

Comunicação e imaginário nos contos do cinema contemporâneo: uma estética em transição

Maria Beatriz Furtado Rahde¹

RESUMO

Este artigo analisa alguns contos do cinema de ficção científica, refletindo sobre hibridações da comunicação visual desse gênero de filme. Estabelece relações entre processos comunicativos dos tradicionais contos de fadas com novas possibilidades tecnológicas pós-modernas em Spielberg e Lucas. Uma nova estética visual se expressa, com modelos humanos fragmentados, cibernéticos, heróis robôs. A aceitação desse gênero pelo espectador confere legitimidade à mudança de estilo, causando, por consequência, transições estético/imagísticas.

Palavras-chave: Imaginário; cinema; estética; pós-moderno.

ABSTRACT

This article analyses some tales in science fiction movies, aiming at a reflection on hybridities within visual communication in this kind of movies. It tries to establish relations between communicative processes of traditional fairy tales with new technological post-modern possibilities, in Spielberg and Lucas. A new visual aesthetics is expressed, with fragmented human models, cybernetics, heroic robots. The acceptance of this genre on the part of the spectator grants legitimacy to a change in style, causing therefore, aesthetic/imagistic transitions.

Keywords: Imaginary; movie; aesthetic; postmodern.

¹ Doutora em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS). Professora titular do Programa de Pós-graduação em Comunicação (PPGCom/PUC-RS). Pesquisadora do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC/PUC-RS/CNPq).

Introdução

A expressão “inteligência artificial” nasceu nos anos 1950 durante um encontro no Dartmouth College, na Inglaterra. Compareceram a esse encontro vários cientistas, como Allen Newell, Herbert Simon, Marvin Minsky, dentre outros nomes relevantes.

Foram Newell, Simon e McCarty, no final dos anos 1950 e início dos anos 1960 que buscaram substituir as construções numéricas para processamentos simbólicos, e essa abordagem tornou-se fundamental para trabalhos que se seguiram sobre a inteligência artificial, vista pelos seus oponentes como algo de ficção. Mas foi a ficção científica que se constituiu um estímulo para desafiar o que Minsky indagava no livro de sua autoria, *Semantic information processing*, escrito em 1968: “Como fazer as máquinas compreenderem as coisas?” É necessário considerar que a ciência e o imaginário sempre co-habitaram as mentes humanas, assim como a ciência e a arte se interligaram definitivamente no século XX.

Desde a década de 1940, o escritor norte-americano de ficção científica Isaac Asimov afirmava que os “seus” robôs sempre foram máquinas desenhadas por engenheiros e não pseudo-homens, criados por blasfemos.

Os robôs de Asimov reagem segundo as leis existentes e implantadas nos seus cérebros positrônicos, elaborados com as mais sofisticadas tecnologias da cibernética imaginária da época. É também inegável a importância da obra de Mary Shelley, autora do famoso romance *Frankenstein*, publicado no século XIX, que obteve um sucesso imediato e permanente no tempo, atravessando já quase dois séculos entre publicações e versões cinematográficas.

Em nome do saber humano foi rompida a barreira teológica. O avanço da ciência e do progresso entrou numa tal evolução no século XIX que ampliou-se e aprofundou-se com a Revolução Industrial. Era a crença que exultava a ciência diante da utopia da modernidade em marcha.

Podemos perceber, nessas breves considerações iniciais, que o tema do robô e da inteligência artificial remonta a longo tempo, numa releitura dos mitos, inspirando tanto a literatura como o cinema de ficção

científica do século XX e, ao mesmo tempo, as pesquisas de cientistas como Simon ou Newell sobre a inteligência artificial.

O imaginário também criou os Cyborgs ou organismos cibernéticos, e foi assim que a imaginação dos autores não mais encontrou fronteiras para a comunicação literária, artística e, principalmente, cinematográfica.

Se os mitos, as fábulas e os contos de fadas sempre estiveram presentes no imaginário, podemos dizer que, no mundo contemporâneo, essas histórias, várias vezes resgatadas pelo cinema, estão sendo cada vez mais revisitadas ou recontadas e, certamente, com novas adaptações em decorrência das novas possibilidades tecnológicas da comunicação cinematográfica.

