descrença. Conforme as sinistras aparições se intensificam, ele corre em direção ao cemitério, onde se depara com os corpos em decomposição de suas vítimas, algo que o leva a um estado de extremo pavor. A trama se encerra com os moradores, intrigados pelos gritos no local, encontrando o cadáver de Zé com os olhos saltados para fora, em uma expressão de pânico.

Todo o gestual predatório e animalesco, bem como a sofisticação que lhe conferia um certo ar de superioridade em relação aos demais atores com os quais contracenava se esvaem em uma escalada de desespero. Afinal, para além do pavor típico que os personagens sentem ao se deparar com aparições fantasmagóricas nos filmes de horror, Zé está sendo confrontado com a antítese do que guiou todos os seus atos até então: de repente, ele se vê confrontado ao mesmo tempo com a lógica de punição cristã e com a continuação da vida em um plano extraterreno.

A forma exagerada e expansiva com a qual Zé reage ao encontro com os fantasmas de suas vítimas e a eventual síncope nervosa que culmina em sua morte definitivamente bebe da fonte do horror tanto no cinema quanto no teatro, mas também possui raízes na tradição melodramática.

Mesmo que em um primeiro momento pareçam distantes, o melodrama e o gótico (e, conseqüentemente, o horror) compartilham diversas características, como aponta Peter Brooks (1976). Segundo o autor, ambos têm preocupação igual com o “estado de pesadelo”, com sufocamento e fugas frustradas, com a inocência enterrada e o mal como uma força real e irredutível, constantemente ameaçando se irromper (BROOKS, 1976, p.20). O que os separa, no entanto, é que o melodrama não busca no horrífico um fim como faz o gótico, mas sim um meio de reiteração de sua moral oculta: a personagem não deve sofrer pelo sofrimento em si, mas sim para que assim seja reestabelecido certo ideal de pureza, sua inocência perdida, por assim dizer.

Uma síntese interessante deste diálogo entre os dois modos é a performance de Lilian Gish em *Lírio Partido* (*Broken Blossoms*, D.W. Griffith, 1919). Analisada por Linda Williams (1998) como uma espécie de epítome da heroína melodramática no cinema, o desfecho de sua personagem no filme passa primeiramente por um momento de extremo pavor para finalmente encontrar o fim de seu infortúnio na morte, que surge não pela via do choque e do horror, mas sim como uma grande catarse melodramática. Quando ela morre, leva os dedos até os lábios, forçando um sorriso como seu último ato de nobreza e pureza, recusando sucumbir por completo as amarguras de sua vida. Tal momento jamais rompe o pacto perceptual com o espectador, pelo contrário, conclui a jornada da protagonista de acordo com o modo dominante da narrativa, o melodramático.

Porém, o momento que precede sua morte apresenta uma breve quebra dos termos negociados com o público: trancada no armário, ela suplica ao pai que não a mate, enquanto ele destrua furiosamente a porta. Durante alguns segundos, o registro da atriz se altera para um desespero descomunal, como se fosse morrer não pelas mãos do algoz, mas sim pelo medo que está vivenciando. Para Laurent Guido (2016), a troca de registro no jogo da atriz dialoga imediatamente com um imaginário horrífico, que seria posteriormente incorporado nos *slashers*<sup>2</sup> dos anos 1970 e 1980 e por suas *scream queens*<sup>3</sup> (GUIDO, 2016, p.88).

---

<sup>2</sup> Popularizado entre o fim da década de 1970 e início dos anos 1980, o *slasher* se configura como um subgênero do horror centrado em filmes nos quais um assassino persegue e executa suas vítimas de forma brutal e sanguinolenta. Filmes como *Halloween* (idem., John Carpenter, 1978) e *Sexta-Feira 13* (*Friday the 13th*, Sean S. Cunningham, 1980) são frequentemente apontados como os grandes precursores do *slasher*.

<sup>3</sup> Em tradução literal “rainha do grito”, é a forma como ficaram conhecidas as heroínas dos filmes *slasher*.



**Figuras 9, 10, 11 e 12: o horror operando em dois modos distintos**

## **Conclusão**

Considerando a performance de Gish como epítome do modo melodramático no cinema, torna-se atraente pensar na performance de Mojica como também como uma súpula da moral horrífica. Tendo em perspectiva o apontamento de Marko Monteiro, de que o que causa o horror nos personagens não é o choque, mas a inaptidão de assimilá-lo, compreende-se que o algoz de Zé do Caixão é justamente esta incapacidade de dar sentido ao que presencia.

Corroborar com tal hipótese o autor Eugene Thacker (2010), empenhando-se em elaborar um “horror da filosofia” em seu livro *In the dust of this planet* - o oposto, uma “filosofia do horror”, inexoravelmente seguiria a tendência das configurações genéricas em criar modelos rigorosos e limitantes. Ao invés disso, o horror da filosofia seria composto por momentos nos quais a filosofia revela suas próprias limitações, “momentos nos quais pensar enigmáticamente confronta o horizonte de sua própria possibilidade – o pensamento do impensável que a filosofia é incapaz de pronunciar a não ser através de uma linguagem não-filosófica” (THACKER, 2010, p.6). O autor sugere uma compreensão do gênero horror como um modo não-filosófico, no qual temos que nos confrontar com a ideia de um mundo que independe de nossa existência, e no qual estes enigmas tomam a forma não de conceitos abstratos, mas através de um completo “bestiário” de formas de vida “impossíveis”.

Quando este bestiário assume sua materialidade, ou seja, a única crença de Zé do Caixão, ele sucumbe a um desespero ainda mais extremo que aquele que provocara em suas vítimas. Para além do que Mojica constrói narrativa visualmente na posição de roteirista e diretor, é ainda mais instigante observar como na posição de ator ele desconstrói seu jogo e vai ao extremo oposto, como uma pequena presa acuada. Seus gestos não são mais expansivos e elaborados, mas restritos, de maneira a tornar sua

corporatura menor diante da câmera. A capa e a cartola também já não fazem parte de seu visual enquanto ele rasteja e se suja por entre os túmulos do cemitério, bradando a plenos pulmões: - “Não acredito! Eu não acredito!”.

A performance responsável por dar vida a uma das mais célebres figuras do cinema brasileiro talvez carregue em si o que pode ser, afinal a essência da moral horrífica: o mais humano dos seres humanos não sucumbe por uma lógica moral cristã de pecado e punição, mas justamente pela limitação irremediavelmente humana em compreender os horrores do mundo.

## **Bibliografia**

- BARCINSKI, A.; FINOTTI, I. *Maldito: a biografia*. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2015. 666p.
- BISCAIA FILHO, P. *Palcos de Sangue*. Belo Horizonte: Estronho, 2012.
- BROOKS, P. *The melodramatic imagination: Balzac, Henry James, melodrama, and the mode of excess*. New Haven: Yale University Press, 1976.
- CÁNEPA, L. L.; PIEDADE, L.F.R. *O horror como performance da morte: José Mojica Marins e a tradição do Grand Guignol*. Galáxia (São Paulo. Online), v. 28, p. 95-107, 2014.
- CARROLL, Noël. *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Campinas: Papyrus, 1999. 320p.
- GUIDO, Laurent. *De l'art mimique à la scream queen: Fay Wray et les canons gestuels de l'horreur au cinema*. In: DAMOUR, Christophe. *Jeux d'acteurs. Corps et gestes au cinema*. Estrasburgo, Presses Universitaires de Strasbourg, Formes cinématographiques. 2016. 208p.
- GUIMARÃES, Pedro Maciel. *No rosto lê-se o homem. A fisionomia no cinema*. In: Significação v.43, n.46, 2016. pp. 85-105.
- LIMA, J. M. A.; LIMA, L. N.; SILVA, W. A.; COSTA, E. M. A.; MOURA, G. J. B.. *Representações socioculturais das corujas*. Revista IberoAmericana de Ciências Ambientais, v.7, n.1, p.42-48, 2016.
- LOISELLE, André. *Cinéma du Grand Guignol: Theatricality in the Horror Film*. In: LOISELLE, André; MARON, Jeremy. *Stages of Reality: Theatricality in Cinema*, Toronto: University of Toronto Press, 2012, p.55-80. 240p.
- LOVECRAFT, Howard. P. *O horror sobrenatural na literatura*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1987. 160 p.
- MORETTI, F. *Signs Taken for Wonders: Essays in the Sociology of Literary Forms*. Londres: Verso. 1988. 324p.
- PIEDADE, Lucio F. Reis. *O pasteleiro: um exercício de sexo e horror no cinema brasileiro*. In: LYRA, Bernadette; SANTANA, Gelson. *Cinema de bordas*. São Paulo: Editora a Lápis, 2006, p. 122-139. 442p.

THACKER, E. *In the Dust of this planet* (Horror of Philosophy – Vol.1). Winchester e Washington: Zero Books. 2011.

TUDOR, A. *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie*. Oxford: Basil Blackwell. 1988. 239p.

WILLIAMS, L. *Melodrama Revised*. In: BROWNE, N. (org.), *Refiguring American Film Genres: History and Theory*, University of California Pr, 1998: 42-88.



## Zanzalá

Homepage da revista:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/zanzala/index>



# La Cosmanthropie, un aspect du transformisme cosmique chez l'homme dans la science-fiction

Jean-Pierre Laigle<sup>1</sup>

## Précurseurs et fondateurs

Nos astronomes se sont toujours interrogés sur la possibilité que d'autres mondes soient habités. D'habitude, ils basent leurs suppositions sur les faits que la vie, telle que nous la connaissons, ne peut exister quand la température tombe au-dessous d'un certain degré ou s'élève au-dessus d'un certain point. N'ayant rien sur quoi baser leurs théories, à part ce que nous connaissons de la vie animale terrienne, ils ne peuvent concevoir que, après tout, la vie soit possible à la température du zéro absolu ou même à une température supérieure à celle de l'eau bouillante. Naturellement, des êtres qui pourraient exister dans de telles conditions ne seraient pas constitués de la même manière que nous; mais cela n'exclue pas la possibilité qu'existent de tels êtres même à cette minute précise...

Ainsi est introduite – par Hugo Gernsback? – la première nouvelle de l'États-unien Raymond Z(inke) Gallun (1911-94). *The Space-Dwellers (Les Habitants de l'Espace, 1929)* s'ouvre sur la visite à un savant d'un extra-terrestre humanoïde descendu d'une prétendue comète. Il lui raconte l'histoire de sa race. Native d'une planète agonisante d'Antarès, celle-ci s'est modifiée en empruntant à la biologie de créatures habitant une de ses lunes un élément dont la radio-activité alimente leurs organismes, les rendant immortelles et aptes à vivre dans le vide. Nantie des mêmes avantages, elle a déjoué l'extinction et parcourt l'univers sur ses satellites auto-propulsés. Enthousiaste, le Terrien suit son visiteur pour bénéficier de ce traitement.

Cette audacieuse mais médiocre nouvelle ne concerne pas que l'adaptation artificielle d'un Terrien au vide. Pour rassurer le lecteur, le traitement n'empêche pas les extra-terrestres de rester très proches de

<sup>1</sup> Escriitor francês, autor de diversos livros, dentre eles *Encontro com o destino*, publicado pela editora Devir (2012). E-mail para contato: erelis\_gon@yahoo.fr





l'humanité, contrairement aux créatures dont ils se sont inspirés. L'auteur décrira aussi dans *A Beast of the Void* (tr. *La Bête du Vide*, 1936) un animal vivant dans l'espace qu'un audacieux harnache pour l'explorer. Le Français Marius Monnier l'avait précédé dans ce thème proche avec *La Planète Artificielle* (1909), qui présente d'autres spécimens pittoresques de la faune extra-planétaire. Ici, R.Z. Gallun inaugure, si peu que ce soit, la notion que la vraie destinée de l'Homme réside non sur mais entre les planètes.

