

# Cinema de ficção científica e efeitos especiais: uma relação intrínseca e inseparável?<sup>1</sup>

**Lúcio Reis Filho\***  
**Tomyo Costa Ito\*\***  
**Alfredo Suppia\*\*\***

## **Resumo**

*Neste artigo, discutimos preliminarmente, no âmbito da bibliografia brasileira dedicada aos estudos do cinema de ficção científica, a importância e o papel dos efeitos especiais para esse gênero cinematográfico. Dessa forma, textos de Peter Nicholls (1984), Barry Keith Grant (1999), Adam Roberts (2000) e Mark Bould (2003), dentre outros autores, são discutidos na análise das relações entre o instituto dos efeitos especiais e o cinema de ficção científica, no sentido de reavaliar a relação entre um gênero e uma gama de recursos cinematográficos. Nossa hipótese é de que os efeitos especiais não são imprescindíveis ao cinema de ficção científica, havendo uma produção internacional do gênero que prescinde de efeitos sofisticados.*

**Palavras-chave:** Cinema. Ficção científica. Efeitos especiais.

\* Historiador especializado em Jornalismo Científico (LABJOR-UNICAMP). Mestrando em Comunicação (UFJF).

\*\* Bacharel em Comunicação Social. Mestrando em Comunicação (UFJF).

\*\*\* Professor do Instituto de Artes e Design e do PPG em Comunicação (UFJF).

1 Este artigo foi produzido no âmbito das atividades do grupo de pesquisa (CNPq) Laboratório de Estudos em Ficção Científica Audiovisual (LÉFCAV), sediado na UFJF: <http://www.ufjf.br/lefcav/> e <http://lefcav.blogspot.com/>.



A ideia de que a carência econômica e infraestrutural inibe a maior produção de ficção científica (FC) na filmografia brasileira congela no tempo uma situação já apontada por Gomes (1980) no período mudo do cinema nacional. Para o crítico, “o que impedia o desenvolvimento do cinema no Rio, para não falar no resto do território ainda mais arcaico, era a insuficiência de energia elétrica” (GOMES, 1980, p. 9).<sup>2</sup> Sob essa óptica, o cinema brasileiro padece ainda hoje de carências infraestruturais que cerceiam ou condicionam o seu desenvolvimento. Se ontem era a eletricidade que limitava o cinema nacional, hoje a falta de dinheiro e consequente incipiência em áreas como a tecnologia de efeitos especiais embargaria o desenvolvimento de um determinado gênero cinematográfico.

Para Roberts (2000, p. 152-153), ficção científica (FC) no cinema é sinônimo de efeitos especiais: “Os críticos reclamam da predominância de efeitos especiais, mas isso é ignorar a questão. Os efeitos especiais em qualquer filme de FC – e, com ligeiras diferenças, as maravilhas tecnológicas da FC escrita mais tradicional – são a questão.” Nicholls (1984, p. 12) parece concordar com essa visão, sugerindo que os efeitos especiais são fundamentais no filme, estando no centro da arte, técnica e linguagem cinematográfica:

Cinéfilos esnobes frequentemente falam de efeitos especiais como algo vulgar – na melhor das hipóteses, como a cobertura de um ‘bolo’ realista. Provavelmente faz mais sentido considerar efeitos especiais como algo completamente fundamental para o filme, o ‘bolo’ em si mesmo. Afinal, a linguagem e a gramática do cinema são quase que inteiramente ‘efeitos especiais’, mas a maioria dos truques são agora tão familiares que prestamos a mesma atenção a eles que pessoas conversando prestam aos substantivos, verbos e adjetivos. Montagem (a justaposição de diferentes imagens em sucessão rápida), *cross-cutting*, *close-ups*, *pans* e *tracking shots*, *zooms* e todo o resto do vocabulário do cineasta, foram todos efeitos especiais algum dia. Hoje não prestamos atenção a eles, mas nos primeiros tempos do cinema eles não existiam; a câmera era plantada em posição equivalente à primeira fileira de assentos de um teatro, e lá ficava. Isso não durou muito<sup>3</sup>.