Pensar o espírito ligado à máquina tem sido uma aspiração tanto da ciência como do imaginário ficcional, pois é na ficção que podemos iniciar o desenvolvimento desse imaginário, seja pela visão mítica dos contos de fadas, seja pelo atual domínio do computador, utilizado como ferramenta para a amplitude da comunicação humana, criando condições de novas percepções e associações dos mais variados jogos interativos e complexos.

Essas percepções, se não estimuladas, podem permanecer soterradas no imaginário cultural, sendo relevante considerar que as falhas das modernas histórias de fadas, já dizia Bettelheim (1980), enfatizam elementos que dão maior sustentação aos contos tradicionais. Um conto de fadas necessita de fantasia, poesia, escapismo, consolo, expressões simbólicas universais, na evocação imaginária que constitui o produto do processo da imaginação. As novas tecnologias, postas ao alcance do indivíduo também permitem a união do imaginário com o racional, quando houver bases sólidas que sustentem o conhecimento, o multiculturalismo na comunicação e na mídia cinematográfica, alvo dessas reflexões.

Estas são temáticas de obras cinematográficas, como *IA (Inteligência artificial)*, de Steven Spielberg, ou *Star Wars (Guerra nas estrelas)*, de George Lucas, que escolhemos para análise.

Para o primeiro, vemos que Spielberg confere ao projeto inacabado do diretor Stanley Kubrick, que faleceu recentemente, o desenvolvimento da história de David, o menino andróide que atingiu o antropomorfismo e espera o amor materno.

Buscando no conto de Brian Aldiss, *Superbrinquedos duram o verão inteiro*, Kubrick deixou para Spielberg a tarefa de realização de seu projeto.

A analogia entre o menino robô adotado com Pinocchio, o boneco de madeira que desejava ser um-menino-de-verdade, é clara. Em *Inteligência artificial*, Spielberg retoma o conto de fadas e a ficção científica conjugados, de forma híbrida, numa linguagem altamente avançada no campo tecnológico, mas não escondendo sua admiração por *Pinocchio*, de Carlo Lorenzini Collodi, como já demonstrara no seu filme, *Contatos imediatos do terceiro grau*.

Inteligência artificial em Spielberg é a realidade imaginária do século XXI: o sistema IA que o diretor apresenta já é a concretização da aquisição, da representação e da manipulação do conhecimento da máquina, mas com capacidades dedutivas, acrescidas do espiritual sensível dos sentimentos humanos mitopoiéticos.

No segundo exemplo do contemporâneo, *Star Wars*, George Lucas escreve, dirige e produz um dos mais interessantes contos de fadas projetado num futuro híbrido, no qual permanece a eterna luta entre o bem e o mal, aqui representado pela Força – o bem – e seu Lado Negro – o mal –, para onde é levado o jovem Anakim Skywalker que, mais adiante, se torna Lord Vader, perseguidor dos Jedis e de tudo o que se relaciona com o desejo de liberdade. Darth Vader é a criação malévola do Imperador, demonstrando, no último episódio da saga, sua luta para o retorno ao equilíbrio da Força.

Mesmo no contemporâneo que vivenciamos e que podemos denominar de pós-moderno permaneceu a magia da ficção científica, ou fantástica, dos mitos e dos contos de fadas, agora adaptados às novas tecnologias do imaginário, que vem perpassando o cinema como meio de comunicação, numa transição dos conceitos estéticos clássicos para uma nova estética visual.

O imaginário e o contemporâneo pós-moderno

As tendências pós-modernas estão cercando a vida social em vários aspectos: nos meios de comunicação em geral, nas artes, na vida cotidiana,

no relacionamento do homem consigo mesmo, assim como com o seu semelhante. Se ainda não possui uma identidade própria, a pós-modernidade tem sido conceituada, muitas vezes, como a negação da modernidade. Consideramos simplista essa afirmativa, pois a pós-modernidade nada está negando: ela é a hibridação e a inclusão de muitas tendências da visualidade iconográfica, em que o imaginário é o processo de relação entre o universo subjetivo e a realidade objetiva (Durand 1998). Assim, diz o autor, a realidade é acionada pela presença do imaginário, no qual está contida a imaginação dos muitos processos criativos, que assolam a sociedade contemporânea. As novas tecnologias do digital, o computador, a internet, o correio eletrônico vêm conduzindo o homem a um mundo imaginário e globalizado.

