

**Cinema e Memória: um estudo sobre a representação da
memória no cinema de Ficção Científica**

Ana Catarina Araújo Costa

**Dissertação de Mestrado em Ciências da Comunicação –
Comunicação e Artes**

Versão corrigida e melhorada após defesa pública

Outubro, 2020

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Ciências da Comunicação – Comunicação e Artes, realizada sob a orientação científica do professor Jorge Martins Rosa.

AGRADECIMENTOS

O caminho percorrido até à conclusão desta dissertação foi longo e repleto de medos e inseguranças, e sem dúvida não teria chegado aqui sem o apoio de todos os que me acompanharam durante o processo.

Em primeiro lugar quero agradecer ao meu orientador, o professor Jorge Martins Rosa, por ter aceite a orientação e por toda a disponibilidade, paciência e apoio durante este período.

Aos meus pais e à minha irmã por acreditarem sempre em mim, por me apoiarem de todas as formas e serem uma fonte incondicional de amor e orgulho pela qual estarei eternamente agradecida.

Ao meu quarteto fantástico, que dispensa apresentações porque elas sabem quem são, por tudo o que sempre fizeram por mim e todo o apoio e conforto que sempre me deram, a todos os que ocupam um lugar importante no meu coração pelas incessantes palavras de apoio e encorajamento, e ao meu namorado por me ajudar a manter os pés bem assentes na terra e não me deixar desistir nem duvidar das minhas capacidades.

**CINEMA E MEMÓRIA: UM ESTUDO SOBRE A REPRESENTAÇÃO DA
MEMÓRIA NO CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA**

**CINEMA AND MEMORY: A STUDY ON THE REPRESENTATION OF MEMORY
IN SCIENCE FICTION CINEMA**

ANA CATARINA ARAÚJO COSTA

RESUMO

O género de ficção científica é um dos mais proeminentes e influentes nos dias de hoje, dominado por sequelas e *remakes* de sagas populares ou novas obras que desafiam os limites da realidade, sempre com plano de fundo os temas que são tão característicos ao género: o medo do futuro, do desconhecido e da evolução tecnológica que possa levar à perda do controlo das máquinas. No entanto, o que acontece à ficção científica quando explora a natureza do ser humano como um meio para contar as suas histórias e definir os seus protagonistas, especificamente a temática da memória? A resposta a esta pergunta é o que esta dissertação pretende descodificar, através do estudo de quatro filmes que marcaram o género e partilham a representação da memória como uma das temáticas mais importantes no desenvolvimento da narrativa, partindo de uma reflexão sobre a história da ficção científica e passando pelo estudo da relação cinema-memória antes de analisar como é representada a memória nos quatro filmes de ficção científica propostos. A análise prática destes quatro exemplos permite concluir que a memória surge não só como um ponto fundamental de estabelecimento das narrativas, mas também como um meio de controlo das personagens e das suas ações, e comprova esta relação como íntima, duradoura e indispensável.

PALAVRAS-CHAVE: cinema, memória, ficção científica

ABSTRACT

The science fiction genre is one of the most prominent and influent nowadays, dominated by sequels and remakes of popular franchises or new titles that challenge the limits of reality, always backed by the themes that are so characteristic of the genre: fear of the future, of the unknown and of technological advancements that could lead to a loss of control over the machines. However, what happens to science fiction when it explores the nature of the human being as a means to tell its story and define its protagonists, specifically the theme of memory? The answer to this question is what this dissertation intends to decode, through the study of four films that left a mark in the genre and who share the representation of memory as one of the most important themes in the development of the narrative, starting with a reflection on the history of science fiction and involving a study on the cinema-memory relationship before analysing the representation of memory in the four science fiction movies suggested. The practical analysis of these four examples leads to the conclusion that memory not only appears as a fundamental point to establish the narratives, but also as a means to control the characters and their actions, and proves this relationship as intimate, everlasting and indispensable.

KEYWORDS: cinema, memory, science fiction

ÍNDICE

Introdução.....	1
Capítulo I: Introdução à Ficção Científica e a Evolução do Género	3
I. 1. O conceito de Ficção Científica.....	3
I. 2. As origens do género	5
I. 3. Evolução do género no Cinema	11
I. 4. Visão geral da Ficção Científica: momentos-chave no género	15
I. 5. História do Cinema de Ficção Científica: dos Anos 60 ao final dos Anos 90	18
I. 6. História do Cinema de Ficção Científica: do início do Século XXI à Atualidade	24
Capítulo II: O Papel da Memória no Cinema.....	27
II. 1. Primeiro Paradigma: Memória como Cinema	28
II. 2. Segundo Paradigma: Cinema como Memória.	31
II. 3. Terceiro Paradigma: “Cinema/Memória”.....	33
II. 4. Futuras Direções.....	36
Capítulo III: A Memória no Cinema de Ficção Científica	40
III. 1. Blade Runner	41
III. 2. Total Recall.....	42
III. 3. Inception	43
III. 4. Blade Runner 2049	43
III. 5. Temáticas dos filmes escolhidos	44
III. 6. A Memória em <i>Blade Runner</i>	46
III. 7. A Memória em <i>Blade Runner 2049</i>	54
III. 8. A Memória em <i>Total Recall</i>	61
III. 9. A Memória em <i>Inception</i>	69

Conclusão.....	78
Bibliografia	82

INTRODUÇÃO

O cinema é uma arte em constante mutação, especialmente considerando os inúmeros géneros em que se expressa e as constantes dificuldades de definição dos mesmos. O género de ficção científica é um dos mais proeminentes e influentes nos dias de hoje, com as salas de cinema dominadas por sequelas e *remakes* de sagas populares ou novas obras que desafiam os limites da realidade, sempre com plano de fundo os temas que são tão característicos do género: o medo do futuro, do desconhecido e da evolução tecnológica que possa levar à perda do controlo das máquinas.

O sucesso da ficção científica pode ser analisado por diferentes pontos de vista, e um deles relaciona-se com o carácter escapista que lhe está associado; com a sua representação de seres fascinantes e realidades completamente diferentes daquela em que vivemos, o género permite que o espectador se deixe levar por histórias épicas e personagens memoráveis, que o fazem esquecer a sua realidade durante aquele breve período de tempo. Para além disso, é um formato de projeção do medo do futuro próximo e do que este nos reserva; a tecnologia evolui a uma velocidade tão rápida que é impossível prever o que se segue e cada vez há mais curiosidade em conhecer o que existe para além do nosso mundo, e a ficção científica surge como um meio apropriado para os cineastas exporem os seus receios e expectativas para o destino do ser humano no futuro, seja pela introdução de espécies alienígenas, de máquinas que superaram a necessidade do controlo humano, expectativas de como as sociedades funcionarão no futuro, ou até universos alternativos onde os humanos possuem poderes sobrenaturais.

Assim, é possível dizer que o cinema de ficção científica expressa a natureza do ser humano através das temáticas que aborda e a forma como o faz, mas é também importante analisar o modo como as narrativas são estabelecidas e as personagens são representadas. A ficção científica é um género que, muitas vezes, faz o espectador refletir sobre o que significa ser humano e o que nos distingue de outras espécies, e isto remete-nos para um tema muito importante, a memória. As memórias acompanham-nos durante toda a vida e influenciam o modo como a escolhemos viver, tendo em conta que as nossas experiências e recordações são o que nos ajudam a crescer e nos definem enquanto seres humanos individuais. À primeira vista pode não ser uma relação que se reconhece imediatamente, mas ao analisar a importância que a memória tem no nosso quotidiano fica a questão de como esta pode ser representada no cinema e de que forma poderá ser usada tanto na narrativa, como para as personagens.

Para poder responder a esta questão da melhor forma é necessário fazer um estudo concreto sobre a presença da memória no cinema de ficção científica, onde se possa utilizar exemplos específicos de filmes do género para tirar conclusões sobre o estabelecimento desta relação; para isto, vai-se recorrer primeiro a um quadro conceptual sobre a presença da memória no cinema, que será depois aplicado ao género da ficção científica. Deste modo, e recorrendo a um conjunto de quatro filmes que correspondem aquilo que era necessário abordar, este trabalho pretende clarificar e exemplificar a relação que o cinema de ficção científica estabelece com a memória e como esta aparece representada nas obras escolhidas, bem como a sua relevância para a progressão da narrativa e a influência que exerce nas personagens e nas suas ações.

Antes de passar para a exploração prática, é importante fazer uma contextualização sobre os dois temas abordados, o cinema e a memória; desta forma, o trabalho passará primeiro por uma abordagem teórica à história da ficção científica, tanto no meio cinematográfico como no literário, ao explorar as suas origens e como foi evoluindo ao longo das décadas e até à atualidade. Depois disto, será feita uma contextualização sobre a relação entre o cinema e a memória e como esta tem vindo a ser estudada, para depois partir então para a análise da representação da memória no cinema de ficção científica através da análise de quatro filmes importantes do género, *Blade Runner*, *Blade Runner 2049*, *Total Recall* e *Inception*.

Com isto pretende-se desenvolver um trabalho que possa dar bases importantes sobre o género da ficção científica e a sua história, explicar como o conceito de memória surge associado com o género e se mostra influente para o mesmo, e mostrar por exemplos práticos como esta relação cinema-memória se expressa e se torna tão importante para o estabelecimento dos filmes em análise.

Capítulo 1: Introdução à Ficção Científica e a Evolução do Género

O conceito de ficção científica

Para começar uma discussão sobre a ficção científica é importante em primeiro lugar apresentar uma definição da mesma. Para falar desta questão, iremos recorrer ao livro *The History of Science Fiction* (Roberts, 2006), mais especificamente o primeiro capítulo do livro, intitulado “Definitions”. As definições mais importantes a reter são as de Darko Suvin e Samuel Delany, que desenvolveram duas das teorias principais que o autor refere neste capítulo. A primeira definição, desenvolvida por Darko Suvin, diz o seguinte:

(SF is) a literary genre or verbal construct whose necessary and sufficient conditions are the presence and interaction of estrangement and cognition, and whose main device is an imaginative framework alternative to the author’s empirical environment. (Roberts, 2006: 1)

Para além disto, Roberts aprofunda um pouco mais a definição de Suvin, e refere como este último isola o dispositivo fictício, artefacto ou premissa – referido por Suvin como *Novum*, um termo que descreve as inovações usadas pela narrativa da ficção científica que são cientificamente plausíveis – que faz a diferença entre o mundo ficcional do texto de ficção científica e o mundo onde o leitor habita. Este artefacto pode ser algo material, como uma nave espacial ou uma máquina do tempo, ou algo conceptual, como por exemplo uma nova noção de género ou consciência. Suvin, na sua definição, menciona também o estranhamento cognitivo que faz o equilíbrio entre aquilo que nos parece radicalmente diferente nas narrativas de ficção científica e uma semelhança familiar, que faz com que através da ficção científica consigamos de certa forma ter uma nova e diferente perspetiva da nossa própria realidade.

Roberts refere também outro autor, que por sua vez vai desafiar os critérios de definição da ficção científica. Samuel Delany defende que a ficção científica é algo como uma estratégia de leitura, ou seja, algo que varia dependendo se lemos aquele texto como um trabalho de FC¹ ou como apenas ficção regular, e por isso diz que a FC é apenas um conjunto de códigos que podem ser posteriormente aplicados a uma frase ou texto se o leitor o quiser interpretar como um trabalho de ficção científica.

Além de Suvin e Delany, Roberts enumera também outros autores e as suas teorias², e faz inclusive uma reflexão sobre o género, onde explora o lado científico e tecnológico associado ao mesmo. Desta pequena reflexão sobre a definição do género podemos imediatamente concluir como este é complexo e engloba inúmeras questões diferentes que muitos estudiosos se dedicam a tentar decifrar e explicar.

1 FC – abreviação para Ficção Científica

2 Por exemplo, Brian Stableford, John Clute e Peter Nicholls, “Definitions of SF” in *Encyclopedia of Science Fiction* (1993). (Roberts, 2006, 2)

Uma outra questão interessante a mencionar nesta secção sobre a definição do género é o modelo criado por Rick Altman para lidar com as problemáticas que vêm desde cedo associadas à crítica de género e para confrontar o criticismo do mesmo, que tipicamente usa como ponto de partida e de conclusão os seus símbolos de identidade. Este modelo é mencionado na obra *Science Fiction Film* (J. Telotte, 2001), que está aqui a ser usado como referência.

Assim, Altman delinea um modelo estrutural útil que parte da combinação do consenso comum generalizado com a especificidade icónica; esta descrição semântica/sintática de um género, adaptada da linguística, ajuda a isolar os elementos que contribuem para a significação dos textos do mesmo e providencia um paradigma para criar um rascunho dos seus ícones e eventos narrativos mais característicos. Este modelo funciona por haver uma primeira consideração do texto genérico “as a list of common traits, attitudes, characters, shots, locations, sets, and the like”, e, seguidamente, como um grupo de “certain constitutive relationships (...) into which they are arranged”³.

Enquanto os elementos icónicos representam a dimensão semântica do género, a sua linguagem, estas relações – os desenvolvimentos da história, ações das personagens, eventos típicos – formam a sintaxe, a sua estrutura gramatical. Quando juntos, os elementos semânticos e sintáticos permitem-nos modelar a estrutura de qualquer texto genérico, comparar com outros exemplos do género que apareçam tanto no mesmo tempo ou a qualquer ponto da história do cinema – descritos por Telotte como uma “*synchronic comparison*” ou “*diachronic comparison*”, respetivamente – e medi-lo em comparação com outro género semelhante com o qual possa partilhar elementos semânticos ou sintáticos. (Telotte, 2001: 17-18). Simplificando, esta medição das diferenças, seja de outros filmes contemporâneos, exemplos mais antigos ou recentes do género ou de géneros diferentes, permite-nos começar a analisar as várias implicações que um texto específico tem e a sua forma particular de mobilizar os elementos do género. Para além disto, Altman sugere que, quando visto no contexto histórico certo, este modelo pode até ajudar a compreender a própria formação de um género: como surgiu, como um grupo de unidades semânticas gradualmente adquiriram um corpo de estruturas sintáticas como resposta a certas condições culturais. (Telotte, 2001: 18)

O modelo apresentado também tem as suas limitações: trata o texto como se fosse linguagem formal e por isso permanece num registo de gramática formal, e também evita qualquer tipo de

³ Rick Altman, “A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre”, Grant, ed., *Film Genre Reader II*, 26-40, 30.

conclusão essencialista – o que, em certos casos, até pode ser uma vantagem - como a maior parte da crítica contemporânea, procedendo não só como se todos os géneros funcionassem da mesma forma, mas também como se cada um potencialmente oferecesse os mesmos significados.

No entanto, para uma abordagem sistemática, que procure lidar com os problemas levantados tanto por críticos ou historiadores como com as atitudes dos típicos espectadores, este modelo tem muito para oferecer e torna-se uma ferramenta valiosa.

Sobre o caso específico da ficção científica, Telotte escreve:

In fact, it seems almost self-evident that a great part of the science fiction film's special character derives from this focus on the concerns of reason/science/technology. It has proven such a popular form in recent years precisely because its peculiar argot not only provides us with a most appropriate language for talking about a large dimension of technologically inflected postmodern culture, but also because its fundamental themes help us make sense of our culture's quandaries. (Telotte, 2001: 19)

As origens do género

Apesar de o tema principal para este estudo ser a ficção científica no cinema, é importante também abordar as origens do género em si, e essas origens podem ser encontradas na literatura. A obra *The Cambridge Companion to Science Fiction* (James & Mendlesohn, 2003) pode-nos ajudar a fazer este estudo, especificamente graças ao capítulo I, "Science fiction before the Genre" (Stableford, 2003). Stableford começa por referir:

The word science acquired its modern meaning when it took aboard the realization that reliable knowledge is rooted in the evidence of the senses, carefully sifted by deductive reasoning and the experimental testing of generalizations. (Stableford, 2003: 15)

No século XVI, os escritores começam a produzir ficções especulativas sobre novas descobertas e tecnologias que podem ser obtidas pela aplicação do método científico, com os exemplos mais antigos a serem inseridos dentro de géneros e estruturas narrativas já existentes.

Um género com afinidades ao que viria a ser a ficção científica era a fantasia utópica, cuja narrativa mais frequente era a viagem imaginária. A rica tradição de contos de viajantes dentro do género de ficção científica foi lançada por um dos primeiros e mais importantes "campeões" (assim

referido por Stableford, 15) do método científico, Francis Bacon, na obra *Nova Atlântida*, escrita em 1617 e publicada em 1627, apesar da importância do progresso tecnológico para a reforma social ter sido reconhecida anteriormente por Johann Valentin Andrae em *Christianopolis* (1619) e por Tommaso Campanella em *A Cidade do Sol* (escrita em 1602 e publicada em 1623). No entanto,

The imaginary voyage was also the usual narrative form of scathing satirical fantasies, and scientists became satirical targets in Margaret Cavendish's *The Blazing World* (1666) and the third book of Jonathan Swift's *Gulliver's Travels* (1726). Such works founded a tradition of 'anti-science fiction', whose reliance on similar motifs and narrative strategies has always resulted in its subsumption within the genre whose ambitions it opposes. (Stableford, 2003: 15).

Avançando uns anos nesta retrospectiva histórica, chegamos à problemática da experimentação no método da ficção científica, onde o primeiro escritor a enfrentar este problema de uma forma ampla foi Edgar Allan Poe. A sua carreira culmina em 1848, com *Eureka*, um ensaio poético sobre a natureza do universo recentemente revelada por telescópios astronômicos; à medida que a sua apreciação da estética da descoberta científica crescia, as suas tentativas de encontrar meios literários de comunicar e celebrar as maravilhas da ciência tornavam-se cada vez mais variadas e inventivas. Stableford acrescenta:

Poe experimented with new frameworks for futuristic speculation in 'The Conversation of Eiros and Charmion' (1839), a dialogue of the dead whose protagonists recall the near-future destruction of Earth by a comet, and 'The Colloquy of Monos and Una' (1841) before producing 'Mesmeric Revelation' (1844), which recognizes and emphasizes the necessity of establishing a more authoritative species of visionary fantasy for science-fictional use. (Stableford, 2003: 19)

Já no campo do romance científico britânico, os historiadores contemporâneos associam as origens do mesmo aos trabalhos de Mary Shelley, como a sua obra *Frankenstein*, 1818. Esta obra não fez sentir a sua influência imediatamente, no entanto tornou-se um modelo formativo com o destaque das tradições impactantes da ficção imaginativa.

O impacto dos trabalhos de Poe na França foi bastante grande e estes trabalhos alcançaram o famoso autor Júlio Verne que, após circular um pouco com as formas de Poe, decidiu que a viagem imaginária oferecia maior alcance para um discurso científico intersticial. Como Stableford escreve,

The essence of Verne's method was the carefully constrained extrapolation of contemporary technology, and he became famous for the application of hypothetical locomotive technologies to laborious exploration and leisurely tourism. (Stableford, 2003: 20).

As primeiras *voyages extraordinaires* (Stableford, 20) de Verne incluem trabalhos imaginativos audaciosos, com os mais extravagantes sendo *Viagem ao Centro da Terra*, 1863, ou *Vinte Mil Léguas Submarinas*, 1870, mas o autor acabou por se convencer que a chave para o sucesso passava pela moderação da sua imaginação.

De volta ao Reino Unido, ainda no século XIX, assiste-se a uma expansão do género de guerra futurista para um género de romance científico mais abrangente; esta tentativa foi executada por muitos, no entanto, até H. G. Wells se envolver neste processo, ninguém conseguiu replicar a determinação de Poe para explorar a utilidade e alcance total da estrutura narrativa. A onda repentina de publicações periódicas mostrou-se como um meio favorável para Wells conduzir as suas experiências de especulação, e os primeiros resultados expressaram-se como pequenos ensaios jornalísticos. Assim que Wells começa a adaptar as ideias destes ensaios para a forma de ficção, este descobriu as limitações de contos de viagens ou de fantasias visionárias como *The Remarkable Case of Davidson's Eyes*, 1894. (Stableford, 2003: 23-24). Assim,

The idea of mesmerically induced 'true visions' no longer commanded the least shred of plausibility, so he took advantage of articles by C. H. Hinton collected in *Scientific Romances* (1886), which had popularized the idea of time as a 'fourth dimension', to provide an apologetic jargon for a new facilitating device: *The Time Machine* (1895). (Stableford, 2003: 24).

Apesar de o próprio Wells não ter dado continuidade à exploração das suas descobertas mais úteis, a sua influência manteve-se e não havia falta de escritores ao longo do século XX a querer explorar as suas descobertas; por exemplo, em França, a contínua influência de Poe e Verne foi combinada com os elementos wellsianos por escritores como J.-H. Rosny, pioneiro da novela de pré-história.

Apesar disto, o impacto da Grande Guerra provocou uma drástica interrupção que inibiu o desenvolvimento do género e ajudou a encorajar os seus elementos mais céticos e pessimistas, em potências como França ou Inglaterra. Nos Estados Unidos da América, o efeito da Grande Guerra foi

menos pronunciado e, por isso, a interrupção da evolução da ficção especulativa foi menos sentida e o efeito da guerra na atitude americana perante o progresso tecnológico foi menos crítico.

Nos EUA, tal como no Reino Unido, o desenvolvimento da ficção especulativa no século XX foi perturbado pela falta de estruturas narrativas convincentes; autores como Edward Bellamy ou Edgar Fawcett tentaram, mas não conseguiram alcançar sucessos notáveis. A disponibilidade constante de papel barato feito de pasta de madeira em solo americano encorajou o rápido crescimento das *pulp magazines* (Stableford, 29), que se especializavam em melodramas extravagantes, e que herdaram “the commercial genres identified by the dime novels” (Stableford, 2003: 29).

Apesar de ainda em estado gestativo, a ficção científica americana já tinha alcançado uma fusão entre o romance científico europeu e a *exotica* (Stableford, 31) sobrenatural americana: “It was from this point that the collaborative work of horizon-expansion, social extrapolation and moral resophistication which has been the labour and triumph of modern science fiction began anew.” (Stableford, 2003: 31).

Entre 1926-60, assistimos a um período da história da ficção científica que ficou conhecido como a Era dos Magazines. Apesar da quantidade de diferentes e importantes trabalhos que surgem durante este período, entre livros, filmes e outros, os magazines de ficção científica como o *Astounding Science Fiction* foram o que realmente se distinguiu na área da ficção científica da altura. No já mencionado *The Cambridge Companion to Science Fiction* (James & Mendlesohn, 2003), no capítulo 2, “The Magazine Era: 1926-1960”, Brian Attebery escreve o seguinte sobre o impacto dos magazines:

Science fiction is not only a mode of story-telling but also a niche for writers (...) and a community of like-minded individuals. All of these aspects of the genre took on their most familiar guises within the magazines that dominated the field for half a century. The magazines exerted considerable influence on sf’s form and subject matter; (...). (Attebery, 2003: 32)

O primeiro magazine escrito em inglês e dedicado completamente a ficção científica foi *Amazing Stories*, fundado em 1926 por Hugo Gernsback. Alguns magazines literários do século XIX como *The Strand*, no Reino Unido, ou *Atlantic Monthly*, nos Estados Unidos da América, publicavam periodicamente trabalhos de fantasia ou de “proto-science fiction” (Attebery, 2003: 32), mas sempre junto com trabalhos mais realistas; no início do século XX, as *pulp magazines* (assim chamadas por

serem impressas em papel de pasta de madeira – *woodpulp paper* (Attebery, 2003: 32) – de pouca qualidade) publicavam também algumas histórias de ficção científica como uma das categorias de aventuras exóticas que publicavam.

