

**Memória, narrativa e ciência: um estudo sobre *remakes* de ficção-científica**

Carmen Irene C. de Oliveira\*

Analisa filmes de sci-fi como espaço de constituição de elementos de uma memória da/para a ciência e, também os problematiza como veículos de informação científicas. Toma o fenômeno do *remake* para discutir a construção de representações imagéticas desses elementos ao longo do tempo e em diferentes produções. Analisa três conjuntos de produções: *Planeta dos Macacos* (1968; 2001); *Guerra dos Mundos* (1952; 2005); *A Mosca* (1958; 1986). Mostra que as representações de ciência e de cientista assentam-se no contexto sócio-cultural de cada período de produção, indicando uma mudança nas versões mais recentes, principalmente quando estes protagonistas, cuja imagem negativizada foi fortemente construída a partir das conseqüências desmedidas do avanço técnico-científico, desaparecem para dar lugar a outros protagonistas, discursos e saberes ou mudam suas características.

Palavras-chave: ficção-científica; memória; narrativa; filmes

On analyse les films de science fiction comme l'espace pour la constitution des éléments d'une mémoire de/pour la science et les focalise comme véhicules de l'information scientifique. On prend le phénomène du *remake* pour faire la discussion de la construction de représentations de ces éléments dans les différents productions filmiques. On analyse trois ensembles de films: *Planeta dos Macacos* (1968; 2001); *Guerra dos Mundos* (1952; 2005); *A Mosca* (1958; 1986). On demontre que les représentations de la science et du scientifique sont basées dans le contexte social et culturel de chaque production; on signale un changement dans les productions plus récent, principalement dans les cas du protagoniste scientifique, dont l'image négative est construit fortement a partir des conséquences du progrès technoscientifique, qui être em train de disparaître pour donner lieu a d'autres protagonistes, discours et savoirs, ou même aux changement de ces caractéristiques.

Mots-clé: science-fiction; mémoire; narratif; films

**1. Introdução**

A prática dos *remakes* não é bem apreciada pela maior parte da crítica, cujas análises tomam, comumente, a primeira versão como contraponto. Consistindo em uma prática comum no circuito holywoodiano muitos pensam que refilmar consiste em uma estratégia calcada basicamente no interesse comercial. No entanto, a percepção de que os *remakes* são tão antigos e importantes para a cinematografia norte-americana já emerge em alguns estudos (HORTON & McDOUGAL, 1998; FORREST & KOOS, 2002).

Em nossa pesquisa<sup>1</sup>, pensamos o *remake* como como objeto sócio-cultural e como uma estratégia de articulação de narratividades, que ao emergirem em novos espaços discursivo-ideológicos, estruturam o campo de uma memória narrativa específica. Nesse sentido, articulamos o fenômeno do *remake* ao da memória, cuja ação garante, que um enunciado seja um evento recolocado em novo contexto ideológico e que o que está sendo

---

\* Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, convênio IBICT/UFF.

<sup>1</sup> Pesquisa de doutoramento na área de Ciência da Informação.

dito funcione na relação entre as narrativas do passado e as do futuro.

## **2. Apontamentos para uma memória narrativa**

A narrativa assume uma grande variedade de formas e constitui um tipo de universal cultural, pois esteve presente em toda história da humanidade, em todos os tempos e culturas (LAPSLEY; WESTLAKE, 2006). Ela pode ser entendida como uma atividade que procura organizar informações sob uma forma determinada de padrões, que representam e explicam as experiências humanas. (BRANIGNAN apud HORTON & McDOUGAL, 1998). Sua ligação com a memória é estreita, considerando sua função primordial de espaço de construção e transmissão de valores, crenças e mitos.