O imaginário é alimentado por tecnologias, diz o sociólogo Michel Maffesoli (2001a), e, se vivemos num mundo complexo, sem verdades absolutas, como afirma Morin (2000), é pelo imaginário que retornamos às raízes de nossos mais íntimos sentidos, o que nos faz remeter aos sonhos, aos mitos, às fantasias. Com seu poder religante, segundo Maffesoli (1995), as imagens, o imaginário e o simbólico permitem o estabelecimento da confiabilidade, conduzindo ao reconhecimento de nós mesmos a partir do reconhecimento do outro. Conforme o autor, este “outro” necessariamente não se refere apenas a um indivíduo, mas a um objeto ou mesmo a uma idéia. Ao dizer que a imagem religa, Maffesoli está refletindo sobre os vínculos fornecidos por ela às relações com diversos elementos do mundo e do ambiente social. Estudar essa união cultural e plural é imprescindível ao sujeito da pós-modernidade, trazendo as reflexões para o universo do social, do coletivo, do imaginário.

Na modernidade, Méliès contou e recontou cenas fantásticas, com a manipulação de fotografias animadas dos seus filmes. Esse cineasta desenvolveu inovações e trucagens – princípio dos atuais efeitos especiais –, conferindo grande enriquecimento à linguagem cinematográfica, e assim o cinema foi e tem sido o receptáculo e, ao mesmo tempo, o comunicador do imaginário. As alusões de Méliès aos fantasmas transparentes, à miniaturização de personagens, aos seus roteiros, que apelavam

para a fantasia, transformaram o imaginário do espectador num universo simbólico de imagens mentais, afetivas ou mito-mágicas.

Hoje o cinema vem retomando contos semelhantes, utilizando, porém, os recursos gráficos/digitais, com maiores possibilidades das técnicas visuais. Maffesoli (2001a) confirma que essa nova cultura vem perpassando a contemporaneidade de maneira coletiva, vincula-se aos grupos humanos e serve de alimento aos sonhos construídos por esses grupos, que se identificam com os novos heróis do cotidiano. Se na modernidade o individualismo do herói popular mítico tudo vencia, na pós-modernidade esse individualismo cedeu lugar ao coletivo. É assim que podemos observar que os heróis da Antiguidade, abandonados pelos pais, tanto quanto os heróis modernos, foram derrotados pela força do grupo. Esse fato foi extremamente marcante durante a Segunda Grande Guerra Mundial. Os meios de comunicação enfatizaram a supremacia dos grupos de indivíduos que lutariam em conjunto para a libertação humana, quando a obra visual e o poder da comunicação comungaram do mesmo ideal.

No entanto, os mitos insistiram nesse pluralismo e se transformaram nos sonhos das muitas culturas, quase concentradas, diante da globalização tecnológica da comunicação contemporânea. Os mitos, assim, poderiam ser chamados de uma cosmogonia dessas culturas, bem como o sonho, a fantasia, a imaginação, que residem no imaginário.

É preciso refletir que a rapidez das comunicações nos seus conjuntos de satélites passou a dominar o espaço cósmico, como novos deuses no Universo galáctico. A espetacularização televisiva, as telenovelas, transmitidas simultaneamente para todo um país, graças a esses deuses, formam heróis representativos da comunicação visual, que passam a coexistir com o ser humano em outra esfera do imaginário mítico. E, por um espaço de tempo, esses novos heróis míticos imperam, oriundos de um novo Olimpo, cultuados pelas multidões de espectadores.

Novamente é confirmada a idéia do imaginário coletivo, na identificação do homem comum com seus heróis, que ditam as modas, desde o vestuário aos adornos de joalheria, explorados pela indústria de marketing e trazendo ao consumidor a esperança perene de, quem sabe,

romper os casulos que o aprisionam e deles emergir um novo, belo e mais poderoso ser (Eco 1970). Ele fará parte da narrativa, julgando seu desejo individual, único, mas, se observarmos com atenção, essa fantasia imaginária é o desejo, provavelmente, de todo aquele espectador que se deixa levar pela imaginação de ser ele também um herói.

Evidente que o imaginário coletivo repercute no indivíduo de maneira particular. Cada sujeito está apto a ler o imaginário com certa autonomia. Porém, quando se examina o problema com atenção... vê-se que o imaginário de um indivíduo é muito pouco individual, mas sobretudo grupal, comunitário, tribal, partilhado (Maffesoli 2001a: 80).