Amazing Stories, de Gernsback, foi assim o primeiro magazine a limitar os seus conteúdos a histórias de superação científica ou de aventuras no espaço, mas além disto também tentou definir o género que Gernsback inicialmente chamou de “scientific fiction”, mas que em 1929 já era referido pelo mesmo como ficção científica:

An editorial in the first issue called for more examples of ‘the Jules Verne, H. G. Wells and Edgar Allan Poe type of story – a charming romance intermingled with scientific fact and prophetic vision’. By singling out and reprinting some of these writers, Gernsback made them sf writers after the fact, inventing a tradition to support his ambitions. (...) In other words, sf, as he envisioned it, was primarily a teaching tool, but one that did not make its teaching obvious. (Attebery, 2003: 33)

Na invenção do magazine de ficção científica, surgiram também três tradições de publicação diferentes: a primeira consistia no modo literário referido por Gernsback apresentado na citação acima, conhecido como “scientific romance”, um modo literário que, na sua perspetiva, era exemplificado pelos trabalhos de Poe, Verne, Wells ou ainda Herman Melville e Mark Twain, entre outros. A segunda tradição era uma coleção de fórmulas populares de escrita narrativa que se desenvolveram em romances ou *pulp magazines*, e a terceira era o jornalismo científico, sendo que esta terceira é aquela cuja história está mais ligada à ficção científica – por exemplo, o cientista Carl Sagan tentou alargar a sua escrita de artigos para magazines até histórias de ficção científica de forma a tentar fazer chegar as suas ideias a um público mais vasto e diferenciado.

Em 1931 é criado o magazine *Astounding Stories*, que seguia a fórmula do magazine *Amazing Stories* e que introduziu um termo que, segundo Attebery, sumariza grande parte da ficção científica de *pulp magazine*. O editor do magazine, F. Orlin Tremaine, usou o termo “thought-variant story”

to describe a particular blend of philosophical speculation and fiction, but in a sense all the stories published in the magazines of the 1920s and the 1930s were thought variants: jazz-like improvisations on familiar themes. Though any one story differs from the next, the cumulative variations added up to a real evolutionary shift in the genre by 1937, when John W. Campbell, Jr replaced Tremaine as editor of the magazine that Campbell renamed *Astounding Science-Fiction*. (Attebery, 2003: 37)

Se Gernsback representa a primeira era dos magazines de ficção científica, Campbell e o seu reinventado magazine representam a segunda. Attebery menciona, até, que esta segunda era é muitas vezes referida como a “Golden Age of SF” (Attebery, 2003, 37) e muitos dos mais conhecidos autores desta área começaram neste mesmo magazine.

Entre as décadas de 40 e 50 surge uma grande inovação da ficção de magazine, com uma “imagined application of experimental method and technological innovation not to physical problems but to fundamental questions about society and the mind” (Attebery, 2003: 39). Entre o fim dos anos 40 e o início dos anos 50 alguns autores começam a explorar visões e perspectivas mais pessoais e, para isso, têm de procurar mercados fora dos mais conhecidos da altura; com isto, vemos um diferente tipo de ficção científica a surgir nos magazines menos conhecidos. Estes mercados começam, também, a lucrar mais com o estabelecimento de novos magazines que vêm desafiar os conceitos dos mais conceituados, como o já referido *Astounding Science-Fiction*, e com a procura por parte de algumas editoras de mais histórias de ficção científica que pudessem publicar. O magazine *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* é referido por Attebery como um dos que melhor representou esta nova era.

Ao entrar nos anos 60, a era dos magazines já começava a chegar ao seu fim, no sentido em que a área já não podia ser caracterizada pelas suas publicações. Esta mudança pôde logo ser vista pelo formato dos magazines, que passaram do papel de pasta de madeira quase a assemelhar-se a um livro de banda desenhada para um formato quase igual a romances de capa dura.

A transição de magazine para o formato livro envolveu muitas mudanças: deu espaço a novos temas, formas e técnicas, e deu aos autores mais liberdade individual de escrita. Enquanto os magazines tinham os seus subscritores e fiéis seguidores e um espaço quase garantido nas bancas, os livros precisavam de ser promovidos; Attebery escreve como ainda hoje em dia, passado já o auge dos magazines, muita da inovação que ocorre dentro de um género se passa nos que restam, ou nos seus equivalentes contemporâneos, estes últimos incluindo publicações semi-profissionais ou publicações *online*. (Attebery, 2003: 47).

Para finalizar este capítulo, Attebery reflete na importância da era dos magazines para a história do género da ficção científica:

It remains to be seen whether these outlets will be enough to foster the wild talents and random mutations of an earlier era. Though much of the fiction from the pulp era is quaint and forgettable, some is not. And without those earlier efforts, the genre would not be what it has become. (Attebery, 2003: 47)

Entre a New Age e suas repercussões de 1960 a 1980 e a ficção científica entre 1980 e o presente há muito ainda por explorar, mas sob receio de estar a prolongar ainda mais este subcapítulo havendo outras questões importantes a tratar, ficamo-nos por esta breve introdução sobre as origens do género para então passar à análise da evolução do género no meio cinematográfico.

Evolução do género no cinema

J. Telotte abre o capítulo introdutório do seu livro *Science Fiction Film* com a seguinte frase:

Whenever students of film approach the science fiction genre, it appears they immediately find themselves facing a kind of paradox, one akin to the problematic logic built into the form's combinatory designation – that is, as *science* and *fiction*, as fact and fabrication. (Telotte, 2001: 3)

Logo nesta citação o autor apresenta-nos uma problemática interessante, a divisão do termo por duas dimensões, a parte da ficção e a parte da ciência. A ficção científica é um género que se baseia na ciência e em possibilidades e até probabilidades científicas, funcionando através de uma extrapolação pelo conhecido para conseguir explicar o desconhecido. O escritor John W. Campbell Jr. afirmou que a ficção científica devia ser “an effort to predict the future on the basis of known facts, culled largely from present-day laboratories” (Telotte, 2001: 3), mas o encanto do género estende-se muito para além disto. Este encanto também se exprimia de formas diferentes: a alguns passava ao lado devido ao seu carácter mais infantil, outros procuravam os elementos arquetípicos e outros ainda o explicavam como fundamental para a sua natureza especulativa, a sua expressão da curiosidade humana. Telotte acrescenta:

Especially in its cinematic form, however, science fiction often seems to appeal precisely because it lends itself to the greatest imaginative capacities of the film medium: to its ability, through what we very broadly term “special effects”, to give shape and being to the imagination. (Telotte, 2001:3)

No subcapítulo “Science Fiction as Fantasy” deste capítulo introdutório faz-se referência à dimensão da ficção; Telotte menciona Tzvetan Todorov e o seu estudo sobre o fantástico como uma forma literária e ressalva especificamente a sua relação com a ficção científica. Assim, Telotte esclarece como o fantástico coexiste com duas formas que Todorov define como “the *uncanny* and the *marvelous*.” (Telotte, 2003: 11), onde a narrativa *uncanny* se foca no inconsciente, ou a mente como um elemento que produz eventos que parecem não ter explicação, e a narrativa *marvelous* foca o sobrenatural e o mundo espiritual como um elemento do quotidiano. Assim, o fantástico apresenta-se como o ponto entre as duas narrativas, representando aquilo que pode ou não existir e onde se questiona a própria realidade.

Estes três pontos narrativos podem facilmente ser associados ao cinema de ficção científica e aos tipos de narrativa mais comuns do mesmo, e para fazer esta associação é necessário considerar as três fascinações do género:

(...) first, the impact of forces outside the human realm, of encounters with alien beings and other worlds (or other times); second, the possibility of changes in society and culture, wrought by our science and technology; and third, technological alterations in and substitute versions of the self. (Telotte, 2003: 12)

As três fascinações mencionadas estabelecem uma ligação entre o ramo cinematográfico e o ramo literário da ficção científica,

(...) for Edward James in the course of his historical definition of science fiction argues that the large canon of literature easily divides itself by subject into three broad story groups: “the extraordinary voyage... the tale of the future... and the tale of science (notably concerned with marvelous inventions). (Telotte, 2003: 14)

Ao associar os elementos narrativos do cinema com os da literatura conseguimos estabelecer um padrão comum entre ambos os ramos da FC e conseguimos, também, entender mais facilmente as semelhanças e sobreposições entre vários géneros, que posteriormente causam as generalizações ou dificuldades na definição do género de um certo filme.

A dificuldade de definir o género estende-se para além do meio literário para o meio cinematográfico, e de forma talvez ainda mais visível neste último. Apesar de o género ter uma determinada linguagem inata que define uma certa identidade com a qual o espectador regular está familiarizado, como “rockets, robots, futuristic cities, alien encounters, fantastic technology, scientists (mad or otherwise)” (Telotte, 2001: 4), estas convenções gerais e ícones do género nunca conseguiram, tanto a nível de estabelecimento crítico como da população geral, ajudar a filtrar a ficção científica como algo que conseguimos facilmente categorizar e por isso estudar sistematicamente.

O género parece, por vezes, entrar pela forma do terror, com filmes como *Frankenstein* (1931, James Whale), *Invasion of the Body Snatchers* (1956, Don Siegel), ou a saga *Alien* (1979-1997), graças à sua ênfase no confronto físico e no conflito, que acontece num contexto marcado por elementos que nos fariam associar estes filmes com a ficção científica. Igualmente, um formato como os filmes-catástrofe também aparenta por vezes aglomerar ambos os géneros, como vemos em filmes como *Deep Impact* (1998, Mimi Leder) ou *Armageddon* (1998, Michael Bay). Para além disto, o género de ficção científica muitas vezes partilha características com outros géneros populares e retira dos mesmos algumas das suas características mais representativas, como *Starship Troopers* (1997, Paul Verhoeven), que se apresenta como uma reprodução de filmes de combate sobre a Segunda Guerra Mundial com um traço de ficção, ou *Blade Runner* (1982, Ridley Scott) e *Dark City* (1998, Alex Proyas), que dependem das convenções e da imagem do filme *noir* americano. A saga *Star Wars* (1977-2019) também se insere neste grupo de filmes, ao retirar características de géneros como o *western*, filmes de guerra ou épicos japoneses de *samurais*.

Não obstante as dificuldades de identidade, e também graças a estas, parece que o primeiro passo a seguir para quem decide descrever, explicar ou analisar um texto de um filme específico de ficção científica é conseguir fazer uma diferenciação do mesmo perante os restantes géneros. Todos os estudiosos de todos os géneros, implícita ou explicitamente, começam por problemáticas semelhantes: dúvidas sobre o que incluir e o que não incluir, e em que base podemos começar a fazer estas determinações:

Which poses the question of how we can ever determine what characteristics typify a genre without first determining what texts constitute the genre, even though that very decision about textual inclusiveness would logically seem to hinge upon prior decisions about the genre's identity of definition. (Telotte, 2001: 8)

Esta estratégia pode, no entanto, levar a uma tendência para inevitavelmente acabarmos por incluir algumas obras que desafiam as possibilidades dos limites. Filmes como *Ghostbusters* (1984, Ivan Reitman) ou *The Fifth Element* (Luc Besson, 1997) são alguns exemplos que mostram este tipo de *crossover* entre géneros, neste caso entre horror-comédia e comédia-ficção científica. Assim, a diferenciação, ou tentativa da mesma, tem-se apresentado como o primeiro e o mais problemático passo no ramo da análise de género.

No entanto, Telotte argumenta que grande parte dos espectadores parece não ter muitas dificuldades em definir um território por onde começar a pensar sobre o filme de ficção científica, e certamente não são muito afetados por este tipo de questões de limites de género ou definição do mesmo, sendo estas questões deixadas para os críticos (Telotte, 2001: 16-17). Este sentimento de certeza surge presumivelmente do facto de o típico espectador facilmente reconhecer determinadas características ou ícones visuais que, ao longo dos anos, têm ajudado a constituir uma imagem específica atribuída ao género. Nesta ampla categoria estão incluídos tipos de personagens, situações, figurinos, entre outros, todos estes que têm sido descritos como a linguagem do género, e muita desta linguagem tem sido estabelecida na consciência popular graças à correspondente tradição literária e a sua dependência na ilustração, na visualização dos seus cenários hipotéticos (Telotte, 2001: 17).

Outra questão fundamental a incluir nesta equação é um dos componentes mais significativos do género em questão: mais que qualquer outro género cinematográfico, a ficção científica depende muito dos efeitos especiais, e esta dependência requer que consideremos como a preocupação do género com o meio tecnológico nos prende num sistema complexo de reflexões sobre a sua estrutura tecnológica, e, por isso, no seu próprio nível de realidade.

De forma mais simples, os filmes deste género, mais do que qualquer outro, refletem a tecnologia que os torna possíveis; como resultado, a nossa capacidade de reproduzir elementos através de animação por computador torna-se um elemento tão importante do filme como, por exemplo, os próprios temas que constroem a narrativa do mesmo.

Como vimos ao longo do capítulo, o cinema de ficção científica é mais que apenas um elemento num super texto, mais também que uma série de dispositivos semânticos e sintáticos, calculados para produzir um certo significado. O género é, para todo o seu contexto tecnológico, uma forma bastante sedutora que podemos até ver como o subconsciente profundo do cinema popular. A

sua habilidade de reproduzir aquilo que poderá ser e de sintetizar uma nova realidade constitui uma forte atração para o género, aliada à própria atração associada à tecnologia que torna tudo isto possível. Ao mesmo tempo, a sua habilidade de tornar conhecidas estas atrações, de suportar a tríade razão-ciência-tecnologia para nossa investigação, para traçar “the unsaid and the unseen of culture”, particularmente na cultura tecnológica moderna, representa uma potencialidade e, tendo em conta o poder da cultura tecnológica, até uma compensação necessária. (Telotte, 2001: 31-32).

Depois de explorar um pouco a ficção científica em si, passamos agora para o foco principal deste capítulo, a abordagem cronológica da história cinematográfica da ficção científica. Sendo o foco principal desta tese o género de FC, é fundamental começar por uma abordagem detalhada de como surgiu o género e as principais mudanças que fomos vendo ao longo dos tempos, incluindo no final uma reflexão sobre como encontramos o género na atualidade.

Visão geral da Ficção Científica: momentos-chave no género

Para começar a análise é importante frisar alguns dos principais destaques sobre a evolução da ficção científica, com o auxílio da informação presente na obra *The Film Book: A Complete Guide to the World of Cinema* (Bergan, 2011).

A obra começa por abordar as origens da ficção científica no cinema, que remontam às origens do próprio cinema em si; o tema de viagens espaciais foi introduzido pelo filme de George Méliès de 1902, *A Viagem à Lua*. Méliès estava na audiência quando os irmãos Lumière fizeram a primeira apresentação do cinematógrafo e, fascinado com esta apresentação, Méliès abre, em 1896, o seu Théâtre Robert Houdin como um cinema.

Entre as inúmeras obras de George Méliès podemos destacar, para além da referida acima, *The Melomaniac*, *20,000 Leagues Under the Sea* ou *The Tunnel Under the English Channel*.

Mais à frente o autor sublinha alguns dos filmes de ficção científica que, com o tempo, se começam a desenvolver pelo mundo: na Rússia, o primeiro trabalho dentro deste género vem do realizador Yakov Protazanov, o filme *Aelita* de 1924; na França, o filme *The Crazy Ray*, de 1923, realizado por René Clair; na Alemanha, o filme *Metropolis*, de 1927 e realizado por Fritz Lang, considerado ainda atualmente como um dos melhores filmes do género e, finalmente, dos Estados

Unidos, o filme de 1924 de Raoul Walsh, *The Thief of Bagdad*, que definiu novos padrões em Hollywood com os seus efeitos especiais surpreendentes.

Numa tentativa de simplificar a análise, a seguinte tabela apresenta, de forma sumarizada, os pontos mais importantes de cada década, começando pela década de 30 e seguindo até aos dias correntes:

<p>Décadas de 30 e 40</p>	<p>- Os anos 30 e 40 não foram muito ricos em filmes de ficção científica, no entanto, podem-se destacar três obras adaptadas de histórias de H. G. Wells: <i>The Invisible Man</i>, de 1933, realizado por James Whale; <i>Things to Come</i>, de 1936 e realizado por William Cameron Menzies e <i>The Man Who Could Work Miracles</i>, de 1936 e realizado por Lothar Mendes.</p>
<p>Décadas de 50 e 60</p>	<p>- O filme <i>Destination Moon</i> impulsionou uma corrente de filmes de ficção científica em Hollywood de baixo orçamento, como <i>The Day the Earth Stood Still</i>, um filme realizado em 1951 por Robert Wise;</p> <p>- No Japão, o filme <i>Godzilla</i>, 1954, de Ishirô Honda, surge como um dos exemplos do que ficou conhecido como o cinema dos monstros, que se pode ver como um reflexo dos ataques de Hiroshima e Nagasaki que sucedem uma década antes e influenciam significativamente o cinema japonês;</p> <p>- No fim dos anos 60, a obra <i>2001: A Space Odyssey</i>, 1968, de Stanley Kubrick, veio revolucionar por completo a ficção científica e os filmes sobre viagens espaciais.</p>
<p>Década de 70 e 80</p>	<p>- <i>Star Wars</i>, de 1977 e realizado por George Lucas, foi um filme que fascinou e inspirou audiências por todo o mundo e transformou a indústria do cinema ao se tornar um sucesso de bilheteira numa altura onde os filmes de ficção científica não representavam um género significativo em termos de lucros de bilheteira. Com isto, o filme influencia uma nova era de cinema conduzido por efeitos especiais direccionado a audiências mais jovens, transmitido no maior número de ecrãs de cinema possível e recorrendo a grandes campanhas de marketing, sendo o orçamento do filme compensado pelas vendas de <i>merchandising</i> relativo ao filme.</p> <p>- A questão das viagens no tempo torna-se popular nos anos 80, com filmes como <i>Time Bandits</i>, de 1981, realizado por Terry Gilliam, a saga de James Cameron que se iniciou com <i>Terminator</i> em 1984 ou a trilogia de Robert Zemeckis, que começa em 1985 com <i>Back to the Future</i>, que se tornaram referências internacionais no futuro do género da ficção científica.</p> <p>- A influência de <i>Star Wars</i> traduziu-se também, como referido acima, no uso dos efeitos especiais; o CGI, ou <i>Computer-Generated Imagery</i>, tomou o mundo do cinema por assalto e alguns filmes existiam apenas com o propósito de mostrar o uso dos efeitos.</p>

<p>Anos 90 e Início dos anos 2000</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nos anos 90 temos alguns exemplos de filmes que dependem bastante dos efeitos especiais, como <i>Jurassic Park</i>, de 1993, realizado por Steven Spielberg. Há também o caso de <i>Matrix</i>, de 1999, dos irmãos Wachowski, um filme altamente dependente de efeitos especiais e que, ironicamente, retrata um futuro onde os computadores assumiram o controlo do mundo. - No final do século XX assistimos à transição do sistema analógico para o digital, e com isto vem muita mudança no cinema, tanto em termos de técnicas utilizadas como de câmaras e equipamentos; para além disto, com a constante evolução da tecnologia, os efeitos especiais são cada vez melhores e hoje em dia pode-se criar qualquer coisa através dos programas certos. - O início do século XXI traz consigo clássicos de ficção científica como <i>Planet of the Apes</i> (2001) ou <i>Avatar</i> (2009); esta evolução dos efeitos especiais ajuda também a elevar os filmes de super-heróis a outro calibre, e hoje em dia são estes que obtêm maior sucesso nas bilheteiras, como por exemplo filmes como <i>Avengers</i> (2012) ou o restante Universo Cinematográfico criado pela Marvel Studios, uma divisão do The Walt Disney Studios.
--	---

História do Cinema de Ficção Científica: dos Anos 60 ao final dos Anos 90

Apesar de esta obra conter informação bastante valiosa para o tópico deste capítulo, é necessário explorar ainda mais a fundo a história da ficção científica, e, por isso, recorre-se à obra *The History of Science Fiction* (Roberts, 2006), mais especificamente ao capítulo 12, “Science Fiction Screen Media 1960-2000: Hollywood Cinema and Television”.

O autor começa o capítulo por mencionar algo extremamente importante, que são as duas grandes mudanças estruturais na ficção científica ao longo das quatro últimas décadas do século XX. A primeira mudança vem relacionada com uma transformação do género em algo mais dominado pelo aspeto visual e de espetáculo, ou seja, um subgénero de cinema predominantemente caracterizado pelo uso de efeitos visuais e a criação de universos alternativos à realidade visualmente surpreendentes com o objetivo de maravilhar o espectador. A segunda mudança relaciona-se com a ficção científica se tornar um género menos marcado pela presença significativa da literatura na expressão do género e mais caracterizado pela estética da sua imagem.

Assim, podemos concluir que a ficção científica se começa a tornar um género substancialmente mais visual, com o poder da imagem a sobrepor-se ao poder da palavra, e nos dias

de hoje podemos comprovar este facto dado que maior parte das vezes aquilo que mais retemos e consumimos são imagens, algumas tão fortes que ficam gravadas na nossa memória definitivamente.

Tomando como exemplo o cinema, é possível perceber que muitas vezes as imagens de certos filmes são muito mais poderosas e evocativas do que o próprio diálogo – mais depressa recordamos uma imagem marcante de um filme que o próprio diálogo presente na mesma cena. Por isto mesmo podemos concordar quando Roberts diz:

To put this another way: the requirement is for an account of the development of SF cinema that, rather than seeing special effects as mere ignorable decoration, sees them as core to the text: a sense of SF cinema as self-reflexively aware of its own (visual, technological) idiom, and all the more powerful for that. (Roberts, 2006: 265).

A reflexão de Roberts começa por utilizar o exemplo de *The Time Machine* (1960), de George Pal, que utiliza fotografia em *stop motion* para dar a ideia da passagem do tempo do ponto de vista do viajante no tempo. Este filme e esta técnica utilizada representam uma nova era no cinema, baseada no uso de efeitos especiais proporcionados pela câmara e que representam o meio do cinema de ficção científica. Isto não significa, no entanto, que seja a primeira vez que são utilizados estes efeitos especiais; filmes como *Metropolis* (1927) utilizam este conceito para representar a arquitetura futurista e máquinas que vemos ao longo de todo o filme, mas podemos observar que este uso serve maioritariamente para demonstrar um certo sentido de grandiosidade e espetáculo no sentido estético, mas não cinematográfico. Com esta nova era, as novas tecnologias ajudam a construir um cinema que finalmente concretiza a visão da ficção científica de criar novos mundos e representar aquilo que se pensava ser impossível incorporando igualmente elementos estéticos e impressionantes.

Posto isto, é também importante analisar o ambiente social da década de 60, pois é inevitável o cinema encontrar ligação com o que se passa no mundo exterior. Como o autor refere,

the cultural mood of the early 1960s in the US and UK did not affect SF cinema in the same liberating way that it affected written 'New Wave' SF. Presumably this was because the much higher costs of producing a film-text mean that cultural production is more implicated in corporate and investment interests, and there is less space for the explicitly counter-cultural. (Roberts, 2006: 266-67)

No entanto, alguns filmes desta época ainda foram afetados pelas preocupações políticas à volta da Guerra Fria e da crise dos mísseis de Cuba, em 1963, e pelo constante medo de uma guerra nuclear, como por exemplo *On The Beach*, 1959, de Stanley Kramer, que lida com conceitos como guerra nuclear e radioatividade, ou *Fail Safe*, 1964, de Sidney Lumet, que lida com a destruição do mundo em termos do falhanço da humanidade, dois exemplos que representam estes medos políticos e sociais falados acima. Igualmente, algumas obras não americanas também se encaixam nesta temática, como por exemplo o filme japonês *Third World War: 41 Hours of Horror*, 1960, de Shigeaki Hidaka, que aborda temas como a guerra nuclear e a posterior destruição do mundo. Apesar de os medos da época não se terem concretizado, é necessário olhar para estas obras como um reflexo do terror da própria sociedade e daquilo que enfrentavam nesta década, e é importante ter isto em mente ao analisar estas obras.

Uma das maiores desvantagens das obras cinematográficas que refletem a sociedade da época é que, muitas das vezes, estas não sobrevivem ao teste do tempo e acabam por ficar desatualizadas pois falham em conseguir criar alguma ligação e relatividade com as gerações futuras que assistem a estes filmes anos mais tarde. No entanto, temos nesta década um bom exemplo de um filme que passa este teste com distinção: *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (1963, Stanley Kubrick), que encontra uma forma de criar humor mesmo ao abordar os temas sociais mais importantes da época, e por essa razão foi um filme com tanto sucesso na época e se mantém ainda hoje como um marco importante do cinema.