2 Mais à frente, o crítico reforça: “A justificativa principal para o ritmo extremamente lento com que se desenvolveu o comércio cinematográfico de 1896 a 1906 deve ser procurada no atraso brasileiro em matéria de eletricidade.” (GOMES, 1980, p. 23)

3 *Film snobs often talk as if special effects were somehow vulgar – at best, the icing on an otherwise realistic cake. It probably makes more sense to regard special effects as completely fundamental to film, the cake itself. After all, the language and grammar of film is nearly all “special effects”, but most of the tricks are now so familiar that we pay them no more attention than people just talking pay to nouns, verbs and adjectives. Montage (juxtaposing different images in quick succession), cross-cutting, close-ups, panning and tracking shots, zooms and all the rest of the film-maker’s vocabulary, were all in their day special effects. Now we take them for granted, but in the earliest days of film-making they did not exist; the camera was plumped down in the visual equivalent of the front row of the stalls, and there it stayed. This did not last long.* (NICHOLLS, 1984, p. 12)

No trecho citado, Nicholls toma o termo “efeitos especiais” em sentido lato, amplo<sup>4</sup>. Além disso, passa ao largo de uma tradição teórica realista do cinema, encabeçada por André Bazin, reduzindo o realismo ao registro fotoquímico da realidade e misturando realismo hollywoodiano, naturalismo e ilusionismo. De fato, os efeitos especiais aos quais Nicholls se refere estão presentes numa variada gama de filmes que extrapola o domínio da ficção científica. Mas supõe-se que Roberts esteja se referindo a um tipo sofisticado de efeitos especiais, ou pelo menos mais específico, característico do cinema fantástico, e que o diferencia de um cinema supostamente naturalista ou realista. Será mesmo que o gênero depende tanto assim dos efeitos? Como consequência, fazer cinema de ficção científica custa muito mais caro do que outros gêneros?

Telotte (2001) argumenta que sim. Para o autor, a FC é o gênero cinematográfico que mais depende dos efeitos especiais, condição que tem em seu centro a questão do desenvolvimento tecnológico e do cinema como tecnologia. Telotte argumenta que os filmes de FC refletem mais do que os outros a tecnologia que os torna possível, apresentando-a simultaneamente no nível temático e no nível formal, num movimento mútuo de reflexões. Um exemplo é *Avatar* (2009), de James Cameron, em que efeitos especiais computadorizados servem à criação de seres digitais partindo dos movimentos dos atores (nível formal) e, no enredo, a tecnologia é utilizada para que o herói tenha controle do movimento do corpo de outro ser (nível temático). Em outras palavras, poderíamos dizer que a tecnologia, no filme de FC, manifesta-se sempre duplamente: no nível diegético (do universo ficcional em si) e no extradieético, ou seja, no nível do enunciado, ou de como se apresenta determinada fábula. No filme de FC, a tecnologia que o viabiliza é muitas vezes “espelhada” em sua própria fábula, e vice-versa. Em suma, para Telotte (2008, p. 28) a tecnologia contribui para a criação de uma identidade essencial da FC no cinema: “uma temática específica concernente à representação e reprodução mecânica que poderíamos ver como espécie de marca de nascença do gênero”<sup>5</sup>.

De fato, desde pelo menos a década de 1920, o cinema de ficção científica parece ser uma grande vitrine da indústria cinematográfica e do *expertise* tecnológico nacional<sup>6</sup>. Os soviéticos ostentaram o *know-how*

4 Considerar recursos de enunciação ou pontuação do discurso audiovisual (por exemplo, a montagem ou o *close-up*) como efeitos especiais nos leva a pensar se vírgulas, travessões ou parágrafos também não seriam, analogamente, efeitos especiais para o discurso verbal.

5 *A specific thematic concerning representation and mechanical reproduction that we might see as a kind of birthmark of the genre.*

6 Segundo Rickman (2004, p. xv), “Méliès é o pai do filme de efeitos especiais, e sob esse prisma o cinema de ficção científica tem sido líder na introdução dos últimos ‘truques’ – do processo Schufftan, primeiro usado em *Metropolis*, passando pelos modelos de Ray Harryhausen em 1950, os efeitos de Douglas Trumbull em *2001: Uma odisséia no espaço*, *Guerra nas Estrelas* e *Blade Runner*, e os efeitos digitais de hoje”. Ao atribuir a paternidade dos efeitos especiais a Méliès, Rickman se esquece, porém, do que lembra Gomes (1981, v. 1, p. 162-166): que o espanhol segundo Chomón, se somaria a Méliès e Zecca na configuração de um “tripé” do primeiro cinema fantástico.

empregado em produções como *Aelita* (1924), de Yakov Protazanov, filme vanguardista por sua cenografia de inspiração construtivista, ou na obra de Pavel Klushantsev, que, em filmes como *Road to the stars* (*Doroga k zvezdam*, 1957), *Luna* (1965) ou *Planeta Bur* (1961), já utilizava técnicas divulgadas como pioneiras em *2001: uma odisseia no espaço* (1968) (BARKER; SKOTAK, 1994). Vale notar, no entanto, que em *Solaris* (1971), de Andrei Tarkovsky, outra “superprodução” de FC soviética, o investimento financeiro correspondeu a apenas uma fração dos recursos aplicados em *2001: uma odisseia no espaço*. No caso talvez mais exemplar de capitalização publicitária e ideológica sobre uma superprodução de ficção científica, a UFA alardeou o investimento financeiro e o apuro técnico empregado em *Metropolis* (1927), de Fritz Lang. O épico futurista de Lang deveria alçar a UFA ao primeiro escalão da indústria cinematográfica de ponta. Mas convém lembrar que, já em 1927, Luís Buñuel assinava crítica de *Metropolis* concluindo que “o dinheiro não é o ingrediente mais essencial numa moderna produção cinemática”. (BUÑUEL, 2004, p. 15)<sup>7</sup>