Este é e tem sido o tema dos atuais filmes de ficção científica, atendendo aos desejos de uma coletividade globalizada de espectadores e buscando idéias em velhos contos, mitos, fantasias e heróis imaginários, que vêm contando suas histórias de maneira simbólica, pelas quais perpassa uma estética em transição.

Tecnologias, comunicação, imaginário mítico e estética em Spielberg e Lucas

No filme de Steven Spielberg, *Inteligência artificial*, a vida das grandes metrópoles do planeta está comprometida, devido ao efeito estufa sofrido pela Terra. Nos países mais ricos e poderosos, a mão-de-obra é fornecida pelas novas tecnologias, por meio dos andróides, os chamados meca, substitutos de formas naturais de vida humana.

Nesse cenário desenvolve-se a história de David, um robô criado como outros tantos para ocupar os vazios emocionais vivenciados por famílias, que perderam seus filhos ou que não os podem mais gerar. David foi concebido para amar sua nova mãe adotiva, possuindo emoções diversas. Criado por um novo Gepetto e considerado único pelo seu criador, David quer ser o primeiro no coração de Mônica, sua nova mãe, que, após tentativas infrutíferas em dedicar-lhe amor, acaba rejeitando-o por não conseguir amar e confiar num organismo artificial, apesar do realismo de sua aparência física. Abandona-o, por fim, numa floresta para que não seja desmontado, caso retorne à fábrica que o construiu. O mito do

abandono do herói se repete, permanecendo, no entanto, o eterno retorno às fantasias do imaginário cultural e social, mas com atualizações míticas e desdobramentos da comunicação contemporânea.

É assim que, no imaginário sociocultural, ainda permanece o mito de Frankenstein, do computador Hall, de *2001, uma Odisséia no espaço*, ou dos computadores dominadores dos humanos, como no filme *Colossus*, 1970, que contribuíram para discussões sobre a supremacia da máquina sobre o homem. A criatura que adquire poderes maléficos sobre o criador, a inteligência artificial que adquire a compreensão, não dos valores, mas das imperfeições humanas, tudo isso é reforçado no ritual mítico da comunicação cinematográfica contemporânea.

As possibilidades de ciborgização, como processo entre o orgânico e a eletrônica, são condizentes com o pós-moderno, cuja condição já está aceitando, ainda que com certa timidez, a anulação das dicotomias preconceituosas entre vida humana e vida artificial.

Em 1950, com a primeira edição da famosa obra de Asimov *I, robot*, traduzida para o português em 1969 sob o título de *Eu, robô*, o autor, falando por meio de sua robopsicóloga, Susan Calvin, já dizia em defesa dos seus robôs:

Para você um robô é um robô. Engrenagens e metal; eletricidade e pósitrons. Feitos pelo homem! Caso necessário, destruídos pelo homem! Mas você não trabalhou com eles, de modo que não os conhece. São uma raça mais limpa e melhor do que a nossa (Asimov 1969: 14).

Da ficção à realidade, o contemporâneo tecnológico e o imaginário do pós-moderno vêm proporcionando aproximações e novas visões estéticas em transição. O que é o real e o que é o digital? As tecnologias estão comprovando o que era apenas ficção, literatura, arte cinematográfica, imaginário, em um novo mundo de reflexões sobre o impossível, palavra que aos poucos estará riscada, pela união da ciência com a imaginação. Savory (1988), buscando a inclusão da “inteligência” do computador nos fenômenos da inteligência natural, definiu a inteligência artificial como uma coleção de técnicas suportadas por computadores, com as capacidades dos seres humanos. Essas qualidades estão plenamente desenvol-

vidas e já resolvidas no filme *Inteligência artificial*, projetado num futuro inespecífico, numa leitura renovada dos tradicionais contos de fada. É clara a alusão sobre a solidão do menino cibernético, perdido e abandonado, porque inspira terror e não o amor desejado. Neste ponto da narrativa de Spielberg começa a aventura de David em busca da Fada Azul, que possuiria o poder de transformá-lo no menino de carne e osso, como no conto de fadas de Collodi.

A estética tradicional do modernismo pregava uma filosofia da beleza, mas de uma beleza moldada nos padrões clássicos a que Plotino referia em seu ensaio “A alma, a beleza e a contemplação”, quando considera que “os corpos, com efeito, algumas vezes nos parecem belos e outras não, como se ser corpo fosse coisa diferente de ser belo. Em que consiste esse ser belo que habita os corpos?” (Plotino 1981: 39).