Para Fentress & Wickham (1994), a relação entre memória e narrativa vincula-se à potencialidade de esta em funcionar na representação e estruturação de imagens convencionalizadas socialmente. Se a memória é percebida como tal, isso se deve em grande parte ao fato de poder ser expressa, exteriorizada, por meio da linguagem. No entanto, materializar as informações de nossa memória é uma ação de natureza social. Com isso, os autores colocam a narrativa no espaço da representação, tendo em vista as condições de sua produção em função do sistema lingüístico utilizado para a exteriorização da memória tanto objetiva (mais social) quanto subjetiva (mais individual). A distinção entre o que é social e individual é relativa, na medida em que os processos de rememoração acionam informações dos dois níveis, que são ordenadas pela demanda do momento de recordação de um fato. Tal é a base da memória social, pois uma memória “só pode ser social se puder ser transmitida e, para ser transmitida, tem que ser primeiro articulada. A memória social é portanto memória articulada” (FENTRESS & WICKHAM, 1994, p. 65-66).

A memória narrativa de Fentress e Wickham é aquela que se constrói no espaço-tempo da oralidade e cuja natureza e função devem ser entendidas nesse contexto. Os exemplos que eles trazem, as canções de gesta e os contos de fadas, realçam a existência de uma estrutura na qual se apoiavam tanto as estratégias mnemônicas de recordação dos trovadores e contadores, quanto as possibilidades que eles tinham de variar alguns traços das histórias narradas. Tal memória continua viva em narrativas até a contemporaneidade, graças ao processo de conceitualização que garante "a estabilidade de um conjunto de idéias coletivamente guardadas e habilita essas idéias a serem difundidas e transmitidas" (FENTRESS & WICKHAM, 1994, p. 79). A informação implicada no processo de significação, construção e transmissão de idéias, imagens e concepções partilhadas por grupos indica: a) para nós, aquilo que produz e faz sentido para um determinado grupo, em determinada época e lugar; b) para os membros do grupo, aquilo que deve ser referenciado na sua cultura e no que devem se

apoiar para construir, ler e entender as suas narrativas.

### 3. Pensando a condição do nosso fenômeno

O *remake* já era um elemento institucionalizado da produção hollywoodiana antes dos anos 30, mas não tem se constituído objeto de estudos teóricos e críticos como os gêneros, por exemplo (Forrest & Koos, 2002).

Michel Serceau (1989) afirma que não há uma definição estrita para *remake*, mas é possível enumerar uma série de situações nas quais diferentes tipos de *remakes* podem ser delineados. Assim, no lugar de tentar definir o que é “indefinível”, é preferível se interrogar acerca da *função sócio-mítica do remake*. Para Serceau, o cinema se constituiu em um espaço para que mitos e mitologias se constituíssem e se consolidassem. Assim, é possível destacar a relevância da refilmagem no processo de retroalimentação e perpetuação de elementos míticos.

Alain Malassiné (1989), por seu turno, focaliza especificamente os filmes de ficção científica e parte dos anos 30, para delinear as produções norte-americanas mais significativas. Nesse período, “o cinema de ficção científica é muito impregnado do fantástico”, em virtude da crise financeira de 1929 e suas repercussões econômico-sociais, que se prolongaram durante uma década e “encontram sua tradução metafórica em uma onda de adaptações de grandes clássicos da corrente romântica *noir* da literatura inglesa do século XIX: é o tempo de Frankstein e do Doutor Jeckyll” (MALASSINÉ, 1989, p. 86). Na década de 1940, houve um refluxo em termos quantitativos e qualitativos dos filmes de *sci-fi*, destacando as primeiras produções que traziam os heróis dos quadrinhos e que se “destacavam por seu infantilismo, mas, também, por seu patriotismo, o que, no contexto dos anos de 1940-1945, não seria de se espantar” (MALASSINÉ, 1989, p. 88). Os anos 50 constituem a década de ouro do cinema de *sci-fi*, que consegue se estabelecer como gênero cinematográfico. As produções desse período possuíam orçamentos médios e pequenos, porém as equipes realizavam efeitos especiais com imaginação e engenhosidade. O contexto sócio-político e cultural dos Estados Unidos é marcado, segundo Malassiné, por uma situação paradoxal: os americanos se sentem fortes, devido à vitória na guerra, mas, ameaçados, pela bipolaridade estabelecida no pós-guerra e pelo desenvolvimento armamentista. Assim, os filmes desse período vão desenvolver o que o autor denomina díptico fantasmagórico composto por animais gigantes e monstruosos relacionados ao medo da radiação atômica e por extraterrestres como representação dos soviéticos. Os anos de 1960 geraram produções que tiveram poucos *remakes*, e os filmes de *sci-fi* seguiam a tendência dos anos 50, com algumas produções mesclando terror e violência. Finalmente, o autor destaca que as

produções de *sci-fi* dos anos de 1970 e 1980 são impregnadas de violência e exploram, sobretudo, o clima de terror.