Se ao longo do século XX a ficção científica no cinema mostrou-se grande vitrine de exposição para cinematografias economicamente poderosas, na transição para o século XXI o gênero dá sinais de ser o *locus* mais ilustrativo do que Tom Gunning (1990) tem apontado como retomada do cinema de atrações. Desta vez, porém, longe do MRP (Modo de Representação Primitivo) proposto por Noel Burch (1987), as atrações entram em cena devidamente domesticadas pelo mercado e potencializadas por uma gama de recursos tecnológicos mais ampla se comparadas ao cinema de atrações original, que precedeu a consolidação do cinema narrativo, a partir de 1906/1907. Daí a crítica a muito da “pirotecnia” em filmes de ficção científica, espetáculos que oferecem imagens impressionantes nos quais a narrativa e a qualidade do roteiro ficam em segundo ou terceiro plano.

Essa crítica se relaciona com um dos dois caminhos possíveis apontados por McClean (2007, p. 36) na utilização dos efeitos especiais. Num primeiro caso, o efeito é utilizado como *autorreflexo*, buscando chamar a atenção para si, para que o espectador o examine e avalie sua verossimilhança, distraíndo-se da narrativa – o que corresponderia à “atração” que interrompe a história. No outro caminho, o efeito é *transparente*, utilizado de forma a esconder sua própria produção, buscando não chamar

<sup>7</sup> Nesse texto, originalmente publicado no jornal *La Gaceta Literária*, em 1927, Buñuel termina da seguinte maneira: “Comparando *Metropolis* e *Napoléon*, os dois maiores filmes que o cinema moderno criou, com outras produções de longe mais modestas, embora também mais puras e perfeitas, podemos chegar à útil conclusão de que o dinheiro não é o ingrediente mais essencial numa produção cinemática moderna. Compare *Rien que les Heures*, que custou apenas 35 mil francos, com *Metropolis*. Sensibilidade primeiro; inteligência primeiro; e tudo o mais, inclusive o dinheiro, vem depois.” (BUÑUEL, 2004, p. 15)

a atenção. De certa maneira, todos, ou pelo menos a maioria dos efeitos especiais, são diegéticos, ou seja, totalmente integrados ao universo ficcional e, portanto, à narrativa. Porém, no caso do primeiro caminho apontado por McClean, os efeitos podem ser tão intensos e propositalmente destacados que se traduzem como “atração”, resultando, também, num modo de fruição particular que poderia ser aproximada ou provisoriamente descrito como *mise-en-phase* (ODIN, 1983, p. 213-38; BUCKLAND, 2000, p. 77-108). Deve-se destacar que McClean (2007) defende a segunda opção (pelos efeitos “transparentes” ou “discretos”), enfatizando que o emprego da tecnologia para produzir efeitos especiais só é pertinente quando dá suporte à estória contada. Obviamente essa predileção sugere uma ideologia subjacente, uma preferência pelo cinema narrativo e pela transparência ou invisibilidade dos procedimentos do discurso audiovisual. De certa maneira, a predileção de McClean (2007) vai ao encontro das observações de Hutchison (1987, p. xvi-xvii), para quem “Efeitos especiais deveriam sempre ser um meio para um fim. Um filme conta uma estória numa série de imagens; o trabalho dos efeitos especiais é tornar a narrativa visual eficiente e econômica.” Segundo Hutchison, efeitos especiais no cinema inspiram-se nos espetáculos de magia e prestidigitação e têm no mágico-cineasta George Méliès pioneiro destacado. Por outro lado, Hutchison (1987, p. xviii-xix) chama a atenção para as diferenças entre efeitos especiais cinematográficos e o espetáculo de mágica:

No palco o mágico entretém a audiência com uma série de truques bem conduzidos. O show não é mais envolvente que uma exibição de ginástica; nem deveria ser. No cinema, em contraste, a magia dos efeitos especiais é convocada para ajudar a se contar uma estória, a qual pode simplesmente entreter ou despertar nossas mais profundas emoções. Efeitos especiais no cinema não são um fim em si mesmos, como a mágica de palco. Subordinar a estória aos efeitos é cortar severamente o poder do meio cinematográfico. George Méliès nunca percebeu isso. Ele se contentava em continuar fazendo filmes de truque (*trick films*), relegando à arte do cinema o *status* de brinquedo. Num curto período, o cinema o superou.