Para o filósofo, a beleza não se configurava apenas na simetria, nas proporções harmônicas, que os estóicos defendiam teoricamente. Criticando profundamente essa teoria, Plotino confere à estética um novo sentido do qual vai descender o mundo corpóreo. É assim que ele considera a beleza do corpo no seu conjunto e nas suas partes. Para ele, a beleza vai depender da participação de uma idéia.

No contemporâneo, que podemos denominar pós-moderno, os corpos e sua estética apresentam nova configuração. O cinema, que tem expressado iconograficamente esse outro conceito estético, vem estabelecendo outra visualidade do que se poderia chamar beleza, ao apresentar seres híbridos, ciborgizados, ou robôs como personagens principais, seres ambíguos para os quais nosso imaginário se volta, aceita e partilha, com outra visão estética, a aparência do herói. Essas reflexões são pertinentes ao contemporâneo, e é assim que podemos fazer uma crítica à formação modernista, que tende a considerar apenas o conceito clássico de beleza estética, das imagens que compõem as personagens, das narrativas desses novos contos, dos personagens/heróis já consagrados, algumas vezes rejeitando e criticando as visualidades híbridas dos corpos, por não compreender essa ambigüidade, esse jogo de imagens, a visão da aparente desordem, ou o desejo de ser liberto, como alguns aspectos que caracterizam as imagens pós-modernas.

Em *Inteligência artificial*, Spielberg envolve o espectador numa aceitação plena do novo personagem/herói, que é um robô, rejeitando o homem natural, que persegue a nova inteligência cibernética, morada do corpo de um menino.

O inseparável brinquedo de David, Teddy, um urso de pelúcia, faz as vezes do Grilo Falante de Pinnochio, companheiro do andróide-criança, que não quer encontrar seu criador, mas o objeto amado representado por sua mãe adotiva, pelos caminhos do imaginário mítico de sua esperança e consolo, a Fada Azul.

O consolo e a poética são os maiores bens que o conto de fadas sempre proporcionou: apesar de todos os percalços que terá de sofrer, o herói há de obter sucesso, eliminando as forças do mal que o atormentam e que nunca mais serão fonte de ameaças à sua almejada paz no reencontro do amor (Bettelheim 1980).

Este é o suspense que perpassa *Inteligência artificial*: Spielberg envolve seu conto em distantes esperanças consoladoras, em significados simbólicos e interpessoais, plenos da poesia das histórias de fadas, comunicando ao espectador, centros de vida imaginária, quando projeta imagens que possam conduzir à esperança da construção do desejo no mitopoético.

Nesse contexto híbrido da pós-modernidade imagístico-textual-temporal, Couchot (1988) afirma que a imagem deixou de ser lugar da metáfora, passando ao patamar da metamorfose, metamorfose essa que vem se desenvolvendo cada vez mais em nossa forma de pensar, agir e reagir.

Na tecnologia cibernética de Spielberg é reforçada essa transformação em nossas evocações e prospecções, com distanciamentos e aproximações, com novos efeitos, com novas estéticas, com possíveis memórias imaginárias, unindo transcendência com imanência, numa outra visibilidade, que poderíamos chamar de estética do grotesco (Sodré & Paiva 2002). Nessa perspectiva de complexidade e de desconstrução, a condição pós-moderna nos leva a conceber, assim, as mais amplas polivalências da percepção e do imaginário tecnológicos do contemporâneo (Rahde 2001).

Mesclando conceitos e idéias, também do modernismo, o pós-moderno vem conferindo maiores possibilidades ao homem de soltar seus laços de um pequeno mundo para um universo maior, permitindo essas hibridações entre tempo e espaço, entre as decantadas verdades imutáveis com as incertezas contidas nas poéticas desse universo de novas tecnologias, por onde podemos nos permitir uma ligação maior com o mundo, interiorizando e partilhando outros significados.

Na sociedade moderna fomos mergulhados num espaço de racionalidades, em que leis de ordem pura não nos permitiam realizar mudanças. O pós-moderno e a digitalização imagística vêm proporcionando mudanças nesse sentido, quando burlamos essas leis por meio das novas tecnologias, imaginando diferentes e híbridas soluções formais, jogando com o acaso, antes excluído.