Para além deste cinema que espelha as preocupações sociais, existem também outras obras ao longo desta década que utilizam a ficção científica como um utensílio para explorar as possibilidades de uma nova linguagem de cinema. Por exemplo, *La Jetée*, 1962, de Chris Marker, é um filme onde a fotografia é o elemento principal não só para o desenvolvimento da narrativa, mas também por todo o filme ser constituído por fotogramas fixos, e a partir daqui percebemos que o objetivo é focar a atenção do espectador no poder da imagem, algo que já foi referido anteriormente.

À medida que nos aproximamos dos meados da década, nota-se uma diminuição na qualidade dos filmes de ficção científica que são produzidos, e temos um cinema que se divide em *Pulp* e *Art-House*⁴. No entanto, tudo muda em 1968, quando Stanley Kubrick nos apresenta a colossal obra *2001*:

⁴ Roberts usa dois filmes para fazer a distinção entre géneros; por um lado, o *Pulp* é caracterizado pelo filme japonês *Matago* (Inishiro Honda, 1963), um filme que se apoia num conceito exagerado e apalermado que resulta pelo seu brio e energia. Por outro lado, o *Art-House* é representado pelo filme *Fahrenheit 451*

A Space Odyssey, uma adaptação de um conto de Arthur C. Clarke, *The Sentinel*, que Kubrick decide expandir com a ajuda do autor.

Uma das questões mais importantes deste filme é o aspeto visual do mesmo, graças às grandiosas imagens que nos são apresentadas ao longo de toda a narrativa, mas também a própria temática do mesmo e como esta é abordada. A narrativa do filme é uma visão exata de um dos mais antigos temas de ficção científica, a transcendência da Humanidade, a nossa ascensão para um plano superior com a ajuda de seres alienígenas, e um tema que se mantém durante aquilo que o autor do livro chama de *Golden Age SF*.

Assim, vemos que *2001* surge como algo novo não pela temática que aborda, mas sim pela forma como o faz, através da narrativa que incita alguma meditação pela parte do espectador e das imagens esteticamente deslumbrantes que exploram realmente o poder da imagem e como esta nos pode afetar.

O sucesso financeiro deste e outros filmes do género, bem como o crescente interesse na ficção científica que começa a ser feita para TV, começa a convencer cada vez mais produtores de que este género pode efetivamente gerar sucesso e lucro, e apesar de isto ter resultado em alguns fracassos, provou-se igualmente justificável noutros casos. *Planet of the Apes*, 1968, de Franklin J. Schaffner, foi um dos exemplos de sucesso, que inspirou até sequelas, uma série de televisão baseada na mesma premissa e quase uma dezena de obras literárias inseridas no mesmo universo.

Ao chegarmos aos anos 70, deparamo-nos com um cinema que espelha as preocupações da sociedade da época relativamente a questões culturais e raciais, e que por isto se torna num cinema embutido com uma certa sensibilidade. Ao longo desta década surgem obras que ainda hoje são reconhecidas e discutidas, como *A Clockwork Orange*, 1971, de Stanley Kubrick, *Solaris*, 1972, de Andrei Tarkovsky ou *The Man Who Fell to Earth*, 1976, de Nicolas Roeg, e vemos inclusive duas obras a conseguir criar um equilíbrio entre o género e a comédia: *Sleeper*, 1973, de Woody Allen, e *Dark Star*, 1974, de John Carpenter.

No entanto, e apesar de todas estas obras serem importantes e inovadoras à sua maneira, é em 1977 que se assiste a uma autêntica revolução no cinema e na ficção científica com a chegada de *Star Wars: A New Hope*, de George Lucas. *Star Wars* representou talvez uma das maiores mudanças na

(François Truffaut, 1966), onde o realizador conjuga a sua capacidade de capturar os ritmos e texturas da vida quotidiana com uma óbvia sátira antiautoritária.

história da ficção científica, começando logo pelo facto de ter sido um sucesso de bilheteira numa época em que o cinema deste género não era significativamente representado nos lucros das bilheteiras, como já foi mencionado mais acima neste capítulo. Para além disto, a própria fórmula do filme inspirou e continua a inspirar o género, e por isso nas décadas seguintes assiste-se a um aumento na produção de filmes e séries com altos orçamentos, onde muitos destes se traduziram em grandes sucessos. É importante frisar que uma das mais significativas mudanças no género ao longo dos tempos foi a sobreposição do aspeto visual ao literário, sendo que cada vez mais pessoas veem ficção científica do que leem a mesma:

Some of this success spilled back into the more traditional fields of written SF, with readerships increasing and spreading across a number of previously resistant demographics; but the fact of the matter today is that, speaking globally, very few people read SF, whereas very many people watch it. This is the major change in the genre over the century. (Roberts, 2006: 279)

A verdade é que o cinema é um meio maioritariamente visual, e por isso o seu ponto forte é imagem, ação e narrativa, e *Star Wars* fascina audiências por todo o mundo graças ao uso de efeitos visuais – o conhecido CGI, *Computer-Generated Imagery* – de uma forma nunca antes vista e com uma narrativa e personagens que conquistam o coração dos espectadores.

Não seria correto dizer que *Star Wars* foi o único responsável pela reinvenção do género de ficção científica, mas certamente impulsionou a onda de mudança que já estava a decorrer durante toda a década de 70. Desde o fim da década de 70 até aos dias de hoje, a ficção científica tem vindo a reconstruir-se como um género que prima pelo seu poder visual e pelo espetáculo. Roberts explica:

SF is now the most popular form of art on the planet *because* it has colonised visual media: of the fifteen top-grossing films of all time only one is not SF or Fantasy (the odd one out is James Cameron's 1997 movie Titanic; and even Cameron is primarily thought of today as a director of SF films). Graphic novels and comics, although published in most genres, are overwhelmingly SF, Fantasy and Horror texts. Video games are released in a wider variety of genres (sports simulations, spy adventures and historically-based titles are all popular) but SF is nevertheless the biggest single idiom. (Roberts, 2006: 279-280)

Como já referido anteriormente, o sucesso de *Star Wars* inspirou um aumento na produção de filmes e séries nas décadas que se seguiram, e chegando à década de 80 temos uma grande quantidade de *science fiction blockbusters*, como descreve Roberts. Ao longo desta década surgem filmes que conquistaram bastante sucesso e criaram um legado que se mantém ao longo dos tempos, como por exemplo *E. T. the Extra-Terrestrial*, 1982, de Steven Spielberg, um filme que para além de ter uma grande carga emocional devido à sua narrativa é também muito conhecido por certos elementos visuais específicos, ou *Terminator*, 1984, de James Cameron, que eventualmente se multiplicou em várias sequelas e outros filmes dentro do mesmo universo, videogames, *graphic novels*, entre outros; também no mesmo formato, em 1979 estreia *Mad Max*, de George Miller, que se estendeu numa trilogia e deu posteriormente origem a um *spin-off* passado no mesmo universo.

Para além destas sagas que vão surgindo ao longo da década, alguns títulos individuais também se vão destacando: em 1982, John Carpenter apresenta-nos um *remake* de *The Thing*, uma obra caracterizada por monstruosos efeitos especiais que elevam a obra a algo que podemos quase considerar um filme de terror; no mesmo ano, Ridley Scott traz-nos o enigmático *Blade Runner*, um dos objetos de estudo desta dissertação não só pela sua importância na história do cinema de ficção científica mas principalmente pelas temáticas que aborda e a forma como o faz, e muitos outros, como *RoboCop*, 1987, de Paul Verhoeven ou *Predator*, 1987, de John McTiernan.

A década de 80, e prolongando-se pela década de 90, representa também um período onde assistimos a uma explosão de filmes de super-heróis; o herói da DC Super-Homem salta dos *comic books* até ao grande ecrã, numa saga de adaptações do herói que começam em 1978 com *Superman*, de Richard Donner e acabam em 1987 com *Superman IV: Quest for Peace*, de Sidney J. Furie. Segue-se outro personagem da DC, Batman, em 1987, com *Batman* de Tim Burton, e a partir daqui assistimos a um crescimento exponencial até aos dias de hoje dos chamados *super-hero movies*.

Do outro lado do mundo, nomeadamente no Japão, surgem filmes de ficção científica de animação, os chamados *animes*, que conseguem penetrar na cultura global e conquistam o público ocidental, como *Akira*, 1988, de Katsuhiro Ôtomo, baseado numa série de *mangas* (*comic-books* japoneses), ou *Mobile Armoured Riot Police*, 1995, de Mamoru Oshii, mais conhecido na cultura ocidental como *Ghost in the Shell*.

Quando chegamos à década de 90, continuamos a assistir a uma predominância de filmes suportados por efeitos especiais e grandes marcos na história da ficção científica; no início da década,

em 1993, o já afamado Steven Spielberg apresenta-nos *Jurassic Park*, uma fantasia futurista onde os dinossauros são as personagens principais e baseado na obra literária de Michael Crichton, e em 1997 apresenta-nos a sequência *The Lost World: Jurassic Park*.

Em 1992 voltamos a ver Batman no grande ecrã, com *Batman Returns*, de Tim Burton, e em 1995, já nas mãos de Joel Schumacher, somos apresentados a *Batman and Robin*. Em 1999 os irmãos Wachowski apresentam-nos ao seu universo futurista onde os computadores controlam o mundo, *The Matrix*, que se tornou também um marco no cinema de ficção científica e gerou mais duas sequelas.

Para além destes, é importante referir algumas obras originais e marcantes e que ainda hoje são reconhecidas, como *Twelve Monkeys*, 1995, de Terry Gilliam, *The Fifth Element*, 1997, de Luc Besson, ou *Dark City*, 1998, de Alex Proyas. Em 1999 vemos também o renascimento da saga *Star Wars*, com o lançamento de *Star Wars: Episode I: The Phantom Menace*, de George Lucas, fechando assim uma década de grandes obras.

História do Cinema de Ficção Científica: Do Início do Século XXI à Atualidade

Como foi referido acima, a entrada no século XXI ficou marcada pela transição do sistema analógico para o digital, e com essa mudança assistimos também a melhorias nas próprias técnicas utilizadas, câmaras e equipamentos, e começa-se a chegar a um nível onde cada vez é mais fácil criar tudo aquilo que nos passa pela imaginação. Esta transição e consequente melhoria traduzem-se na criação de clássicos na história da ficção científica, como *Planet of The Apes*, 2001, de Tim Burton, *Star Wars: Episode III: Revenge of The Sith*, 2005, de George Lucas, ou *War of the Worlds*, 2005, de Steven Spielberg.

Logo no início da década vemos duas sagas diferentes que marcam a década de 00: as sagas *X-Men* e *Spiderman*, produzidas pelos estúdios Fox e Marvel e Sony e Marvel, respetivamente, e ambas se traduziram em sucessos de bilheteira e pavimentaram o caminho para o massivo sucesso que vemos nos dias de hoje em *blockbusters* de super-heróis. No entanto, é em 2008 que realmente começa a era dos super-heróis; com *Iron Man*, 2008, de Jon Favreau, a estrear-se como um estrondoso sucesso, a Marvel Studios inaugura o seu universo cinematográfico, que fica conhecido como *Marvel Cinematic Universe* (MCU).

Não obstante, não foram apenas os filmes de super-heróis que beneficiaram da evolução dos efeitos especiais e do cinema; em 2009, *Avatar*, de James Cameron, tomou o mundo por assalto com os seus efeitos visuais fascinantes e um uso da tecnologia 3D (três dimensões) como nunca antes visto. Depois deste, muitos outros seguiram e hoje em dia a tecnologia já se encontra num patamar capaz de tornar o impossível em algo possível, e maior parte dos filmes que vemos em cartaz são *blockbusters*, *remakes* ou sequelas, e maior parte deles são filmes suportados pelos efeitos visuais. Se analisássemos a fundo este tópico perceberíamos que há tantos pontos positivos como negativos sobre esta supremacia dos efeitos visuais, mas a verdade é que o cinema alcançou um patamar que é seguro assumir que nem se imaginava possível no passado mais longínquo do cinema.

Ao entrarmos na década de 10, vemos isto a tornar-se real; apesar de termos muitos filmes de ficção científica originais, observamos também aquilo que parece um regresso ao passado, uma certa nostalgia. Nesta década que passou, vemos que muitos dos clássicos de décadas passadas foram ou continuados ou reinventados; em 2015 vemos novamente o regresso de *Star Wars* ao grande ecrã com uma nova trilogia, iniciada nesse ano com *Star Wars: The Force Awakens* e concluída em 2019 com *Star Wars: The Rise of Skywalker*, sendo que os três filmes foram sucessos estrondosos de bilheteira.

Sagas como *Terminator* e *Mad Max* foram continuadas; em 2015 somos apresentados a *Terminator Genysis* e em 2019 a *Terminator: Dark Fate*, e igualmente em 2015 voltamos ao universo de *Mad Max*, com *Mad Max: Fury Road*. Apesar de todos os filmes nos apresentarem novas histórias e personagens, todas se passam no mesmo universo que os originais, e por isso o elemento nostálgico está sempre presente. Em 2017 assistimos a algo que muitos achavam impossível: um regresso ao mundo de *Blade Runner*, com *Blade Runner 2049*, que também é objeto de estudo desta tese pelo seu carácter de sequela de um dos marcos da ficção científica e por abordar temáticas compatíveis com o estudo em questão, que segue a mesma fórmula daqueles apresentados anteriormente e que gerou expectativas como nada visto anteriormente.

Dito isto, é necessário mencionar que durante esta década assistimos a uma grande variedade de bons filmes individuais e originais do género, como *Inception*, 2010, de Christopher Nolan, que é mais um dos objetos de estudo desta dissertação graças à sua narrativa e a sua inclusão distinta no género de ficção científica face aos restantes filmes analisados, *Gravity*, 2013, de Alfonso Cuarón, *Ex Machina*, 2015, de Alex Garland, *Arrival*, 2016, de Denis Villeneuve ou *Edge Of Tomorrow*, 2014, de Doug Liman, entre muitos outros.

Ao chegar ao fim do primeiro capítulo, é interessante refletir na estonteante evolução da ficção científica desde o início do século XX até ao início de uma nova década no século XXI. A transformação que o género testemunhou é surpreendente e uma das questões mais fascinantes na história da ficção científica é a capacidade destes filmes mais antigos se conseguirem manter tão relevantes numa época onde a toda a hora testemunhamos o nascimento de uma nova saga cada vez mais inovadora; isto só pode significar que estas sagas conseguiram criar conceitos tão frescos e inovadores que provocam o pensamento do espectador de tal forma que ainda hoje vemos inúmeras abordagens diferentes a vários filmes de décadas passadas.

A ficção científica é um género que muitas vezes exprime as preocupações dos autores, como o medo do futuro e do desconhecido derivado não só do ínfimo conhecimento que temos sobre o nosso universo, mas também de uma evolução tecnológica tal que possa levar à perda do controlo das máquinas, e é fascinante como por muito que a sociedade e os seus valores vão mudando, estes medos nunca desaparecem e possibilitam que maior parte do cinema de ficção científica se consiga manter relevante e moderno ao longo dos tempos.

Capítulo 2: O Papel da Memória no Cinema

Como o próprio título desta dissertação indica, o foco principal da mesma é tanto o cinema como a memória, e após a reflexão feita acima sobre a evolução do cinema de ficção científica, torna-se relevante introduzir o tópico da memória e a sua relação com o cinema. Torna-se igualmente importante mencionar que este não será um estudo aprofundado da questão da memória sob receio de entrar por meios de psicologia que não se relacionam de todo com o tema desta tese, e, por isso, a análise vai ser mais focada na memória em termos de cinema.

Para aprofundar esta temática, vai-se recorrer ao capítulo “Cinema and Memory”, da autoria de Susannah Radstone, que se encontra no livro *Memory: Histories, Theories, Debates*. A autora começa o capítulo por referir uma cena específica do filme *The Butterfly Effect* (2004, Eric Bress, J. Mackye Gruber) onde a personagem principal é encorajada a pensar na sua memória como um filme, para exemplificar como o cinema se encontra fascinado com a memória e como a relação entre os mesmos se torna cada vez mais visível tanto nos filmes que abordam a memória como na literatura sobre cinema e memória. Esta cena específica representa também, ao contrapor a segurança e simplicidade de assistir a um filme com a capacidade da memória de nos perturbar e a permanência de uma imagem fotográfica ou cinematográfica com a tendência da mente para esquecer, como o cinema procura simultaneamente enaltecer e conter a memória.

Um dos melhores exemplos da relação duradoura e íntima do cinema com a memória traduz-se na adoção de certos termos associados com a memória na linguagem cinematográfica:

The cinema's long-standing and intimate relationship with memory is revealed in cinema language's adoption of terms associated with memory—the “flashback” and the “fade,” for instance—to describe cinematic dissolves between a film narrative's present and its past. The routinized deployment of these terms has rendered them unremarkable, suggesting an apparently automatic, involuntary, and mechanical relationship between cinema and memory. (Radstone, 2010: 326)

Apesar de tudo isto, a relação cinema-memória continua a ser uma questão em aberto e neste capítulo são apresentados os três paradigmas que têm vindo a teorizar esta relação; o primeiro paradigma explora como a memória tem sido retratada em analogia com o cinema, o segundo explora o movimento inverso de como o cinema tem sido compreendido como uma analogia da memória e

até por vezes como um modo de memória, e o terceiro estuda as teorias de “cinema/memória” onde a relação entre cinema, o próprio filme e a memória surgem mais interligadas do que aquilo que os anteriores paradigmas permitiam. Este terceiro paradigma é, também, aquele que tem mais relevância no contexto desta tese, especificamente para o capítulo final de análise da relação cinema-memória através de um grupo de obras escolhidas para este propósito. Cada um destes paradigmas vai trazer um diferente entendimento do cinema e da memória e podemos olhar para os mesmos não como uma narrativa do progresso do entendimento da relação cinema-memória, mas como um reflexo de um certo período e da cultura desse mesmo tempo; Radstone dá um breve exemplo desta questão:

For – particularly since the nineteenth century – at moments, the figuring of memory by media, including the cinema, and of the cinema by memory have become key sites within which to explore, map, and radically critique the changing relationship between the "inside" and the "outside," the personal and the social. (Radstone, 2010: 326)

Primeiro Paradigma: Memória como Cinema

O primeiro paradigma aborda o carácter visual da memória e a sua associação com os meios visuais especialmente após o aparecimento da fotografia no século XIX, e a sua capacidade de guardar imagens. Assim, a invenção da fotografia encoraja a relação entre memória e imagens fixas, e o posterior aparecimento do cinema traz consigo novamente estas questões, que exploram a relação da memória com a imagem e com o cinema, e a capacidade que o cinema tem atualmente de expressar intuitivamente as questões associadas com a memória fortalece ainda mais esta relação entre o cinema, o filme e a memória.

A memória é muitas vezes associada ao meio visual, e esta associação deriva de certa forma do carácter visual da própria memória. Esta associação da memória com o meio visual alcançou um novo patamar no século XIX, quando se assiste ao surgimento do daguerreótipo, o primeiro processo fotográfico comercializado ao grande público e que consiste na possibilidade de fixar uma imagem apenas através da luz, ou seja, obter “uma imagem positiva em chapa de cobre com um banho de prata polida, exposta à luz, sensibilizada e revelada a partir de vapores de iodo.” (Arquivo Municipal de Lisboa) e, posteriormente, a invenção da fotografia.

Com a invenção da fotografia surge uma nova e inovadora técnica de arquivar imagens, e esta técnica vai atrair comparações com a noção de memória visual, que eventualmente se vão estender

da memória visual à própria noção geral de memória. O aparecimento da fotografia ofuscou a capacidade da *camara obscura* de refletir imagens em movimento e encorajou ainda mais as comparações entre a memória e imagens fixas, e o posterior aparecimento do cinema abre novamente caminho para uma noção da memória em analogia com a imagem em movimento. Apesar disto, “such analogies have continued to emphasize the stillness of the images constitutive of film stock over the illusion of movement granted by the apparatus of projection” (Radstone, 2010: 327). Como exemplo, Radstone refere Henri Bergson e a sua comparação do intelecto com intuição, que comparava o pensamento intelectual à animação mecânica do cinema de extrações fragmentadas e isoladas da realidade:

In Bergson’s formulation, the cinema may be mobilized to demonstrate how the intellect differs from memory, rather than as a metaphor for memory. Only with Deleuze’s rereading of Bergson does the cinema become not a metaphor for either memory or the intellect but what Herzog describes as a practice with “the potential to create its own fluid movements and temporalities”. (Radstone, 2010: 327)

Assim, Radstone menciona Henri Bergson para exemplificar como este mobiliza o cinema para demonstrar como o intelecto é diferente da memória e não uma metáfora para a memória: “Bergson’s alignment of the cinema with rationality, rather than with intuition, foregrounds the apparatus of projection and the mechanical movement of film stock through the projector’s lens.” (Radstone, 2010: 327). No entanto, quando falamos de cinema e filmes que se modelam pelo funcionamento da memória, uma das principais associações entre cinema, filme e memória é a capacidade que o cinema tem de expressar os elos associativos intuitivos da memória.

Antes de finalizar este paradigma, torna-se pertinente explorar brevemente a relação fotografia-cinema-memória. A fotografia e o cinema partilham uma relação muito próxima desde o século XIX, quando os irmãos Lumière introduzem pela primeira vez o cinematógrafo, considerado como a primeira câmara fílmica e sistema de projeção; os primeiros filmes apresentados neste dispositivo introduzem a noção de fotografia em movimento e ainda simbolizam a primeira vez que vemos em ação a dinâmica entre fotografia e cinema: no filme, um dos homens que passa em frente à câmara para, pega na sua própria câmara e tira uma fotografia ao realizador do filme, e aqui vemos tanto o realizador a ser fotografado como o fotógrafo a ser filmado. Este evento marca o início de

uma longa relação entre o cinema e a fotografia, que foi crescendo e evoluindo em par com a própria evolução tanto do cinema como da fotografia.

Apesar desta relação de proximidade existem também algumas diferenças que separam o cinema da fotografia: o tempo da fotografia é o instante, enquanto o tempo do cinema é a duração e o movimento, mas isto não impede que ambas possam funcionar em sintonia, especialmente o cinema, visto que o mesmo usa a fotografia das mais variadas formas, desde o uso de fotografias em filmes e a importância das mesmas para a narrativa até à representação de fotógrafos no cinema. No livro *Photography and Cinema*, mais especificamente no capítulo 3 intitulado “Photography and Film”, o autor David Company escreve “Cinema tends to dwell on the photograph as a mute and intransigent object from the past” (Company, 2008: 97), e isto manifesta-se principalmente em filmes de diferentes géneros, como o *noir*, os filmes de detetives, mistérios ou melodramas.

Ao longo do capítulo, o autor refere vários filmes e como estes usam as fotografias para contar as suas histórias, e menciona também o papel da fotografia e do fotógrafo no cinema. Para além disto, o autor menciona ainda a forma como as fotografias são vistas no cinema, e cito, “We see the photograph exaggerated by those qualities that distinguish it from film: its stillness, its temporal fixity, its objecthood, its silence, its deathliness, even” (Company, 2008: 96). Este é apenas um exemplo que mostra, mais uma vez, a importância que a fotografia tem no cinema.

Para além de tudo isto que foi referido, há ainda outro aspeto que aproxima as duas formas artísticas que se tem vindo a mencionar, que é o caso específico da memória e como esta é abordada no cinema e na fotografia. Apesar de se apresentar de formas diferentes, é possível ver que encontramos a memória representada na fotografia e no cinema; na fotografia, a memória é a sua própria natureza, pois a fotografia tem um carácter instantâneo, e muitas vezes olhamos para as nossas fotografias como memórias, momentos que quisemos imortalizar com uma câmara e que ficarão guardados quanto tempo quisermos. Por outro lado, no cinema a memória apresenta-se como uma temática muito abordada e explorada, como é possível observar pelo estudo da relação cinema-memória que tem sido feita neste capítulo.