Nesse trecho, Hutchison revela sua opção ideológica pelo cinema narrativo-dramático, a defesa de uma suposta vocação narrativa do cinema em relação a demais aplicações do meio. Equivoca-se, talvez, ao afirmar que George Méliès não tenha percebido isso. O cineasta francês pode

simplesmente ter resistido a tendências estéticas ou de mercado da época. Claramente, as posições de McClean e Hutchison são extremas. Mais ou menos na esteira desse mesmo pensamento, McKee, autor de *Story* (1999) e um dos mais famosos gurus do roteiro nos EUA, afirma que

O problema avassalador, não só do cinema hollywoodiano, mas da maioria dos criadores hoje, é a ênfase na superfície em relação à substância. Muitos cineastas gastam todas as suas energias criativas aperfeiçoando a fotografia ou os efeitos especiais em vez de escreverem histórias que retratem a rica complexidade da natureza humana. (ESSENFELDER, 2006)

McKee não está se referindo à ficção científica em especial, mas seu comentário encaixa-se perfeitamente numa análise contemporânea da FC. Grant (1999, p. 16-30) comenta sobre a rendição do cinema de FC industrial ao entusiasmo dos efeitos especiais e apreço pelo visível (em detrimento do imaginário ou intelectual), num movimento infantilizador que torna inviável a transposição, para o cinema, do potencial cognitivo ou de elucubração intelectual amplamente verificável na literatura do gênero.

De acordo com Grant, os efeitos especiais no cinema de FC contemporâneo seriam ao mesmo tempo um diferencial (até mesmo um “Graal”), fator de maior apelo perante o grande público e o “calcanhar-de-Aquiles” do gênero. Grant (1999, p. 23) comenta oportunamente o esvaziamento da complexidade de um romance como *Frankenstein*, de Mary Shelley, por sua adaptação cinematográfica mais famosa, dirigida por James Whale (1931). Para citarmos apenas um único aspecto desse processo (talvez o mais relevante), “A criatura, originalmente um ser sagaz e articulado, metáfora eficiente da *hubris* romântica e industrialização opressiva, é transformada num monstro desajeitado que solta grunhidos” (GRANT, 1999, p. 23)<sup>8</sup>. A ênfase no visual, sugere Grant (1999, p. 23)<sup>9</sup>, ofusca a potencialidade da FC no cinema: “Porque o cinema é primordialmente um meio visual, ele tende a se concentrar na descrição de superfícies visuais em detrimento da profundidade contemplativa.” Grant (1999, p. 25) observa uma “invasão” de personagens infantis no cinema de FC a partir da década de 1970, sob influência de George Lucas e Steven Spielberg. As crianças no filme de FC seriam sintomáticas de um processo de infantilização mais amplo do espectador, com raízes no cinema clássico americano, e que teria tomado de assalto o cinema de FC.

<sup>8</sup> *The creature is transformed from a nimble and articulate being, an effective metaphor for Romantic hubris and encroaching industrialization, into a lumbering, grunting monster.*

<sup>9</sup> *Because film is primarily a visual medium, it tends to concentrate on the depiction of visual surfaces at the expense of contemplative depth.*

Robin Wood tem argumentado convincentemente que o cinema Americano recente tem geralmente tendido a construir o espectador como infantil, escravizado pela ilusão. Em ficção científica especificamente, a sensação de maravilhoso [*sense of wonder*] do gênero, e por extensão a posição do espectador, tem sido circunscrita à imagem de uma criança de olhos esbugalhados. (GRANT, 1999, p. 25)<sup>10</sup>

Esse processo de infantilização, fartamente favorecido pela escalada da tecnologia dos efeitos especiais como grande atrativo do gênero, marca um movimento (de retorno?) do cinema de FC, do intelectual à mistificação, da narrativa ao espetáculo. Não é à toa que uma das mais proeminentes empresas de efeitos especiais, de propriedade de George Lucas, chama-se Industrial Light and Magic. “Mágica”, num trabalho de tornar visível o imaginário, o “reprimido” ou impossível, conforme se verifica amplamente no subgênero conhecido como “apocalíptico”, ou simplesmente “filme-catástrofe” (GRANT, 1999, p. 22). (GRANT, 1999, p. 28) conclui:

Com exceção das críticas pós-modernas de Verhoeven, muito do cinema contemporâneo de ficção científica tem substituído a sensação de maravilhoso [*sense of wonder*] pelo encanto da mistificação. Filmes populares de ficção científica como *O Exterminador do Futuro* (1984) e *Predador* (1987), oferecendo ação espetacular quase ininterrupta, parecem ter sucumbido quase inteiramente ao canto da sereia do espetáculo sensual. Outros filmes de ficção científica, como *Alien*, *Blade Runner* (1982, baseado no romance de Dick de 1968 *Do Androids Dream of Electric Sheep?*) e a versão de 1982 de John Carpenter de *A Coisa* [*The Thing*], os quais propuseram mensagens humanistas ostensivas, são desprovidos de personagens complexos e dominados pelo design de produção e efeitos especiais, em contradição com seus próprios temas.