Não fosse o poder da imaginação, permaneceríamos submersos, sem as compreensões maiores inerentes à nossa condição de seres humanos integrais, viajantes no espaço/tempo do conhecimento, da sensibilidade, das emoções, do mitopoético, intimamente ligado ao oniropoético. E foi pelo poder desse imaginário latente que compreendemos, intuitivamente, a “morte” dos nossos heróis dos contos de fadas, tantas vezes necessária à comunicação das tramas.

Como Pinnochio foi engolido pelo grande peixe, quando da busca do menino de madeira pela Fada Azul que, aparentemente, o abandonara, David e seu Grilo Falante são tragados pelo rio Hudson de uma Nova York em ruínas; e no fundo do rio permanecem por um longo e indeterminado tempo, numa espécie de animação suspensa, que repentinamente os traz novamente à vida, mas, desta vez, frente a frente com a tão procurada Fada Azul, uma imagem esculpida em madeira submersa, que é a realidade no imaginário do menino andróide.

O retorno de David à vida no seu novo e transformado mundo possui a mesma conotação do conto de Collodi, num ritual contemporâneo de regresso à história de fadas tradicional, ambientada, porém, num mundo de novas tecnologias. Não há mais cidade ou população, no entanto, a tão esperada mãe é reanimada e amalgamada à Fada Azul por alienígenas, que agora são os habitantes do planeta Terra.

Se o imaginário tem início onde a realidade opõe resistência, na concepção de Postic (1993), em Spielberg, o imaginário é o real em que ele concede a esperança velada do mundo do sonho e da poesia dos contos de fadas, com novas visualidades de comunicação, por meio das imagens do cinema.

Podemos encontrar outro exemplo em George Lucas, na sua saga cinematográfica *Star Wars*. O filme, escrito e dirigido por Lucas, também retoma o tradicional conto de fadas, projetado no futuro, que se desenvolve “numa Galáxia muito distante”. Considerando que a ficção científica é uma tremenda força de inspiração, como disse o físico americano Michio Kaku (Souza 1999), o cientista compartilhou com ansiedade o lançamento da segunda fase de *Star Wars*, frente aos sabres de luz, aos Jedis, às naves intergalácticas em guerras espaciais, aos andróides e aos robôs, apresentados pelo cinema digital do mundo contemporâneo. Dificilmente o espectador deixa de se envolver com o que é comunicado na tela, com os efeitos especiais realizados pelos engenheiros, designers e artistas da Industrial Light & Magic, que tornaram realidade o espaço galáctico, assim como as personagens da série. *Star Wars*, cinematograficamente, apresenta uma nova modalidade do conto de fadas, projetado num futuro, com princesas, heróis, monstros espaciais, a eterna luta entre o bem e o mal. No seu espetáculo cinematográfico, Lucas traz do passado, tanto a história como os cenários e figurinos, sobre os quais sua designer mesmo afirma: “Cada roupa tem uma base histórica, mas nós modificamos e brincamos com os figurinos para evitar seu fácil reconhecimento” (Veja, nº 22, jun. 1999, p. 72).

Percebe-se que Lucas procura envolver o espectador não apenas com a imagem fílmica, mas com a trama de seus jogos de acaso, com seus cenários híbridos, sua perspectiva de um mundo mágico de mágicas fantasias, dificilmente vistas, a não ser na imaginação criadora do seu realizador, numa cumplicidade com o imaginário do espectador. “Uma das razões da popularidade de *Star Wars* é o uso de conteúdos psíquicos elaborados universalmente desde a Antiguidade, transportados para um cenário futurista” (Mezan 1999: 91).

O sonho da ficção espacial e a fantasia estão materializados e apresentados pela transição estética do cinema contemporâneo e nós, espectadores, jovens ou maduros, envolvemo-nos nessas sagas espaciais, revivendo as histórias de fadas de nossas infâncias, numa outra visualidade apresentada pelo contemporâneo, aceitando a princesa, o herói, os seres híbridos e imaginários, como parte de uma realidade sonhada e revivida pelo cinema de ficção científica. Esses filmes pertencem a uma nova geração cinematográfica “que se beneficiam de um grande salto dado pela tecnologia aplicada ao cinema” (Souza 1999: 85-86).