*Coming Home* (tr. *L'Homme qui savait*, 1953), seul récit de SF connu de l'obscur auteur états-unien John R. Marshall, propose en revanche un aspect repoussant de l'influence naturelle du vide spatial sur l'homme. Cette nouvelle brève, sommaire et médiocre, conte la mésaventure du pilote d'une fusée au large de la Terre. Une première s'est perdue dans l'espace. La deuxième a naufragé et n'ont été retrouvés que les restes de trois êtres presque informes et transparents, pourvus de tentacules. C'est aussi ce que devient l'astronaute du troisième astronef. Incapable de parler et d'écrire avec son nouveau corps pour prévenir l'humanité du destin qui l'attend hors de l'enveloppe protectrice de l'atmosphère, il choisit aussi de s'écraser.

Onze mois après paraissait *Axolotl* (tr. *L'Axolotl*, 1953) dont il semble être la riposte. Là où J.R. Marshall se contente d'exposer une idée saisissante mais pessimiste, son compatriote Robert Abernathy (1924-90), auteur oublié d'un roman et de 37 nouvelles de 1942 à 1956, la creuse et la retourne complètement. Il compare l'humanité actuelle à l'axolotl, batracien méso-américain assez laid, proche des premiers invertébrés à avoir quitté l'eau. C'est là qu'il naît, vit et se reproduit. Mais il lui arrive de s'aventurer sur le rivage. Il se métamorphose alors en la magnifique salamandre tigrée, véritable adulte de l'espèce. Pour l'auteur, la Terre est le milieu où croupit l'homo sapiens et l'espace sidéral celui qui lui permet de s'épanouir.

S'il a lu la nouvelle de son confrère, R. Abernathy, dont le reste de l'œuvre témoigne parfois d'une réflexion poussée, s'est dit que le pilote (ainsi que l'auteur) aurait dû avoir plus de jugeote: il ne se serait pas suicidé et cette mutation lui serait même apparue comme une bénédiction. Surmontant l'horreur de son apparente monstruosité et réalisant les limites biologiques de l'humanité, il aurait pu exploiter les potentialités de sa nouvelle forme. De fait – référence directe à *Coming Home*? – *Axolotl* évoque d'abord les inquiétudes du premier astronaute désigné et de sa fiancée qui le presse de renoncer: les rayons cosmiques ont affecté la descendance de certains animaux qui l'ont précédé. Mais l'attrait de l'aventure l'emporte.

L'astronaute doit accomplir deux tours d'orbite en quatre heures. Son but atteint, il semble saisi de démence: il brise ses appareils et, suffoquant, décide d'en finir en ouvrant la porte de la fusée. À son réveil, il s'aperçoit que non seulement il évolue sans gêne dans le vide mais qu'il a muté au physique comme au mental, acquérant une conscience élargie du milieu interstellaire et de la place qu'il y occupe. Il est devenu un être supérieur, même si sa physiologie s'altère. Il capte les pensées émises par l'humanité

terrestre. Grâce à ses nouveaux pouvoirs, il fabrique un appareil pour communiquer avec ses amis. Il leur indique comment construire des moteurs plus performants pour qu'ils le rejoignent et partagent son expérience.

« ... le but n'est pas ce que nous pensions, » leur dit-il, « pas la conquête de l'espace en tant que voie vers les planètes. Le but est la conquête de l'espace en tant que tel. L'espace n'est ni vide, ni désolé; il est inondé d'énergie, de la poussière des soleils morts et d'éléments inorganisés de la matière nouvelle. Les planètes sont des îles froides, sombres, agonisantes dans un océan bouillonnant qui peut fourmiller de vie. L'espace attend!... »

« J'ai grandi, ma chérie, » dit-il à sa fiancée. « tout comme toi si tu me suis. Pendant longtemps, les biologistes nous ont raconté que l'homme n'était qu'un atavisme fœtal, une sorte d'embryon qui vieillit sans jamais vraiment devenir adulte. À présent j'ai découvert pourquoi: les conditions de maturité, la destinée pour laquelle nous avons été créés, n'existent pas sur la Terre...»

« Mais tel que je suis maintenant, je risquerais d'être étouffé par l'atmosphère trop épaisse de la Terre, ou peut-être qu'à ma vue les hommes me tailleraient en pièces, comme une chose non humaine. Peut-être que toi-même te rétracterais d'horreur. »

« ... Ne t'inquiète pas de la façon dont nous nous retrouverons... » conclue-t-il. « Quand tu seras là, quand tu auras grandi, toi aussi, tu comprendras. Nous nous rencontrerons par-delà la Lune et toutes les étoiles de l'univers nous entoureront. Nos enfants auront des soleils pour jouets... »

Tels sont les passages parmi les plus lyriques, repris par d'autres, de cette nouvelle qui dépasse la simple apologie de la conquête de l'espace. Elle tente d'en donner une justification transcendante. C'est aussi un texte littéraire, inspiré et puissamment évocateur. La poésie s'y mêle à une mégalomanie qui n'est peut-être que du mysticisme. Il renferme presque tous les éléments propres au sous-thème et les exalte de façon particulièrement brillante, même si la vraisemblance scientifique y est quelque peu malmenée, théoriquement en contradiction avec les canons de la SF. *Axolotl* date d'avant l'envoi du premier astronaute, Youri Gagarine, dans l'espace en 1961, mais cela rend-il caduc son message?

R. Abernathy avait déjà écrit la nouvelle *Strange Exodus* (*L'Étrange Exode*, 1950), proche de *Kamacmpoφa* (*La Catastrophe*, 1922), roman du Russe N. Tassine où de titanesques baleines cosmiques dévastent la Terre. Ici, ce sont de paisibles herbivores qui se contentent, non sans dégâts, de brouter les forêts. Mais l'un d'eux emporte sans le savoir dans sa panse des humains qu'il nourrira et disséminera. Cette adaptation du mythe de Jonas exploite les idées que le vide est le siège d'une vie dont les planètes sont les pâturages mais aussi que l'humanité est destinée à les ensemercer. Dans *Axolotl* est dépassé le stade de la dépendance planétaire et entamée une évolution opposée. Appelons-la cosmanthropie.

## Développements suivants

Le développement suivant de la cosmanthropie est aussi le plus décevant avec *Kemlo and the Crazy Planet* (*Kemlo et la Planète Dingue*, 1954) d'E.C. Eliott, pseudonyme du Britannique Reginald Alec Martin (1900-71). Ce roman pour la jeunesse entame une série de quinze achevée en 1963. Son héros est le sympathique Kemlo. Comme tous les enfants nés dans une station spatiale, il n'a pas besoin de scaphandre pour vivre dans l'espace. Des quartiers spéciaux leur sont d'ailleurs réservés. C'est une faculté bien pratique dans les multiples aventures qui l'attendent, mais l'auteur, peu explicite et insouciant de son invraisemblance, n'y fait appel qu'en tant qu'artifice purement littéraire pour pimenter ses space operas.

Autre déception, *La Galaxie Rouge* (1958), nouvelle simpliste et grinçante signée Alexis Alexandrov par le Français Michel Bénâtre. Celui-ci tente un pastiche malveillant de la SF soviétique tout en abrégant *The Seedling Stars* (tr. *Semailles Humaines*, 1952-57) de James Blish, vaste panorama de l'expansion humaine dans la Galaxie. Dans une cité scientifique sibérienne s'organise son peuplement avec des humains génétiquement modifiés selon les milieux planétaires. Y sont décrits trop brièvement les succès et les échecs. Un dépassement est l'adaptation d'un homme au vide sidéral (sans lui demander son avis). Trop puissant et devenu fou, il démolit son astronef et tue l'équipage. Mais les savants ne se découragent pas pour si peu...

Face à une nouvelle intellectuelle comme *Axolotl, Le Temps des Poussins* (1960) est un roman populaire. Le Français Jean-Michel Sorel, qui signe Ex-Agent SR27, a dû en lire la traduction de 1954 et en vulgarise le message. Auteur d'environ 200 livres en tous genres sous divers pseudonymes, il célèbre ici les astronautes. Appelés Poussins, ils sont censés représenter l'élite du Monde Libre: 8 États-uniens, 3 Français, 2 Britanniques, 1 Ouest-allemand et 1 Israélien, dont 2 noirs, 1 créole mâtiné de Séminole et 1 eurasiennne; en tout 5 femmes et 10 hommes, mais aucun communiste. Le projet Earthie, supervisé par le Pentagone, consiste à faire orbiter leur cinq fusées pendant trois mois pour exécuter diverses missions techniques.

La moitié du roman conte l'entraînement des Poussins et le développement de leur esprit de corps. En orbite, les épreuves achèvent de les unir. Un moteur ionique émet des radiations. Renvoyée sur la Terre, la fusée est abattue avec son équipage par crainte d'une contamination (!). Les survivants ont conscience d'être traités comme des cobayes à sacrifier. Ils refusent de détruire des satellites russes et toute action contredisant les droits de l'homme. Une pluie de météorites endommage un second vaisseau, mais ses occupants ne meurent pas: passé le choc, ils découvrent à leur réveil qu'ils ont muté: ils n'ont plus besoin de respirer, deviennent télépathes, en attendant d'autres facultés. Ils préfigurent le futur état de l'humanité.

Cette conclusion assez bâclée est assortie d'une théorie intéressante: à l'origine, les particules ionisées saturant l'espace y suscitèrent des formes de vie élémentaires qui se répandirent et, tombées sur

les planètes, s'adaptèrent à leurs conditions. Dans le vide, leurs descendants humains retrouvent leur milieu originel et redeviennent aptes à le coloniser. Ainsi les Poussins, opposés à l'humanité par leur refus des divisions idéologiques, économiques et culturelles (c'était l'époque de la Guerre Froide), le sont à présent par la physiologie. Ils l'empêcheront de se suicider et lui montreront la voie: l'homo spatialis remplacera l'homo sapiens. Un roman assez simpliste dans sa formulation et dans son imagerie astronautique mais sympathique.

Plus sophistiqué, *The Silkie* (tr. *Le Silkie*, 1969), roman composé de trois nouvelles et d'un prologue inédit, inaugure la faible période finale du Canado-États-unien A.E. van Vogt (1912-2000). À une époque où règne l'entente entre l'humanité et divers mutants, Cemp le Silkie multiplie ses pouvoirs au contact d'extra-terrestres. Son espèce subit un cycle: humain, aquatique, spatial. Elle passe à volonté de l'un à l'autre, mais la transition la rend vulnérable et, étant masculine, se reproduit avec des femmes normales. Elle possède 184 sens et communique instantanément par télépathie. Dans l'espace, son corps oblong secrète une chitine anti-radiation; son énergie interne lui permet d'accélérer jusqu'à 50 g, de décoller et d'atterrir.