[...] Se o encanto reverente com que saudamos as imagens de ficção científica é um rebaixamento da distintiva atitude filosófica da ficção científica, isso ocorre porque o meio cinematográfico, e o sistema genérico que organiza tanto do cinema popular, trabalha para desencorajar o tipo de narrativa especulativa que nos tem desafiado a acatar o que Arthur C. Clarke chama de *O Fim da Infância*. Personificados nos filmes de ficção científica sobretudo nos efeitos especiais, a sensação de maravilhoso [*sense*

---

10 Robin Wood has argued convincingly that recent American cinema generally has tended to construct the viewer as childlike, in thrall to the illusion. In science fiction specifically, the generic sense of wonder, and by extension the position of the spectator, has been located in the image of a wide-eyed child.

*of wonder*] característica do gênero é talvez o cumprimento da própria natureza do *cinema* de ficção científica<sup>11</sup>.

Embora concordemos em parte com a análise de Grant, apontamos alguns aspectos questionáveis no trecho citado. Primeiramente, não temos certeza se um filme como *Blade Runner* apresenta personagens “achatados”, destituídos de qualquer complexidade, efeitos especiais e *design* de produção tão salientes que contradigam seu próprio discurso. No caso, é Grant quem parece se contradizer, uma vez que, a nosso ver, os efeitos especiais em *Blade Runner* servem fundamentalmente aos propósitos da narrativa especulativa – exemplo seria a sequência do Esper Machine, em que Deckard recorre a um aparelho para investigação de uma fotografia, ou todas as tomadas de exterior, descritivas da metrópole. Quanto à falta de personagens complexos, o que dizer de Roy Batty, por exemplo, interpretado pelo ator Rutger Hauer? Seria mesmo assim tão “plano”? Sobre o papel do *design* de produção, não vemos qualquer problema imediato. Uma distopia urbana futurista depende organicamente do trabalho de *design* de produção e, tanto quanto este seja competente, não há comprometimento do discurso ou potencial do gênero – ao contrário, o *design* de produção serve ao discurso e à operação do gênero. O caso de um filme como *Blade Runner* é exemplar, mesmo porque os efeitos especiais aplicados ao longa-metragem nunca foram tratados como exorbitantes. *Blade Runner* é um dos últimos filmes de FC hollywoodianos totalmente baseados em efeitos ópticos ou analógicos (*in-camera effects*), ou seja, sem interferência profunda do computador ou da tecnologia digital. Vale apontar que a discussão sobre o exagero em efeitos especiais no cinema industrial contemporâneo – e notadamente no cinema de FC – se relaciona à escalada dos efeitos computadorizados ou digitais.

Por outro lado, a infantilização do espectador e do próprio cinema de FC, bem como a orientação mistificadora e espetacular do gênero na atualidade, não pode ser entendida como efeito direto da escalada dos efeitos especiais – sobretudo os digitais. A orientação pelo espetáculo

11 *Apart from Verboeven's postmodern critiques, much of contemporary science-fiction cinema has replaced the sense of wonder with the awe of mystification. Popular science-fiction movies like The Terminator (1984) and Predator (1987), offering almost continuous spectacular action, seem to have succumbed almost entirely to siren call of the sensuous spectacle. Other science-fiction films, like Alien, Blade Runner (1982, based on Dick's 1968 Do Androids Dream of Electric Sheep?) and John Carpenter's 1982 version of The Thing, which propound ostensible humanist messages, are devoid of rounded characters and overwhelmed by production design and special effects, this contradicting their own themes.*

[...] *If the reverential awe we accord science-fiction images is a debasement of science fiction's distinctive philosophical attitude, it is because the film medium, and the generic system which organizes so much of popular cinema, work to discourage the kind of speculative narrative that has challenged us to embrace what Arthur C. Clarke calls Childhood's End. Embodied in science-fiction films most fully in special effects, the genre's characteristic sense of wonder is perhaps the ontological fulfillment of the nature of science-fiction cinema.*

tem motivação ideológica e estilística. Da mesma forma, o investimento na “visualidade”. Não estamos certos sobre se o cinema, por seu caráter (também) representacional, de registro do mundo físico e ênfase no corpo dos objetos, é, definitivamente, um meio pouco fértil para simbolismos, simbologias ou especulações intelectuais características da FC literária. (GRANT, 1999, p. 23-24)

Grant parece cometer o equívoco de traçar uma relação de oposição e de causa e efeito entre instâncias incomensuráveis: visual *vs.* intelectual, efeitos especiais => infantilização. Dessa forma, o autor parece vítima do próprio objeto que critica: a excessiva ênfase do cinema industrial de FC nos efeitos especiais.