No entanto, a qualidade ou potencialidade dos *remakes* que mais nos interessa de perto, é a de “revelador sociológico ou ideológico” (OMS, 1989, p. 63). OMS (1989) elenca algumas produções e seus *remakes* para discutir a emergência das diferentes versões e os contextos políticos e ideológicos que podem determiná-los. Para o autor, na dinâmica dos *remakes* as estruturas da memória coletiva contribuem para tornar verossímil uma moral da História por intermédio de figuras exemplares, de episódios associados ao vivido histórico, ou de mitologias regularmente alimentadas (OMS, 1989, p. 64).

As considerações acerca do *remake* elaboradas por estes autores destacam a relação que os *remakes* necessariamente mantêm com a primeira produção e, sobretudo, o potencial de o *remake* em funcionar como um “revelador” do contexto sócio-ideológico de produção. Se todo texto fílmico, como pressupomos, possui as condições de funcionar nesse sentido, os *remakes* carregam em si a possibilidade de evidenciar, pelo processo comparativo, tanto as nuances que marcam as diferentes versões, quanto o que permanece.

#### 4. O imaginário tecno-científico

As produções fílmicas que analisamos trazem representações acerca da ciência e de seus personagens, que se modificam com o tempo, mantendo alguns elementos narrativos. Para este trabalho, trazemos as análises de três conjuntos de filmes: 1. **Planeta dos Macacos** (Franklin J. Schaffner, 1968; Tim Burton, 2001); **Guerra dos Mundos** (Byron Haskin, 1952; Steven Spielberg, 2005); **A Máquina do Tempo** (George Pal, 1960; Simon Wells, 2002).

As análises focalizam determinados aspectos da narrativa e da produção técnica dos filmes, tendo sido construído um instrumento para efetua-las. O imaginário da ciência que se construiu no âmbito da cinematografia tem suas raízes nas representações que se consolidaram na literatura de ficção científica, enriquecido pelo contexto sócio-político dos anos de 1950, marcado pelos conflitos do pós-guerra.

Uma primeira análise dos nossos documentos fílmicos, considerando aspectos relacionados à personagem e às informações não-científicas sobre a ciência<sup>2</sup> nos permitiu depreender algumas variações e permanências.

---

<sup>2</sup> Informação não-científica sobre a ciência é uma noção que está sendo desenvolvida em nossa pesquisa de doutoramento e toma como referência a fundamentação sobre a informação científica na área da Ciência da Informação. Ela tem como base a natureza ficcional dos textos trabalhados. Assim, ela informa sobre a ciência, mas de forma ficcional, alimentando-se do imaginário científico.

Filme	Personagem	Ciência
<b>Planeta dos Macacos</b> (Franklin J. Schaffner, 1968)	A personagem principal é Taylor, astronauta capitão da missão de exploração que deveria retornar à Terra. Ele crê na ciência, porém não crê na humanidade. Em sua opinião o homem destrói tudo que cria; vê-se como um explorador.	A ciência é julgada em função do holocausto nuclear que acabou com a civilização humana. Na sociedade símia, o discurso científico mescla-se ao religioso em uma postura conservadora, e a raça humana tornou-se degenerada pelos seus próprios atos. O homem como elo perdido é uma heresia científica. No entanto, há posturas diferenciadas, onde cientistas macacos buscam a verdade e o conhecimento isentos dos preconceitos religiosos.
<b>Planeta dos Macacos</b> (Tim Burton, 2001);	A personagem principal é Leo Davidson astronauta/militar; membro da força aérea norte-americana.	O aspecto tecnológico, aliado ao poderio militar, tem maior destaque que o científico na narrativa. Este poder está na base do Estado símio. Há breves referências às pesquisas espaciais desenvolvidas no próprio espaço.