Dans *The Silkie* (tr. *Le Silkie*, 1964), Cemp aborde un astronef géant, proie d'un extra-terrestre libidineux qu'il tue. Dans *Silkies in Space* (tr. *Silkies dans l'Espace*, 1966), c'est un astéroïde peuplé de Silkies des deux sexes sous la coupe du Glis, entité sadique qui collectionne les mondes en miniature. Elle réduit la Terre à trente mètres de diamètre et l'emporte. Ayant deviné ses failles, Cemp l'oblige à libérer les 1823 planètes et à créer une étoile géante pour elles. Dans *Enemy of the Silkies* (*L'Ennemi des Silkies*, 1967), il affronte les immortels Nijjas, adopte leur forme pyramidale, assiste à la fin de l'univers et à la naissance d'un nouveau conforme à ses désirs, apogée spectaculaire mais discutable d'une laborieuse série.

Manquant de souffle et décousues, ces nouvelles se lisent mieux séparées qu'en tant que roman. Leurs multiples revirements et altérations de contexte entament la cohérence. Les histoires de surhommes sont pourtant une des spécialités de l'auteur. Ses mutants sont des créatures amphibies aux exploits et aux motivations qui ne sont plus sous-tendus par ces élucubrations alambiquées mais souvent distrayantes caractérisant sa période précédente. Leur adaptation au vide, pourtant spectaculaire, ne semble pas l'intéresser en tant que potentialité transcendante, personnelle ou collective. Les Silkies ne s'inscrivent pas dans un schéma d'évolution mais dans un fonctionnariat au service de l'humanité. Banalisation de la cosmanthropie!

*La Canción del Infinito* (*La Chanson de l'Infini*, 1967) est moins audacieux mais plus subtil. Cette nouvelle de l'Espagnol Domingo Santos, pseudonyme de Pedro Domingo Mutiño, décrit les divagations d'un astronaute à qui ne restent que peu d'heures d'oxygène. Il est la proie de ses souvenirs terrestres et de la chanson de l'infini, sorte de murmure insistant émis par les étoiles. Il croit comprendre que l'homme est un infirme sur sa planète et que son destin est l'infini. Mais pour cela, il doit subir une épreuve

purificatrice, seul avec soi dans l'espace. Folie cosmique? Des siècles après, son scaphandre est retrouvé intact et vide. Conclusion ambiguë d'une évocation poétique et philosophique. La portée en est plutôt métaphorique.

C'est le contraire dans *Am Rande des Nebelstroms* (tr. *Au Bord du Fleuve de Brume*, 1980), nouvelle de l'Autrichien Herbert W. Franke. Celle-ci adopte la forme d'un recueil de fragments de rapports de deux expérimentateurs précédés, entrecoupés et suivis des commentaires d'un compilateur anonyme, d'où l'absence de lyrisme. L'auteur étant un scientifique, il tend à privilégier dans son œuvre une narration assez sèche. Le théâtre du drame est une station d'observation au large d'un nuage cosmique composé de molécules pré-biotiques et parcouru de décharges énergétiques. Sa première occupante chargée de l'étudier a disparu, ne laissant derrière soi que sa peau, en parfait état avec ses ongles et ses cheveux.

Son remplaçant reprend ses travaux et constate que les échantillons de micro-organismes soumis aux conditions extérieures mutent au point de résister au vide. Il en déduit que débute dans tout organisme humain en apesanteur un processus aboutissant à une transformation intégrale dont les premiers signes, en particulier la décalcification, constatés chez les premiers astronautes, étaient à tort considérés comme une dégénérescence. Ainsi accepte-t-il cette évolution et, tel un papillon quittant sa chrysalide, se prépare-t-il à rejoindre sa collègue dans le nuage. Malgré sa rigueur, cette nouvelle se veut non une démonstration mais l'exposé d'une hypothèse fascinante. Elle aurait sans doute gagné à être développée.

Ceci vaut aussi pour *Vingt Sommes* (1981), nouvelle pourtant longue de Michel Martin, pseudonyme commun aux Québécois Jean Dion et Guy Sirois. Celle-ci se déroule en effet dans un cadre insuffisamment exploité, l'Arbre, vaisseau végétal qui transporte d'une étoile à l'autre une humanité qu'il nourrit, abreuve et oxygène sous son écorce protectrice. Au fil des siècles, toutefois, l'évolution a adapté les occupants à ces conditions; ils ont même développé des organes pour supporter un certain temps le vide spatial et, si le voyage continuait indéfiniment, ils pourraient y vivre. Car, comme dans nombre d'histoires d'arches stellaires, l'aliénation, la tradition et les moyens du bord ont remplacé la technologie élaborée de leurs ancêtres.

Un conflit séculaire secoue l'Arbre. Chaque fois qu'il approche d'une étoile, les uns veulent repartir, les autres le mettre en orbite, qu'elle ait ou des planètes (sur lesquelles ils n'ont d'ailleurs aucun moyen d'atterrir). Il faut pour cela soit déployer la voile conçue pour capter le vent solaire qui le propulse, soit la démanteler. L'une ou l'autre opération ne peut se faire qu'à partir de la salle des commandes, seule partie métallique du vaisseau. La nouvelle raconte les batailles pour la conquérir et interrompre le voyage, le parcours de branche en branche et dans les entrailles creuses et suintantes de sève, vers un destin dont même les plus instruits n'ont qu'une vague idée. Une odyssee évocatrice mais qui aurait mérité un roman.

## **Derniers développements**

Ce n'est pas un roman mais une trilogie que propose le Brésilien Jorge Luiz Calife sous le titre du premier tome, *Padrões de Contato (Modèles de Contact, 1985-91)*. Elle retrace l'évolution de l'humanité du XXVème au XXXIème siècle dans une Voie Lactée supervisée par la Triade, entité cristalline dont trois femmes sont les extensions immortelles. Un des épisodes se passe dans les parages de Jupiter et de ses lunes. L'héroïne en est Nádia, humaine modifiée pour vivre en plein vide, mais aussi dans les hautes couches de l'atmosphère jovienne où flotte un gigantesque ballon habité que ses capacités sauvent du naufrage. L'auteur en donne un portrait flatteur, extension peut-être dévoyée de son enthousiasme scientifique:

« La jeune fille était une statue platinée flottant dans l'espace. Son corps svelte et hâlé, aux longues jambes de danseuse, ses seins menus et coniques, ses cheveux longs et son visage aux traits délicats et aux yeux dépourvus d'iris, tout ceci paraissait fondu dans un métal fluide, œuvre d'un artiste qui avait réussi à introduire l'étincelle de la vie dans sa création. Pourtant Nádia était une fille en chair et en os sous sa peau symbiotique, couche de cryptogame synthétique qui lui permettait de flotter nue dans l'espace, la protégeant des extrêmes de la température, du vide et des radiations et lui procurant aussi de l'alimentation. »

« ... La peau de la fille métallique n'avait pas de pores et ne présentait non plus de signes d'organes génitaux. Son pubis était un triangle métallique sans poils ou une quelconque ouverture apparente... »

« – Ma fille, par exemple, est suffisamment humaine, tout en étant le prototype de cette nouvelle race. Nádia peut vivre des jours dans le vide et ses descendants feront de l'espace leur demeure. Ils auront un système biologique en circuit fermé comme Nádia et pourront se nourrir de la lumière du Soleil grâce aux cellules photosynthétiques de leurs symbiotes. Par les voiles solaires, extension de leurs bras et de leurs jambes, ils sauteront d'étoile en étoile, mus par la pression des rayonnements, se reproduisant dans le vide et faisant de l'Univers leur nouveau foyer. »

Et:

« ... Une créature argentée et iridescente, descendante de femmes qui, des siècles auparavant, avaient échangé la condition humaine pour la liberté introspective du vide interstellaire. Les yeux de Tili, dépourvus d'iris, semblaient recouverts de mercure liquide. Des yeux capables de fixer un soleil géant sans en être affecté. Ses voiles solaires, repliées, avaient l'air de gaze ou d'ailes d'une gracieuse libellule, s'enroulant par couches sur les bras et les jambes. Les semblables de Tili menaient une vie étrangère, très étrangère, flottant au gré des vents stellaires comme de la progéniture des abîmes, des enfants de l'infini.

Les systèmes symbiotiques associés à leurs corps se chargeaient de les nourrir et d'absorber leurs déchets, les protégeant dans les milieux hostiles. Fusion de l'animal et du végétal, leurs esprits s'étaient tournés vers l'intérieur, s'étant ouverts à des dimensions et des états de perception inconnus de la majorité des êtres humains... »

Tirée de *Horizonte de Eventos (Horizons d'Événements, 1986)*, le tome suivant, l'envoïée lyrique

des deux derniers paragraphes décrit un personnage au rôle négligeable mais représentant l'étape suivante de cette évolution. Cette description est intéressante à confronter avec une autre, plus nuancée et plus réaliste, mais trahissant la même fascination pour la féminité surhumaine. Elle provient d'une nouvelle de l'États-unienne Linda Nagata, *In the Tide* (tr. *Les Marées de Saturne*, 1989). Celle-ci fait partie d'une série où, comme J.L. Calife, l'autrice explore les bouleversements imprimés par la technique, en particulier le génie génétique et la nano-technologie, à la société humaine, mais de façon plus inquiétante:

*« ... une fois encore je ne ressentis qu'admiration pour ses concepteurs. Assurément, ils avaient été des esthètes. Leur minutie se manifestait dans le moindre aspect d'Indigo, depuis ses seins menus, discrets, aux mamelons dressés, apparents sous la contrainte d'une couche de peau renforcée, jusqu'à ses mains arachnéennes aux doigts si étirés qu'ils auraient dû s'emmêler; sans y réussir; jusqu'à ses pieds, deux fois plus longs que l'autorisait la nature, pourvus de doigts opposables qui pouvaient s'agripper fermement à n'importe quelle prise – et pourtant jamais maladroits. Leur longueur lui donnait une démarche ample et chaloupée qui accentuait sa féminité.*

*Quant à ses capacités sexuelles, tout ce que j'avais, c'était l'avis de Dahlia selon qui elle demeurait humaine, quoique stérile. Un organe subsidiaire (à peine visible, car lui aussi se perdait dans la peau renforcée) protégeait du vide ses parties vulnérables tout en dissimulant pudiquement à mes yeux l'indice de sa nature intime... »*

Aron, déserteur de la police spatiale, et Indigo, en rupture de contrat avec la firme qui a conçu son espèce pour le travail dans le vide, sont réfugiés dans une station orbitant autour de Saturne. Or, la SunBelt réclame son investissement et entend recouvrer la dette accumulée chez ses employeurs illégaux. Tous deux lui proposent en compensation de lui rendre un de ses vaisseaux chargés de moissonner les astéroïdes des anneaux saturniens et abandonnés après avoir été infectés par des molécules nano-technologiques. C'est le récit mouvementé de leur tentative de récupérer l'épave mais aussi l'aboutissement d'une histoire d'amour devant laquelle le lecteur peut rester sceptique, vu le gouffre génétique les séparant.

Cette promotion d'un amour interracial problématique annonce *The Bohr Maker* (*Le Faiseur de Bohr*, 1995), roman où l'autrice conte l'histoire d'un autre ouvrier du vide. Mais c'est dans la nouvelle qu'est mis l'accent sur l'utilitarisme présidant à leur création. Cet aspect est explicite dans *La Galaxie Rouge* où l'auteur envisage sinon avec cynisme du moins avec désapprobation l'homme adapté comme instrument à sacrifier à la cause de la conquête communiste de l'espace. Il est idéalisé dans *The Space-Dwellers* et surtout dans *Padrões de Contato* qui en néglige les conséquences humaines et sociales. De son côté, L. Nagata intègre la dimension économique et même ultra-libérale à son propos.

