

A FICÇÃO DO AMOR NA CIÊNCIA DAS HISTÓRIAS

FÁTIMA CHINITA

ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA / LABCOM.IFP

O filme *Lemuria*, escrito e realizado por José Ratinho (com efeitos visuais de Ivo Silva), propõe ao espectador uma ficção de amor no espaço, ou uma ficção no espaço do amor. Perdoem-me por este trocadilho de abertura, que, todavia, se justifica, uma vez que remete para o cerne temático e conceptual do filme: a reciprocidade. Neste caso o banal floreado linguístico revela a originalidade dos autores, co-responsáveis pela produção da obra.

Trata-se de um filme de ficção científica, o que diz muito da bravura destes dois jovens. Sabe-se que, no nosso país, o género é declaradamente menor e está votado a uma situação marginal ditada pelas condições de produção (in)existentes. Se é verdade que essa limitação muito explica, não serve para justificar na íntegra a sua tão fraca existência e resultante invisibilidade em Portugal, sobretudo no actual panorama de cinema digital. A natureza “científica” do género, pressuposta num dos dois vocábulos que o descrevem, é habitualmente sinónimo de um universo tecnológico futurista muito difícil de produzir em contexto de cinema comercial, sendo que os efeitos especiais resultantes tornam-se vítimas de comparações facilitistas e pouco abonató-

rias para os filmes portugueses. Contudo, a “ciência” que se deseja ver ou pressentir nos filmes pode ser mais ou menos tecnológica, consoante a natureza da história que sustém a dita ciência e o universo em que ela se pratica. Assim, para além de uma dimensão técnica, os filmes de ficção científica podem – e, sobretudo em Portugal, devem – possuir uma dimensão criativa que os afirme como mais do que uma montra tecnológica. Os subgéneros de viagem no tempo, história alternativa ou cenários pós-apocalípticos, provam que a tecnologia pode encontrar-se na retaguarda de um filme de ficção científica, não lhe retirando a essência mas facilitando a sua materialização. O “caso” Andrei Tarkovski (*Stalker*, 1979, e *Solaris*, 1972) é, porventura, um bom exemplo neste contexto. Dito de outro modo: a originalidade do conceito pode suplantar os problemas ditados pelas condicionantes de produção.

Suplantar a omnipresença tecnológica sem, todavia, abandonar o território ficcional da ciência é um desafio à altura apenas dos mais ousados criadores; mas, simultaneamente, um exercício que se impõe, visto que o primeiro termo que designa o género é, precisamente, “ficção”. A existência de situações estimulantes, de personagens com motivações psicológicas e de um conflito verosímil no âmago de um universo interessante são pressupostos básicos de um cinema de ficção científica que não queira (ou não possa) depender unicamente dos efeitos especiais que contém. Dito de outro modo: é preciso que os filmes não se reduzam à ciência que ostentam, mas que defendam de modo plausível a natureza ficcional em que radicam. Nesta perspectiva, “ficção científica” é tanto (ou mais) uma ficção num contexto científico do que uma ciência ficcional (com laivos de impossibilidade futurista). Apesar do rico e inolvidável universo tecnológico patente na sua direcção artística, *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) é um filme canónico do género sobretudo devido ao conflito que tematiza: a ontologia da humanidade, na oposição patente entre humanóide e humano. Neste caso, como em tantos outros, o conceito é basilar ao filme e não a ciência ou a tecnologia que a manifesta. Não são os processos científicos mas sim os seus resultados, e consequências ao nível das personagens, que movem a intriga e também a curiosidade do espectador.