Segundo Paradigma: Cinema como Memória

Este segundo paradigma, relativo ao cinema como memória, faz referência à percepção da memória como imagens fixas e como isto se reflete nos filmes sobre a memória, a questão da memória social e pessoal, o uso de *flashbacks*, e como o cinema disciplina, realça ou até substitui a memória. De forma um pouco mais resumida, este paradigma refere a forma como o cinema usa a memória e como o próprio cinema se pode por vezes tornar uma forma de memória.

A forte ligação entre a memória e a imagem parada está muito presente em filmes que se modelam através de um estudo da memória; em filmes como *Hiroshima Mon Amour* (1959, Alain Resnais) ou *Distant Voices Still Lives* e *The Long Day Closes* (1988 e 1992, Terence Davies), no primeiro, o fascínio com a memória expressa-se pelo trabalho de câmara imóvel ou por *shots* que se parecem com fotografias, bem como certas sequências de *flashbacks* que evocam a memória involuntária. Já nos dois outros filmes mencionados, vemos este fascínio através de *shots* que se parecem com fotografias de um álbum de fotos de família, sendo que quase logicamente a relação entre estes *shots* e cenas está mais próxima às associações poéticas com a memória do que a uma narrativa de causa-efeito. Radstone acrescenta: “So too, memory films such as Davies’s complicate the relations between personal and social memory, underlining the fact that memories are not simply “ours” by drawing from and mediating a cultural memory bank of cinematic images and sounds.” (Radstone, 2010: 328)

A permeabilidade da fronteira entre memória social e pessoal estende-se para além de filmes baseados na memória com objetivo de distribuição para um grande público até aos chamados filmes caseiros:

Like images from the family album, home movies supplement, enhance or even supplant intimate memories of the personal and familial past, while drawing on film language learned as much at the cinema as at home. The transmission of memories stored in home movies depends, too, upon the capacity of their spectators to recognize those archived memories. With the loss of that social community of remembering, home movies cease to provide documentary evidence for, or commemoration of, a remembered past, their protagonists becoming something like the anonymous ghosts of an unremembered past. (Radstone, 2010: 328)

Apesar de estes filmes memoriais servirem como fontes preciosas para investigar a relação entre o cinema e a memória, estas relações estendem-se a quase todos os géneros e todos os períodos da história do cinema; a memória penetra as narrativas, histórias e modos de narração do cinema, desde a subordinação do cinema mais *mainstream* ao uso do *flashback* da memória às exigências da coerência linear da narração, até à colocação da memória como primeiro plano e suas vicissitudes no cinema *mainstream* norte-americano, que inclui filmes como *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004, Michael Gondry), *Memento* (2001, Christopher Nolan) ou a trilogia de Bourne: *The Bourne Identity* (2002, Doug Liman), *The Bourne Supremacy* (2004, Paul Greengrass) e *The Bourne Ultimatum* (2007, Paul Greengrass).

Mais à frente, Radstone vai fazer referência a vários autores do século XX que contribuem para a discussão sobre a capacidade do cinema de disciplinar, aumentar, suplementar ou substituir a memória; por exemplo, nos anos 30, nomes como Siegfried Kracauer ou Walter Benjamin vêm associados ao que a autora define como uma “*memory crisis*”, ou seja, o confronto entre o cinema e a memória associado a esta capacidade mencionada acima.

Esta temática continua mais à frente no artigo aquando da menção de Fredric Jameson, que identifica dois tipos de filmes nostálgicos: filmes que recriam a aparência e sentimento de tempos passados, como *Chinatown* (1974, Roman Polanski) ou *American Graffiti* (1973, George Lucas), com as suas evocações dos anos 1930 e 1950; e filmes que regressam a um período passado ao evocar o sentimento e forma de séries ou géneros de *media* mais antigos, como é o caso de *Star Wars* (1977, George Lucas), que ressuscita um sentimento de passado ao adaptar o visual e estilo de antigas séries que a autora chama de *Saturday afternoon serial*. Para Jameson, a reciclagem do visual e do sentimento do passado por estes filmes nostálgicos substitui os prazeres do filme nostálgico por uma consciência histórica, ou uma capacidade de entender a verdadeira relação entre o passado e o presente.

Assim, a crítica de Jameson ao filme nostálgico sustenta-se por uma depreciação dos prazeres da memória cinematográfica nostálgica e do papel do cinema em construir e transmitir memórias culturais, sendo que o autor considera que estas memórias constituem pobres substitutos para uma consciência histórica. Para além disto, levanta também a problemática relativa às ambiguidades temporais criadas na narrativa por esta recriação de tempos passados, devido à convergência entre passado e presente: alguns elementos, como figurinos, carros, telefones, entre outras, colocam a narrativa no presente, enquanto outros se mostram como evocações do passado.

O gênero do filme histórico, um outro tipo de cinema visto como um modo de memória cultural cinematográfica, é também considerado pela crítica como mau substituto dessa consciência histórica; citando a autora,

The heritage film, often adapted from well-known literary works – for instance, *Howards End* (James Ivory, 1992) and *A Room with a View* (Ivory, 1985), both adapted from novels by E. M. Forster – and characterized by high production values and lavish, lovingly dwelt-on period detail (including location shooting at stately homes), has been criticized for its “artful and spectacular projection of an elite, conservative vision of the national past” and for its pleasurable spectacle associated with nostalgia for a fantasized vision of a lost Englishness. (Radstone, 2010: 331)

Para além disto, faz-se também referência ao que Radstone denomina como *trauma films*:

Commentaries on trauma and film propose that trauma films have the potential to provide a cultural “working through” of traumatic memories – that they might enable some remembrance of events that, due to their shocking nature, have left only scars rather than memories. Though trauma theory – much of it produced in the U. S. – has yet to make this explicit, its focus falls, in the main, on events – the assassination of President John F. Kennedy, the Vietnam war, 9/11 – that have occurred during the lifetimes of recent generations of U. S. film audiences. (Radstone, 2010: 334)

Esta questão é aprofundada quando se introduz o tema de memória protética, ou seja, um tipo de memória que daria ao cinema a capacidade de implantar memórias relativas a eventos que os espectadores não tenham presenciado e que fossem até então desconhecidos para os mesmos, e a autora socorre-se de autores como Bernard Stiegler para apresentar esta temática.

Terceiro Paradigma: “Cinema/Memória”

O terceiro paradigma foca-se num ponto de vista onde em vez de o cinema e a memória funcionarem em função um do outro, surge uma conceção em que o cinema e a memória atuam juntos e se dá primazia à sua mutualidade e inseparabilidade, dissolvendo os limites entre o interior e o exterior, o pessoal e o social, o individual e o cultural e o verdadeiro e falso.

Até agora temos visto como a memória é concebida como um modo de cinema e como o cinema é concebido como um modo de memória; no entanto, mais recentemente, a relação “cinema/memória” tem sido explorada de novos pontos de vista, e neste paradigma são mencionados dois teóricos específicos, Annette Kuhn e Victor Burgin. O mundo do “cinema/memória”, termo definido por Radstone, é “constituted of images, sequences, and their associated affects. Situated within the mind, yet positioned between the personal and the cultural, cinema/memory melds images remembered from the cinema with the inner world’s constitutive ‘scenes’ or scenarios.” (Radstone, 2010: 336)

O que surge desta relação “cinema-memória” não se fica por uma ligação entre os processos de memória em relação ao cinema nem vice-versa, mas sim uma conceção onde os limites entre memória e cinema são dissolvidos em favor de um ponto de vista que defende a sua mutualidade e inseparabilidade. Ao explorar o mundo do “cinema/memória”, esta perspetiva vai dissolver os limites conceptuais entre o interior e o exterior, o pessoal e o social, o individual e o cultural e o verdadeiro e o falso; os estudos de Burgin e Kuhn, nomes referidos acima, ambos tomam forma naquilo que Kuhn descreve como uma prática que usa a análise crítica das memórias de um indivíduo para produzir perceções mais aprofundadas da relação complexa da identidade com a cultura e os *media*.

As investigações sobre a temática “cinema/memória” procuram uma resposta para o que liga as imagens e sons na memória pessoal às imagens e sons na memória coletiva, e os estudos de Burgin e Kuhn seguem caminhos diferentes, apesar de ambos sugerirem que o processo que liga a memória pessoal e a coletiva constitui a mediação psíquica do cinema do mundo interior individual.

O método de Burgin para compreender a natureza persuasiva de imagens específicas que são lembradas de filmes utiliza a psicanálise para explorar a cadeia de associações que vai desde os afetos que surgem associados a estas imagens específicas até às suas mais antigas fantasias psíquicas. “For Burgin, then, these remembered film images constitute ‘screen memories’ (as Freud had called them) – memories ‘that come (...) to mind in place of, and in order to conceal, an associated but repressed memory’.” (Radstone, 2010: 337). Assim, “Noting that sociologists have found ‘an almost universal tendency for personal history to be mixed with recollections of scenes from films and other media productions’” (Radstone, 2010: 337), e retirando também das ideias psicoanalíticas de D. W. Winnicott, bem como da sua própria autoanálise, Burgin conclui que “the inner landscape within which fantasies are bound together with scenes and images spectated at the cinema constitutes the ‘location of cultural experience.’” (Radstone, 2010: 337).

Estudos sobre “cinema/memória”, como os de Burgin, revelam o processo que liga o mundo interior ao mundo exterior, “experiência” e “cultura” (Radstone, 2010: 337). No entanto, por exemplo no que toca a perspectivas públicas/políticas que motivam a crítica aos filmes nostálgicos ou históricos, estes estudos oferecem “micro” retratos (Radstone, 2010: 337) das localizações mais íntimas da cultura. O próprio Burgin mostra alguma inquietação com os seus estudos:

Burgin himself expresses some unease about his own shift from film theory’s “study of the ways in which films (...) contribute to the formation, perpetuation and dissemination of dominant systems of commonly held beliefs and value” to the study of “whatever irreducibly subjective meanings an image might have for this or that individual.” Responding to his own unease, Burgin concludes by proposing that what he finds at the end of his own analysis has a universal resonance: “the *mise-en-scène* of a riddle we must all answer at one point or another (...): the enigma of sexual difference.” (Radstone, 2010: 337)

No caso de Kuhn, a mesma apresenta-nos a possibilidade de a análise do “cinema/memória” conseguir ultrapassar este universalismo aparente que Burgin refere nas suas conclusões, sendo que, na sua análise, Kuhn revela a capacidade que o “cinema/memória” tem de ligar indivíduos com imagens específicas de filmes. Esta ligação criada surge como um caso de duas vias:

Beginning with her own daytime reveries while walking through London streets, Kuhn traces certain of her reverie-images back to two films – Humphrey Jennings and Stuart McAllister’s moving wartime documentary *Listen to Britain* (1942), and Derek Jarman’s powerful and angry attack on the ravages wrought by Thatcherite politics upon Britain, *The Last of England* (1988). Kuhn notes that both these films make shorthand allusion to the mythopoiesis of a particular national imaginary. (Radstone, 2010: 337)

A sintonia entre os elementos estéticos e a sensibilidade destes filmes e os elementos constituintes dos mundos interiores da memória sugere uma possibilidade de estas evocações de memória tornarem os elementos assimiláveis com as paisagens internas do devaneio (traduzido de *reveries*, mencionado no parágrafo citado acima):

Kuhn’s central exploration, or “memory work” demonstrates how her own daydream images or “reveries” allude to yet transform images from remembered films. Kuhn reveals how, by means of psychical processes of condensation and displacement, images from these two films become

integrated, in modified form, with those “scenes” that constitute our inner worlds. (Radstone, 2010: 337)

Esta exploração do “cinema/memória” como uma experiência cultural ilumina os processos íntimos pelos quais a subjetividade se liga com a cultura, o local ou a comunidade enquanto também nota como estes processos podem ser facilitados por filmes que partilham a estética, linguagem e textura da memória.

Futuras Direções

Estudos na área daquilo que temos vindo a referir como “cinema/memória” desfazem um particular conjunto de relações entre cinema, memória e espectadores, revelando tanto o seu carácter útil como as limitações de termos como memória pessoal e memória pública; o “cinema/memória” prova ser “composites and condensations, belonging wholly neither to the public world of the cinema nor to the personal and interior realm of fantasy” (Radstone, 2010: 338).

Neste sentido, o “cinema/memória”, através da sua ligação de imagens assimiladas do cinema com a circulação de cenas na psique de cada um, serve para sublinhar o facto de que a memória nunca é algo direto ou irredutivelmente subjetivo. Radstone acrescenta:

At the same time, cinema/memory research reveals the limitations of studies of memory cinema, including heritage, nostalgia, and trauma films, for such largely text-based analyses tell only part of the story, lacking the capacity to reveal fully how such films might mesh with and be assimilated with the intricacies of psychical scenes and preexisting images. But telling part of the story is not without value, particularly where we can hold in mind that the story we are telling is only part of a more complex picture in need of further exploration. (Radstone, 2010: 338-339).

Assim, partimos desta análise mais pormenorizada do “cinema/memória” para a discussão de assuntos mais facilmente reconhecíveis, “as those of the politics of memory and the cinema” (Radstone, 2010: 339).

Voltemos aos dois filmes analisados por Kuhn referidos numa citação anterior: *Listen to Britain* e *The Last of England*. Cada um dos filmes evoca uma versão diferente do conceito de nação:

Listen to Britain constructs national life – evoked through soundscapes, in particular – as enduring under enemy fire, while *The Last of England* comprises a welter of scenes of terrible devastation and violence wrought by the nation – and one government in particular – on parts of itself. (Radstone, 2010: 339)

Radstone faz referência a três autores e o capítulo que estes escreveram, que consta também do livro *Memory: Histories, Theories, Debates*, John Sutton, Celia Harris e Amanda Barnier. No seu capítulo, que se centra nas questões da cognição e memória, os autores argumentam que “the interpersonal dimensions of memory’s emergence support social practices, including promising and forgiving, and complex emotions, including grief, love, and regret” (Radstone, 2010: 339). Radstone pega nesta ideia e procura expandi-la para a área da cultura e do cinema de forma a sugerir áreas para estudos futuros. Como a própria afirma, muita da pesquisa feita do cinema como memória que emerge durante os anos 1990 tem-se focado particularmente na relação do cinema com catástrofes nacionais, vitimização e trauma, deixando por explorar a relação do cinema com as dimensões interpessoais e públicas da memória e as práticas sociais que estas possam facilitar ou suportar:

If *Listen to Britain* might lend itself to analysis in the context of national suffering and trauma, *The Last of England*, while associated also with the devastation of aspects of England, evokes national memory to quite different effect, for this is a film that mourns losses associated with self-inflicted violence, in the form of the damage wreaked by Thatcherism upon its own nation. (Radstone, 2010: 339)

Depois disto, Radstone reflete sobre o conceito de violência intra-nacional e qual o papel do cinema e como este lembra este tipo de violência e este passado. Assim, recorre a uma análise do específico e do local através do filme *Rabbit-Proof Fence* (2002, Philip Noyce), e chega à seguinte conclusão, que a própria reforça que, para já, é apenas especulativa, sendo que o estudo na área do cinema e memória ainda não desenvolveu métodos que pudessem testar estas hipóteses:

Earlier, I made reference to Sutton, Harris, and Barnier’s proposal in this volume that complex emotions and social practices are supported by memory’s interpersonal dimensions. This proposal might be extended to embrace memory’s national, political, and cultural dimensions, including, for our present purposes, the cinema and specific films. Films such as *Rabbit-Proof Fence* may play a part in supporting revisions of interpersonal memory linked to grief and regret and producing specific

social practices – in this case, new recognitions of the rights of Indigenous people, an apology speech, and changes in government policy. (Radstone, 2010: 341)

Assim, percebemos que Radstone concluiu a sua discussão sobre o cinema e a memória com uma mudança de perspectiva desde o terreno íntimo de “cinema/memória” até questões do papel do cinema na revisão da memória cultural de um país. Esta mudança trouxe a abordagem do singular, um determinado momento político ou histórico do imaginário cultural nacional e da memória cultural. No entanto, como visto na discussão “cinema/memória”, estes termos singulares mostram mais do que revelam:

Though films and their constituent scenes may articulate with commonly recurring psychical fantasies including the family romance and the primal scene, as well as with more culturally and nationally nuanced themes such as that of the “lost child”, those articulations take place on terrain differentiated by individual and cultural histories. (Radstone, 2010: 341)

Apesar disto, parafraseando Radstone, esta não defende que isto deva levar a teoria cultural ou fílmica a abandonar a sua tentativa de mapear as relações entre política, cultura e memória, mas que deve encorajar-nos a olhar para as nossas descobertas com a consciência da diversidade do terreno que estamos a tentar mapear e da necessidade de explorar o mais próximo possível do solo.

Ainda não assistimos a um foco de estudo sobre a articulação da memória pelos *media*, ou seja, como a memória circula pelos vários meios, bem como entre diversas instituições e locais públicos. Assim, pesquisas futuras podem também focar nas formas como a memória do cinema viaja entre nações, impondo a questão de como o consumo de memórias nacionais evocadas e revistas por filmes como *Rabbit-Proof Fence* ou *The Last England* podem ser consumidos entre os mais variados tipos de nações.

Radstone conclui o capítulo com o seguinte parágrafo, deixando ainda muito por estudar e decodificar:

Meanwhile, studies of cinema/memory such as those discussed in this chapter have transformed understandings of the relations between our inner worlds and our media experiences, so that spaces once imagined as separated – albeit by a porous membrane – now emerge as transitional space. But how these insights might be brought to bear on broader questions of the politics of cinema memory in

the public, cultural, and national spheres and vice versa? These are the questions that remain very much open to future study. (Radstone, 2010: 342)

Assim, este capítulo apresenta-se como uma breve reflexão sobre a relação cinema-memória-fotografia, que como vimos é uma relação bastante complexa, mas ao mesmo tempo muito forte e bem consolidada, e podemos assim introduzir a temática mais importante desta dissertação, a análise detalhada da presença da memória no cinema de ficção científica e como esta se expressa e influencia as obras cinematográficas em questão.

Este segundo capítulo é provavelmente o que se articula melhor com a análise prática da relação entre cinema e memória nos quatro filmes escolhidos para estudar, que constitui o capítulo que se segue. Os três paradigmas apresentados por Susannah Radstone são possíveis de integrar nesta análise, mas o terceiro paradigma, relativo ao “cinema/memória”, é possivelmente o que se enquadrará melhor pela forma como descreve o cinema e a memória como dois elementos inseparáveis e pela defesa de uma dissolução de todos os limites conceptuais e barreiras apresentadas pelos restantes paradigmas, que é exatamente o que este capítulo final procura provar.

Capítulo 3: A Memória no Cinema de Ficção Científica

Chegamos, finalmente, ao terceiro e último capítulo, que se apresenta como a consolidação de tudo o que foi falado anteriormente. Para facilitar a compreensão do capítulo este está dividido em várias partes, avançando por um tratamento geral até uma análise particular de cada um dos filmes utilizados para estudar a presença e impacto da memória no cinema de ficção científica.

Para ajudar a análise dos filmes foi desenvolvido um conjunto de ferramentas utilizado de igual forma para todas as obras em revisão, começando pela resposta a uma pergunta que estabeleça logo numa fase inicial a importância da obra em questão para este estudo: “Como surge a memória no filme?”; a partir da resposta a esta pergunta começa-se a desenvolver o raciocínio de análise de cada uma das obras em estudo, tornando-se depois a análise mais específica para o tema a desenvolver. Adicionalmente, cada um dos filmes foi estudado através de uma verificação dos elementos que pudessem ser objeto de análise e a posterior decomposição do conceito de memória em elementos que lhe estejam associados.

A partir deste raciocínio de análise foi possível chegar a conclusões a ser apresentadas ao longo deste capítulo e que esclarecem a importância da memória no contexto cinematográfico.

Os filmes em questão são, por ordem cronológica, *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Total Recall* (Paul Verhoeven, 1990), *Inception* (Christopher Nolan, 2010) e *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2019). A escolha destas quatro obras como objeto de estudo vem do facto de serem marcos no cinema de ficção científica - mais especificamente no cinema popular, que é o foco desta análise -, obras reconhecidas internacionalmente e intemporais pelos temas que retratam. *Blade Runner* e *Total Recall* são dois filmes adaptados das histórias de um dos grandes nomes da literatura de ficção científica, Philip K. Dick, e duas obras que marcaram as décadas de 80 e 90; *Blade Runner 2049* surge como sequência de *Blade Runner*, e interessa abordar esta sequência de forma a conseguir concluir como dois filmes que partilham as mesmas temáticas e se situam dentro do mesmo universo conseguem retratar estes temas de forma tão distinta e tendo em conta os 35 anos que os separam. Por fim, no caso de *Inception*, esta obra representa um polo oposto da ficção científica relativamente às outras obras abordadas, mas, no entanto, retrata os mesmos temas que os restantes filmes escolhidos, e será interessante fazer o estudo deste filme tendo em conta essa particularidade.

Em todos os filmes mencionados o tópico da memória é o ponto central da narrativa, e são as memórias que motivam as personagens a agir e que impulsionam a ação, e em muitos deles a memória funciona até como uma ferramenta de controlo e manipulação de uma ou várias personagens. No entanto, para chegar até à questão da memória, seria interessante também explorar uma outra questão muito presente na ficção científica: a natureza humana e como esta surge espelhada nos filmes do género.

Contudo, antes de começar este estudo é importante fazer uma breve, mas esclarecedora, apresentação de cada um dos filmes e das suas características mais importantes:

Blade Runner

Blade Runner é um filme de 1982, realizado por Ridley Scott e adaptado do livro *Do Androids Dream of Electric Sheep?* escrito por Philip K. Dick. O filme passa-se no ano de 2019, em Los Angeles, num universo distópico, superpovoado e decadente onde coexistem humanos e *replicants*, seres geneticamente criados que fisicamente são semelhantes aos humanos, mas com força e agilidade superior, que, no entanto, não têm uma resposta emocional comparável à do Homem nem sentem empatia. Desenvolvidos pela Tyrell Corporation, os *replicants* foram criados para existirem como escravos em colónias fora da Terra e, sendo ilegais no planeta Terra, existem equipas designadas para os perseguir e matar, os chamados *blade runners*. A história centra-se então no agente Rick Deckard, um *blade runner* que regressa a uma atividade que pretendia já ter abandonado para cumprir uma última missão: perseguir e matar quatro *replicants* que estão em fuga e voltam à Terra em busca do seu criador. Durante o desenvolvimento da missão, Deckard apaixona-se por Rachael, uma *replicant* que trabalha para a Tyrell Corporation e a quem foram implementadas memórias artificiais como forma de perceber como estas afetam o desenvolvimento das suas emoções, e começa a questionar a ambiguidade da sua própria humanidade enquanto leva a cabo a missão para a qual está designado.

Uma das características pela qual este filme é também muito conhecido é pelas várias versões que existem do mesmo, que são 7 no total⁵: o *final cut*, lançado em 2007 para comemorar o vigésimo quinto aniversário do filme, é a versão na qual se baseia esta análise.

⁵ Apesar disto, os 3 considerados mais importantes são o *theatrical cut*, uma versão que o estúdio forçou ao realizador quando as primeiras reações ao filme não foram as esperadas, o *director's cut*, originalmente

Blade Runner é, como já referi, realizado por Ridley Scott e conta com a participação de Harrison Ford, Sean Young, Rutger Hauer e Edward James Olmos, entre muitos outros, e soma já com uma aclamada sequência, *Blade Runner 2049*, que vai ser apresentada mais à frente.