Nikko Jiang-Tibayan est né d'une manipulation génétique grâce à la dérogation que son père, Fox, a obtenue par corruption. Car la loi ne l'admet en principe qu'en vue de corriger les inconvénients de l'âge et des maladies physiques et mentales. Le Commonwealth, maître de la Terre et des cités spatiales, y veille et ne tolère aucune technologie supérieure à la sienne, surtout dans le domaine moléculaire. Nikko

souhaite sa suppression. Il est historien mais surtout le gigolo de Kirstin, directrice de la police, malgré le préjugé social qui classe leur liaison dans la bestialité, tant domine le refus d'admettre qu'il constitue, pense-t-il, la forme future de l'humanité. L'autrice décrit ainsi une sortie spatiale de son personnage:

*« ... Le tissu souple de l'organe respiratoire fusionna avec les papilles de son nez et de sa bouche et se referma jusqu'aux oreilles. Une bouffée d'origine chimique modérément euphorique suivit la fermeture, atténuant en lui le réflexe d'étouffement que la manipulation de Fox n'avait pu totalement éliminer. Un moment plus tard, un agréable afflux d'oxygène arriva de l'organe accessoire dans son système respiratoire. Il respira avec reconnaissance. L'oxygène était extrait du dioxyde de carbone résiduel de son sang et de sa respiration grâce à un processus alimenté par son propre métabolisme. En théorie, le système pouvait fonctionner indéfiniment, lui permettant de vivre des semaines dans le vide, sans relâche... »*

Infecté par un germe moléculaire, Nikko n'a plus que quelques semaines à vivre et sa maîtresse refuse de l'aider. La police du Commonwealth le recherche et l'arrête. Il meurt, mais sa personnalité est numérisé et il ressuscite dans un corps cloné. Le reste du roman consiste surtout en ses tribulations et celles d'autres personnages sur une Terre abîmée par l'homme et dans une société complexifiée par l'extension de la nano-technologie, aspect qui sous-tend la production initiale de l'autrice, étoffée par la suite. Si sa fresque est brillante, elle n'a qu'effleuré les aspects humains et sociaux d'un sous-prolétariat créé en vue d'une niche spécialisée puisque Nikko est un intellectuel qui ne la remplit pas, contrairement à Indigo.

Ce sont ces aspects-là qu'à choisi de traiter le Français Laurent Genefort dans *Les Peaux-Épaisses* (1992), roman d'une série de space operas qui a pour cadre une société impitoyable et haute en couleurs où s'entrechoquent grandes firmes, organisations criminelles ou politiques et sectes d'envergure interstellaire. Ouvriers spatiaux particulièrement coriaces, les Peaux-Épaisses y sont à présent considérés comme des animaux, sauf en de rares lieux. La peau qui les protège du vide est très recherchée et fait l'objet d'un lucratif commerce. Ils sont en voie d'extinction et leur population n'atteint pas trois millions. Ils vivent en clans d'environ cinquante personnes où l'individu est subordonné à la collectivité.

Mais un de leur clans, les Nomaral, est pourchassé pour avoir été témoin d'une catastrophe ayant entraîné la mort de trente millions de colons par une société agro-alimentaire interstellaire qui en est tenue responsable. Comme le héros de L. Nagata, celui de L. Genefort, Lark, ne partage pas le labour de ses congénères. Remodelé en être humain normal, il travaille comme mercenaire. Mais il reste attaché au clan des Nomaral qui l'appelle au secours. Entraînant un ethnologue marginal dont c'est le sujet d'étude, il rejoint ses survivants dans les profondeurs du Creuset, un astéroïde renfermant les machines génétiques où ils ont été conçus, accouchés et élevés. Lark leur apprend à se débarrasser des tueurs chargés de les éliminer.

*Les Peaux-Épaisses* est le récit le plus complet sur ce sous-prolétariat créé pour le sale boulot



d'une conquête de l'espace que des générations d'auteurs de SF nous avaient habitués non sans inconscience et naïveté à considérer comme une glorieuse épopée en soi. Est-ce pour autant le plus réaliste? L'ethnologue s'y amourache d'une Peau-Épaisse. Celle-ci reste donc humaine, même si l'espèce s'est assez différenciée de sa souche originelle. Elle est en effet incapable de se reproduire naturellement et possède deux cœurs qui pompent un sang transparent. C'est pourtant plus qu'un banal space opera dans la mesure où il est plus polémique et social que la nouvelle de L. Nagata. Et cet aspect est amplifié et durci dans la version augmentée de 1998.

### **Homo in excelsis?**

La cosmanthropie est une branche du thème du transformisme cosmique, représenté en particulier par *Last and First Men* (tr. *Les Premiers et les Derniers*, 1930) d'Olaf Stapledon. Dans cette immense fresque philosophique du devenir humain dans le Système Solaire, partant du principe que l'homme est un produit du milieu terrestre, l'auteur suppose que les autres planètes prendront le relais et que, si besoin est, il faudra l'adapter artificiellement à leurs conditions. C'est ce dernier aspect qu'illustrera brillamment James Blish dans son recueil *The Seedling Stars* (tr. *Semailles Humaines*, 1952-57), épopée de la colonisation génétique de la Galaxie. C'est aussi celui qui l'a emporté dans le présent sous-thème.

L'adaptation naturelle au vide spatial n'a en effet plus guère de partisans. H.W. Franke a pourtant tenté de la justifier scientifiquement, pari difficile après 1961. M. Martin en fait la conséquence logique (?) d'une longue traversée interstellaire. D. Santos est plutôt métaphorique. Avant cette date, E.C. Eliott ne cherchait pas la vraisemblance mais un prétexte commode pour permettre à son super-héros des exploits mirobolants. Avec brio et lyrisme, R. Abernathy a sacrifié au concept que son piètre imitateur, l'ex-Agent SR-27, appellera homo spatialis. Quant à J.R. Marshall, si vague son propos soit-il, il contredit ses successeurs par son pessimisme et sa négation d'un futur cosmique pour l'humanité.

A.E. van Vogt ne s'intéresse pas à la problématique: ses Silkies sont des mutants parmi d'autres dont il n'explique pas l'apparition et dont le cycle se trouve comporter une forme spatiale. Plus avant dans l'indéterminé, les super-héros états-uniens se passent allègrement de scaphandres, leurs créateurs faisant appel à l'équivalent de la licence poétique. Ce n'est qu'un de leurs pouvoirs quasi-divins. Érudant toute explication, ils n'ont pas leur place ici. En comparaison, les précédents sont des chefs d'œuvre de rationalité. Quant à A. Alexandrov, J.L. Calife, L. Nagata et L. Genefort, ils ne font qu'extrapoler sur le génie génétique. Seul R.Z. Gallun mérite véritablement le qualificatif de précurseur.

Pour le commun des mortels, l'idée que l'humanité puisse un jour peupler au sens propre le vide spatial est difficile à admettre car celui-ci symbolise le comble de l'incommensurable et de l'inhospitalier. Pourtant, dans son outrance, elle reflète une époque où la conquête de l'espace apparaît déjà comme une

entreprise trop importante pour se réduire à une simple colonisation: elle éloigne trop l'humanité de son berceau originel et marque un tournant crucial de son évolution, à la fois génétique et psychique. Elle ne peut s'en sortir intacte et s'en relève divinisée ou humiliée. La cosmanthropie n'est que cette notion poussée jusqu'à ses conséquences extrêmes par des esprits particulièrement ouverts ou débridés.

La référence scientifique cache mal les symboles, les allégories, la poésie, voire la mystique. Le cosmanthrope évoque un ange cosmique, parfois déchu, dans un cosmos équivalant au paradis, ou bien à l'enfer. La cosmanthropogenèse est l'aboutissement, positif ou non, d'une mort en tant qu'épreuve initiatique ou purification. Les idées de renoncement, de transsubstantiation, de sacrifice intégral sont souvent explicites et puissantes (pantropie, c'est-à-dire mutation totale, l'appelle J. Blish dans *The Seedling Stars* tout en la limitant aux planètes). Car l'homme ne doit-il pas s'immoler au surhomme pour recueillir le prix de son évolution extra-terrestre? À moins qu'il échoue à se mettre sur la longueur d'onde de l'univers...

Dans ces conditions, l'homme à proprement parler est-il destiné à conquérir le vide ou simplement l'espace? Non, s'il doit sacrifier son humanité à son successeur. En ce sens, les auteurs qui choisissent de conserver sa forme originelle (R.Z. Gallun, E.C. Eliott, et l'ex-agent SR27) manquent de réalisme vu la magnitude de l'adaptation envisagée. A. Alexandrov, M. Martin, J.L. Calife et L. Genefort édulcorent un peu moins le concept. D. Santos et H.W. Franke éludent cet aspect physiologique. Seuls R. Abernathy et L. Nagata l'assument pleinement. A.E. van Vogt triche en le rendant transitoire et réversible. La répulsion de J.R. Marshall peut se comprendre, qui l'assimile sans concession à une monstruosité.

Mais la physiologie humaine et la psyché qu'elle implique sont-elles une valeur absolue ou du moins suffisamment digne d'être préservée? L'apothéose cosmique, l'accession au nouvel état (de grâce?) en valent-ils la peine ou sont-ils une illusion, un prétexte pour un accaparement de l'univers, peut-être au profit de l'ultra-libéralisme? La fable naturaliste de l'axolotl et de la salamandre tigrée ou du moins l'analogie avec le cycle vital des lépidoptères, entamé par une larve, poursuivi par une chrysalide et aboutissant à un magnifique papillon, sous-tendent nombre de ces récits. Mais si un monstre surgissait? Ou si c'était l'homme le monstre, l'atavisme, le dépassé? Voilà à quoi nous invite à réfléchir le sous-thème de la cosmanthropie.