José Ratinho demonstra ter compreendido estas questões. Tirando partido das novas tecnologias digitais actualmente ao seu dispor, mas sobrepondo-lhe um conceito original, propõe uma reflexão sobre a natureza intrínseca do próprio género cinematográfico, enveredando por rotas e caminhos usualmente ignorados. O filme é uma *space opera* que decorre numa estação espacial. Neste caso, a utilização de efeitos digitais é convincente e até mesmo necessária. Cada um dos seis tripulantes da estação encontra-se munido de um cartão fluorescente que comanda a sua existência em órbita e se torna crucial para o desenrolar da intriga. O controlo da estação espacial ocorre igualmente por intermédio da manipulação de ecrãs digitais reminiscentes de outros filmes do género (nomeadamente *Minority Report*, Steven Spielberg, 2002), mas é muito mais do que decorativo. Com efeito, através dos ecrãs digitais, mais concretamente por meio daquilo que neles inscreve uma das personagens da estação, Daniel (interpretado por Alexandre da Silva), o espectador observa o desenrolar de uma história de amor. Assim, os efeitos especiais tornam-se centrais à orgânica do filme, que é muito mais do que uma mera representação da ciência futurista.



Tendo consciência do universo digital em que trabalham, bem como das limitações que, apesar de tudo, ele (ainda) impõe, sobretudo em contexto estudantil, Ratinho e Silva tomaram a decisão de mostrar o “espaço sideral” através do uso de modelos digitais em 3D (da autoria de Telmo Martins). Procuraram a verosimilhança mais do que o realismo; a contextualização da história mais do que a similitude de configuração gráfica entre o interior e o exterior da estação. Refira-se que os efeitos especiais em geral e estes modelos em particular são de um calibre apreciável e merecem louvor, mas não se procura dissimular a sua origem digital. Do ponto de vista narrativo, os dois planos iniciais do filme, em que se vê a estação espacial vogando no cosmos, são indispensáveis, porquanto afirmam desde logo a alteridade geográfica do enredo. Com efeito, o filme depende não só da afirmação de um universo espacial credível, onde o desenrolar de uma história de amor funcione como uma primeira camada de originalidade, na medida em que a obra se centra mais nos sentimentos humanos do que nos processos científicos; mas também de uma dicotomia fundamental entre espaço e Terra, aspecto que constitui a segunda camada de originalidade do filme, a qual é nuclear para o conceito adoptado.

Com efeito, mais do que inovar o panorama do filme de ficção científica, reduzindo-o a uma história de amor pouco habitual naquele contexto, Ratinho opta por tornar a história de amor o centro científico do filme, servindo-se da modalidade de universos paralelos. Assim, o protagonista espacial é também um escritor em busca de matéria para o seu trabalho. A flor – que, enquanto tripulante da estação, envia para o monitor de uma das suas colegas, Hannah (interpretada por Mafalda Teixeira), denuncia-

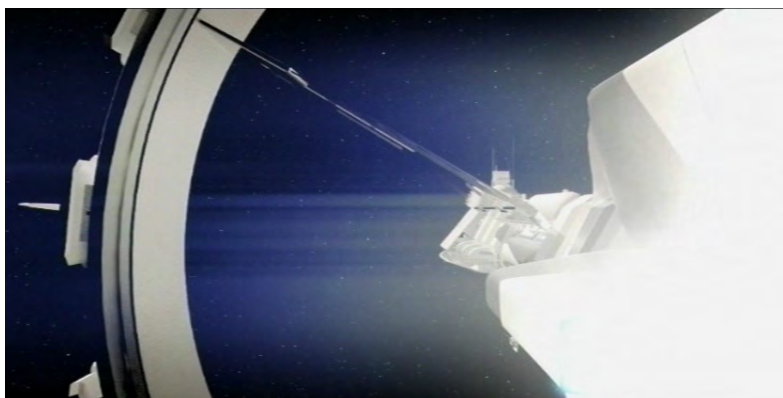
do desse modo os sentimentos que por ela nutre (os quais, pelos sorrisos cúmplices da colega, se vê que são correspondidos) –, revela um amor que também se desenrola na Terra e culmina com o par abraçado num campo de trigo em plena natureza terrestre. A ligação entre os dois universos onde as mesmas personagens (interpretadas pelos mesmos actores) vivem as suas existências, aparentemente distintas, é efectuada, como tantas vezes ocorre, por meio do recurso ao sonho como mecanismo de escrita. Após algumas cenas no espaço, apresentadas através de uma dominante luminosa esbranquiçada e sem contraste, fazendo lembrar o visual *rétro* da série televisiva *Espaço 1999* (1975-1977), o protagonista acorda, num universo terrestre de imagem contrastada. Regista o teor do sonho num gravador de bolso e posteriormente transcreve-o para o computador, transformando as vagas impressões oníricas numa história com desenvolvimento. Deste modo, o universo espacial parece ser a transvisualização de um raciocínio terrestre e realista, a simples produção de sentido de uma mente criativa. Se assim fosse, porém, não haveria verdadeiro paralelismo de universos, mas sim uma metanarrativa com um dos mundos a resultar da produção diegética do outro. Seria igualmente assaz banal como matéria fílmica.