Temos insistido em dizer que, ao contrário do que Roberts (2000, p. 152-153) afirma, FC não é sinônimo de efeitos especiais – dito de outra forma, efeitos especiais não são requisito fundamental do gênero, sequer uma de suas mais importantes características. O que dizer de filmes como *La Jetée* (dir. Chris Marker, 1962), *Barbosa* (dir. Jorge Furtado, 1988), *Pi* (dir. Darren Aronofsky, 1998) e demais filmes amparados em efeitos especiais extremamente “módicos” ou “discretos”? Seria possível a realização de um filme de FC sem efeitos especiais tipicamente associados ao gênero? Defendemos que sim. Um filme como *Barbosa*, por exemplo, emprega a mesma classe de efeitos verificável num melodrama ou documentário. Seus “efeitos especiais” mais diretamente associáveis à FC são, na verdade, resultado de sua cenografia – bastante sóbria, por sinal.

Talvez o maior problema da análise de Grant, no geral bem fundamentada e precisa em diversos momentos, esteja em sua tentativa de generalização, baseada numa seleção de exemplos um tanto quanto infeliz para esse propósito. Afinal, praticamente, todos os títulos citados por Grant são de produções industriais, em geral filmes de Hollywood, representativos de apenas uma parcela – que pode até ser a maior em termos de alcance de público, influência e bilheteria – do cinema de FC, mas não do gênero como um todo.

A nosso ver, a FC tornou-se um “mega-gênero” multimidiático, com manifestações na prosa, na poesia, na gravura, no rádio, no cinema, na televisão, no vídeo, na fotografia, na pintura, no teatro, na ópera, nos *games*, etc. O próprio universo das manifestações cinematográficas da FC já é suficientemente vasto, complexo e heterogêneo para justificar estudos de caso mais voltados a problemas específicos, mais bem delimitados.

Muito mais do que outros gêneros, a FC cinematográfica tem se mostrado receptiva a hibridações ou combinações genéricas, no espírito do que é apontado por Altman (1999, p. 78), mas de forma “catalisada”

pela pós-modernidade. Um filme como *Repo: the genetic opera* (2008), de Darren Lynn Bousman, é ilustrativo desse fenômeno. Contraexemplos para algumas das opiniões de Grant (as quais, na maioria, estão absolutamente corretas se circunscritas ao cinema industrial de FC, cinema “hegemônico” ou qualquer outra denominação na qual se encaixem os *blockbusters*) poderiam ser buscados no cinema de FC mundial, filmes independentes ou mesmo experimentais realizados na América Latina, na Ásia e na Europa, muitas co-produções envolvendo, inclusive, Canadá e Estados Unidos. Mesmo filmes de FC internacionais que se apropriam sem constrangimentos do modo expositivo do cinema clássico ou do cinema de FC “padrão-Hollywood” (embora com orçamentos muito mais modestos), retrabalhando o gênero numa perspectiva transcultural, oferecem saídas ao processo de deterioração apontado por Grant. Referimo-nos a filmes como *Code 46* (2003), de Michael Winterbottom, *Children of men* (2006), de Alfonso Cuarón, ou *Sleep dealer* (2008), de Alex Rivera. Todos esses três longas-metragens de FC prescindem de efeitos especiais sofisticados, e o fascínio que porventura exercem provém, sobretudo, de especulações de um presente extrapolado, com um endereço certo: o intelecto do espectador, sua visão de mundo, crenças e inserção cultural.

Bould (2003) chama a atenção para a maior inventividade de alguns filmes de baixo orçamento, os quais, por vezes, encontram saídas criativas para o problema da falta de recursos. Nesse sentido, esse também é o nosso ponto de vista, segundo o qual existe uma produção de ficção científica de baixo orçamento relevante para a história do gênero (BOULD, 2003, p. 79-95). Um filme como *Stalker*, de Andrei Tarkovsky, pode ser saudado como obra de destaque, embora nele não ocorra a pirotecnia habitual em outras fitas de ficção científica. Mesmo *Laranja mecânica* (1971), de Stanley Kubrick, e *Gattaca* (1997), de Andrew Niccol, filmes de ficção científica de reconhecida qualidade, não estão amplamente baseados em efeitos especiais sofisticados. Não seria o caso de o cinema brasileiro atentar para as boas histórias de ficção científica, deixando um pouco de lado a preocupação excessiva com os efeitos especiais?