15/01–26/01/2012

17/05 – 24/05/2012

## **Bibliographique thématique**

1 / RAYMOND Z. GALLUN : THE SPACE-DWELLERS (USA)

- 1 – Science Wonder Stories, novembre 1929.
- 2 – Startling Stories, automne 1943.
- 2 / JOHN R. MARSHALL : COMING HOME (USA)
  - 1 – Space Stories, février 1953.
  - Traduction: *L'Homme qui savait* (Au-delà du Ciel n°2, 1-15 avril 1958)
- 3 / ROBERT ABERNATHY : AXOLOTL (USA)
  - 1 – The Magazine of Fantasy & Science Fiction, janvier 1954.
  - 2 – Anthologie *The Best Science Fiction Stories and Novels 1955*, Fell, New York, 1955 (sous le titre *Deep Space*).
  - 3 – Anthologie *Tales from Tomorrow*, Crest Books, 1956, 1963, 1967 (sous le titre *Deep Space*).
  - Traduction: *L'Axolotl* (Fiction n°13, décembre 1954; anthologie *Histoires de Cosmonautes*, Librairie Générale Française, Paris, Le Livre de Poche n°3765, La Grande Anthologie de la Science Fiction, 1974, 1984; recueil *Robert Abernathy L'Intégrale*, Éd. Francis Valéry, Bordeaux, Le Grand Vingtième, 2004).
- 4 / E.C. ELIOTT : KEMLO AND THE CRAZY PLANET (Grande-Bretagne)
  - 1 – Nelson & Sons, Londres, 1954.
  - Titres suivants de la série (même éditeur): *Kemlo and the Zones of Silence* (1954, 1959), *Kemlo and the Sky Horse* (1954), *Kemlo and the Martian Ghosts* (1955, 1959), *Kemlo and the Space Lanes* (1955, 1959, 1968), *Kemlo and the Craters of the Moon* (1955), *Kemlo and the Star Men* (1955, 1968), *Kemlo and the Gravity Rays* (1956), *Kemlo and the End of Time* (1957), *Kemlo and the Purple Dawn* (1957), *Kemlo and the Zombie Men* (1958), *Kemlo and the Space Men* (1959), *Kemlo and the Satellite Builders* (1960), *Kemlo and the Space Invaders* (1960), *Kemlo and the Masters of Space* (1963).
- 5 / ALEXIS ALEXANDROV : LA GALAXIE ROUGE (France)
  - 1 – Satellite n°3, mars 1958.
- 6 / EX-AGENT SR27 : LE TEMPS DES POUSSINS (France)
  - 1 – Éd. de l'Arabesque, Paris, Espions de Demain n°148, 1960.
- 7 / A.E. VAN VOGT : THE SILKIE (Canada/USA)
  - 1 – Worlds of IF, juillet 1964.
  - 2 – Partie du roman *The Silkie*, Ace Books n°76500, New York, 1969.
  - Traduction: *Le Silkie* (Galaxie deuxième série n°10, juillet 1964); partie du roman *Le Silkie* (Éd. J'ai Lu, Paris, Science Fiction n°855, 1978).
- 8 / A.E. VAN VOGT : SILKIES IN SPACE (Canada/USA)

- 1 – Worlds of IF, mai 1966.
- 2 – Partie du roman *The Silkie*, Ace Books n°76500, New York, 1969.
- Traduction: *Silkies dans l'Espace* (Galaxie deuxième série n°76, septembre 1970); partie du roman *Le Silkie* (Éd. J'ai Lu, Paris, Science Fiction n°855, 1978).
- 9 / DOMINGO SANTOS : LA CANCIÓN DEL INFINITO (Espagne)
- 1 – Anthologie *1.a Antología Española de Ciencia Ficción*, Edhasa, Barcelone, Selección de Nebulae n°17, 1967.
- 10 / A.E. VAN VOGT : ENEMY OF THE SILKIES (Canada/USA)
- 1 – Worlds of IF, octobre 1967.
- 2 – Partie du roman *The Silkie*, Ace Books n°76500, New York, 1969.
- Traduction: partie du roman *Le Silkie* (Éd. J'ai Lu, Paris, Science Fiction n°855, 1978).
- 11 / HERBERT W. FRANKE : AM RANDE DES NEBELSTROMS (Autriche)
- 1 – Anthologie *Die andere Seite der Zukunft Moderne Science-Fiction Erzählungen*, Schaffstein, Dortmund, 1980.
- 2 – Recueil *Paradies 3000*, Suhrkamp Verlag, Francfort sur le Main, Suhrkamp Taschenbuch n°664, Phantastische Bibliothek, 1981.
- Traduction: *Au Bord du Fleuve de Brume* (Antarès n°33, premier trimestre 1989).
- 12 / MICHEL MARTIN : VINGT SOMMES (Canada/Québec)
- 1 – Imagine... n°11, hiver 1981.
- 2 – Anthologie *Les Années-Lumière*, VLB Éditeur, Montréal, 1983 (version amplifiée).
- 13 / JORGE LUIZ CALIFE : PADRÕES DE CONTATO (Brésil)
- 1 – Editora Nova Fronteira, Rio de Janeiro, 1985.
- 2 – Recueil *Padrões do Contato*, Devir Livraria, São Paulo, 2009.
- 14 / LINDA NAGATA : IN THE TIDE (USA)
- 1 – Analog, septembre 1989.
- 2 – Recueil *Goddesses & Other Stories*, Mythic Island Press, 2011.
- 3 – *In the Tide* (seul), idem, 2011 (édition numérique).
- Traduction: *Les Marées de Saturne* (Galaxies deuxième série n°2, automne 2008).
- 15 / LAURENT GENEFORT : LES PEAUX-ÉPAISSES (France)
- 1 – Éd. Fleuve Noir, Paris, Anticipation n°1884, 1992.
- 2 – Éd. Mnémos, Saint-Laurent d'Oingt, 1998 (version révisée et augmentée).
- 3 – Éd. Critic, Rennes, 2012 (idem).
- 16 / LINDA NAGATA : THE BOHR MAKER (USA)
- 1 – Bantam, New York, 1995.

2 – Science Fiction Book Club, Doubleday, Garden City, 1995.

3 – Mythic Island Press, 2010 (édition numérique).

4 – Idem, 2011 (édition sur papier).

*L'auteur prie ses lecteurs de lui signaler toute omission ou erreur dans son texte à l'adresse suivante: erelis\_gon@yahoo.fr.*

### **Citations dans le texte (à ne pas inclure)**

« Our astronomers have always speculated as to the possibility of other worlds being inhabited. As a rule they base their assumption upon the facts that life as we know it cannot exist when the temperature falls below a certain degree or rises above a certain point. Having nothing to base their theories on, except what we know of terrestrial animal life, they cannot conceive that, after all, life may be possible at a temperature of absolute zero or even at a temperature above that of boiling water. Naturally, beings that could exist under such conditions would not be constituted in the same way as we are; but that does not preclude the possibility that there are in existence such beings right at this very minute... »

« ... The goal isn't what we thought it was, not the conquest of space as a road to the planets. The goal is the conquest of space itself. Space isn't empty or barren, it's flooded with energy, with the dust of old suns and the raw stuff of new matter. The planets are cold, dark, dying islands in a seething ocean that can be rich with life. Space is waiting! »

« I've grown up, darling, as you will if you follow me. For a long time the biologists have been telling us that man is a foetal throwback, a sort of embryo that grows old without ever truly maturing. Now I've found out why: the conditions of maturity, the destiny that we are created for, don't exist on Earth... »

« But as I am now, I might be smothered down there under. Earth's thick atmosphere; or human beings, seeing me, might tear me to pieces as something not human. Even you might recoil from me.

... Don't worry about how we'll find one another – When you come, when you grow up, too, you'll understand. We'll meet somewhere beyond the Moon, and all the stars of space will be around us. Our children will have suns for playthings – »

« A jovem era uma estátua platinada flutuando no espaço. Seu corpo esbelto e trigueiro, com as pernas longas de uma bailarina, os seios pequenos e cônicos, os cabelos longos e o rosto de traços delicados com olhos destituídos de íris, tudo parecendo fundido em metal extremamente plástico, um trabalho de artista que conseguira introduzir a centelha da vida em sua criação.

Todavia Nádia era uma moça de carne e osso por baixo da sua pele simbiote, uma camada de fungo sintético que lhe permitia flutuar no espaço, protegendo-a dos extremos de temperatura, do vácuo e da radiação, e ainda fornecendo-lhe alimento. »

« ... A pele da garota metálica não tinha poros e não havia igualmente sinal dos órgãos genitais. O pubis era um triângulo metálico sem pêlos ou qualquer abertura visível... »

« ... Minha filha, por exemplo, é bastante humana e no entanto ela é o protótipo dessa nova raça. Nádia pode viver dias no vácuo e seus descendentes farão do espaço a sua

morada. Terão um sistema biológico em circuito fechado como Nádía tem e poderão nutrir-se da luz do Sol através das células fotosintéticas de seus simbioses. Com velas solares projetando-se de seus braços e pernas eles saltarão de estrela em estrela, levados pela pressão da radiação, reproduzindo-se no vácuo e fazendo do Universo seu novo lar. »

« ... Uma criatura prateada e iridescente, descendentes de mulheres que, séculos atrás, haviam trocado a condição humana pela liberdade introspectiva dos vazios estelares. Os olhos de Tili, sem íris, pareciam cobertos de mercúrio líquido. Olhos capazes de fitar um sol gigante sem serem afetados. As velas solares, dobradas, agora pareciam véus, ou asas de uma graciosa libélula, enrolando-se em camadas sobre braços e pernas. Os semelhantes de Tili levavam uma vida estranha, muito estranha, flutuando ao sabor dos ventos estelares como filhos do abismo, crianças do infinito. »

« ... I felt nothing but admiration for her designers. Certainly, they'd been esthetes. Their care could be seen in every aspect of Indigo., from her tiny, decorous breasts, the erect nipples visible beneath a teasing layer of armored skin;

to her spidery hands, graced with fingers so long, they ought to have tangled but somehow never did;

to her feet: twice as long as nature intended, with opposable toes that could purchase a solid grip on any handhold. Yet, never awkward. Their length gave her a long, rolling gait that only exaggerated her femininity.

As to her sexual abilities, I had only Dahlia's account that she remained human, though sterile. A subsidiary organ (scarcely visible because it too was finished in armored skin) protected her vulnerable parts from vacuum while modestly concealing the evidence of her private nature from my eyes... »

« ... The respiratory organ's supple tissue fused with the papillae in his nose and mouth and sealed across his ears. A burst of mildly euphoric chemicals accompanied the closure, easing him past the gag reflex that Fox has not quite engineered out. A moment later, a flood of sweet oxygen flowed from the accessory organ into his respiratory tract. He breathed it gratefully. The oxygen was harvested from waste carbon dioxide in his blood and breath, in a process fuelled by his own metabolism. In theory, the system could operate indefinitely, allowing him to live for weeks in the void, without respite... »



## Zanzalá

Homepage da revista:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/zanzala/index>



### A recepção dos clássicos em *Final Fantasy IX*

Lúcio Reis Filho<sup>1</sup>

*Universidade Anhembi Morumbi, Brasil*

**Resumo:** Considerando que a cultura do mundo clássico continua a moldar a do Ocidente moderno, este artigo pretende lançar luz sobre a permanência dos clássicos na produção audiovisual contemporânea. Nesse sentido, tomamos como objeto um game de RPG que mescla fantasia e ficção científica, um jogo com fortes raízes na literatura do mundo greco-romano: *Final Fantasy IX* (Square, 2000). A fim de localizar os elementos da cultura clássica no jogo, nosso estudo terá como base a relação prolífica entre Literatura e *Game Studies*. Dessa maneira, observaremos os jogos enquanto meios de divulgação dos textos e imagens da antiguidade.

**Palavras-chave:** *Final Fantasy IX*; Recepção dos Clássicos; Ficção Científica.

**Abstract:** As the Classical world culture continues to shape that of the modern West, this article intends to observe the permanence of the classics in contemporary audiovisual production. In this sense, we will take as object of our study the game a role-playing game which merges fantasy and science fiction, a piece with strongest roots in the literature of the Greco-Roman world: *Final Fantasy IX* (Square, 2000). In order to locate elements of the Classical culture within the game, our study will consider the prolific relationship between Literature and Game Studies. Thus, we attempt to consider games as means for the dissemination of texts and imagery of the antiquity.