Quadro 1 - *Planeta dos Macacos*

Filme	Personagem	Ciência
<b>Guerra dos Mundos</b> (Byron Haskin, 1953)	A personagem principal é Clayton Forrester, um astrofísico que traz as explicações plausíveis para todos os eventos, e aponta os limites da tecnologia humana no combate a uma força extraterrestre superior. Forrester também se vê diante de uma ameaça que consegue explicar, entendendo que somente mais pesquisas ligadas à aplicação bélica podem ajudar o Planeta.	A ciência é um discurso lógico e verdadeiro, o que transforma aquele que o domina em uma figura central na trama. Ela também está na base do desenvolvimento técnico-militar que pode levar o homem à solução do problema da invasão.
<b>Guerra dos Mundos</b> (Steven Spielberg, 2005)	A personagem principal é Ray Ferrier, homem médio norte-americano, trabalhador, divorciado. Ele, junto a outras centenas de pessoas, constata o poder destruidor dos invasores. Ele domina um saber técnico especializado, advindo de sua experiência profissional (conforme a economia narrativa nos permite intuir) que é suficiente para sustentar sua ação de sobrevivência ao longo da jornada.	Não há discurso nem prática científica. A ciência não é mencionada, nem mesmo como possível campo a oferecer uma solução ou para tentar explicar o que ocorre.

Quadro 2 - *Guerra dos Mundos*

Filme	Personagem	Ciência
<b>A Máquina do Tempo</b> (George Pal, 1960)	A personagem principal, George, é um cientista de fins do século XIX. Sua característica principal é a crença na ciência, no seu potencial de desenvolver uma sociedade melhor e mais esclarecida. Ele desenvolve a máquina do tempo para comprovar sua idéia de que no futuro, devido aos avanços da ciência, a humanidade viveria bem melhor.	A ciência é um campo ilimitado e potencialmente positivo. Ela possibilitou o desenvolvimento da máquina do tempo e poderá auxiliar, no futuro, no resgate da uma humanidade perdida.
<b>The time machine</b> (Simon Wells, 2002)	A personagem principal é Alexander Hartdegen, cientista e professor universitário. Ele desenvolve a máquina do tempo para tentar reverter um problema pessoal: o assassinato da mulher que ama. Suas viagens não têm sucesso e ele começa a se indagar sobre a impossibilidade de, a partir do passado, mudar o futuro.	A ciência apresenta-se como um campo de saber que possibilita o desenvolvimento tecnológico-informacional, mas não oferece respostas a determinadas questões, principalmente as existenciais. No entanto, é justamente a perda desse saber acumulado pela humanidade que determina um futuro sombrio para civilização humana.

Quadro 3 - *Máquina do Tempo*

Os conjuntos de filmes indicam a relação entre os elementos da primeira versão que são retrabalhados na nova versão e elementos novos que são introduzidos. Na perspectiva de constituição das narrativas de ficção-científica, isso redimensiona o imaginário tecno-maquínico que alimenta uma memória vinculada a uma imagem ora positivada ora negativizada de ciência. Percebemos isso quando acompanhamos a ciência focalizada nas produções dos anos 50 e aquela abordada nas versões posteriores. No caso de *O planeta dos macacos*, 1ª versão, o contexto de 1968 traz um enfoque sobre a ciência frente às questões relativas a um possível holocausto nuclear. Na 2ª versão, a perspectiva de tal holocausto é distante, ao passo que o clima político-ideológico norte-americano determina o tom militar predominante. No entanto, o final sem esperança para a humanidade no Planeta Terra permanece e apesar das causas diferenciadas da supremacia da civilização dos macacos no futuro, ambas as versões colocam a ação humana como deflagradora desta situação.

A mesma mudança no binômio ciência-cientista pode ser percebida em *Guerra dos Mundos*. A 1ª versão tem seu foco na ação dos cientistas. Grupos bem delimitados estão representados: o religioso, o militar e o científico e em ação conjunta, mas com visões diferenciadas acerca do invasor. A 2ª versão oferece a perspectiva particular do sujeito comum. Sem discutir porque e de onde vieram e como combatê-los, a luta pela sobrevivência está em destaque, emergindo o saber comum como elemento importante no processo. Apesar do perfil diferenciado das personagens principais e da trajetória de ambos na dinâmica narrativa, a impotência humana diante da invasão é mantida, assim como a solução final: os extraterrestres morrem devido a uma contaminação bacteriológica.