Sobre essa nova linguagem que o cinema vem utilizando, Gerbase (2003) afirma que no final do século XX aconteceram diversas transformações em que o digital se foi ampliando no cinema do contemporâneo, com novas possibilidades verbais e visuais. Os filmes apresentam uma temática pós-moderna, diz o autor, para questionar em seguida: “Estamos fazendo um juízo estético [...] ou estamos encontrando nesses filmes os reflexos de uma nova estética para o cinema e para as demais formas de expressão artística?” (Gerbase 2003: 151).

Buscando também uma análise estética do cinema pós-moderno e revendo os padrões modernistas, não encontramos o conceito clássico de beleza nos alienígenas heróis, ou nos robôs também heróis, na série *Star Wars*.

Sobre esta nova estética, Maffesoli (2001b: 131) esclarece:

Podemos reconhecer a beleza da fealdade desde o momento em que a relativizamos: pomo-la em relação no quadro de uma globalidade. É efetivamente isso a característica do trágico. Ele não funciona *a priori* a partir de um cânone preestabelecido, mas vai reconhecer, de uma maneira incessante ou quase consciente, que pode existir uma certa ordem no seio da desordem.

De acordo com Rahde & Cauduro (2005), o ponto central do pós-modernismo é que a realidade é uma construção social que combina as representações dos meios de comunicação com os da cultura e das artes populares, e ainda agrega a vivência particular de cada sujeito. A realidade compartilhada é aquela oferecida pela mídia e pela cultura, mas ela

costuma ser apresentada em versões diversas. Portanto, a idéia de que os fatos e os objetos tenham uma *essência* e uma *única interpretação* não mais se sustenta. A *aparência* é o que se destaca cada vez mais, tornando a imagem estética e sedutora. Somos, certamente agora, consumidores de signos, objetos de desejo. A *diferença* passa a ser mais valorizada que a *uniformidade*. Os cenários em *Star Wars* retomam o arcaico, o medieval, o moderno, a prospecção futura, que resgatam épocas de maneira híbrida; temáticas e roteiros, vestuário e adornos representam um período indefinido: é o espetáculo espetacularizado, que vai da ficção científica à ficção fantástica, num *travelling* contínuo de memórias.

Nos exemplos cinematográficos citados, encontramos os mesmos sinais dos velhos mitos, das histórias de fadas, das histórias fantásticas, pois, como afirma Malrieu (1996), a construção do imaginário é um amálgama dos mitos, das fantasias, das artes e do fantástico como meios de comunicação contemporânea.

É de questionar se o mundo realmente mudou ou apenas sofreu transformações com as novas descobertas e possibilidades tecnológicas: o bem e o mal permanecem ainda em luta, e a estética, antes concebida como beleza instaurada pela visão clássica, transformou-se diante de novos olhares prazerosos, de novas visualidades, que a comunicação vem apresentando, seja pelas manifestações gráfico/plásticas, seja pelo espetáculo cinematográfico.

Podemos, hoje, encontrar uma nova estética, à qual Maffesoli (1995) refere como sentimentos partilhados ou, ainda, sensibilidade coletiva. O autor ressalta também que existe uma autonomia de formas que são significativas para o espectador: as imagens agregadas numa outra perspectiva estética passam a seduzir e integrar grupos, que nelas vêem e sentem prazer. Maffesoli (1995) ainda considera que é nesse sentido que a emoção estética é o compartilhar e o cimentar do nosso estar com o outro, o que, na verdade, nada mais é do que permitir-se sentimentos, símbolos, emoções de forma mais liberta.

Na busca da liberdade estão implícitos riscos a correr e a assumir, mas este assumir pressupõe uma consciência crítica diante de tantas incertezas do “ser liberto”, pois, como refere Bauman (1998: 136):

Uma vez que a liberdade toma o lugar da ordem e do consenso como critério de qualidade de vida, a arte pós-moderna ganha muitos pontos. Ela acentua a liberdade por manter a imaginação desperta e, assim, manter as possibilidades vivas e jovens. Também acentua a liberdade ao manter os princípios fluidos, de modo que não se petrificassem na morte e nas certezas engeguecedoras.