**Keywords:** *Final Fantasy IX*; Classical Reception; Science Fiction.

---

<sup>1</sup> E-mail para contato: [luciusrp@yahoo.com.br](mailto:luciusrp@yahoo.com.br)



## Introdução: o *mythos* revisitado

Rebecca R. Tews sublinha a importância de compreender e explicar o impacto do videogame (TEWS, 2005, p. 174). Nesse sentido, busca nos trabalhos de Carl Jung a ideia de que todas as sociedades compartilham um conhecimento primitivo e básico a respeito do mundo, e que a representação de tal conhecimento ocorre através de símbolos e arquétipos. Para a autora, se todas as histórias criadas pelos seres humanos contêm elementos como o vilão, o poder da ressurreição e a voluptuosa, para não dizer perigosa, *anima*,<sup>2</sup> essas imagens também estariam vivas no universo dos games. Vivas em essência, uma vez que aparecem, nesse meio, como caricaturas das imagens tradicionais, drasticamente transformadas pela tecnologia, cor, velocidade e som. Em prefácio ao vol.1 de *Mitologia Grega*, Carlos Byington aponta que

[...] os arquétipos são ainda mais do que a matriz que forma os símbolos para estruturar a Consciência. Eles são também a fonte que os realimenta. Por isso, os mitos, além de gerarem padrões de comportamento humano [...], permanecem através da história como marcos referenciais através dos quais a Consciência pode voltar às suas raízes para se revigorar. [...] A interação do Consciente com o Inconsciente Coletivo, através dos símbolos, forma, então, um relacionamento dinâmico, extraordinariamente criativo, cujo todo podemos denominar de Self Cultural. Os mitos são, por isso, os depositários de símbolos tradicionais no funcionamento do Self Cultural, cujo principal produto é a formação e a manutenção da identidade de um povo (BYINGTON, 1998, p. 10).

É necessário deixar claro que não trataremos o *mito* na conotação usual do termo, como “fábula”, “invenção”, “ficção”, mas na acepção que lhe atribuíram as sociedades arcaicas. Em outras palavras, mito, consoante Mircea Eliade, designa uma “história verdadeira”, ocorrida nos tempos dos princípios; “narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento [...]” (ELIADE, 1986, p. 6).

Byington sugere a possibilidade de perceber nos mitos diferentes caminhos simbólicos para a formação da Consciência Coletiva. Segundo o autor, os símbolos existentes numa cultura e atuantes nas suas instituições seriam marcos do grande caminho do inconsciente para o consciente. Dentre estes símbolos, os mitos teriam um lugar de destaque devido à profundidade e abrangência com que funcionam no processo de formação da consciência coletiva. Em outras palavras, explica que os mitos “delineiam padrões para a caminhada existencial através da dimensão imaginária” (BYINGTON, 1998, p. 9). Dessa maneira, com o recurso da imagem e da fantasia, os mitos abririam para a Consciência o acesso direto ao Inconsciente Coletivo.

De acordo com Tews, embora as mídias de vídeo e os vídeos interativos sejam novatos no interior

---

<sup>2</sup> Na terminologia junguiana, *anima* é o arquétipo do feminino; simboliza nascimento e morte.



do tradicional universo dos símbolos, “os games mais populares nos provêm da oportunidade de participar da jornada para vencer vilões malignos, proteger os fracos ou desenvolver habilidade para adquirir a mais elevada distinção ou obter mais pontos” (TEWS, 2005, p. 175).

Há aqueles que argumentam que nossas lendas, mitos, contos de fadas e mesmo as histórias modernas funcionam por tocarem naquele Self primitivo, arquetípico. Na verdade, somos atraídos para essas histórias porque elas se conectam com nossas próprias experiências no mundo real. *Videogames* podem ter uma influência poderosa, pois se conectam em vários níveis com os mesmos símbolos primitivos (TEWS, 2005, p. 175).

Para Thomas e Marilyn Sutton, a Ficção Científica (FC) é “uma forma de mito autoconsciente em que o homem mitifica, intencionalmente, narrativas científicas” (SUTTON, T.; SUTTON, M., 1968, p. 236). Nesse sentido, não é raro encontrar temas de mitologias primevas nas histórias de FC. O próprio contexto dessas narrativas seria o que aconteceu *in illo tempore*, no tempo primordial, o tempo fabuloso do “princípio”. Além disso, a FC em geral não é ambientada no tempo presente. Essa característica se trata de uma distorção temporal que permite garantir a sua universalidade temática.

Brett Rogers e Benjamin Stevens consideram que a FC tem muito a dizer a respeito dos papéis desempenhados pelos clássicos da antiguidade no mundo moderno (ROGERS; STEVENS, 2012, p. 129). Sugerem ainda o desenvolvimento de uma justificativa teórica para o estudo da FC e dos Clássicos com base em dois autores que nos auxiliam a articular esses dois campos, congregando-os de maneira produtiva em relação a questões éticas e epistemológicas: Adam Roberts (2006) e Darko Suvin (1979). Através da combinação de dois conceitos deste, a noção de “estranhamento cognitivo” e a ideia do “*novum*”, com a ênfase daquele na repetição do “pensamento não teológico”, Rogers e Stevens estudam a possibilidade de aplicar a rubrica da FC sobre determinadas obras, quer partilhem ou não os mesmos contextos históricos com a FC moderna (ou seu envolvimento com uma ideologia especificamente tecnocientífica).

Para Roberts (2006), “as raízes do que hoje chamamos de ficção científica são encontrados nas viagens fantásticas dos poemas gregos” (*apud* ROGERS; STEVENS, 2012, p. 134). Consideramos a FC moderna um ambiente fértil para a recepção dos clássicos devido à transformação ativa que o significado dos textos assume em seu interior. Importante dizer que os games da série *Final Fantasy* exibem, em certa medida, elementos da iconografia da FC, entre os quais podemos mencionar as aeronaves e determinados itens, como a poderosa “matéria escura”<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> A “matéria escura” (livre tradução de “dark matter”) é um item recorrente na série *Final Fantasy*, em geral muito raro e com poderes especiais. Em *Final Fantasy IX*, se usado em batalha, inflige automaticamente 9.999 pontos de dano sobre um único alvo. A denominação do item nos remete ao conceito homônimo da astrofísica, referente a uma espécie de matéria hipotética e misteriosa que exerce uma força gravitacional, mas não emite nem absorve luz. Dados de acordo com: HINSHAW, G.F. “Universe 101.” *NASA/GSFC*. N.p., 29 Jan 2010. Disponível em: <[https://map.gsfc.nasa.gov/universe/uni\\_matter.html](https://map.gsfc.nasa.gov/universe/uni_matter.html)>. Acesso em: 05/07/2019.

### O novo e o antigo em *Final Fantasy IX*

Em *The medium of the video game*, Mark J. P. Wolf sugere que os games e outras formas de narrativas interativas abrem uma gama de possibilidades e questões concernentes às estruturas temporais do entretenimento audiovisual (WOLF, 2005, p. 91). Títulos como *Final Fantasy IX* (Square Co., 2000), por exemplo, podem levar dezenas de horas para serem completados. No entanto, pretendemos expandir esse argumento. Observando a permanência dos clássicos na produção cultural contemporânea, analisaremos a vasta gama de possibilidades que o retorno às raízes míticas abre no interior do próprio tempo histórico.

*Final Fantasy IX* é um game do gênero RPG (*role-playing game*), desenvolvido pela companhia japonesa Square, para a plataforma *Sony PlayStation*. Foi lançado originalmente em 2000 e corresponde ao nono título de série homônima. Para Jose Cuellar, do *Scene Video Game Reviewer*, “ao contrário de *Final Fantasy VII* e *VIII*, [...] [o game em questão] possui uma importante combinação do antigo com o novo” (CUELLAR, 2001). Nesse nono capítulo da série, destaca o autor, podemos notar a presença de diversos elementos já consagrados: os cavaleiros, os magos, as aeronaves, o sistema de trabalho e as habilidades, determinadas pela função de cada personagem, entre outros. De acordo com Andrew Vestal, em resenha publicada no *Gamespot*:

*Final Fantasy IX* foi anunciado como um retorno às raízes da série, mas isso é uma simplificação. As raízes da série *Final Fantasy* têm sido, desde sempre, os personagens atraentes, a história épica, as batalhas cativantes, e uma apresentação impressionante. Elementos como as aeronaves, os magos de chapéus pontudos e os cristais aparecem como símbolos superficiais, ao passo que um conto emocional da humanidade em face às adversidades jaz no cerne de cada episódio da série. O que não quer dizer que o retorno a uma arte mais antiga seja desimportante ou sem significado (VESTAL, 2000).

No universo de *Final Fantasy IX*, podemos observar a mistura de novos elementos com outros já bem-sucedidos, como o próprio retorno às raízes fantásticas dos primeiros games da série — com destaque para *Final Fantasy IV* (Square Co., 1991). Segundo William Huber, *Final Fantasy VI* (1994), *VII* (1997), e *VIII* (1999), em especial, e *Final Fantasy IX* (2000), em menor escala, exibem “mundos de tecnologia fantástica e estética retro-futurista *steampunk*. Eles também foram identificados como portadores de uma arquitetura que evoca a sensibilidade europeia” (HUBER, 2009). Além disso, destacamos a reintrodução dos cenários medievais e a ambientação mitológica.

## A herança da cultura clássica

Mesmo os jogadores casuais de *Final Fantasy IX* podem notar uma alusão à literatura e à mitologia da antiguidade. Elementos da cultura clássica se revelam no plano dos cenários, ambientação e atmosfera, bem como na própria estratégia narrativa e no plano da cognição dos personagens. Um par de versos de *Melodies of life*, canção-tema do game, parece evocar o espírito de retorno às narrativas da antiguidade: “Uma voz do passado, juntando-se a nós / Somando-se a camadas de harmonia”.<sup>4</sup>

Os oito personagens principais, controláveis pelo jogador, parecem portar em sua essência a idealização greco-romana do herói. De acordo com Junito de Souza Brandão, “a razão da existência do herói é a *Luta*” (BRANDÃO, 1998, p. 42). O autor rememora as palavras de Aristóteles, segundo o qual, em sua *Política*, os heróis eram físicos e “espiritualmente” superiores aos homens. Para o pesquisador italiano Angelo Brelich, “virtualmente, todo herói é uma personagem cuja morte apresenta um relevo particular e que tem relações estreitas com o combate, com a agonística, a arte divinatória e a medicina (...)” (apud BRANDÃO, 1998, p. 18). Thomas e Marilyn Sutton complementam: “Tanto a ficção científica como o mito lidam principalmente com seres de potência maior do que o normal. Mitos primitivos apresentam seres semidivinos que exibem a qualidade de *mana* em suas ações. Sua fonte de poder é algo para além do humano” (SUTTON, T., SUTTON, M., p. 236). No *game*, os inimigos que aparecem aleatoriamente no mapa são os monstros que advêm das antigas histórias da humanidade — vale a ressalva de que tais criaturas provêm de várias tradições, não apenas do universo greco-romano. Além deles, diversas outras referências ao mito reaparecem constantemente ao longo da trama, reforçando as associações. Podemos falar também do *νόστος* (*nóstos*), o longo retorno ao lar. Contudo, todos esses aspectos mereçam ainda ser minuciosamente estudados.

O enredo de *Final Fantasy IX* retrata uma guerra entre nações. A narrativa se desenrola nos quatro continentes de um mundo denominado Gaia.<sup>5</sup> O primeiro deles, o mais povoado, recebe o nome de *Mist Continent* devido à névoa espessa que o recobre. Nas regiões para além das brumas estão os territórios desconhecidos, que permanecem nessa condição até a metade do jogo e totalizam três outros continentes, o *Outer*, o *Lost* e o *Forgotten* (Exterior, Perdido e Esquecido, respectivamente). Além destes, diversos outros locais, como o universo paralelo de Terra<sup>6</sup> e o mundo onírico de *Memoria*, preenchem o mapa do game.