Total Recall

Total Recall é um filme de 1990, realizado por Paul Verhoeven e adaptado do conto “We Can Remember It For You Wholesale”, escrito por Philip K. Dick. O filme passa-se em 2084 e segue Douglas Quaid, um construtor civil que tem tido pesadelos constantes sobre o planeta Marte e que se mostra bastante obcecado com o mesmo. Quaid recorre à “Rekall INC”, uma empresa que vende memórias falsas de destinos turísticos perfeitos, para implantar memórias sobre Marte, mas este processo torna-se desastroso. A partir daqui descobrimos que as memórias de Quaid foram apagadas e com elas a sua identidade, e este é perseguido por um grupo de assassinos do qual faz parte a sua mulher, uma agente infiltrada que lhe explica que a sua vida atual é uma mentira e ele não é quem pensa ser. Após descobrir que, na realidade, Quaid é Hauser, um agente secreto que opera em Marte, este parte para a colónia em busca de respostas; Quaid descobre que a colónia é administrada pelo corrupto Vilos Coahaagen, que enviou o grupo de assassinos que o persegue, e conhece Melina, que trabalha com os rebeldes que tentam deitar abaixo Coahaagen. Ao partir na missão de descobrir quem é e o porquê de estar a ser perseguido por Coahaagen, Quaid começa a questionar a realidade, e tanto o personagem como o espectador ficam em dúvida: será que estes eventos estão mesmo a acontecer, ou será tudo um sonho?

O elenco é liderado por Arnold Schwarzenegger e conta com a participação de Rachel Ticotin, Sharon Stone, Ronny Cox e Michael Ironside, entre muitos outros. O realizador, Paul Verhoeven, conta ainda no seu repertório com filmes como *RoboCop*, *Starship Troopers* ou *Hollow Man*, obras igualmente importantes no cinema de ficção científica. Em 2012, pela mão do realizador Len Wiseman e protagonizado por Colin Farrell, somos apresentados a uma nova versão deste filme, igualmente adaptada do conto de Philip K. Dick e com o mesmo nome do original, *Total Recall*.

concebido pelo realizador que incentiva a uma introspeção individual, e o *final cut*, que será mencionado de seguida.

Inception

Inception é um filme de 2010, escrito e realizado por Christopher Nolan, e para além de um filme de ficção científica, pode ser também considerado um *heist movie*. A história do filme centra-se à volta de Dom Cobb, um ladrão que invade os sonhos das pessoas e rouba segredos do seu subconsciente. Esta sua habilidade rara faz com que seja um ladrão bastante procurado e conhecido, mas esta fama trouxe complicações pessoais à sua vida, obrigando-o a deixar a sua família para trás por ser um fugitivo internacional. Cobb recebe uma proposta que o pode ajudar a recuperar a sua família e a sua liberdade, mas esta proposta implica executar algo considerado impossível: terá de realizar um “inception”, ou seja, em vez de roubar segredos e informações, terá de implantar uma ideia. Assim, o objetivo é então entrar na mente de Robert Fischer, o futuro diretor executivo e herdeiro da empresa Fischer Morrow, e plantar na sua cabeça a ideia que este tem de se separar da empresa do pai e recusar o cargo como chefe da empresa. Cobb reúne uma equipa de profissionais para realizar esta tarefa, e à medida que o filme se desenvolve vamos percebendo que o inimigo desta missão não é só a dificuldade de execução da mesma, mas que o próprio subconsciente de Cobb e os demónios que o perseguem podem pôr em risco toda a missão.

O filme conta com um elenco liderado por Leonardo DiCaprio e com a participação de Joseph Gordon-Levitt, Ellen Page, Tom Hardy, Ken Watanabe, Cillian Murphy e Michael Caine, entre muitos outros. Como já foi referido anteriormente, o filme é realizado por Christopher Nolan, um realizador que, através de um estilo muito próprio, consegue transportar o espectador para um mundo onde as suas convicções são por vezes desafiadas, levando-o a questionar-se sobre o seu lugar no mundo. Para além de *Inception*, o realizador conta, no seu repertório, com filmes como *Memento*, a trilogia *Dark Knight* ou *Interstellar*, e as temáticas dos seus filmes, apesar de parecerem simples, não são assim tão lineares e, através da narrativa principal, o realizador explora outros temas e levanta questões que deixam o espectador a refletir sobre o que viu e que incentivam até a múltiplas visualizações para que se consiga assimilar tudo o que aparece no ecrã, tanto em termos visuais como narrativos.

Blade Runner 2049

Blade Runner 2049 é um filme de 2017, realizado por Denis Villeneuve e uma sequência de *Blade Runner*, considerado um clássico do género de ficção científica e um filme que, 35 anos depois,

continua extremamente relevante e ainda influencia muitos filmes do mesmo género. A história desta sequência passa-se em 2049, numa altura onde os *replicants* que conhecemos de *Blade Runner* foram otimizados e são agora mais avançados e parecidos com os humanos do que alguma vez foram graças a Niander Wallace, um empresário que adquiriu os bens da Tyrell Corporation depois de esta ter colapsado décadas antes, e onde os *blade runners* continuam a funcionar como agentes que procuram e matam *replicants*.

O filme segue a personagem de K, um *blade runner* que procura e mata os *replicants* mais antigos, como os modelos que vemos no filme original, que se esconderam na Terra depois de um apagão que ocorreu em 2022, e que numa das suas missões descobre vestígios de algo que era considerado impossível: uma *replicant* que teve um filho e que o manteve escondido. À luz desta descoberta, K parte à procura de Rick Deckard, que está desaparecido desde 2019, após os acontecimentos do filme original, à procura de respostas, depois de se aperceber que Deckard é uma peça valiosa para descobrir o que está por detrás deste segredo.

Esta procura por respostas vai levantar muitas questões especialmente para K, que a certa altura se começa a questionar se será ele a criança que procuram, o fruto da relação entre Deckard e a *replicant* Rachael que vimos desenvolver-se no filme original.

No elenco do filme encontramos nomes como Ryan Gosling, Harrison Ford, Jared Leto ou Robin Wright, e o realizador, Denis Villeneuve, trouxe-nos também filmes como *Prisoners*, *Enemy* ou *Arrival*, que desafiam o espectador com narrativas complexas e reviravoltas inesperadas e que muitas vezes requerem múltiplas visualizações para conseguirmos perceber a história e captar tudo o que o realizador pretendia com o filme.

Temáticas dos filmes escolhidos

O ponto principal que os quatro filmes têm em comum é, claro, a temática da memória e como esta influencia cada um dos protagonistas e as narrativas de cada filme. Nos casos de *Blade Runner* e *Blade Runner 2049* é mais fácil encontrar as semelhanças sendo que um é sequência de outro e, por isso, a ligação entre ambos é mais fácil de estabelecer; o universo criado em 1982 foi recuperado em 2017 e apesar de contarem histórias diferentes, os temas explorados são os mesmos. *Total Recall* também apresenta grandes semelhanças com os dois *Blade Runner* por ser uma obra que nos

transporta imediatamente para um universo fictício e um futuro distante e distópico onde o caminho percorrido pela personagem principal é traçado pela temática da memória.

O caso de *Inception*, no entanto, já é bastante diferente: apesar de termos o elemento principal que o faz pertencer a esta lista, a influência da memória na narrativa e no caminho percorrido pelo personagem principal ao longo do filme, não podemos dizer que o universo onde este se passa apresenta qualquer semelhança aos restantes. Se em ambos os *Blade Runner* e em *Total Recall* entramos em universos onde somos apresentados a futuros distópicos com seres ou tecnologias que não fazem parte do nosso quotidiano, em *Inception* não encontramos nenhum destes elementos. Tudo o que vemos no universo de *Inception* se assemelha à nossa realidade, e só se torna um universo alienado quando efetivamente tomamos as perspetivas das personagens e nos encontramos nos mundos criados pelos seus sonhos.

Logo aqui é possível perceber a grande diferença que *Inception* tem dos restantes filmes escolhidos, e por isso é que se torna tão importante falar deste filme, porque apesar de tudo continua a ser uma obra de ficção científica e torna-se interessante analisar os elementos que o tornam em tal. Entre os 3 restantes filmes também encontramos bastantes diferenças: *Blade Runner* e *Blade Runner 2049* diferem logo pelas narrativas, sendo que os caminhos percorridos pelos personagens são motivados por elementos distintos. Em *Blade Runner* vemos Deckard a cumprir uma missão ao longo de todo filme, e é essa missão que o faz cruzar-se com Rachael e assim se instiga o conflito. No caso de K, apesar de ser a sua missão que faz com que sejam expostos os factos que o vão influenciar, o seu caminho é percorrido bem para além da missão que lhe foi destacada e assistimos a um caminho bastante mais pessoal que o de Deckard.

No caso de *Total Recall*, a maior diferença que podemos distinguir será provavelmente o quão longínquo é o futuro onde se passa a narrativa. Neste filme vemos um futuro onde o ser humano já tem possibilidade de habitar em Marte e até viajar por muitos dos países do sistema solar, sendo que até é referido Neptuno como um destino de férias. Apesar de a existência de *replicants* e a capacidade de infiltrar os sonhos de outros sejam também avanços muito distantes para a Humanidade, de uma perspetiva especulativa, a velocidade dos avanços tecnológicos conseguiria possibilitar estes dois últimos de se tornar reais antes de se conseguir alcançar a habitação ou viagem de seres humanos para outros planetas do sistema solar.

Tendo isto em conta, partimos então para a análise individual de cada um dos filmes e da importância e presença da memória em cada um deles. A melhor forma encontrada de analisar todos os elementos necessários nesta fase foi através do desenvolvimento de uma grelha onde constam todas as dimensões em que a memória pode estar presente num filme, dimensões estas desenvolvidas de acordo com os três paradigmas que foram analisados no capítulo anterior com o estudo da obra de Susannah Radstone. As dimensões mais importantes são então:

Elementos associados com a memória na linguagem cinematográfica	Associação aos meios visuais – Carácter visual da memória e a expressão dos elos associativos intuitivos da memória	Cinema como uma forma de memória: como é usada a memória	Cinema e memória como elementos indissociáveis: memória pessoal e memória coletiva
---	---	--	--

A Memória em *Blade Runner*

Como referido na introdução deste capítulo, torna-se relevante começar a análise de cada filme com a resposta a uma questão que comprova a pertinência das obras para o estudo. Deste modo, a resposta à pergunta “Como surge a memória no filme?” chega-nos principalmente materializada na personagem de Rachael. Enquanto espectadores sabemos que a mesma é uma *replicant* experimental a quem foram implantadas memórias que não lhe pertencem para perceber se esta conseguiria desenvolver melhor as suas emoções graças às mesmas, mas Rachael não sabe disto e pensa que é uma humana exatamente por ter estas memórias. Quando Deckard diz a Rachael que as memórias que tem não são suas esta fica desorientada e confusa, não consegue acreditar por as memórias serem tão lúcidas e específicas, e toda esta questão traz à luz uma reflexão sobre a relação humano-*replicant* e o que nos distingue como seres humanos. *Blade Runner* aborda bastantes temas diferentes, mas a memória e a autenticidade são dois que estão predominantemente representados no filme e por isso se torna importante mencionar o mesmo neste estudo.

É também importante ressaltar como o caso de *Blade Runner* vai ao encontro de um ponto de discussão referido no primeiro capítulo desta dissertação, especificamente a dificuldade de definição do género e como por vezes os filmes de ficção científica se podem incluir em mais do que um género específico. *Blade Runner* não se fica por uma caracterização simples da sua natureza: é um filme de fantasia e ficção científica, mas pode também ser identificado com o género de *cyberpunk* e de filme

noir, pois contém características que relacionamos normalmente aos mesmos, uma temática que vai ser discutida na subsecção relativa à memória pessoal e coletiva do espectador.

Após uma visualização do filme mais atenta e mais focada na temática a abordar, é possível retirar alguns pontos-chave importantes: os *replicants* como seres equivalentes aos humanos, mas que não conseguem sentir emoções; o teste *Voight-Kampff* como o mecanismo que faz a distinção entre os humanos e os *replicants*; o simbolismo da personagem de Rick Deckard, que representa o conflito da distinção dos seres humanos e dos *replicants*; Rachael como um dos focos mais importantes do estudo da memória neste filme, especificamente pela sua existência como um *replicant* com memórias implantadas e o que isso significa para toda a espécie em causa, e por fim a presença do unicórnio de papel e como este pode simbolizar o sonho e a memória.

Estes pontos expõem não só as questões relacionadas com a representação da memória no cinema, mas também com a reflexão sobre a natureza do ser humano, que será tudo analisado nas subsecções que se seguem, baseadas na grelha desenvolvida acima.

a. **Elementos Associados com a Memória na Linguagem Cinematográfica**

Na secção introdutória do seu artigo, Radstone refere como um dos melhores exemplos da relação íntima e duradoura do cinema com a memória se traduz na adoção de termos/elementos associados com a memória na linguagem cinematográfica, e menciona termos como o *flashback* ou o *fade*, que ajudam a descrever as dissolvências entre o presente e o passado da narrativa do filme em questão.

O caso de *Blade Runner* é curioso, porque apesar de não conter muitos dos elementos que foram descritos acima, a associação com a memória continua a ser uma constante ao longo do filme. O mais próximo de um *flashback* que podemos encontrar neste filme é a cena em que Deckard está sentado ao piano da sua casa e se recorda da imagem de um unicórnio a correr por uma floresta, que o espectador pode ver do ponto de vista do protagonista. O papel do unicórnio neste filme é algo enigmático, uma temática que será referida mais à frente, e por isso não é imediatamente reconhecível se o que estamos a assistir é uma memória de Deckard ou apenas a recordação de um sonho que teve, mas qualquer das formas que tome pode sempre ser visto como a lembrança de algo e, por isso, pode ser analisado como um *flashback*.

Salvo esta cena, é difícil encontrar mais exemplos onde conste um elemento associado com a memória na linguagem cinematográfica de forma tão clara – são descritas algumas das memórias de Rachael quando esta confronta Deckard no seu apartamento, mas não há uma representação visual das mesmas que as identifiquem imediatamente como linguagem cinematográfica associada ao conceito da memória - mas a associação com a memória está presente durante todo o filme, seja pelo constante aparecimento de fotografias e a importância que têm para a narrativa, como pelo modo como a memória é falada e exposta pelos personagens, questões que vão ser abordadas mais a fundo nas dimensões seguintes.

b. Associação aos Meios Visuais – Carácter Visual da Memória e a Expressão dos Elos Associativos Intuitivos da Memória

No primeiro paradigma abordado por Radstone, esta fala sobre como a memória é muito associada ao meio visual, especialmente com o aparecimento da fotografia, que encoraja a relação entre memória e imagens fixas.

No caso de *Blade Runner*, uma das mais importantes representações visuais da memória surge na forma das fotografias que Rachael tem daquilo que supostamente seriam as suas memórias de infância e as suas provas de que é realmente humana. Uma fotografia é algo que imediatamente associamos à memória, pois muitas vezes as fotografias são tiradas como uma forma de guardar momentos ou pessoas importantes, para podermos voltar e recordar o momento que foi capturado e guardado naquela fotografia. Sendo que as fotografias são, fundamentalmente, imagens fixas, a presença tão marcada e significativa da fotografia no filme ajuda a realçar o carácter visual da memória, dado que as mesmas vêm sempre associadas ao conceito de relembrar algo, de uma memória do passado, neste caso específico as recordações daquilo que Rachael considera ser a sua infância e a confirmação da sua humanidade.

Para além disto, há outro elemento que é importante considerar: o unicórnio de *origami* que aparece algumas vezes ao longo deste filme. Este unicórnio tem, acima de tudo, um grande simbolismo associado: é visto, por muitos, como uma pista que aponta para o facto de Deckard ser um *replicant*, uma temática muito falada nas discussões sobre este filme.

No entanto, apesar do grande simbolismo que tem neste contexto, também podemos olhar para este unicórnio como mais uma representação visual da memória; se olharmos para o mesmo do

ponto de vista que tem vindo a ser abordado ao longo desta dissertação, este pode também representar o sonho e a memória. Na versão utilizada para esta dissertação, o *Final Cut*, há poucas referências a este unicórnio, mas no *Director's Cut* esta questão é abordada mais a fundo, como podemos ver por esta citação do artigo “What is the significance of the unicorn?”, de Murray Chapman:

BRDC [Blade Runner Director's Cut] includes a scene not in the original release. It is a dream sequence, showing Deckard's dream of a white unicorn. One can now argue Gaff knew that Deckard had dreamt of a unicorn. If Gaff knew what Deckard was dreaming, then we can assume that Deckard was a replicant himself, and Gaff knew he would be dreaming of a unicorn just the way Deckard knew about the spider outside Rachael's window. (Chapman: 1998)

Como podemos ver por esta citação, a própria existência do unicórnio remonta para esta representação mencionada acima, pois volta a confrontar-nos com a questão dos sonhos e das memórias, ao deixar o espectador a pensar se aquilo foi realmente um sonho de Deckard ou uma memória que lhe foi implantada, o que significaria que este seria de facto um *replicant*.

Ainda no primeiro paradigma do artigo de Radstone analisado nesta dissertação, esta menciona como uma das principais associações entre cinema, filme e memória nos filmes que se modelam pelo funcionamento da memória é a capacidade do cinema de expressar os elos associativos intuitivos da memória, e no caso específico de *Blade Runner* estes elos vêm representados pela forma como a fotografia é usada como um modo narrativo.

A fotografia aparece representada neste filme pela personagem de Rachael, uma *replicant* a quem foram implantadas memórias de um humano de forma a perceber como estas afetariam o desenvolvimento das suas emoções. Apesar de o espectador saber logo que as memórias não são dela, Rachael não o sabe e pensa que são suas, pelo que quando Deckard lhe revela que sabe quais são as suas recordações de infância e explica que isto se deve ao facto de serem memórias alheias, Rachael fica incrédula e não acredita nas suas palavras. Para além disto, Rachael tem também fotografias da sua mãe e da sua infância que correspondem às memórias que tem, e por isso para ela é inconcebível tudo isto ser falso e apenas o resultado de uma experiência.

A partir desta cena entre Deckard e Rachael, toda a dinâmica do filme muda e percebemos que esta questão se torna num ponto importante da narrativa que guia, de certa forma, o percurso das personagens. Apesar de o ponto narrativo principal ser a missão de Deckard de eliminar os quatro

replicants que fugiram de volta para a Terra em busca do seu criador, a forma como Deckard é afetado por Rachael e pelo seu conflito de autenticidade criado pelas memórias alheias só mostra o impacto significativo que esta tem na narrativa.

Como diz David Company na sua obra *Photography and Cinema*, mais especificamente no capítulo 3, “Photography in Film”,

Cinema tends to dwell on the photograph as a mute and intransigent object from the past. Not surprisingly, the types of photograph to which cinema is attracted are those that already emphasize these qualities on some level. Police, forensic, news and family-album pictures are the most obviously ‘cinematic’. Not all film genres understand photographs in this way, but it is obvious which ones do: films noir, detective movies, melodramas, mysteries and histories. (Company, 2008: 97)

Para além disto, Company acrescenta ainda:

When photographs have featured in more recent cinema, more often than not the films are ‘neo-noirs’. Think of the fake childhood photographs given to the ‘replicant’ cyborgs as tokens of a past they never really had in *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982); (...) (Company, 2008: 97)

Company fala especificamente das fotografias que são dadas aos *replicants* como representações de um passado que na realidade nunca tiveram, e o caso de Rachael é sem dúvida o mais significativo para este estudo. O conflito de identidade que vemos Rachael atravessar afeta mais tarde Deckard e este conflito, bem como a relação que se desenvolve entre os dois, torna-se um ponto fulcral do filme, explicando assim como a memória e a fotografia se tornam num importante instrumento narrativo.

c. **Cinema como uma Forma de Memória: como é usada a Memória**

Nesta terceira dimensão procura-se analisar a forma como a memória aparece representada e é usada no filme em estudo. O melhor método para explicar esta questão é através da descrição de algumas cenas que são perfeitos exemplos para comprovar o que aqui é pretendido.

Primeiramente, a cena em que Deckard se encontra pela primeira vez com Tyrell, fundador da *Tyrell Corporation*, e conhece também Rachael, perto ainda do início do filme, é crucial para esta

dimensão. Depois de Deckard fazer um teste *Voight-Kampff* a Rachael a pedido de Tyrell, os dois têm uma conversa sobre como Rachael é uma *replicant* e não o sabe, e também como é uma *replicant* experimental a quem foram implantadas memórias de outros para perceber qual seria a reação emocional a este processo. Ao longo do diálogo, o conceito da memória é exposto por ambas as personagens e é revelada uma das formas como esta vai ser utilizada: uma ferramenta de controlo de uma personagem, não só por serem implantadas contra a sua vontade e com um determinado propósito, mas também por, após a descoberta de que afinal é uma *replicant*, Rachael se deixar controlar completamente pelo conflito interior que esta descoberta vai despoletar em si.

A outra cena importante de mencionar surge já perto do meio do filme, quando encontramos Deckard no seu apartamento a usar o *Esper*, uma máquina utilizada para analisar fotografias, para procurar provas da presença de um *replicant* num conjunto de fotografias que encontrou no apartamento de um dos *replicants* em fuga, Leon. Como vemos no filme, a máquina segue os comandos de Deckard e contém tecnologia tão avançada que consegue quebrar os obstáculos da fotografia para ver ângulos que a olho nu não seria possível, possibilitando a descoberta de pistas importantes sobre os *replicants* fugidos. Considerando que a fotografia é um dos expoentes máximos de representação de memória - e de armazenamento da mesma, através da perpetuação de momentos numa imagem fixa - este é mais um exemplo que mostra como a memória é usada no filme e se torna tão importante; graças à tecnologia avançada característica do universo de *Blade Runner*, é possível afirmar que a forma como Deckard analisa a fotografia faz com que este consiga quase estar dentro da memória e a experienciá-la da mesma maneira que aqueles que a viveram. Deste modo, a memória é novamente utilizada como uma ferramenta, desta vez de investigação e descodificação de informação valiosa para a resolução do caso dos *replicants* a reformar, que aparece representada através desta máquina futurista.

Ambos os exemplos referidos comprovam, mais uma vez, a presença da memória na narrativa deste filme e como esta é tão importante para o enredo, ao mesmo tempo que mostram como a memória pode ser utilizada das mais diversas formas no cinema, neste caso como uma ferramenta preciosa para as personagens atingirem os seus objetivos.

d. **Cinema e memória como elementos indissociáveis: Memória Pessoal e Memória Coletiva**

Esta última secção surge como uma reflexão sobre as temáticas que têm vindo a ser faladas, mais especificamente a relação do cinema com a memória, e aborda também as ligações à memória exteriores à narrativa, ou seja, procura analisar as expectativas do espectador face a este filme e como estas foram confirmadas ou defraudadas.

Para começar, é importante primeiro analisar a problemática que foi referida na introdução, a inclusão de *Blade Runner* em dois outros géneros para além da ficção científica, o *cyberpunk* e o filme *noir*. O *cyberpunk* é considerado um ramo de ficção científica e caracteriza os filmes que fazem o contraste entre alta e avançada tecnologia com a constante degradação da sociedade, ou seja, representa a junção de tecnologia avançada com a sociedade degradada. Desconstruindo a palavra, ficamos por um lado com *cyber*, que representa a tecnologia e tudo o que esta envolve, e por outro lado *punk*, que se refere à sociedade, por vezes referindo-se até à personagem principal, que costuma ser um anti-herói que vive isolado e que não se adapta à sociedade.

No caso de *Blade Runner*, é fácil ver como este filme se inclui no género de *cyberpunk*: por um lado, somos apresentados a um mundo altamente tecnológico onde até já existem robôs tão parecidos com humanos que é difícil fazer a distinção, mas por outro lado também vemos que o resto da população vive de forma precária, e muitos até na rua, e percebemos a estratificação social, começando logo pelo exemplo de os *replicants* serem usados como escravos criados pelos mais ricos da sociedade.

O próprio personagem principal do filme encaixa na descrição feita acima, pois é um homem frio, que vive isolado e distante e que podemos considerar um anti-herói pela sua profissão, que se resume a perseguir e matar *replicants*. Tudo muda, no entanto, quando conhece os *replicants* Rachael e Roy, e vemos como a personagem de Deckard evolui na busca de uma identidade que não seja apenas ser um *blade runner*, ao mesmo tempo que se defronta com questões de mortalidade e humanidade relacionadas com o comportamento dos *replicants* em fuga, uma evolução contínua e complexa que nem sempre vemos nos filmes do género.