Na verdade, mais do que paralelismo, que pressupõe a mera alternância (porventura, obtida por meio de montagem), o filme assenta na ideia de reciprocidade total. Os dois universos são configurados como apenas um: duas faces de uma mesma (ir)realidade, o que justifica a sua figuração pelos mesmos corpos. Apesar de o universo espacial aparentar ser, num primeiro instante, mais virtual do que o terrestre, a continuação do filme revela que ambos são completamente intermutáveis, afirmando-se como fundamentalmente indiscerníveis. Encontramo-nos aqui perante uma formulação narrativa da teoria de Gilles Deleuze sobre a bifacialidade da imagem moderna, aplicável ao conjunto do filme (*Cinéma 2 – L'Image-Temps*, 1985). O conceito trabalhado por Ratinho remete, pois, para a reflexividade interna à própria imagem (i.e. filme) e nela contida. A articulação entre os dois universos – o espacial e o terrestre – assume-se como um “circuito” em constante permuta, ou reciprocidade. Assim, no espaço sideral, uma falha no sistema



de manutenção da estação obriga os tripulantes a correrem para uma sala onde deverão permanecer protegidos no interior de uma espécie de cápsula digital que se ergue ao premirem o seu cartão fluorescente. Uma avaria no cartão do protagonista impede a sua cápsula de se erguer, votando-o a uma morte mais do que certa. Perante essa circunstância, a sua amada opta por desactivar a sua própria cápsula, juntando-se a ele na morte. O fim trágico da vida humana dita, neste caso, o fim do amor entre ambos. Na Terra, o escritor poderia, eventualmente, viver esse amor, não fora o seu próprio universo terreno ser, afinal, tão inexistente quando o do espaço. Ao ouvir a reprodução gravada da sua descrição do sonho, o protagonista escuta igualmente um som perturbador emitido pelo próprio aparelho de gravação e inexistente no momento em que aquele acto tivera lugar. Este ruído provoca lancinantes dores, tal como acontece no universo espacial momentos antes da falha do sistema de segurança na estação. Presume-se assim a intromissão de um universo no outro. Na Terra verifica-se, por assimilação de dados narrativos, uma falha de “sistema” que, todavia, não colhe justificação imediata nos acontecimentos envolventes. É todo o universo narrativo que entra em colapso. Esta eventual circularidade narrativa, em que um universo é resultante do seu oposto, é tratada por Ratinho menos como um artifício de estrutura não-linear pós moderna e mais como uma reciprocidade ontológica.

Ratinho transforma a reciprocidade entre universos na verdadeira razão de ser do seu filme, mas centrando-o nas noções de realismo e humanidade.



Quando a *storyline* do projecto refere que esta é a história de um amor impossível, não está a efectuar publicidade enganosa; apenas omite – e bem – as condições dessa “impossibilidade”. Os dois universos são completamente recíprocos e, conseqüentemente, ambos impossíveis. Eis-nos aqui em pleno território da aporia cinematográfica, em que o criador intradieético da história (o escritor) é tão inexistente quanto a própria história que cria, não podendo, conseqüentemente, tê-la criado num contexto realista. O título do filme aponta desde logo para a recíproca impossibilidade dos universos: Lemúria é, de acordo com certos Espiritualistas, um dos dois continentes perdidos da Humanidade (o outro, mais conhecido no imaginário popular, é Atlântida). A reciprocidade de dois universos impossíveis mantém o filme no terreno da ficção científica, que a história de amor poderia, eventualmente, tornar secundário. A questão central neste filme é tanto a da (in)existência das personagens, como a do sentimento que não pode ser evacuado, seja em que circunstâncias e territórios for: o amor. Por essa razão, *Lemuria* é uma história de sentimentos, mas é também um tratado sobre a própria condição humana. No amor que não se consuma, em ambos os universos, encontra-se, afinal, a razão de ser da existência da humanidade.