---

<sup>4</sup> Livre tradução de: “A voice from the past, joining yours and mine. Adding up the layers of harmony.” Todas as traduções são de nossa autoria.

<sup>5</sup> A personificação da Terra como elemento gerador das raças divinas. Nascida imediatamente após o Caos primordial, ela originou sozinha Urano (o Céu), que a cobre, as montanhas e Ponto (o Mar). Cf. Kury, Mário da Gama. “Gaia.” *Dicionário de Mitologia Grega e Romana*. Rio de Janeiro: 2008.

<sup>6</sup> Nome latino de Gaia. Surgiu do Caos. Sem princípio masculino, engendrou o Céu, as Montanhas e o Mar. Uniu-se ao Céu e teve os Titãs, os Ciclopes e os Heratônquiros. Andrade, Maria Soares; Maria Izabel Simões. “Terra.” *Dicionário de Mitologia Greco-Romana*. São Paulo: 1973.

A história tem início no *Mist Continent*, mais precisamente no Reino de Alexandria, que é habitado por seres humanos e animais antropomórficos. Vestal resume o enredo: a bordo da aeronave Prima Vista, o travesso Zidane, da desonesta trupe teatral Tantalus, revisa o plano de capturar a princesa Garnet Til Alexandros XVII. O jovem mago negro Vivi está ansioso para assistir à popular peça romântica *I Want to be your Canary*, atração do festival que ocorre no Reino, mas descobre que o seu ingresso é falso e precisa recorrer a Puck, um ladrãozinho de rua, para conseguir se infiltrar no show. Durante a performance, Zidane tenta fugir com a princesa e acaba enfurecendo o guarda-costas real Adelbert Steiner, que tenta protegê-la dos modos mulherengos do raptor, sem sucesso. Na verdade, Garnet quer ser sequestrada. Nesse ínterim, sua mãe, a outrora pacífica Queen Brahne, começa a atacar reinos vizinhos com o seu exército de magos negros (VESTAL, 2000).

### Apontamentos finais

O presente texto constitui as primeiras anotações de um trabalho ainda em desenvolvimento. Nossa tentativa de abordar a recepção dos clássicos nos *videogames* ainda precisa ser ampliada. No entanto, considerando a recorrente inserção da iconografia do mundo clássico ao longo do enredo de *Final Fantasy IX*, bem como de seu imaginário, parece inevitável concluir que os textos da antiguidade e sua tradição fundamentaram a construção da estrutura narrativa do *game*.

Segundo Hiroyuki Ito, diretor de *Final Fantasy IX*, a equipe de desenvolvimento sentiu-se atraída pela história e pelas mitologias europeias devido à sua profundidade e drama. Para Vestal, a trama complexa, em termos de narratividade “[...] explora diversas ideias e emoções — amor, morte, esperança, medo e até mesmo a natureza da existência” (VESTAL, 2000). Cuellar, por sua vez, aponta que ao longo da trama de *Final Fantasy IX* cada um dos personagens é assombrado pelo seu passado (CUELLAR, 2001). Enquanto heróis, eles devem alcançar o vértice do triunfo através da superação de provas extraordinárias.

### Referências

- ANDRADE, M. S.; SIMÕES, Maria Izabel. “Terra.” *Dicionário de Mitologia Greco-Romana*. São Paulo: Editora Abril. 1973.
- BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia Grega*. 12th ed. I. Petrópolis: Vozes, 1998.
- \_\_\_\_\_. *Mitologia Grega*. 9th ed. II. Petrópolis: Vozes, 1998.
- \_\_\_\_\_. *Mitologia Grega*. 8th ed. III. Petrópolis: Vozes, 1998.
- CUELLAR, Jose. “Magic of ‘Final Fantasy IX’ creates best in series.” In *Observer Online*, vol. 34, n. 82,

- p. 13, 2001. Disponível em: <[http://archives.nd.edu/Observer/2001-02-07\\_v34\\_082.pdf](http://archives.nd.edu/Observer/2001-02-07_v34_082.pdf)>. Acesso em: 05/07/2019.
- ELIADE, Mircea. *Mito e Realidade*. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- HINSHAW, G.F. “Universe 101.” *NASA/GSFC*. N.p., 29 Jan 2010. Disponível em: <[https://map.gsfc.nasa.gov/universe/uni\\_matter.html](https://map.gsfc.nasa.gov/universe/uni_matter.html)>. Acesso em: 05/07/2019.
- HUBER, William. “Epic spatialities: the production of space in Final Fantasy games.” In WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. *Third Person: Vast Narratives*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2009.
- KURY, Mário da Gama. “Gaia.” *Dicionário de Mitologia Grega e Romana*. Rio de Janeiro: Zahar. 2008.
- ROGERS, Brett M., and Benjamin Stevens. “Classical receptions in science fiction.” In *Classical Receptions Journal*. 4.I (2012): 127-147.
- SUTTON, Thomas C., SUTTON, Marilyn. “Science Fiction as Mythology” In *Western Folklore*. Outubro de 1969, p. 230-237.
- TEWS, Rebecca R. “Archetypes on Acid: video games and culture.” In WOLF, Mark J. P. *The medium of the video game*. 3rd ed. Austin: University of Texas Press, 2005. 169-182.
- VESTAL, Andrew. “Final Fantasy IX Review.” *Gamespot*. CBS Interactive, 19 Jul 2000. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/final-fantasy-ix/reviews/final-fantasy-ix-review-2605459/>>. Acesso em 10/06/2019.
- WOLF, Mark J. P. *The medium of the video game*. 3rd ed. Austin: University of Texas Press, 2005.

### **Referências: Games**

- Final Fantasy IV*. Hironobu Sakaguchi, Takashi Tokia, Nobuo Uematsu, and Yoshitaka Amano; Squaresoft. 1991.
- Final Fantasy VI*. Hironobu Sakaguchi, Yoshinori Kitase, Hiroyuki Ito, Tetsuya Nomura, Yoshitaka Amano, Ken Narita, and Nobuo Uematsu; Square Company, Limited. 1994.
- Final Fantasy VII*. Hironobu Sakaguchi, Yoshinori Kitase, Yusuke Naora, Tetsuya Nomura, Kazushige Nojima, Ken Narita, and Nobuo Uematsu; Square Company, Limited. 1994.
- Final Fantasy VIII*. Hironobu Sakaguchi, Shinji Hashimoto, Yoshinori Kitase, Yoshitaka Amano, Tetsuya Nomura, Kazushige Nojima, and Nobuo Uematsu; Square Company, Limited. 1999.
- Final Fantasy IX*. Hiroyuki Ito, Hironobu Sakaguchi, Shinji Hashimoto, Shuko Murase, Kazuhiko Aoki, Yoshitaka Amano, Nobuo Uematsu, and Hideo Minaba; Square Company, Limited. 2000.



# Zanzalá

Homepage da revista:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/zanzala/index>



## A multiplicidade de *Locating Science Fiction*

Luiz Felipe Baute<sup>1</sup>  
*Universidade Estadual de Campinas, Brasil*

MILNER, Andrew. *Locating Science Fiction*. Liverpool: University of Liverpool Press. 244 p. 2012.

Neste influente livro, o crítico cultural Andrew Milner apresenta uma sistematização engenhosa da ficção científica a partir do mapeamento de suas diversas materializações. Aliado a uma abordagem teórica influenciada, principalmente, por Raymond Williams, Pierre Bourdieu e Franco Moretti — nenhum deles especialista no gênero (ainda que Williams se interessou pelo gênero) — Milner apresenta, simultaneamente, um percurso crítico da história da ficção científica e um significativo recurso analítico, configurando um novo paradigma para o estudo do gênero.

De início, o autor articula, sob o ponto de vista histórico, o desenvolvimento de formas narrativas que antecederam a ascensão da ficção científica enquanto gênero. Milner defende que as grandes mudanças sociais e culturais ocorridas no século XIX foram fundamentais para o surgimento da ficção científica. Após a Revolução Industrial, as relações entre ciência e tecnologia foram transformadas, possibilitando uma maior experimentação — e florescimento — do gênero. De antemão, o autor argumenta que a ficção científica, ao contrário do modernismo literário, é definida por seu conteúdo e não pela sua forma, sendo um gênero que privilegia, sobretudo, *ideias* (MILNER, 2012, p.14).

Após a exposição inicial, Milner apresenta as definições de três importantes teóricos da ficção científica: Darko Suvin, Carl Freedman e Fredric Jameson. Os trabalhos desses autores sobre o gênero são citados ao longo de todo o livro. A fim de delinear seu próprio posicionamento, Milner utiliza dos conceitos de “tradição seletiva” de Raymond Williams, e de “campo de produção cultural”, de Pierre Bourdieu. Para Williams, uma tradição seletiva é formulada através de recortes intencionais de um

---

<sup>1</sup> E-mail para contato: 13baute@gmail.com



passado (tradição) com o objetivo de orientar um processo social e cultural específico, cuja principal função é a de identificar e definir formas, a fim de incluí-las ou excluí-las de uma determinada classificação, no presente (WILLIAMS, 1977, p. 115). Para Bourdieu, o campo de produção cultural atua em conjunto com o campo do poder, orientando os “processos de hierarquização” dos campos “heterônomo” (mais favorável ao dominante econômico e político) e “autônomo” (menos favorável ao dominante econômico e político), que atuam como formas alternativas para conferir valor à uma determinada obra artística, influenciando a sua produção (BOURDIEU, 1993, pp. 37-40). Aliado as suas primeiras referências, Milner inicia seu crescente distanciamento de Suvin, Freedman e Jameson ao argumentar contra a série de inclusões e exclusões ao cânone do gênero feita pelos autores. O crítico apresenta uma série de argumentos — com base em excertos dos trabalhos dos outros autores — para evidenciar intervenções na “tradição seletiva” da ficção científica com o objetivo de redefinir o gênero e orientar futuras produções em direção a uma poética específica do gênero. Milner admite que o argumento de Williams ao formular o conceito foi direcionado ao cânone da alta literatura arquitetada por F. R. Leavis e T. S. Eliot, no entanto, o autor defende um paralelo entre a “grande tradição” de Leavis e Eliot e a “tradição de ficção científica” de Suvin: ambas são “demasiadamente seletivas” (MILNER, 2012, p. 39). Milner, por sua vez, busca ampliar esse exercício para além do emprego acadêmico, considerando também as definições de produtores, críticos e fãs do gênero. Nesse sentido, Milner estabelece seu primeiro objetivo: derrubar a ideia de uma *única* tradição e, ao mesmo tempo, evidenciar a *multiplicidade* do gênero.

A partir de um breve debate em torno de ambos os conceitos como complementares à uma abordagem mais ampla do gênero, o autor estuda as relações entre valores econômicos e simbólicos em diversas formações culturais na história da ficção científica — incluindo uma análise de um grupo de fãs, os *Futurians* (MILNER, 2012, p. 60). Milner apresenta uma pesquisa ampla acerca do gênero, fazendo referência a uma grande variedade de obras de ficção científica em livros, filmes, séries, peças, histórias em quadrinhos e *podcasts*.