Para além disto, é importante frisar brevemente a abordagem ao universo distópico; uma distopia representa o contrário de uma utopia, e nos filmes de ficção científica traduz-se muitas vezes por universos que mostram um futuro disfuncional onde se vive em condições de opressão causadas pelos avanços tecnológicos, que se mostram perigosos em vez de benéficos, e muitas vezes é causada

por consequências de poluição ambiental irreversível, excesso de população ou sistemas de controlo autoritário. Como diz Douglas E. Williams no seu ensaio “Ideology as Dystopia: An Interpretation of “Blade Runner”” quando se refere ao género de ficção científica, e passo a citar, “The genre as a whole clearly reflects the exhaustion of contemporary ideologies and their inability to escape, in Henry James's apt phrase, from the ‘imagination of disaster’ that has dominated so much of our century.” (Williams, 1998: 384), fazendo referência a como o género se baseia na imaginação de um futuro pessimista, e isto pode refletir de certa forma como o medo do desconhecido e do futuro se transmite para o ecrã.

Para além do *cyberpunk*, é também constante a identificação de *Blade Runner* com o filme *noir*. Segundo o artigo “Blade Runner and Genre: Film Noir and Science Fiction”, por Susan Doll e Greg Faller, existem oito características que identificam o filme *noir*: J.K. Place e L.S. Peterson sugerem a iluminação fraca, o enquadramento claustrofóbico das cenas, sombras e/ou reflexos, composições desequilibradas e a noção da profundidade do cenário, e os autores do texto sugerem outras três, as paisagens urbanas, os figurinos e ambientes caracterizados pela chuva constante. Para além disto, a narrativa do filme *noir* centra-se, por norma, numa investigação, e as personagens incluem um investigador, normalmente detetive, uma figura autoritária corrupta e uma mulher, que representa ou a *femme fatale* ou aparece como a figura da redenção do personagem principal. Adicionalmente, os temas *noir* sugerem muitas vezes que o personagem vive num mundo sem esperança que está condenado por erros do passado, e o sentido de moral vem do próprio investigador que tenta sobreviver na sociedade instável e imoral.

Ao longo do filme podemos identificar a presença de muitas destas características, como por exemplo a iluminação fraca do filme, que vemos nos escritórios de Tyrell (dono da Tyrell Corporation e responsável pela criação dos *replicants*), e de Bryant (o agente que recruta Deckard para esta missão), bem como no próprio apartamento de Deckard; o enquadramento claustrofóbico de cenas e personagens ao longo do filme, como os *close-ups* à personagem de Leon, um dos *replicants* que fugiu para a terra, quando este faz o seu teste *Voight-Kampff*, ou os planos feitos de Deckard e Rachael quando estes se encontram no apartamento de Deckard.

Com base no que foi dito acima e ao analisar as expectativas do espectador perante o filme, é possível concluir que *Blade Runner* é um caso que defrauda as expectativas do espectador maioritariamente pela sua associação com o *film noir*. A memória que o espectador tem de um filme de ficção científica associa-o a uma obra grandiosa, repleta de elementos que são fora do comum para

a nossa realidade e com cenas épicas de confronto entre heróis e vilões, com um andamento acelerado e um protagonista carismático e poderoso, e alguns elementos deste filme vão, de certa forma, contra estas expectativas.

É certo que *Blade Runner* cumpre os requisitos de um filme de ficção científica: toda a ação se passa num futuro distante, distópico, caracterizado por elementos que são fruto dos grandes avanços da tecnologia e que não são comuns à nossa realidade. No entanto, a influência do filme *noir* é tão significativa que os elementos que tornam este filme numa obra de ficção científica são equiparáveis aos elementos que o associam ao filme *noir* e, por isso, não é tão fácil decidir qual o género dominante neste caso.

Começando pelo aspeto visual do filme, com a fraca iluminação e permanente paleta escura de cores, até um protagonista que não podemos imediatamente reconhecer como um herói e que se mostra assombrado com a sua própria realidade e as temáticas pesadas e contemplativas a que somos apresentados, *Blade Runner* não é logo reconhecido como uma obra de ficção científica, mas isto só vem mostrar a versatilidade do género e como este está em constante mutação e pode ser facilmente associado com outros géneros que, à partida, seriam demasiado diferentes para conseguirem resultar em harmonia.

A maior conclusão a retirar deste caso é que efetivamente este filme, como muitos outros do género, transmite para o ecrã as maiores preocupações da Humanidade: o futuro, os avanços tecnológicos, o medo do desconhecido e a relação humanidade-tecnologia, ao mesmo tempo que faz o espetador ponderar sobre questões morais e filosóficas como a vida, a morte, os avanços da tecnologia, e a grande questão que não tem resposta: o que é ser humano. Tudo isto é feito com a memória como um dos elementos mais importantes e influentes da narrativa, permitindo-nos comprovar a importância da memória no cinema, e com a fusão de dois géneros tão diferentes um do outro, mas que se complementam e provam a mutabilidade da ficção científica.

A Memória em *Blade Runner 2049*

A fim de introduzir a análise do segundo filme, é fundamental começar por responder à pergunta “Como surge a memória no filme?”; neste contexto, a memória aparece principalmente associada com o protagonista K e o seu conflito interior de tentar descobrir se é um humano ou *replicant*. O conceito de implantar memórias é novamente apresentado, sendo que K é outro caso de

um *replicant* que foi implantado com memórias alheias que o fazem questionar a sua natureza, num conflito inserido numa complexa e imprevisível narrativa que utiliza a memória como uma ferramenta para contar a história.

Blade Runner 2049 é, também, um exemplo de como o filme de ficção científica se consegue adaptar a outros géneros cinematográficos tão diferentes do seu. Neste caso, tal como acontece no original *Blade Runner*, há dois géneros para além da ficção científica que se podem destacar, o filme *noir* e o *cyberpunk*, e esta questão será discutida na última subsecção desta análise.

Por fim, é importante enumerar os pontos-chave que se destacam após uma visualização do filme mais orientada para as temáticas a ser exploradas: a personagem de K como um ponto essencial da narrativa e o conflito interior que representa; o que significa o cavalo de madeira, uma memória de K; e a problemática de *replicant* e humano, representada pela descoberta de K. Posto isto partimos então para a análise da presença da memória em *Blade Runner 2049*, recorrendo à grelha apresentada anteriormente.

a. **Elementos Associados com a Memória na Linguagem Cinematográfica**

Para encontrar a resposta a esta primeira dimensão é necessário procurar por elementos associados com a memória na linguagem cinematográfica do filme, e para este caso é possível enumerar algumas cenas que cumprem estes requisitos.

A primeira cena surge perto da marca de uma hora de filme, quando K, de volta à casa do *replicant* que reformou na cena inicial do filme, Sapper Morton, descobre que a árvore perto da casa onde estavam enterrados os restos mortais de Rachael tem gravados os números 6.10.21, que lhe despertam a memória de um cavalo de madeira. Apesar de ser um *flashback* curto, continua a ser um elemento associativo da memória que vai ser muito importante para o posterior desenvolvimento da narrativa: à medida que o filme progride, descobrimos que este cavalo está associado à memória mais nítida que K tem e vai ser um elemento crucial para a narrativa. Para além disso, a data gravada na árvore é a mesma que está gravada na sola da pata do cavalo de madeira das suas memórias, e é isto que causa uma reação tão confusa e aflitiva em K.

Uns minutos depois K regressa à sua base e, numa conversa com o seu superior, a tenente Joshi, esta pede-lhe para contar uma memória que tenha do tempo antes de se ter tornado um *blade*

runner, e K conta-lhe então a sua memória relacionada com o cavalo de madeira, fazendo com que o espectador consiga finalmente juntar todas as peças. Esta cena remete novamente para o conceito da memória, sendo que é utilizada a técnica do *flashback* para que o espectador possa ver o que aconteceu, ao mesmo tempo que K conta a história; o *blade runner* começa por explicar que é uma memória relacionada com um cavalo de madeira que teve com uma inscrição por baixo, e que um grupo de rapazes do orfanato onde vivia o queriam roubar e por isso teve de esconder o cavalo enrolado num pano dentro de uma grande fornalha, nunca revelando aos rapazes onde o tinha guardado, mesmo depois do grupo o ter espancado na tentativa de obter a informação.

Para além de ser uma clara utilização de um elemento associado com a memória na linguagem cinematográfica do filme através do *flashback*, é também um dos momentos do filme onde a memória aparece como um tema explicitamente falado e problematizado; quando Joshi lhe pede que conte uma das suas memórias, K diz que é estranho ter de contar uma memória de uma infância que não teve porque nunca foi uma criança, e ele próprio sabe que as memórias que tem são apenas implantes e não são reais. Num filme onde por vezes cabe ao espectador decifrar o significado daquilo que está a ver, um diálogo onde o conceito de memória é diretamente abordado e discutido destaca-se como um exemplo da importância que a mesma vai assumir ao longo de toda a narrativa.

A forma explícita como a memória é discutida e a presença de vários momentos onde é utilizado o *flashback*, como um auxílio ao processo de contar a história e inserir o espectador na narrativa, são prova de como *Blade Runner 2049* cumpre os requisitos necessários a esta dimensão e explora a relação cinema-memória.

b. Associação aos Meios Visuais – Carácter Visual da Memória e a Expressão dos Elos Associativos Intuitivos da Memória

Nesta secção torna-se não só fundamental mencionar como o carácter visual da memória é representado no filme, tendo em conta que a memória é muito associada ao meio visual, mas também mostrar a capacidade da obra de expressar os elos associativos intuitivos da memória, uma das principais associações entre cinema-filme-memória.

Para começar, é possível confirmar que o carácter visual da memória aparece abundantemente representado em *Blade Runner 2049*; um dos primeiros exemplos disto surge através de uma cena do filme, pouco depois de passar a marca da meia hora, quando K vai visitar Gaff, um ex-*blade runner*

que trabalhava em proximidade com Rick Deckard, para tentar descobrir mais sobre o paradeiro de Deckard. Enquanto Gaff responde que este está reformado por ter conseguido o que queria - estar sozinho - coloca na mesa um *origami* que esteve a fazer durante o tempo da conversa. À primeira vista pode parecer só um *origami* normal, mas quando fazemos a ligação à presença de Gaff no filme original ganha um novo significado, tendo em conta que no subcapítulo de *Blade Runner* se analisou o simbolismo do unicórnio de *origami* feito por Gaff e como este poderia surgir como uma representação visual da memória. No caso da sequência, este *origami* pode voltar a ser visto como um exemplo do carácter visual da memória: não só este simboliza a memória do espectador, que volta a recordar o filme original ao ver a presença destes elementos na sequência, como representa a memória do próprio Gaff e a forma como se recorda de Deckard. Apesar de ser uma cena breve, com a duração de cerca de um minuto, torna-se num pormenor interessante tanto pelo que representa para a memória neste filme, como por ser uma das cenas que recorda o original e o aproxima do mesmo, despertando um sentimento nostálgico a um espectador fã da saga.

Apesar disto, há outro objeto que surge como o principal representante do carácter visual da memória no filme, que é o já mencionado cavalo de madeira da memória de K. Como já foi falado acima, este cavalo aparece várias vezes ao longo do filme e vai-se tornando um dos pontos mais importantes da narrativa à medida que esta progride. Apesar do aparente foco principal da narrativa ser a procura pelo filho de Deckard e Rachael, o momento em que K volta ao orfanato onde se passa a sua memória e encontra o cavalo escondido na fornalha fá-lo perceber que aquela memória é de facto real, e isto cria um conflito dentro de si, pois começa a questionar-se se realmente é um *replicant* ou não, e se será ele o filho de Deckard e Rachael. Este momento é crucial para a evolução da narrativa e é o momento em que dois pontos importantes narrativos se fundem como um só, e tudo isto é graças ao cavalo de madeira.

Com isto é possível perceber que, para além do cavalo de madeira ser um representante visual da memória pela sua associação com as memórias de K e por fazer o espectador recordar o conceito da memória sempre que é apresentado, é também o representante da expressão dos elos associativos intuitivos da memória neste filme por ser uma ferramenta que desencadeia a progressão da narrativa e um auxiliar à exposição da história.

c. **Cinema como uma Forma de Memória: como é usada a Memória**

Nesta penúltima dimensão, o foco principal é analisar de que modo a memória é representada e usada no filme. Como foi referido acima, a memória ocupa um lugar de extrema importância para o desenvolvimento da narrativa, mas há outro uso dado à memória que vai ao encontro da resposta que se procura obter nesta dimensão.

Tal como acontece com os restantes filmes analisados, a memória aparece também representada como uma ferramenta de controlo das personagens, nomeadamente de K, graças à memória do cavalo de madeira que tem e que também já foi explorada de outros pontos de vista nesta dissertação. Para esta dimensão, no entanto, é importante pensar no facto de uma única memória ter despoletado um conflito interior no protagonista, deixando-o a pensar que é o descendente de Deckard e Rachael e que, por isso, não é apenas um *replicant* criado para desempenhar uma certa função, mas sim o fruto de um milagre que nunca tinha sido visto antes; a partir do momento em que K descobre aqueles cinco números gravados na árvore onde estariam os restos mortais de Rachael, este parte numa demanda para descobrir a verdade, sempre apoiado naquela simples memória do orfanato que sempre pensou ter sido um implante. K passa de ser um *blade runner* frio e distante, cuja única finalidade é fazer o seu trabalho e reformar modelos de *replicants* antigos, para um homem verdadeiro e especial com um propósito, encontrar o seu suposto pai e descobrir a verdade por detrás de tudo. Mesmo depois de descobrir que não é realmente o filho de Deckard e Rachael, K vive os seus últimos momentos em paz por saber que cumpriu a missão mais importante da sua vida, reunir um pai com o seu filho.

Estes pontos narrativos cruciais, aliados à clara mudança de postura de K durante o filme, mostram como a memória surge como uma ferramenta que controla a personagem e a leva numa jornada para descodificar este mistério, criando um conflito dentro do protagonista que volta a remeter o espectador para o que significa ser humano e o que nos distingue de outras espécies.

Para além disto, há mais um ponto que merece ser mencionado no que toca ao uso da memória para controlar as personagens: o objetivo com o qual a memória do cavalo de madeira foi implantada em K. Já perto do final do filme, o protagonista descobre que afinal não é o filho de Deckard e Rachael, mas sim um engodo para distrair a atenção da verdadeira filha dos primeiros – que se revela ser a doutora Ana Stelline, que vive isolada devido ao seu sistema imunitário comprometido e desenha e desenvolve memórias que são implantadas em *replicants*. O facto de ter sido implantada uma

memória em K para que este fosse visto como o filho desaparecido mostra que a personagem foi usada para atingir um determinado fim e foi controlado contra a sua vontade, de tal forma que esta memória o fez questionar a sua natureza, e isto é mais um exemplo de como a memória é usada como uma ferramenta para controlar as personagens.

A forma como as memórias de K são utilizadas para estabelecer e desenvolver a narrativa só vem, mais uma vez, provar a importância que a memória desempenha neste filme e que a proximidade da relação cinema-memória está bem presente em *Blade Runner 2049*.

d. Cinema e memória como elementos indissociáveis: Memória Pessoal e Memória Coletiva

A última dimensão a considerar parte da análise da memória pessoal e coletiva do espectador, bem como as suas expectativas relativamente aos filmes estudados tendo em conta o conceito do filme de ficção científica. No entanto, sendo *Blade Runner 2049* uma sequência, para este caso vai-se tornar igualmente importante analisar estas expectativas tendo em conta o filme original, *Blade Runner*.

Como foi mencionado na introdução deste subcapítulo, *Blade Runner 2049* incorpora dois outros géneros cinematográficos para além da ficção científica, o *cyberpunk* e o filme *noir*. Sendo que isto já foi falado na análise ao original *Blade Runner*, torna-se redundante estar a elaborar as características de cada um destes géneros, mas é indispensável mencionar os elementos destes que aparecem no filme em análise.

No que toca ao *cyberpunk*, este está representado de igual forma tendo em conta que o universo em que *2049* se passa é o mesmo que o de *Blade Runner*: apesar da diferença de 30 anos entre os dois filmes, dado que o original se passa em 2019, somos novamente apresentados a um universo onde há um claro contraste entre a alta e avançada tecnologia e a sociedade degradada – por um lado, o *cyber* simboliza os rápidos e evidentes avanços tecnológicos, onde os *replicants* evoluem cada vez mais e já estão totalmente integrados na sociedade, enquanto o *punk* se caracteriza pela sociedade altamente estratificada, que se vê pelo contraste entre aqueles que beneficiam dos avanços tecnológicos e os que vivem em condições precárias, e pela presença de um protagonista caracterizado como um anti-herói que vive isolado do mundo e não se adapta à sociedade, que é também o caso de K.

Igualmente, a representação do filme *noir* aparece da mesma forma que no original, também justificado pelo enquadramento no mesmo universo e a semelhança da narrativa contada. As características já enumeradas que identificam o *noir* repetem-se em *2049*: a fraca iluminação do filme, com cenários sombrios, escuros e sem vida, um ambiente caracterizado pela chuva constante e a presença de uma *femme fatale*— neste caso Luv, a secretária de Niander Wallace, o responsável pela evolução dos *replicants* após a morte de Tyrell. Adicionalmente, as semelhanças nas narrativas dos dois filmes justificam a presença dos temas *noir* em *2049*, nomeadamente uma narrativa baseada numa investigação que inclui um detetive, – K parte em busca de Rick Deckard após descobrir o segredo do filho de Rachael e Deckard – uma figura autoritária corrupta e a já mencionada *femme fatale*, e a sugestão que o protagonista vive num mundo sem esperança, condenado pelos erros do seu passado e com um sentido moral baseado na tentativa de viver numa sociedade instável e imoral.

A identificação com os dois géneros cinematográficos mencionados não só mostra a capacidade da ficção científica se adaptar aos mais variados géneros, mas é também uma prova de que *Blade Runner 2049* sucedeu na importante missão de enquadrar a sequela com o original. Num caso onde ambas as histórias estão tão ligadas era necessário que a sequela conseguisse recuperar o ambiente e o sentimento que *Blade Runner* introduziu, e com a presença de todos estes elementos foi possível construir uma obra que recupera os elementos importantes do original, mas que consegue, ao mesmo tempo, manter a sua individualidade.

Como acontece a qualquer filme com um estatuto semelhante ao de *Blade Runner*, quando foi anunciado que estava a ser desenvolvida uma sequela deste clássico de ficção científica, as opiniões dividiram-se entre aqueles que gostaram da ideia de regressar a este enigmático universo e aqueles que o consideraram desnecessário. Para qualquer um dos lados, as expectativas eram extremamente elevadas: havia a necessidade de criar uma obra que conseguisse recuperar os elementos do original para que fizesse sentido incluí-lo nesse universo, com uma narrativa que fizesse a ponte entre as duas obras, mas que ao mesmo tempo conseguisse ser original e individual, e muitos acreditaram que não seria possível. Apesar de ser uma questão de opinião do espectador, tendo em conta aquilo que foi analisado neste subcapítulo relativamente à ligação entre as duas obras é seguro afirmar que *Blade Runner 2049* conseguiu fazer esta ponte entre as duas obras, ligando elementos do original com um novo e refrescante enredo.

As questões das expectativas relativas ao filme ligam-se também com a memória pessoal e coletiva do espectador, e este é um caso diferente dos outros. Enquanto nos restantes filmes a memória

do filme de ficção científica é defraudada pela presença de outros géneros dominantes, em *Blade Runner 2049* está mais em causa a memória do filme original do que a do de ficção científica.

É certo que podemos olhar pelo ponto de vista de defraudação da memória do filme de ficção científica e chegar à conclusão que, tal como o seu antecessor, a associação com o filme *noir* e a presença abundante de elementos ligados ao género não estão de acordo com o formato genérico de um filme de ficção científica e, por isso, a partir do momento em que o espectador se ambienta à narrativa e às temáticas exploradas, pode haver quase um esquecimento de esta ser uma obra de ficção científica. No entanto, tal como se viu anteriormente, isto é apenas um sinal da capacidade de mutabilidade que o cinema de ficção científica tem, de se adaptar e incorporar nos mais variados géneros, mesmo que à primeira vista não pareçam géneros que pudessem resultar juntos.

Já quando se analisa o caso da perspectiva das expectativas que o espectador tem relativamente ao original, aquilo que está em causa é a memória que o espectador tem do filme original, especialmente se for um fã ávido da saga. Neste caso, a memória do espectador é defraudada ou confirmada tendo em conta a sua recordação e interpretação do original; para alguns, pode ter sido um filme que conseguiu encontrar o equilíbrio entre uma sequência e um filme original ao criar uma ligação natural com o original sem perder a sua individualidade e que captura a magia do universo criado há 38 anos atrás, enquanto para outros pode ter sido uma tentativa falhada de recuperar um mundo no qual não fazia sentido estar a interferir tantos anos depois.

De qualquer forma, a conclusão que é possível retirar é que *Blade Runner 2049* é novamente um exemplo de como a ficção científica é um género que facilmente se adapta a qualquer outro, – o que dificulta a sua definição, como foi falado no primeiro capítulo desta dissertação – bem como mais um filme onde se vê claramente que a relação entre cinema-memória é indispensável, íntima e duradoura, tendo em conta que os filmes analisados têm uma diferença total de 35 anos e a memória continua a ser tão imprescindível numa obra de 2017 como era em 1982.

A Memória em *Total Recall*

Para começar a análise a este filme, é importante responder à questão acima mencionada, “Como surge a memória no filme?”. No caso de *Total Recall*, vemos novamente a temática de implantar memórias, ainda que num formato diferente, e esta vem especialmente representada em Quaid, o protagonista do filme. Neste universo é possível comprar e implantar memórias falsas graças

à empresa Rekall, e a partir do momento em que Quaid decide implantar falsas memórias de vivências em Marte desenrola-se uma narrativa complexa e surpreendente, sempre à volta da questão da memória e identidade, que será abordado aprofundadamente mais à frente.

Total Recall é, também, mais um exemplo de como os filmes de ficção científica se podem inserir em mais do que um género específico. Para além de um filme de ficção científica, que se passa num futuro próximo onde existem colónias espaciais em Marte e Saturno e onde vemos objetos como táxis que se conduzem sozinhos, é também uma obra que podemos inserir no género de filme de ação, algo que será discutido na última subsecção desta análise.

Por fim, é pertinente enumerar os pontos-chave mais importantes a reter após uma visualização do filme mais atenta e direcionada à temática que está a ser estudada: a importância de Rekall, a empresa onde se pode comprar memórias e que serve como ponto de narrativa que impulsiona toda a história; as memórias apagadas de Quaid e o seu significado, bem como a tentativa de as recuperar; se aquilo que estamos a ver é mesmo a realidade ou apenas um sonho de Quaid; e a forma como a memória é usada como uma ferramenta para controlar a personagem. Assim, podemos então avançar para a análise sobre como a memória aparece representada em *Total Recall*, recorrendo de novo à grelha que foi apresentada no início deste capítulo.

a. **Elementos Associados com a Memória na Linguagem Cinematográfica**

Esta primeira dimensão consiste na procura de elementos associados com a memória na linguagem cinematográfica de *Total Recall*. Estes elementos traduzem a relação duradoura do cinema com a memória, e neste caso podemos enumerar alguns que comprovam isto mesmo.

Neste caso específico, é possível identificar que os elementos mais facilmente associáveis à memória surgem representados pelas memórias apagadas de Quaid. Apesar das várias pistas dadas ao longo do filme que deixam o espectador a pensar se tudo aquilo aconteceu mesmo ou é apenas o implante da Rekall a fazer efeito, qualquer um destes cenários pode ser associado com a memória; seja qual for o ponto de vista que adotemos, há um elemento que está sempre presente, o *flashback*.