Talvez seja na obra artística cinematográfica que podemos encontrar respostas à pergunta de Minsky, formulada no início dessas considerações: num futuro próximo, as máquinas poderão adquirir a compreensão das coisas, pela união do imaginário com a ciência e a tecnologia avançadas dos meios de comunicação visual que, na liberdade de criar, inventar e reinventar poderá levar o homem a novas fronteiras do imaginário e, por conseqüência, a novos patamares da visualidade estética.

Os filmes de ficção científica parecem apresentar uma tentativa de reforçar as idéias de Asimov sobre a “raça limpa” representada pelos robôs, isto é, uma raça que não aceita nem compreende o lado obscuro dos humanos.

Consideramos, portanto, que impõe-se, cada vez mais, a necessidade de uma reflexão crítica da comunicação estética dos contos de ficção científica e dos personagens da cinematografia do contemporâneo, desprovidos da beleza clássica para a compreensão de uma nova visualidade dos substitutos artificiais, que vêm compondo a estrutura dos corpos em transição.

Esses contos cinematográficos representam a mudança de mentalidades ainda opostas às transformações que vêm ocorrendo na comunicação visual do contemporâneo, fazendo refletir sobre possíveis transições estéticas. Reconstruindo mitos do passado, com novas possibilidades cibernético/poéticas, interrogam e apresentam outras soluções, outras visualidades, uma pluralidade híbrida, numa perspectiva de comunicação cinematográfica diversificada, frente ao iconográfico/temporal do contemporâneo.

Referências bibliográficas

- ASIMOV, Isaac. *Eu, robô*. Rio de Janeiro: Exped, 1969.
- _____. *Os novos robôs*. Rio de Janeiro: Expressão e Cultura, 1972.
- BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.
- BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fadas*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- COUCHOT, Edmond. *Images: de l'optique au numérique. Les arts visuels et l'évolution des technologies*. Paris: Hermès, 1988.
- DURAND, Gilbert. *O imaginário. Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem*. Rio de Janeiro: Difel, 1998.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1970.
- GERBASE, Carlos. *Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.
- MALRIEU, Philippe. *A construção do imaginário*. Lisboa: Instituto Piaget, 1996.
- MAFFESOLI, Michel. *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.
- _____. "O imaginário é uma realidade", in *Revista FAMECOS*. Porto Alegre: EDIPUCRS, nº 15, ago. 2001a, p. 74-81.
- _____. "O eterno instante. O retorno do trágico nas sociedades pós-modernas". Lisboa: Instituto Piaget, 2001b.
- MEZAN, Renato. "Freud explica Darth Vader", in *Veja*. Rio de Janeiro: Abril Cultural, ano 32, nº 25, junho, 1999, p. 91.
- MINSKY, M. (ed.). *Semantic Information Processing*. Cambridge: The MIT Press, 1968.
- MORIN, Edgar. "Da necessidade de um pensamento complexo", in MENEZES MARTINS, Francisco & MACHADO DA SILVA, Juremir (orgs.). *Para navegar no século XXI*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000, p. 19-42.
- PLOTINO. "A alma, a beleza, a contemplação. Sobre o belo, Enéada, I,6". Tradução de Imael Quiles, in DUARTE, Rodrigo (org.). *O belo autônomo. Textos clássicos de estética*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1981.
- POSTIC, Marcel. *O imaginário na relação pedagógica*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.
- RAHDE, Maria Beatriz Furtado. "Imagens de arte/comunicação. Tendências modernas & Pós-modernas", in *Tendências na comunicação*, vol. 4. Porto Alegre: RBS/L&PM, 2001, p. 22- 29.
- RAHDE, Maria Beatriz Furtado & CAUDURO, Flávio Vinicius. "Algumas características das imagens contemporâneas", in *CD-Rom XIV Encontro Anual COMPOS*. Niterói: UFF, 2005, p. 1-12.
- SAVORY, S.E. (ed.). "Some views on the state art in Artificial intelligence", in *Artificial Intelligence and Expert Systems*. London: Ellis Horwood Limited, 1988, p. 21-34.
- SODRÉ, Muniz & PAIVA, Raquel. *O império do grotesco*. Rio de Janeiro: Mauad, 2002.
- SOUZA, Okky de. "Numa galáxia muito distante", in *Veja*. Rio de Janeiro: Abril Cultural, ano 32, nº 25, junho, 1999, p. 84-87.
- VEJA. "Moda intergaláctica". Rio de Janeiro: Abril Cultural, ano 32, nº 22, jun., 1999, p. 72-73.