Gustavo Mosquera acena com essa postura em *Moebius* (1996), assim como Alejandro Amenábar em *Prisioneiro da escuridão* (*Abre los ojos*, 1997). Há quem chame esse tipo de filme de “antificção científica”, porque ele prescinde das sucessivas “atrações” que popularizaram a FC cinematográfica. Preferimos denominar esse tipo de filme como “FC sutil” ou “FC realista”. Parece que Carlos Pedregal e Alberto Peralisi, em *O quinto poder* (1962), assim como Walter Hugo Khouri, em *Amor*

*voraz* (1984), tentaram uma ficção científica mais sutil, baseada em “atmosfera” e enredo. Todavia, a julgar por *Acquaria* (2003), de Flávia Moraes, e outros, a tendência atual parece persistir no fascínio pelos efeitos sofisticados, o que, por um lado, continua a limitar o desenvolvimento da ficção científica no cinema brasileiro, restringindo-a às produções mais caras e deslocando o interesse do campo das ideias para o da tecnologia disponível.

É assim que Vieira (2006) vê um dos grandes obstáculos ao desenvolvimento do gênero no Brasil. Segundo o cineasta, produtores brasileiros costumam rejeitar de antemão projetos de ficção científica pelo medo de se lançar à odisseia dos efeitos especiais (VIEIRA, 2006). De acordo com o escritor Lodi-Ribeiro (2006), o fraco desenvolvimento do cinema de ficção científica no Brasil

[...] talvez se dê em função da persistência de uma noção equivocada de que são necessários efeitos especiais grandiosos para se contar uma boa história de ficção científica. Noção equivocada típica de quem tem pouca intimidade com o gênero.

Não seria o caso de os cineastas interessados em cinema fantástico ou de ficção científica se voltarem para roteiros realmente criativos e interessantes, deixando de lado o modelo dos *blockbusters amplamente baseados em efeitos especiais*? No Brasil e demais cinematografias *off-Hollywood*, é bem possível que tal tomada de consciência pudesse melhorar a viabilidade do filme de ficção científica. Dentre os exemplos que parecem confirmar nossa tese estão títulos estrangeiros como *Não me abandone jamais* (*Never let me go*, 2010), adaptação do romance homônimo de Kazuo Ishiguro, dirigida por Mark Romanek, o curta brasileiro *Recife frio* (2009), de Kléber Mendonça Filho, ou ainda o piloto de uma série de ficção científica brasileira, *3%* (2011), produção da Maria Bonita Filmes sobre uma ideia de Pedro Aguilera, com direção de Daina Giannecchini, Dani Libardi e Jotagá Crema.

A FC no cinema brasileiro costuma fracassar sempre que tenta emular o modelo norte-americano. Essa é uma velha discussão que extrapola os limites do gênero. O ponto é que ninguém faz filmes americanos melhor do que os próprios americanos. Esse problema afeta não apenas o cinema brasileiro, mas até mesmo o europeu. Vejamos como exemplo o caso do diretor francês Luc Besson: filmes como *O quinto elemento* (*The fifth element*, 1997) procuram emular o modelo hollywoodiano de ficção científica, englobando a atuação de atores americanos, e o resultado é uma

obra apátrida, insossa e amorfa, que provoca uma tremenda sensação de *déjà-vu*. Mesmo *O último combate* (*Le dernier combat*, 1983), também dirigido por Besson, embora razoavelmente “ousado” pela ausência de diálogos e fotografia P&B (ao estilo de um cinema de FC europeu pretensamente mais artístico ou intelectualizado), remete-nos, invariavelmente, à tradição do filme pós-apocalíptico anglófono, o que inclui a série *Mad Max*. *Edenlog* (2007), de Franck Vestiel, outra produção francesa, pode ser tratado como outro exemplo de cinema de FC europeu que se pretende artístico e intelectual, mas que não consegue esconder sua relação com o modelo americano mais popular e conservador do gênero.

Não se trata de reivindicar uma “marca” nacional na produção, mas, sim, demolir os parâmetros engessados. Quando o cinema brasileiro funciona como *ersatz*, são grandes as chances de acabar em *kitsch*. E, então, ou se assume a paródia esvaziada e se apela ao escracho, ou se produz uma sombra risível do modelo. É o que acontece, costumeiramente, nos filmes de *Os Trapalhões*, algumas pornochanchadas e determinadas passagens de filmes brasileiros de ficção científica genuínos como *Abri-go nuclear* (1981), de Roberto Pires. Ficção científica no cinema brasileiro não tem de ser necessariamente pitoresca, caricatural, sertaneja, folclórica ou coisa parecida. Temos diversidade cultural suficiente para abastecer bons roteiros, situados nos mais diversos cenários, algo que já vem sendo testado por parte de nossa literatura de ficção científica há algum tempo.