Se pensarmos do ponto de vista de que tudo é um sonho, o elemento mais reconhecível torna-se o processo de implantação de memórias; apesar de não serem especificamente de Quaid, estas recordações tornam-se memórias, e quando no início do filme vemos Quaid a sonhar vagamente com

Marte, a sua missão e a morena misteriosa que o seduz, assistimos a um momento de *flashback* por parte de uma personagem, que comprova logo a importância da memória neste caso.

Analisando o caso do ponto de vista em que tudo é realmente verdade e a identidade de Quaid foi apagada, roubada e substituída por memórias implantadas, é ainda mais fácil perceber esta associação. Se acreditarmos que a tentativa de Quaid de implantar memórias para preencher aquele vazio que sente realmente despoletou a recordação da sua identidade e missão, o momento em que este chega ao armazém abandonado e se defronta com a pasta que contém uma mensagem sua do passado torna-se crítico para a narrativa e é o ponto-chave para Quaid (ou Hauser, o seu suposto nome verdadeiro) seguir em frente e voltar a Marte para derrubar o autoritário Coahaagen e pôr fim ao conflito entre este regime ditatorial e os rebeldes que se opõem ao regime. Apesar de não ser exatamente uma cena em *flashback*, a presença de Hauser através daquela pasta a contar toda a verdade e tudo o que se passou até ao presente representa o momento em que conseguimos dissolver o presente e o passado e tudo passa a fazer sentido, tanto para Quaid como para o espectador.

Assim, seja qual for a perspectiva pela qual analisemos o filme, o *flashback* e as recordações são elementos fundamentais para a narrativa e despoletam descobertas chocantes e momentos decisivos para o protagonista, e por isso podemos afirmar que *Total Recall* é mais um excelente exemplo da forte e íntima relação do cinema com a memória.

b. Associação aos Meios Visuais – Carácter Visual da Memória e a Expressão dos Elos Associativos Intuitivos da Memória

No que toca a esta segunda dimensão, uma das mais importantes representações visuais da memória que vemos em *Total Recall* é a empresa ReKall, que aparece logo no início do filme. Esta empresa oferece a possibilidade de comprar memórias para serem implantadas no cérebro do consumidor num breve processo, e disponibilizam-se a criar qualquer que seja a memória desejada.

Quando a sua estranha fixação com Marte o faz finalmente deslocar-se a ReKall à procura de algo que preencha o vazio que sente, Quaid é seduzido pelo empresário Bob McClane a comprar o pacote mais caro e entusiasmante e desfrutar de umas aventuras em Marte. Citando do artigo “Lobotomising Schwarzenegger: Paul Verhoeven’s *Total Recall*”, escrito por Ryan Lambie, a premissa da memória que vai ser implantada em Quaid é a seguinte:

“You’re a top operative working undercover on an important mission. People are trying to kill you left and right. You meet this beautiful exotic woman. I don’t want to spoil it for you, Doug, but you rest assured that by the time the trip is over, you get the girl, kill the bad guys, and save the entire planet.” (Lambie: 2012)

Como nos vamos apercebendo à medida que a narrativa evolui, esta premissa é exatamente o que acontece a partir do momento em que a memória de Quaid é reavivada devido à tentativa do processo de implante, e a partir daqui o espectador começa a tirar as suas próprias conclusões na tentativa de descobrir se a identidade de Quaid foi mesmo roubada e este é de facto o agente Hauser ou se tudo isto é efetivamente parte do sonho que Quaid estava a ter.

Toda esta cena demonstra o carácter visual da memória neste filme especialmente porque vemos as memórias a ganhar forma através do processo de criação e implantação das mesmas, que seguimos com Quaid quando este está a ser apresentado à empresa. Para além disso, em *Total Recall* os elos associativos intuitivos da memória são representados pela forma como a criação/implantação de memórias é usada para contar a história, isto porque a partir do momento em que Quaid se senta na cadeira na Rekall pronto para a sua implantação é que vemos realmente a narrativa a desenvolver-se na sua totalidade; este momento representa não só a partida de Quaid na sua épica aventura de fugir dos vilões que o querem atacar e voltar a Marte para derrubar Coahaagen, mas também a partida do espectador numa viagem para tentar decifrar se o que está a ver é real ou apenas um sonho, acompanhado pelas pistas que Verhoeven deixa ao longo do seu filme.

c. **Cinema como uma Forma de Memória: como é usada a Memória**

Tendo em conta a dimensão anterior, é possível perceber como a memória tem um plano de destaque em *Total Recall*. No entanto, para além da importância que tem no desenvolvimento da narrativa, a memória é também usada neste filme como uma ferramenta de controlo das personagens, o que responde à grande pergunta desta secção.

Quando o processo de implantação das memórias corre mal, Quaid descobre que na realidade o seu nome é Hauser, é um agente secreto que trabalhava numa missão em Marte, e que a sua identidade foi reprimida e substituída quando este se alia aos rebeldes para destruir o governo de Coahaagen. Logo por aqui é possível perceber como esta personagem foi manipulada através das suas

memórias: como forma de eliminar a ameaça que Hauser representava, as suas memórias reais foram substituídas por novas recordações e uma nova identidade como Quaid, um construtor civil que vive na Terra com a sua mulher Lori. Esta substituição de identidades foi feita com o objetivo de impedir que Hauser seguisse em frente com o seu objetivo e desmascarasse a verdadeira intenção de Coahaagen, e por isso é claro que foi feita como forma de controlar a personagem de forma a que esta não representasse um obstáculo.

Mas não é só como Hauser que esta personagem é controlada, pois mesmo enquanto Quaid vemos o protagonista ser manipulado. A repressão das suas memórias reais faz com que Quaid seja constantemente atormentado por um sonho que envolve Marte e uma mulher misteriosa, que mais tarde percebemos que são elementos que fazem parte da sua vida enquanto Hauser. Este sonho assombra Quaid de tal forma que o mesmo sente que o seu lugar é em Marte e que a sua vida está destinada a algo mais que ser um construtor civil, e como a sua mulher Lori não partilha o mesmo desejo de uma vida em Marte, Quaid recorre à Rekall para preencher aquele vazio com memórias fabricadas. Aqui vemos mais um exemplo de como as memórias do protagonista, que na altura surgem na forma de sonhos, o controlam de tal forma que este sente a necessidade de se convencer que já teve uma vida em Marte através de um processo que pode destruir a sua mente, apesar de ser avisado pelo seu amigo Harry daquilo que já aconteceu aqueles que tiveram o mesmo desejo.

Outra questão que é interessante analisar está relacionada com a relação entre memória, identidade e justiça. No artigo “What *Total Recall* can Teach Us About Memory, Virtue, and Justice”, o autor Brendan Foht fala sobre a problemática das duas identidades que conhecemos do protagonista: Quaid, o construtor civil que sonha com uma vida melhor e uma ida a Marte, e Hauser, o agente secreto que procura derrubar Coahaagen e que aparenta ser a identidade real de Quaid, que foi roubada e apagada. Como diz Foht, a inquietação de Quaid com a sua vida atual tem uma razão:

His restlessness comes from the disproportion between his character, founded on a lifetime of activity as a secret agent, and the prosaic life he now finds himself in. He is drawn back to Mars, where revolution and political strife present opportunities for the kinds of things that men of his character desire most: victory, glory, and honor. (Foht: 2014)

Foht acrescenta ainda:

That Quaid retains the dispositions and character of his former self testifies to how the shaping of the soul by action takes place not by storing up representations and propositions in one’s memory, but by cultivating in a person virtuous habits and dispositions. (Foht: 2014)

O exemplo de Quaid mostra como o nosso carácter pode ser influenciado por outros fatores que não apenas as memórias ou experiências que se assimilam ao longo da vida, sendo que no caso de Quaid este se definiu pelas suas ações, hábitos ou predisposições. Tendo em conta que nos restantes filmes em análise nesta dissertação a memória é o fator principal que constrói e define as personagens, torna-se interessante explorar como no caso de *Total Recall* há outros fatores para além da memória que ajudam a construir a identidade da personagem.

Ainda relacionado com este tema, Foht expõe outro ponto que vai ao encontro do sentido de justiça que Quaid encontra após o confronto com a sua outra identidade:

Near the end of the movie, (...) we learn that Hauser, Quaid's "original self," was an unrepentant agent of the oppressive Martian regime, and hence an unjust man. Quaid, however, chooses to side with the just cause of the revolutionaries. Though he retains some degree of identity with his former self — he continues to be a spirited, courageous, and skillful man — he has the ability to redefine himself in light of an impartial evaluation of the revolutionaries' cause against the Martian regime, an evaluation that is guided by man's natural partiality toward the just over the unjust. (Foht: 2014)

Assim, vemos que a memória efetivamente é um dos elementos mais importantes a explorar em *Total Recall*: não só surge como um elemento fundamental para o desenvolvimento da narrativa, como mostra a secção anterior, mas também se revela como um instrumento que controla ambas as identidades do protagonista e revela as suas motivações, emoções e justifica as suas ações e decisões ao longo do filme, tornando-se num ponto chave para o estabelecimento de um sólido protagonista.

d. **Cinema e memória como elementos indissociáveis: Memória Pessoal e Memória Coletiva**

Para responder a esta última secção é necessário fazer uma breve reflexão sobre o que tem vindo a ser abordado acima, e um dos pontos mais importantes a destacar relaciona-se com a inserção de *Total Recall* no género de ação.

Como diz Noah Berlatsky no seu artigo de opinião "30 years later, *Total Recall* still understands escapism better than most fantasy",

The brilliance of the *Total Recall* plot is that it's both a standard action movie narrative and a perfect metaphor for a standard action movie narrative. Quaid, the everyday schlub who wants to have

adventures on Mars, is also you, the everyday schlub watching *Total Recall* to experience vicarious adventures on Mars. (Berlatsky: 2020)

Efetivamente, é possível confirmar que *Total Recall* se insere perfeitamente no filme de ação. Se retirarmos os elementos que o separam da nossa realidade, este baseia-se num agente secreto numa missão que é perseguido por vilões que o querem matar, num filme cheio de perseguições, explosões e confrontos físicos, com um ritmo intenso e acelerado; facilmente reconhecemos estes elementos como os ingredientes básicos de um filme de ação e por isso podemos afirmar que *Total Recall* se inclui também nesse género.

Assim, como menciona Berlatsky no artigo referido acima, *Total Recall* procura criar um equilíbrio entre a simples premissa de um filme de ação e a sua própria narrativa no produto final que vai surgir da junção da ação com a fantasia:

Quaid wants to escape into someone else not just because he wants a new self, but because he wants to make believe. Sometimes the invented story about the vacation is better than actually going on the vacation, not least of all because you can't really go to Mars. *Total Recall* isn't trying to get you to think that a dream is real; it's encouraging you to enjoy a fantasy that is a fantasy. (Berlatsky: 2020)

A incorporação de *Total Recall* em dois géneros diferentes, ficção científica e ação, torna interessante a análise das expectativas do espectador ao ver este filme, o ponto fundamental a estudar nesta secção. Por norma é fácil reconhecermos um filme de ficção científica, sendo que é um género que se baseia em elementos que não fazem parte da nossa atual realidade, como seres alienígenas, tecnologias extremamente avançadas, realidades distópicas que forçaram o mundo a um estado de degredo, entre outros, e *Total Recall* tem tudo isso: desde a possibilidade de viver no planeta Marte até à existência de uma tecnologia que permite implantar memórias e às mais variadas criaturas a que somos apresentados quando Quaid está em Marte, é fácil perceber que este filme cumpre bem este critério.

No entanto, enquanto todos estes elementos se destacam no filme, o género de ação torna-se cada vez mais evidente e presente à medida que a narrativa avança, e deparamo-nos com um autêntico *chase movie*, um termo que instintivamente associamos ao filme de ação; a partir do momento em que Quaid descobre a sua identidade real, toda a narrativa se transforma numa fuga aos vilões

enquanto tenta chegar a Marte para se reunir com Melina, a morena misteriosa, e o restante exército rebelde, repleta de cenas de luta e ação constante.

Assim, podemos ver *Total Recall* como um filme que tem a capacidade de defraudar as expectativas do espectador relativamente ao filme de ficção científica; apesar de ser normal um filme deste género conter um grande número de cenas de ação e batalhas intensas, esta obra em específico eleva este número de tal forma que, por vezes, há possibilidade de o espectador se esquecer, por momentos, do género principal do filme. Até porque, para além da narrativa poder permitir este esquecimento, temos de considerar também que o ator que dá vida a Quaid, Arnold Schwarzenegger, é reconhecido como um ator de filmes de ação⁶ e, por isso, é natural haver uma imediata associação por parte do espectador ao filme de ação só pelo facto de ser protagonizado por Schwarzenegger.

Este destaque dado à ação não é, no entanto, um ponto negativo a apontar ao filme: *Total Recall* é mais um bom exemplo de como é possível a ficção científica coexistir tão facilmente com outros géneros; apesar de a memória que o espectador tem do filme de ficção científica poder ser ligeiramente alterada, a associação com a memória do filme de ação é intuitiva e permite a convivência de ambos os géneros num filme que deixa o espectador sem fôlego com as intensas cenas de ação e, ao mesmo tempo, o faz pensar nas possibilidades de um futuro próximo onde haja colónias em Marte e a possibilidade de implantar e criar memórias ao gosto próprio.

Outro ponto que é interessante referir é a perspetiva que o espectador assume perante a narrativa ao longo do filme. Quaid, o protagonista, é o centro desta questão, pois as suas múltiplas identidades bem como a sua história e a missão que desempenha são apresentadas de uma forma que se torna difícil para o espectador perceber se o que está a acontecer é mesmo a realidade ou se todo o filme é um longo sonho que Quaid teve no tempo que passou adormecido na Rekall. Como diz Michael Peters no seu artigo de opinião “The Postmodern Landscape of ‘Total Recall’”, ao falar da dificuldade de perceber se o que se passa é real ou não, “There are many hints and clues scattered throughout that seem to provide discernible answers but as soon as one believes they have it figured out, their sleuthing prowess is undermined by the narrative (and they are forced to rethink their decision).”. (Peters: 2013)

⁶ Entre a vasta filmografia de Schwarzenegger, destacam-se grandes obras de ação como *Conan the Barbarian* (1982), *The Terminator* (1984), *Commando* (1985), *Predator* (1987), *Batman & Robin* (1997), entre outros.

Em forma de conclusão, *Total Recall* é um filme que não só mostra a importante e incontestável relação do cinema com a memória, maioritariamente materializada na personagem de Quaid, mas que também serve como modelo para uma bem-sucedida aliança entre géneros cinematográficos, nunca descuidando os temas mais importantes: a memória e a identidade.

A Memória em *Inception*

Tal como tem sido feito com todos os filmes, é importante começar a análise de *Inception* pela resposta à pergunta “Como surge a memória no filme?”. Neste caso voltamos a ver o conceito de implantar memórias, mas de uma forma completamente diferente daquilo que vimos até agora, isto porque com *Inception* as memórias tomam a forma de ideias e são implantadas através do sonho e com ação direta das personagens, que conseguem entrar na mente dos seus alvos. Para além da implantação das memórias, a própria personagem de Cobb, o protagonista, e o conceito de “inception” são alguns dos vários elementos que mostram como a memória é representada e que serão abordados detalhadamente mais à frente.

Um dos pontos importantes de referir antes de partir para esta análise é como *Inception* é também um exemplo da capacidade dos filmes de ficção científica de incorporarem mais que um género específico. Para além de ser um filme de ficção científica, que apesar de não ser tão facilmente reconhecível como os restantes em análise pertence ao género pelos elementos que engloba no seu universo, este pode também ser caracterizado como um *thriller*, mais especificamente um *heist film*, e isto vai ser falado novamente mais à frente.

Posto isto, é importante enumerar os pontos-chave que é possível reter após uma visualização mais atenta e orientada do filme para a temática em estudo: o que representa a personagem de Dom Cobb e as problemáticas que levanta, nomeadamente o sonho e memória; a importância do processo de extração, ou seja, o uso do sonho para extrair informações; Mal como uma memória deturpada e cativa que influencia Cobb; o que os vários níveis de sonho implicam para o conceito de memória; “inception” como a possível criação de uma memória no subconsciente; e a importância da mente e da emoção para a progressão da narrativa. Estas temáticas vão agora ser estudadas com a passagem para a análise da presença e representação da memória no caso de *Inception*, recorrendo então à grelha que foi apresentada no início deste capítulo.

a. Elementos Associados com a Memória na Linguagem Cinematográfica

Para responder à primeira dimensão, é necessário encontrar elementos associados com a memória na linguagem cinematográfica do filme em estudo; estes exemplos ajudam a comprovar a longa e íntima relação que o cinema partilha com a memória, e para este filme em específico podemos enumerar algumas cenas que mostram isto mesmo.

A primeira cena a mencionar surge logo no início do filme, num diálogo entre Cobb e Ariadne, quando estes se conhecem. Já dentro do sonho de Ariadne, esta começa a construir uma paisagem criada das suas memórias reais, ao que Cobb diz “Building a dream from your memory is the easiest way to lose your grasp on what’s real and what is a dream.”⁷. Esta fala de Cobb mostra o lugar que a memória ocupa neste filme: se as personagens não conseguirem fugir à tentação de recorrer às memórias para construir os seus sonhos correm o risco de não conseguirem distinguir o que é real e o que é um sonho, o que mais tarde descobrimos que foi o que aconteceu a Mal e que, aos poucos, parece ir acontecendo a Cobb. Depois de serem acordados do sonho, Cobb diz a Arthur, o seu parceiro, que Ariadne vai precisar de um totem, um objeto pessoal e único que serve como auxílio para distinguir a realidade do sonho; este totem pode ser visto como um elemento associado com a memória que consta da linguagem cinematográfica deste filme, sendo que sempre que vemos o totem de algum dos integrantes da equipa somos relembrados da necessidade de distinguir a realidade e as memórias do sonho que foi construído.

Outra cena relevante de mencionar situa-se aproximadamente a meio do filme, quando Ariadne entra no sonho de Cobb e se apercebe que aquilo é um sonho construído através das suas memórias, algo que o próprio lhe disse que não deveria ser feito. Estas memórias são momentos de que Cobb se arrepende, que quer mudar a todo o custo, e todas elas estão relacionadas com Mal e os seus filhos. Esta cena é crucial para o filme por várias razões: por um lado, este é o momento em que o espectador conhece a história de Cobb e começa a perceber o conflito que se passa na sua mente e o impacto de Mal no seu subconsciente; por outro lado, é uma cena que apela diretamente à memória por estarmos inseridos nesta prisão de memórias de Cobb e por sermos apresentados a acontecimentos marcantes da sua vida através de *flashbacks* – um dos elementos que melhor comprova a ligação cinema-memória. Torna-se interessante, adicionalmente, analisar a forma como os *flashbacks* são apresentados: por norma, estes aparecem como momentos passados que a personagem está a reviver

⁷ Transcrito das legendas oficiais “inglês [CC]” disponibilizadas pela plataforma de streaming *Netflix*.

e onde não há interferências exteriores, mas no mundo complexo de *Inception* estes momentos passados estão a ser revividos de forma presencial, onde as personagens podem tocar e interferir da forma que pretenderem, apenas mais um testemunho à complexidade e individualidade da obra de Christopher Nolan.

Assim, estas duas cenas são apenas alguns exemplos que mostram como *Inception* efetivamente usa elementos associados com a memória na sua linguagem cinematográfica, e estas memórias e *flashbacks* de Cobb a que vamos assistindo ao longo do filme comprovam a importante ligação do cinema com a memória.

b. Associação aos Meios Visuais – Carácter Visual da Memória e a Expressão dos Elos Associativos Intuitivos da Memória

Nesta segunda dimensão uma das primeiras questões a analisar é o carácter visual da memória, e, em *Inception*, esse mostra-se sobretudo pela personagem de Mal, ou a projeção da mesma que vive no subconsciente de Cobb. Mal, a esposa de Cobb, morreu por ter chegado ao ponto de não conseguir distinguir o sonho da realidade, atirando-se de uma varanda na esperança de acordar para a realidade onde, na verdade, já estava. O sentimento de culpa que invadiu Cobb levou-o a criar uma projeção dela no seu subconsciente e, por isso, qualquer que seja o sonho onde Cobb está, Mal aparece. No início deste subcapítulo foram mencionados pontos-chave retirados do filme, e um deles era a personagem de Mal como uma memória deturpada e cativa que influencia Cobb e todas as suas missões; de facto, esta personagem afeta o protagonista tanto dentro como fora dos sonhos e é uma projeção que não corresponde à realidade - Arthur refere-se à mesma como uma pessoa encantadora quando Ariadne lhe pergunta como ela era, mas não é isso que retiramos da sua projeção manipuladora e cruel – por ser uma criação do subconsciente de Cobb, que vive carregado com a responsabilidade de ter causado a sua morte.

Deste modo, podemos considerar Mal como o elemento base do carácter visual da memória pelo que esta representa. A presença de Mal leva tanto Cobb como o espectador a imediatamente se lembrar de tudo o que aconteceu como tentativa de justificar a sua presença em todos os momentos cruciais, e, assim, há uma ligação imediata com a memória. Tanto para Cobb como para o espectador, ver Mal é ver memórias: no caso do protagonista, memórias da história que viveram juntos e de momentos que gostariam de mudar, e para o espectador a memória da história de Cobb e o porquê

deste ser atormentado pela sua falecida mulher. Assim, fica claro que Mal é imediatamente associada com recordações, momentos passados, e podemos descrevê-la como uma das principais representantes da memória neste filme.

Para além disto, é importante mencionar uma cena do filme que serve como exemplo para demonstrar a expressão dos elos associativos intuitivos da memória nesta obra. Já no clímax da ação, durante a realização do “inception” e num dos níveis finais do sonho, Fischer é alvejado pela projeção de Mal e a equipa percebe que a única forma de conseguir trazê-lo de volta é ir até ao limbo – um local onde aqueles que são mortos dentro dos sonhos ficam presos, um limite entre o real e o sonho de onde é praticamente impossível fugir sozinho – para o resgatar a tempo de serem trazidos de volta para a realidade. Quando Cobb e Ariadne chegam ao limbo, o cenário a que somos apresentados é uma reconstrução por memórias, ou seja, um sonho onde tudo aquilo que vemos são as memórias de Cobb e Mal, o mundo que criaram juntos quando se viram presos no limbo e ao qual foram juntando as suas memórias; esta cena é um excelente exemplo que expressa a forma como a memória é utilizada para contar uma história, neste caso específico a história de Cobb e Mal, e mostra como os elos associativos da memória aparecem, mais uma vez, representados através do uso da memória como uma ferramenta para a narrativa.

c. Cinema como uma Forma de Memória: como é usada a Memória

Esta penúltima dimensão pede a reflexão sobre como a memória é usada neste filme, e apesar de algumas questões referidas nas secções anteriores se poderem inserir nesta dimensão, torna-se pertinente mencionar alguns pontos que ainda não foram falados, como o processo de extração e o de “inception”.

Apesar de serem conceitos opostos, ambos carecem da memória para poderem ser executados e tendo em conta que são imprescindíveis para a narrativa, a sua presença nesta reflexão é crucial. O processo de extração é aquele a que somos apresentados logo no início do filme, quando vemos Cobb e Arthur a tentar retirar informação do empresário Saito; a extração consiste, então, no uso do sonho para conseguir retirar informações valiosas ao alvo sem que este se aperceba, recorrendo assim ao sonho para se infiltrar no seu subconsciente e obter aquilo que for necessário. Por outro lado, o “inception” é um processo bem mais complicado e que requer mais experiência, planeamento e mão de obra, como vemos ao longo do filme, que consiste na implantação de uma ideia no subconsciente

do alvo durante o sonho sem que este note que a ideia foi plantada e a tenha como uma ideia própria – no caso de *Inception*, a equipa de Cobb pretende plantar em Robert Fischer, herdeiro da empresa Fischer, a ideia de abdicar do seu lugar como próximo chefe da empresa e a dissolver totalmente, mas sem que este se aperceba que a ideia não foi sua originalmente.