Finalmente, em *Máquina do Tempo*, temos a permanência do cientista e da ciência em ambas as versões, no entanto, George e Alexander são movidos por interesses diferenciados. O primeiro procura a comprovação de uma hipótese; o segundo, a solução para uma questão referente ao destino humano e ao tempo. Tal mudança determina, também, uma visão diferenciada de ciência. Na 1ª versão ela é celebrada; na 2ª, uma instância importante para se buscar soluções para alguns problemas. Em ambas as versões, o futuro da humanidade é a degradação. Dois grupos humanos lutam pela sobrevivência: um caçando o outro. Não se trata de um domínio sócio-econômico. Os morlock são canibais e os eloi a presa. Em ambas as versões, o cientista decide não retornar ao seu tempo e viver no futuro, tirando os eloi dessa condição, o que só é possível com a destruição completa dos morlock.

## 5. Considerações Parciais

O *remake*, em nosso estudo, constitui uma forma peculiar de narrativa que, em diferentes períodos e por meio de percepções variadas, re-apresenta e re-explica experiências

e narrativas anteriores (Horton & McDougal, 1998). As análises empreendidas colocam o *remake* como uma estratégia na qual as similitudes e as diferenças entre os filmes que participam desse processo funcionam para provocar, no espectador, uma dinâmica entre o familiar e o inusitado, e, na narrativa, a construção de elementos que aproximem e distanciem a nova versão da antiga. Dessa forma, a retomada de determinados temas que envolvem as versões que são refilmadas, insere-se em uma relação entre aspectos sociais, econômicos e culturais, tornando o *remake* um produto que pode ser lido em face das condições da época em que foi produzido, indicando preocupações contemporâneas, e elaborado em torno de uma representação consolidada na primeira versão. Um olhar mais apurado indica que o *remake* traz algo novo em relação à primeira versão, que pode estar relacionada a fatores contextuais. Eles parecem nos dizer mais sobre o período da sua produção do que sobre a versão que re-apresentam.

O imaginário científico construído nesse processo assenta-se no contexto sócio-cultural de cada período de produção e as análises parecem indicar uma mudança de perspectiva nas versões mais recentes, principalmente quando o cientista e a ciência desaparecem para dar lugar a outros protagonistas e discursos.

## 6. Referências

- ASIMOV, Issac. **No mundo da ficção científica**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1984.
- FENTRESS, James & WICKHAM, Chris. **Memória Social**: novas perspectivas sobre o passado. Lisboa: Editorial Teorema, 1994.
- FORREST, Jennifer & KOOS Leonard R. **Dead Ringers**: the remake in theory and practice. New York: State University of New York Press, 2002.
- HORTON, Andrew; McDOUGAL, Stuart Y. **Play it again, Sam**: retakes on remakes. California: University California Press, 1998.
- LAPSLEY, Robert & WESTLAKE, Michael. **Film theory**: an introduction. New York, Oxford: Manchester University Press, 2006.
- MALASSINET, Alain. Au pays de Frankenstein: la science-fiction et ses remakes. In: SERCEAU, Michel; PROTOPOPOFF, Daniel (org.) Le remake et l'adaptation. **CinémAction**, Paris: Corlet, n° 532, out 1989.
- OMS, Marcel. Le remake à l'épreuve de l'histoire. In: SERCEAU, Michel; PROTOPOPOFF, Daniel (org.) Le remake et l'adaptation. **CinémAction**, Paris: Corlet, n° 532, out 1989.
- SERCEAU, Michel. Um phénomène spécifiquement cinématographique. In: SERCEAU, Michel; PROTOPOPOFF, Daniel (org.) Le remake et l'adaptation. **CinémAction**, Paris:

Corlet, n° 532, out 1989. p. 6-13.

SILIER, J.; LABARTHE, A. S. **Images de la science-fiction**. Paris: Éditions du Cerf, 1958.

Col. 7e. Art.