Creemos que o núcleo da questão é a necessidade de o realizador brasileiro de ficção científica sentir-se mais seguro, à vontade e ciente da universalidade atual do gênero, livre de modismos ou escolas que cerceiem a variedade de estilos. Ficção científica não se passa só em Londres (*Quatermass and the Pit*), Nova York ou Washington (*O dia em que a terra parou*), mas também em Joanesburgo (*Distrito 9*) e Tijuana (*Sleep dealer*). E por que não em São Paulo, cidade talvez ainda mais típica das tendências mais recentes na literatura do gênero? Ficção científica também não é sinônimo de efeitos especiais. Os filmes-espetáculo são apenas mais uma variedade do cinema de ficção científica. Por enquanto, a vanguarda tecnológica ainda não substitui um bom argumento, uma narrativa fluente e envolvente. Um caso recente e que provavelmente corrobora essa afirmação é o megasucesso comercial *Avatar* (2009), exemplo talvez muito mais justificado que o *Metropolis*, criticado há mais de oitenta anos por Luís Buñuel.

---

## ***Scientific fiction film and special effects: an intrinsic and inseparable relationship?***

### ***Abstract***

*This paper conducts a preliminary discussion on the role and importance of special effects in the field of science fiction film as seen in the Brazilian literature dedicated to scientific fiction film studies. Thus, the works of such authors as Peter Nicholls (1984), Barry Keith Grant (1999), Adam Roberts (2000), Mark Bould (2003), and others are used to review the relationship between special effects and science fiction film and between genre and cinematographic resources. The assumption we have drawn is that special effects are not a crucial and specific feature to science fiction film, considering that there is relevant international film production in this genre that does not significantly rely on sophisticated visual effects.*

**Key words:** *Cinema. Science fiction. Special effects.*

---

## **Referências**

- ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. London: BFI, 1999.
- BARKER, Lynn; SKOTAK, Robert. "Klushantsev: Russia's wizard of *Fantastika*, Part One". *American Cinematographer*, v. 75, n. 6, p. 78-83, June 1994.
- BOULD, Mark. *Film and television*. In: JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah (Ed.). *The Cambridge companion to science fiction*. Cambridge: Cambridge: Cambridge University Press, 2003, p. 79-95.
- BUCKLAND, Warren. *The cognitive semiotics of film*. Cambridge: Cambridge University Press, 2000.
- BUÑUEL, Luís. Metropolis. In: RICKMAN, Gregg (Ed.). *The science fiction film reader*. New York: Limelight Editions, 2004. p. 13-15.
- BÜRCH, Noel. *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra, 1987.
- ESSENFELDER, Renato. Talentos migram para TV, diz McKee. *Folha de S. Paulo*, Ilustrada, São Paulo, 12 dez. 2006. Entrevista.
- GOMES, Paulo Emílio Salles. A hora espanhola. In: \_\_\_\_\_. *Críticas de cinema no suplemento literário*. São Paulo: Paz e Terra, 1981. v. 1, p. 162-166.
- GOMES, Paulo Emílio Salles. *Cinema: trajetória no subdesenvolvimento*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- GRANT, Barry Keith. "Sensuous elaboration": reason and the visible in the science-fiction film. In: KUHN, Annette (Ed.). *Alien zone II*. London/New York: Verso, 1999. p. 16-30.
- GUNNING, Tom. The cinema of attractions: early film, its spectator and the avant-garde. In: ELSAESSER, Thomas, BARKER, Adam (Ed.). *Early film space frame narrative*. London: British Film Institute, 1990. p. 56-62.

HUTCHISON, David. *Film magic: the art and science of special effects*. New York: Prentice Hall Press, 1987.

LODI-RIBEIRO, Gerson. *Gerson Lodi-Ribeiro*. 4 mar. 2006. Entrevista concedida a Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia por e-mail: alfredo.luiz5@terra.com.br.

McCLEAN, Shilo T. *Digital storytelling: the narrative power of visual effects in film*. Cambridge: MIT Press, 2007.

NICHOLLS, Peter. *Fantastic cinema: an illustrated survey*. London: Ebury Press, 1984.

ODIN, Roger. Mise en phase, déphasage et performativité. *Communications*, Paris, n. 38, p. 213-238, 1983.

RICKMAN, Gregg (Ed.). *The science fiction film reader*. New York: Limelight Editions, 2004.

ROBERTS, Adam. *Science fiction*. London: Routledge, 2000.

TELOTTE, J. P. Introduction: the world of science fiction film. In: *SCIENCE fiction film: genres in american cinema*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

VIEIRA, Clóvis. *Clóvis Vieira*. Campinas: Unicamp, 7 mar. 2006. Entrevista concedida a Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia. Gravada em mini-DV.

Enviado em 27 de abril de 2011.

Aceito em 15 de maio de 2011.