Como já foi referido, ambos os processos implicam o uso da memória; por um lado, o processo de extração interfere com a memória daquele que está a ser extorquido, não só por ser construído um sonho que advém de pequenas memórias do alvo, mas também porque o que está a ser roubado pode ser visto como uma memória, uma recordação do mesmo que será usada pelos ladrões para atingirem um certo fim. Por outro lado, o processo de “inception” requer a criação de uma nova memória e a implantação da mesma, um tema que já foi mencionado nos filmes anteriores; esta ideia que vai ser implantada tem de surgir como algo natural que o indivíduo pensou por vontade própria, e por isso aquilo que vai ser implantado tem de ser visto pelo mesmo como uma memória que já tinha e que voltou a ser estimulada por este sonho aparentemente inofensivo.

Para além disto, a memória aparece também neste filme como uma ferramenta que controla as personagens através da exploração da natureza do ser humano por sentimentos como a traição, a culpa e a responsabilidade. A traição surge principalmente retratada na forma como as personagens são traídas pelo seu próprio subconsciente quando se encontram no mundo dos seus sonhos; o caso de Cobb é o mais evidente, sendo que sempre que nos vemos num dos seus sonhos, a sua falecida mulher, Mal, aparece para lhe tentar destruir os planos. Apesar das tentativas de Cobb de convencer Mal – ou, neste caso, o seu próprio subconsciente – a desaparecer dos seus sonhos ou a, pelo menos, não interferir com os mesmos, estas acabam sempre por falhar; talvez derivado da culpa que Cobb sente pelo que aconteceu, a memória de alguém que deveria suscitar sentimentos de saudade e felicidade torna-se apenas uma ferramenta do seu subconsciente que o trai constantemente e o leva, por vezes, a não conseguir cumprir as suas missões da forma mais tranquila.

Para além disto, é também importante mencionar as temáticas da culpa e responsabilidade, que se ligam diretamente com o que foi dito acima. Mais uma vez estas surgem representadas na personagem de Cobb, que vemos que carrega com um sentimento de culpa imensurável. Na sua mente, ele foi o responsável pela morte da sua mulher, ao ser o impulsionador do processo de “inception” que fez com que Mal não conseguisse distinguir a realidade do sonho, e pela sua separação dos seus filhos, que têm de ficar ao cuidado dos avós pois Cobb é visto como um assassino e por isso não pode ficar no seu país, e estes sentimentos lentamente se apoderam da sua mente e do

seu subconsciente. Estes sentimentos de culpa e responsabilidade são motivados pelo luto, sendo que Cobb não sabe lidar com a perda da sua mulher e, por isso, coloca a culpa da sua morte nele próprio sem conseguir perceber que foi algo fora do seu controle. Ao mesmo tempo, o seu luto é derivado da culpa e responsabilidade, pois Cobb sabe que a ideia de realizar o “inception” foi dele e apesar de ele não ter controle sob as ações de Mal, se o “inception” não tivesse sido concretizado esta poderia ainda estar com ele. Este ciclo vicioso que se cria na tentativa de Cobb de justificar o que aconteceu é o que faz com que Mal lhe continue a surgir no subconsciente como uma memória rancorosa e maligna, e até Cobb conseguir processar as suas emoções e afastar os seus demónios Mal vai continuar a ser uma presença cativa na sua mente.

Deste modo é possível perceber que a memória é, efetivamente, utilizada como uma ferramenta de controlo das personagens, mas também se torna um recurso crucial para o sucesso de ambos os processos que vemos ser utilizados ao longo do filme e que afetam diretamente as personagens que são infligidas com os mesmos, neste caso Saito e Fischer. *Inception* torna-se, assim, mais um exemplo onde a memória aparece como um elemento imprescindível para o desenvolvimento da narrativa e o estabelecimento das personagens, e prova a importância da relação cinema-memória.

d. **Cinema e memória como elementos indissociáveis: Memória Pessoal e Memória Coletiva**

A quarta e última dimensão relaciona-se com a memória pessoal e coletiva dos espectadores e com as suas expectativas relativas aos filmes em análise, e para responder a estas questões é necessário retomar a questão de *Inception* como um filme que se insere em vários géneros cinematográficos distintos.

Numa entrevista dada ao site *Wired*, conduzida por Robert Capps, “Q&A: Christopher Nolan on Dreams, Architecture, and Ambiguity”, o realizador Christopher Nolan revelou que sempre quis que *Inception* tivesse como base a estrutura de um *heist film*, de forma a conseguir concentrar toda a exposição da narrativa logo no início do filme, mas, para conseguir criar uma narrativa mais emotiva com a qual a audiência se pudesse conectar, teve de incorporar outros elementos para conseguir atingir o seu objetivo. Para citar Nolan, “I wanted to deal with the world of dreams, and I realized that I really had to offer the audience a more emotional narrative, something that represents the emotional world of somebody’s mind.” (Capps: 2010)

Isto explica, também, o porquê deste filme assimilar tantos gêneros diferentes. Para além dos já referidos, é também mencionado o *film noir*, com Nolan a explicar que sempre quis que a personagem de Mal representasse a clássica *femme fatale*, e o *thriller*, ao falar do terceiro nível do sonho de Fischer, que se passa num hospital na neve, como uma cena que parece saída de um filme de James Bond. Acrescenta-se, ainda, uma menção ao clássico épico de aventura quando Nolan especifica que temas mitológicos como a história de Teseu e o minotauro estiveram presentes na sua mente durante a construção da obra, com o nome da personagem Ariadne a ser uma direta referência à personagem mitológica que ajudou Teseu a sair do labirinto e derrotar o minotauro.

Apesar da importância de todos estes componentes, o género que o realizador sublinha como mais impactante para a obra é o *heist film*, e temos bastantes elementos característicos do género que o comprovam como um dos dominantes neste filme: a junção de uma equipa de profissionais onde cada um tem uma função específica a desempenhar, todo o processo de elaboração da estratégia para infiltrar a mente de Fischer e a realização deste plano que requer discrição e decepção. Assim, vemos como o *heist film* e a ficção científica, que vem principalmente representada por elementos que não são comuns no nosso quotidiano, nomeadamente a possibilidade de entrar na mente de um indivíduo para implantar ou roubar ideias, se destacam da multiplicidade de constituintes que caracterizam a obra e provam, mais uma vez, a capacidade da ficção científica de se inserir em vários géneros distintos.

Para um ávido fã do trabalho do realizador Christopher Nolan, não será tão surpreendente ver como o filme conjuga inúmeros géneros diferentes numa narrativa complexa e intrigante, sendo que esta é a sua imagem de marca e, por isso, a expectativa do espectador estará sempre de acordo com estes elementos; no entanto, para um espectador que não esteja familiarizado com o trabalho do realizador poderá ser mais difícil analisar e interiorizar o filme de forma tão natural.

O caso de *Inception* é talvez um dos mais interessantes de estudar neste sentido porque, como foi dito no início deste terceiro capítulo, é um filme bastante diferente dos outros na medida em que não há elementos que, à primeira vista, o classifiquem imediatamente como um filme de ficção científica. Ao contrário daquilo que vemos nos três restantes filmes em análise, onde se reconhece de imediato os elementos que os distinguem da nossa realidade atual e que os caracterizam como filmes de ficção científica, em *Inception* isso não é possível; não há uma sociedade futurista onde a tecnologia já evoluiu até à criação de robôs que se assemelham a seres humanos nem colónias em Marte, há apenas um mundo exatamente igual aquele onde vivemos, que funciona da mesma forma

que o nosso e que apenas distinguimos como um universo diferente quando acompanhamos as personagens nas suas missões dentro do subconsciente de outros.

Isto explica como *Inception* defrauda as expectativas do espectador relativamente ao filme de ficção científica: não só a representação de um mundo igual ao seu pode fazer o espectador por momentos esquecer que está a assistir a um filme de ficção científica, mas a presença do *thriller* e do *heist film* como géneros dominantes também contribui muito para esta distração. Apesar de ser um filme longo, a narrativa desenvolve-se a um ritmo acelerado e há muita informação a ser exposta ao espectador; a primeira vez que são mencionados os processos de “inception” e extração estes surgem como conceitos estranhos à nossa realidade, e é a primeira vez que o espectador sente realmente que este é um filme de ficção científica que se baseia em conceitos que não existem no nosso quotidiano. No entanto, com a velocidade a que a ação evolui e novos pontos narrativos são introduzidos, ajudados pelos cenários ditos normais que não causam estranheza, o espectador vê-se envolvido numa corrida contra o tempo para realizar esta intrincada missão, onde nem sempre há espaço para pensar na anormalidade que é a possibilidade de entrar no subconsciente de um indivíduo e construir três sonhos dentro de um só.

Não obstante, e tal como acontece com os outros filmes já mencionados, *Inception* é um bom exemplo de como a ficção científica consegue coexistir e adaptar-se a outros géneros tão diferentes; apesar da memória que o espectador tem do filme de ficção científica não corresponder exatamente ao que vemos neste filme, os elementos que o inserem no género continuam a destacar-se a um ponto em que são facilmente reconhecíveis enquanto também se adaptam na perfeição ao outro género dominante, o *heist film*. Deste modo, cria-se um equilíbrio onde o espectador consegue refletir sobre as possibilidades de num futuro próximo ser possível infiltrar os sonhos de outrem ao mesmo tempo que acompanha o desenrolar de uma entusiasmante e imprevisível missão.

Como nota conclusiva, *Inception* é mais um exemplo que mostra a relação íntima do cinema com a memória, pela forma como insere a memória na narrativa e esta se torna um elemento fundamental para o desenvolvimento da ação, e a capacidade que o cinema de ficção científica tem de se adaptar a géneros cinematográficos tão distintos do seu, dando origem a um filme único e complexo que anos após o lançamento ainda é discutido e elogiado por muitos.

Para terminar este terceiro capítulo pode-se novamente reiterar que o cinema e a memória partilham uma ligação única, inquebrável e que pode ser mostrada das mais diferentes formas, como

foi provado através do estudo da memória em quatro obras importantes para o cinema de ficção científica. Para além disto, foi possível dedicar também alguma atenção ao que caracteriza o cinema de ficção científica, que foi ao encontro daquilo que se falou no primeiro capítulo da dissertação, e chegou-se à conclusão que este é um género de extrema mutabilidade que se adapta facilmente à presença de outros sem perder a sua individualidade. Terminada a análise, fica apenas a faltar tecer as conclusões finais relativas aquilo que foi possível alcançar com esta dissertação nos seus três capítulos constituintes, com a inclusão de uma reflexão sobre o processo de pesquisa e escrita da mesma para finalizar o trabalho.

CONCLUSÃO

Para poder tecer conclusões finais sobre o estudo feito neste trabalho, é necessário considerar a totalidade da dissertação e tudo o que foi abordado nos três capítulos que a constituem.

O primeiro capítulo passou pela introdução da ficção científica e exploração da evolução do género, começando por uma reflexão sobre o conceito de ficção científica e definições do género, que concluiu que este é complexo e engloba inúmeras questões que ainda estão a ser estudadas e decifradas. Depois disto foi feita uma análise tanto do género, passando pelas suas origens, encontradas na literatura, e frisando a importância da era do magazine para a sua história, como da evolução do mesmo, onde é importante mencionar que a dificuldade de definição deste primeiro é comum tanto para o meio literário como para o cinematográfico. Adicionalmente, é discutida a entrada da ficção científica para outros géneros e as dificuldades de identificação da mesma, sendo necessário fazer um reconhecimento de determinadas características que ajudam a construir a imagem do género.

No entanto, a parte fundamental do capítulo surge com a abordagem cronológica da história cinematográfica da ficção científica, desde as origens do próprio cinema e com George Méliès como o cineasta que introduz o conceito de viagens espaciais no cinema; consta, também, uma tabela que resume os pontos mais importantes a mencionar de cada década, começando nos anos 30 e até à atualidade. Posteriormente, é dedicada uma secção ao estudo aprofundado do cinema dos anos 60 até aos dias de hoje, com referência às duas grandes mudanças estruturais na ficção científica: a transformação do género em algo mais dominado pelo aspeto visual, ou seja, um género predominantemente caracterizado pelo uso de efeitos visuais e pela criação de universos alternativos à realidade e visualmente surpreendentes, e a transição para um género menos marcado pela presença significativa da literatura na expressão do mesmo e mais caracterizado pela estética da sua imagem.

Ao abordar o estado da ficção científica atualmente, reflete-se na transição do analógico para o digital com a entrada no século XXI e nas melhorias das técnicas, câmaras e equipamentos usados como resultado desta mudança. Em conclusão, foi possível perceber que o género testemunhou uma transformação surpreendente e põe-se a questão sobre como os filmes mais antigos se conseguem manter relevantes atualmente, com a resposta a surgir pelo facto de terem sido criadas sagas com conceitos tão inovadores que provocam o pensamento do espectador anos após terem sido lançadas.

A ficção científica é um género que exprime as preocupações dos autores relativamente ao futuro, ao desconhecido, e a uma evolução tecnológica tão acentuada que possa levar à perda do controlo das máquinas. A sociedade e os valores mudaram, mas estes medos não desaparecem e possibilitam que o cinema de ficção científica se mantenha relevante e moderno com o passar do tempo.

Já o segundo capítulo introduz a noção de memória e a sua relação com o cinema, através do estudo do trabalho de Susannah Radstone e dos três paradigmas que têm vindo a teorizar esta relação, respetivamente: memória como cinema, que explora como a memória tem sido retratada em analogia com o cinema; cinema como memória, que refere como o cinema tem sido compreendido como uma analogia da memória e até como um modo de memória; e, por fim, o “cinema/memória”, termo atribuído pela autora, que estuda teorias onde a relação entre cinema, o próprio filme e a memória surgem mais interligados do que os paradigmas anteriores permitiam. Igualmente, é dedicada uma subsecção à reflexão que Radstone faz sobre as direções que o estudo da relação cinema-memória poderá tomar num futuro próximo.

Apesar de os três paradigmas serem essenciais para a exploração da relação cinema-memória, como se vê no capítulo seguinte, o terceiro é aquele que se enquadra melhor nesta discussão por descrever o cinema e a memória como dois elementos inseparáveis e por defender uma dissolução de todos os limites impostos pelos restantes paradigmas.

Por fim, o terceiro capítulo é o final, que consolida tudo o que foi falado anteriormente para mostrar a presença da memória no cinema de ficção científica. Para começar, é explicado que foi desenvolvido um conjunto de ferramentas para analisar as obras mencionadas; primeiramente, a resposta à questão “Como surge a memória no filme?”, como forma de introduzir brevemente a presença da memória no filme em questão e, de seguida, o desenvolvimento de uma grelha onde constam as quatro dimensões desenvolvidas a partir dos três paradigmas de Radstone: elementos associados com a memória na linguagem cinematográfica, associação aos meios visuais – carácter visual da memória e a expressão dos elos associativos intuitivos da memória; cinema como uma forma de memória: como é usada a memória e cinema e memória como elementos indissociáveis: memória pessoal e memória coletiva.

De seguida são apresentados, por ordem cronológica, os quatro filmes a ser estudados, *Blade Runner*, *Total Recall*, *Inception* e *Blade Runner 2049*. Estas obras são marcos reconhecidos do cinema

de ficção científica, onde a memória é o ponto central da narrativa e afeta diretamente as personagens, sendo até usada como forma de controle das mesmas.

A análise dos quatro filmes através de temáticas e cenas do filme que remetem para o conceito de memória tal como este é abordado por Radstone permitiu chegar a duas conclusões importantes relativas à relação cinema-memória:

1. Nos quatro filmes analisados, a memória surge como um ponto fundamental na narrativa, que ajuda ao seu estabelecimento e posterior evolução. Para os dois *Blade Runner*, vemos a implantação de memórias em seres desenvolvidos à imagem do ser humano, denominados de *replicants*, como o ponto que leva à evolução da narrativa ao mesmo tempo que se debatem temas como a autenticidade, identidade e mortalidade, todos associados também com a memória. Em *Total Recall*, a descoberta da implantação de memórias falsas e repressão das verdadeiras no protagonista leva-o numa missão para derrubar um sistema corrupto e recuperar a sua verdadeira identidade. Por fim em *Inception*, o conceito de implantar ideias que dão origem a memórias falsas é, mais uma vez, o foco principal da narrativa, expressado na tentativa de realizar um “inception” e cumprir uma missão que foi atribuída à equipa que seguimos no filme.
2. Para além da sua importância na narrativa, a memória surge também como uma ferramenta que controla as personagens. Nos dois *Blade Runner*, leva os personagens a questionar se são humanos ou *replicants*, criando um conflito interior nos mesmos que controla as ações e decisões que tomam ao longo dos filmes. Em *Total Recall*, a memória é usada para controlar o protagonista e lhe atribuir uma identidade falsa para que este não possa interferir com os planos do antagonista, e volta a surgir como uma ferramenta de controle quando vemos como o protagonista é controlado pela repressão das suas memórias verdadeiras. Já em *Inception*, o protagonista é controlado pela memória de um ente querido que se perdeu na dificuldade de distinguir o real do sonho, influenciando o sucesso das missões e comprometendo a segurança tanto do protagonista, como de toda a equipa.

Assim, conclui-se que a relação cinema-memória é, de facto, essencial para o desenvolvimento de qualquer um dos filmes analisados e mostra como esta é uma relação íntima, duradoura e indissociável.

Por fim, foi ainda possível retirar conclusões relativas à questão da dificuldade de definição do género de ficção científica, temática abordada no primeiro capítulo. Na totalidade, os quatro filmes agregam géneros como o *cyberpunk*, o filme *noir*, ação e o *heist film*, e são fortes exemplos que comprovam como a ficção científica é um género que incorpora e facilmente se adapta a outros completamente diferentes do seu, nunca descuidando os elementos que lhe conferem a sua individualidade. Isto vai de encontro à questão da entrada da ficção científica por outros géneros e a dificuldade de lhe conferir uma identidade, pois sendo que se adapta tão facilmente a outros géneros, o processo de reconhecimento de características que ajudem a construir uma imagem do mesmo torna-se mais árduo e complexo.

Antes de terminar, é necessário refletir sobre o processo de pesquisa e redação da dissertação; no que toca à pesquisa de informação para cada parte, é possível afirmar que o primeiro capítulo foi o mais desafiante, tendo em conta o equilíbrio que é necessário encontrar entre apresentar informação suficiente e pertinente para contextualizar o género e não estender em demasia a dimensão do capítulo. No entanto, os restantes capítulos trouxeram os seus próprios desafios: para o segundo foi importante ter o cuidado de não entrar num estudo da memória que se relacionasse com o campo da psicologia, sendo que este não tem lugar numa dissertação sobre cinema, e por isso foi estritamente usado o trabalho de Susannah Radstone, por ser aquele que mais focava os pontos que eram importantes referir na discussão. Já para o terceiro capítulo, o maior desafio foi a capacidade de organizar a informação de forma pertinente em cada uma das dimensões e filtrar pormenores sobre os filmes que não tinham lugar na discussão, bem como apresentar os filmes e as temáticas de forma a que qualquer leitor, mesmo sem conhecimento prévio da obra, pudesse compreender aquilo que estava a ser falado.

Apesar de tudo, estes desafios foram superados com a constante revisão dos conteúdos escritos e foi possível apresentar uma discussão que estuda aprofundadamente a representação da memória no cinema de ficção científica e prova a relação especial que se tem vindo a desenvolver entre o cinema e a memória.

BIBLIOGRAFIA

- Arquivo Municipal de Lisboa. s/d. *Técnicas e processos fotográficos: Daguerreótipo*. Arquivo Municipal de Lisboa. Disponível em: <http://arquivomunicipal.cm-lisboa.pt/pt/acervo/fotografia/tecnicas-e-processos-fotograficos/daguerreotipo/> (acedido a 20-06-2020)
- Bergan, Ronald. 2011. *The Film Book: A Complete Guide to the World of Cinema*. Londres: Dorling Kindersley Limited.
- Berlatsky, Noah. 2020. 30 Years Later, Total Recall Still Understands Escapism Better Than Most Fantasy. *SyFy Wire*. Disponível em: <https://www.syfy.com/syfywire/total-recall-action-fantasy-escapism> (acedido a 18-09-2020)
- Caldwell, Maria. 1998. Science-Fiction with an Angle. *Blade Runner Insight*. Disponível em: <https://br-insight.com/library/sf-with-an-angle/index.html> (acedido a 31-08-2020)
- Company, David. 2008. *Photography and Cinema*. Londres: Reaktion Books Ltd.
- Capps, Robert. 2010. Q&A: Christopher Nolan on Dreams, Architecture, and Ambiguity. *Wired*. Disponível em: https://www.wired.com/2010/11/pl_inception_nolan/ (acedido a 15-09-2020)
- Chapman, Murray. 1998. What is the significance of the unicorn? *Blade Runner Insight*. Disponível em: <https://br-insight.com/library/significance-of-the-unicorn/> (acedido a 31-08-2020)
- Foht, Brendan. 2014. What Total Recall Can Teach Us About Memory, Virtue, and Justice. *The New Atlantis*. Disponível em: <http://futurisms.thenewatlantis.com/2014/09/what-total-recall-can-teach-us-about.html> (acedido a 18-09-2020)
- James, Edward e Farah Mendlesohn. 2003. *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lambie, Ryan. 2012. Lobotomising Schwarzenegger: Paul Verhoeven's Total Recall. *Den of Geek*. Disponível em: <https://www.denofgeek.com/movies/lobotomising-schwarzenegger-paul-verhoeven-total-recall/> (acedido a 19-09-2020)
- Mattu, Ali. 2017. Blade Runner 2049 Searches for Authentic Memories in the Digital Age. *Brain Knows Better: The Psychology of Science Fiction*. Disponível em: <http://brainknowsbetter.com>

com/news/2017/10/6/blade-runner-2049-searches-for-authentic-memories-in-the-digital-age

(acedido a 23-09-2020)

Peters, Michael. 2013. The Postmodern Landscape of ‘Total Recall’. *Pop Culture 101 with Michael Peters*. Disponível em: <http://popculture101.com/the-postmodern-landscape-of-total-recall/> (acedido a 19-09-2020)

Radstone, Susannah. 2010. Cinema and Memory. In *Memory: Histories, Theories, Debates*, editado por Radstone, Susannah e Schwarz, Bill, 325-42. Nova Iorque: Fordham University Press. Disponível em https://www.jstor.org/stable/j.ctt1c999bq.26?seq=1#metadata_info_tab_contents (acedido a 27-06-2020)

Roberts, Adam. 2006. *The History of Science Fiction*. Nova Iorque: Palgrave MacMillan.

Sprengnether, Madelon. 2017. Blade Runner 2049: Screen memories, Part I. *Psychology Today*. Disponível em: <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/minding-memory/201712/blade-runner-2049> (acedido a 24-09-2020)

Doll, Susan e Greg Faller. 2018. Blade Runner and Genre: Film Noir and Science Fiction. *Scraps from the Loft*. Disponível em: <https://scrapsfromtheloft.com/2018/02/14/blade-runner-and-genre-film-noir-and-science-fiction/> (acedido a 01-09-2020)

Telotte, J. 2001. *Science Fiction Film*. Cambridge: Cambridge University Press.

Renée, V. 2014. Understanding One of Christopher Nolan's Greatest Mysteries: An Analysis of 'Inception'. *No Film School*. Disponível em: <https://nofilmschool.com/2014/06/christopher-nolan-analysis-of-inception> (acedido a 16-09-2020)

Neon Dystopia. s/d. What Is Cyberpunk? *Neon Dystopia*. Disponível em: <https://www.neondystopia.com/what-is-cyberpunk/> (acedido a 01-09-2020)

Williams, Douglas E. 1988. Ideology as Dystopia: An Interpretation of “Blade Runner”. *International Political Science Review / Revue Internationale de Science Politique* 9, no. 4 (1988): 381-94. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/1600763?origin=JSTOR-pdf&seq=1> (acedido a 01-09-2020)