Deleuze faculta uma outra leitura desta obra, concomitante com a anterior. Os dois universos são completamente indiscerníveis e ambos simultaneamente reais e virtuais, encontrando-se, por alternância, ora um, ora outro, mais visível do que o seu duplo. O tipo de imagem utilizada revela já a clareza do cristal, mesmo na cena em que o protagonista acorda na Terra (está

enquadrado contra uma janela, o que sobreexpõe o espaço exterior à habitação). Este “reflexo” deleuziano – ou reciprocidade de universos, como lhe tenho vindo a chamar – sofre uma intensificação na segunda metade do filme, correspondendo ao momento em que o espectador se apercebe de que nenhum dos universos gera o restante, ou que nenhum dos mundos se intromete no outro. Para Deleuze, este instante corresponde à propagação do reflexo, altura em que a duplicidade imanente da imagem (ou narrativa veiculada de modo audiovisual), já de si detentora de características reflectoras, se estende a todo o meio (filme). Dito de outro modo: os universos diegéticos do espaço sideral (com toda a panóplia tecnológica que remete para um futuro distante) e da vida mundana do escritor (cujo trabalho de criação de mundos incorpora já a potencial actualização de algo virtual) vão fundir-se num só, contextualizando-se num filme de ficção científica, género cristalino por excelência, onde o ilusionismo impera. No entanto, se todos os filmes de ficção científica podem, nesta perspectiva, ser fruto de autores “falsários”, que utilizam a realidade para nela manifestar as propriedades não realistas da mesma, Ratinho acumula este aspecto com a leitura humanista do factor central no filme: a história de amor.

Pode dizer-se que o termo “ficção” ganha renovada força sem, contudo, invalidar o lado científico. Na segunda metade do filme, após algumas cenas na Terra, o filme regressa ao espaço sideral de forma directa, sem intermediação de qualquer personagem. O par de amantes é colocado lado a lado num abraço eterno antes de ser ejectado para o espaço numa cápsula funerária. A elipse, durante a qual supostamente se produz a morte dos amantes e a reparação do sistema de bordo, evita um enfoque excessivo nos aspectos tecnológicos da vida na estação e salienta a natureza icónica do abraço final entre os amantes. Ou seja, reforça o lado humano da história. De regresso à Terra, vemos a rapariga caminhar num trigal, após abandonar a companhia do escritor numa cena em que apenas o olha e lhe afaga as mãos sem pronunciar palavra. Subjacente a este momento, que também ocorre após uma elipse (o escritor encontra-se agora num espaço público e não em sua casa), está a ideia de que a rapariga possa ter sido informada do estranho

ruído e que a sua muda reacção se configure como uma aceitação implícita das consequências do mesmo (que a sua irrealidade e/ou futura inexistência conduzem à impossibilidade do amor de ambos). A imagem é agora digitalmente trabalhada para produzir um efeito de reflexo reminescente de um *flare* de câmara analógica, cujo resultado é profundamente irrealista. Ratinho abandona deliberadamente o anterior contraste da imagem, manifestando agora este universo como igualmente *retro* e, logo, profundamente questionável. O aparecimento do protagonista escritor no mesmo campo de trigo e o seu acto de fazer ao lado da amada numa fiel reprodução do abraço sideral completam a reciprocidade dos dois universos e a circularidade ontológica e filosófica do filme.

No género de ficção científica em geral, e neste filme em particular, toda a ciência tem um lado humano, tal como em todas as ficções, e muito concretamente nesta, todos os universos (e personagens) são simultaneamente reais (porque actualizáveis em imagens e sons) e virtuais (porque gerados criativamente).

Referência

Deleuze, Gilles (1995). *Cinéma 2 – L'Image Temps*. Paris: Les Éditions de Minit.