As análises feitas no capítulo 4, dedicado a produção radiofônica de ficção científica, merecem destaque, sobretudo tendo em vista a pouca produção acadêmica sobre o assunto. Segundo o autor, a negligência em relação a produção no rádio (que foi, um dia, um dos grandes expoentes do gênero) é um sintoma não apenas da descontinuidade de suas grandes produções, mas, também, de uma inadequação do meio aos modelos acadêmicos vigentes. Utilizando da teoria do Materialismo Cultural<sup>2</sup> formulada por Williams para suas análises, Milner investiga três casos: as adaptações de *Guerra dos mundos* (*War of the*

---

<sup>2</sup> Williams designa o Materialismo Cultural da seguinte maneira: “Uma teoria da cultura como um processo produtivo (social e material) e de práticas específicas, de ‘artes’, como usos sociais dos meios materiais de produção (desde a linguagem como ‘consciência prática’ material até as tecnologias específicas da escrita e formas da escrita, através de sistemas de comunicação mecânicos e eletrônicos).” (WILLIAMS, 2005, p. 243). Todas as traduções são de minha autoria.

*worlds*, H.G. Wells, 1938) e *O estado da arte* (*The State of the Art*, dir. Nadia Molinari, 2009), e a peça *Das Unternehmen der Vega*<sup>3</sup> (Friedrich Dürrenmatt, 1958). Efeitos imersivos como estranhamentos espaciais e temporais, experimentalismos sonoros e, sobretudo, a centralidade do diálogo nas produções, são vistos como fatores que privilegiam aspectos inerentes da ficção científica, além de reforçar o pressuposto do gênero como uma forma que prima por ideias (MILNER, 2012, p. 81). Porém, o autor defende que a chave para o entendimento da ficção científica para o rádio está na tensão entre, de um lado, as convenções do gênero e, de outro, a materialidade e linguagem do meio. Segundo o autor, o desenvolvimento dessa relação promoveu a exploração de mercados de nicho em detrimento a grandes produções, resultando no desaparecimento do meio no campo de produção mais heterônimo da ficção científica (MILNER, 2012, p. 88). De um modo geral, a contribuição de *Locating Science fiction* é feita nesses primeiros passos de uma análise, na intersecção entre meio e forma, indicando obras diversas no campo de produções expandido do gênero e oferecendo uma metodologia passível de ser utilizada em futuras pesquisas (MILNER, 2012, p. 87-88).

Os capítulos seguintes, dedicados as relações entre ficção científica, utopia e distopia, oferecem uma boa introdução ao debate e podem ser utilizados para fins didáticos. Milner afirma que a visão dominante nos estudos de ficção científica norte-americanas, sobretudo nas linhas de Suvin e Jameson, designam a utopia como um subgênero da ficção científica (MILNER, 2012, p. 91). Freedman e Phillip Wegner fazem apontamentos similares. Para todos, a proposta é inspirada pelo livro *O princípio da esperança*, de Ernst Bloch. Ademais, o estudo de Bloch foi referência para Suvin na elaboração do conceito de *novum*<sup>4</sup>. Williams, por sua vez, dispensa periodizações tais quais as dos autores citados, ainda que insista na relação (separadas conceitualmente) entre ficção científica e utopia (MILNER, 2012, p. 97).

Milner segue, mais uma vez, um caminho similar a Williams em relação a utopia, em direção a uma análise explicativa em detrimento a uma delimitação do gênero (MILNER, 2012, p. 103-106). Porém, em relação a distopia, sobretudo em uma variação definida como *distopia crítica*, Milner apresenta uma incomum defesa. Tanto Williams quanto Jameson alertaram sobre os perigos de uma densidade excessiva em narrativas distópicas, causando uma espécie de estase social, contrária a uma ideia de resistência. Através de um exame de *1984* de George Orwell — alvo de críticas tanto de Williams quanto de Jameson — Milner desenvolve uma análise mais positiva. O autor vê a obra de Orwell como uma tentativa de alertar sobre a possibilidade de ascensão do totalitarismo e que, apesar de seu presente narrativo ser sombrio, o final indica uma resolução favorável à resistência: o apêndice que conclui a narrativa, escrito na terceira pessoa, revela que o regime do *Grande Irmão* acabou. Desse modo, Milner

---

<sup>3</sup> “A companhia de Vega” em uma tradução livre. A peça não foi publicada no Brasil.

<sup>4</sup> Suvin designa o *novum* como um conceito-chave para distinguir a ficção científica de outras narrativas. Segundo o autor, a ficção científica é definida como um gênero por possuir a “dominância ou hegemonia de um “*novum*” (novidade, inovação) ficcional validado pela lógica cognitiva” (SUVIN, 1979, p. 63).



constata que *1984* foi “escrito, ao menos em parte, exatamente como inspiração a resistência política que Williams e Jameson insistem que não pode ser.” (MILNER, 2012, p. 122).

Em seguida, o autor reforça que produções de ficção científica utópicas trabalharam, necessariamente, em diferentes registros político-filosóficos, influenciados pelas convenções literárias e audiovisuais de seu tempo. Já as produções distópicas, ainda que sujeitas as mesmas influências, destacam-se, prioritariamente, pelo aspecto de alerta. A grande questão para as distopias críticas, para o autor, gira em torno da criação, plausível, de um espaço verdadeiramente ameaçador sem ser desmoralizante (MILNER, 2012, p. 127).

Com o objetivo de apresentar a sua proposta analítica, Milner direciona a problemática para a localização (geográfica e temporal) da ficção científica. A proposta do crítico gira em torno de uma reconfiguração teórico-metodológica do gênero, ampliando as suas tênues fronteiras sem se perder em uma falsa homogeneidade. Milner ancora a sua proposta argumentando que a tradição seletiva do gênero está concentrada em autores como Wells, Jules Verne e Mary Shelley não apenas por conta de seus textos seminais, mas, também, por conta da posição cultural destacada de seus países. Segundo o autor, após a expansão mundial da ficção científica, torna-se necessário reavaliar e mapear o gênero como um todo. Para tanto, Milner utiliza das contribuições de Franco Moretti e Immanuel Wallerstein.

A teoria do sistema-mundo de Wallerstein divide os países do globo entre: centrais, semiperiféricos e periféricos. As definições são inter-relacionais, envolvendo processos produtivos que sustentam uns aos outros em desenvolvimentos desiguais e combinados. Franco Moretti adapta esse modelo em seus estudos literários, observando um “sistema de variações” no romance moderno, no qual o centro (inglês e francês), tende a uniformidade, enquanto o periférico e semiperiférico (todo o restante) à diferença. Por meio da disputa entre ambas, surgem variações na própria forma das obras, em acordo com a prerrogativa do gênero como uma formação em constante mudança (MORETTI, 2000, p. 55-57). Um alerta importante à essa teoria, bem como uma evasão de Milner, é o perigo de uma definição tautológica do semiperiférico. Se a evidência para a classificação do semiperiférico é o comparativo criativo e cultural, não é possível utilizar o semiperiférico para explicar o comparativo criativo e cultural. Milner evita essa questão indicando que existem outras formas de distinguir entre o periférico e o semiperiférico. No entanto, o autor não as indica, afastando-se um debate em torno dessas especificidades (MILNER, 2012, p. 166).

Como ilustração de sua metodologia, Milner analisa a transição japonesa de uma condição semiperiférica para o centro a partir da expansão do gênero no país após a ocupação estadunidense. Segundo o autor, o Japão retrabalhou a exportação ocidental e redefiniu seus próprios paradigmas através de trabalhos de grande influência para o gênero no país e no mundo todo como *Godzilla* (dir. Ishiro Honda, 1954), *Cyborg 009* (Shotaro Ishinomori, 1964-1981), *Astro boy* (Ozamu Tezuka, 1952-1968), entre outros (MILNER, 2012, p. 175-176). A partir desse estudo de caso, Milner afirma, em oposição a

abordagem dos estudos pós-coloniais, que a produção japonesa tem mais relação com o posicionamento do país em relação a tecnologia do que com o seu passado imperialista. Ainda que Milner reconheça a contribuição dos estudos pós-coloniais, o crítico defende que a teoria do sistema-mundo fornece uma posição teórica mais persuasiva (MILNER, 2012, p. 176). É possível interpretar esse posicionamento como uma tentativa de exercer influência acadêmica, argumentando em favor da versatilidade de sua teoria, abrindo caminho tanto para os estudos marxistas, feministas e *queer* quanto para os pós-coloniais (MILNER, 2012, p. 160). Milner atesta que, apesar das críticas de ocidentalismo à teoria do sistema-mundo, ela pode funcionar para diversos tipos de análises e convida teóricos de outras localizações mais periféricas (como a sua Austrália), citando especificamente a América Latina, a desenvolverem análises (MILNER, 2012, p. 177).

Após essa retomada, Milner volta a criticar os usos prescritivos da ficção científica, sejam eles de cunho formal e estético, político ou, mais comumente, uma combinação dos dois. (MILNER, 2012, p. 178). No entanto, após muitos embates, Milner adota uma posição mais amistosa, ao alertar que sua intenção não foi a de repelir pensamentos políticos no gênero, nem de relativizar toda e qualquer prática, mas alegar que predefinir o conteúdo de uma disciplina, como os estudos de ficção científica, através de valores políticos ou estéticos pode não fazer jus as suas muitas manifestações (MILNER, 2012, p. 179).

Em seguida, Milner parte para análises de duas obras (ambas australianas) que estão alinhadas com seus trabalhos mais recentes acerca das relações entre a ficção científica e as mudanças climáticas: *A hora final* (*On the beach*, Nevil Shute) e *The sea and summer*<sup>5</sup> (George Turner). Milner defende que ambas as distopias funcionam, efetivamente, como “utopias de aviso” (MILNER, 2012, p. 186) acerca da questão ambiental e conclui o livro com um convincente discurso sobre a necessidade de criação de novas formações para a ficção científica, capazes de estabelecer um cenário verdadeiro, ameaçador e instigante do presente como, também, uma imaginação utópica — implícita ou explícita — para o futuro.

A leitura de *Locating science fiction* é desafiadora e estimulante, auxiliando na imaginação de novas possibilidades para a ficção científica apesar da pouca profundidade de suas análises. Por meio de seu distanciamento do formalismo de Suvin, o autor revela outras (relevantes) abordagens para o gênero. Milner considera o gênero não como um conjunto de categorias inertes, mas como uma forma cultural em constante transformação. Ademais, a defesa dos espaços periféricos e semiperiféricos do gênero como produtores relevantes é um dos aspectos de maior envergadura do estudo, ainda mais considerando a ficção científica como um tipo de narrativa em disputa contínua. A maior contribuição do estudo de Milner está na exposição de uma metodologia abrangente e flexível para diversos projetos acadêmicos, apresentando ferramentas pertinentes para pesquisadores da ficção científica e outros gêneros.

---

<sup>5</sup> Romance não publicado no Brasil.

## Referências

BOURDIEU, Pierre. *The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature*. Nova Iorque: Columbia University Press. 1993.

MORETTI, Franco. *The Way of the World: The Bildungsroman in European Culture*. Londres; Nova York: Verso, 2000.

SUVIN, Darko. *Metamorphoses of science fiction: on the poetics and history of a literary genre*. New Haven: Yale University Press. 1979.

WALLERSTEIN, Immanuel. *World-systems analysis: an introduction*. Durham: Duke University Press. 2004.

WILLIAMS, Raymond. *Culture and Materialism*. Londres: Verso. 2005

\_\_\_\_\_. *Marxism and Literature*. Oxford: Oxford University Press, 1977.