

Mutantes, máquinas e monstros: rostos da guerra na ficção científica cinematográfica

Mutants, machines and monsters: faces of war in science fiction cinema

Luís Nogueira

Universidade da Beira Interior / Labcom – Comunicação e Artes
luisnog@ubi.pt
ORCID: 0000-0002-9872-4191

Palavras-chave: semiótica, iconologia, narrativa, personagem, retrato, herói.
Keywords: semiotics, iconology, narrative, character, portrait, hero.

Prólogo

A ficção científica aponta-nos ao futuro. Mas primeiro olhemos o passado. A acreditar em Plínio, e na sua *História Natural*, a guerra estaria, ainda que indiretamente, na origem da pintura (e, mais especificamente, do retrato): “unos dicen que se descubrió en Sición, otros que en Corinto, pero todos reconocen que consistía en circunscribir con líneas el contorno de la sombra de un hombre” (Plínio, 2001, p. 74). Tal teria acontecido quando uma jovem retrçou a silhueta do rosto do namorado antes da partida deste para a batalha – episódio plasmado, entre outros, por Joseph Wright of Derby em *The Corinthian Maid* (1784) e Karen Knorr em *The Pencil of Nature* (1994).

Mas, neste ensaio, não olhamos para o passado da guerra, antes para o futuro – ainda que, de algum modo, em obras de ficção científica que constantemente revisitam e recuperam o passado e questionam o presente. Assumimos como missão específica a configuração de uma hipotética galeria de rostos da guerra futura, direcionando a análise e a reflexão para aspetos que, de uma ou outra maneira, nos coloquem em relação direta com faces ou factos decisivos na caracterização das personagens e na explicação dos acontecimentos. Como foco ou moldura, gostaríamos de sugerir o grande plano, tão próprio do cinema, e o plano de pormenor, ainda mais cinemático, como a perspetiva em que operamos mais frequentemente.

Assim, os rostos que aqui evocamos podem ser dos mais variados tipos. Humanos, simplesmente humanos, como em *Mad Max* (1979, 1981, 1985, 2015) ou, muito

particularmente, pelo seu realismo, em *Children of Men* (2006). Pós-humanos: os agentes de *The Matrix* (1999, 2003, 2021), os mutantes de *X-Men: Days of Future Past* (2014), os *terminators* da saga com o mesmo nome. Ou desumanos: o rosto invisível, mas cruel, de Darth Vader ou os esgares de todos os vilões que proliferam nestas obras. Pode ser um rosto de herói (Neo, de *The Matrix* [1999, 2003, 2021], ou Luke, de *Star Wars* [1977, 1980, 1983, 2015, 2017, 2019]), de anti-herói (Mad Max ou Snake Plissken) ou de vilão (os rostos por trás das máscaras do já referido Vader, ou de Immortan Joe, em *Mad Max: Fury Road* [2015], ou de Bane, em *The Dark Knight Rises* [2012]). Pode ser um rosto de soldado (milhares deles, espalhados pelos diversos filmes, mas em particular os guerreiros-monges Jedi, de *Star Wars*), de *alien* (as iterações monstruosas da saga com o mesmo nome são exemplares) ou de androide (vejam-se Dave 8 ou Walter One, de *Alien: Covenant* [2017]). Pode ser um rosto belo: os referidos androides de *Alien: Covenant*, encarnados por Michael Fassbender, ou a T-X, interpretada por Kristanna Loken, de *Terminator 3: Rise of the Machines* (2003). Pode ser um rosto sublime: Neo, em *The Matrix*, ou Furiosa, em *Mad Max: Fury Road* (2015). Ou pode ser feio: nenhum mais do que o predador da saga com o mesmo nome. Pode ser o rosto de uma alegoria: os libertadores Neo, de *The Matrix*, ou Katniss, de *The Hunger Games* (2012, 2013, 2014, 2015), ambos em estilo *cool*. De uma parábola: os rostos metálicos e húbricos dos vários *Terminator* (1984, 1991, 2003, 2008-2009, 2009, 2015, 2019). Ou de uma invulgar fábula: os incríveis rostos dos símios de *Planet of the Apes* (1968, 2001, 2011, 2014, 2017). Podem ser rostos paradisíacos: os habitantes do artifício de *The Matrix*. Ou de um purgatório: as jaulas de *Planet of the Apes*. Ou de um inferno: os rostos apavorados nos *Alien* (1979, 1992, 2017) ou calcinados nos *Terminator*. São todos rostos de utopias, distopias e heterotopias.

Estruturalmente, este ensaio encontra-se dividido em duas partes e um epílogo. A primeira parte relaciona guerra e arte, com particular foco no retrato. A segunda parte está dividida em nove secções, cada uma correspondendo a um tipo de rosto na ficção científica, iniciada com um introito e seguida de uma reflexão, procurando esboçar-se, no conjunto, uma espécie de ensaio-galeria.

Parte I: as artes da guerra

A relação entre guerra e arte conheceu vários momentos ao longo da história, nuns casos mais constante, noutros mais intermitente. Propondo uma muito breve resenha desta conexão entre conflito bélico e manifestações artísticas, deixamos algumas referências: os relevos, frisos e sarcófagos da Antiguidade, com as suas olímpicas e fundadoras gigantomaquias, amazonomaquias ou centauromaquias. O chamado *Mosaico de Alexandre* (100 a.C.), evocação plena e mítica do campo de batalha. A imensa e épica coluna de Trajano. A extensa e magnífica tapeçaria de Bayeux. Os variados manuscritos medievais e as suas múltiplas batalhas. A *Batalha de São Romano* (c. 1438-1440), tríptico de Paolo Uccello. A *Batalha de Alexandre em Isso* (1529), de Albrecht Altdorfer. As pinturas de lutas tempestuosas e épicas de Rubens, e trabalhos similares de John Wootton, Benjamin West, Orlando Norie, Anne-Louis Girodet de Roussy-Trioson, Elizabeth Thompson, Henri Felix Emmanuel Philippoteaux, Alphonse de Neuville, Philips Wouwer-

man, Francisco Goya, Eugène Delacroix ou John Singer Sargent. Os retratos militares heroicos executados por Ticiano, Diego Velázquez, Antoon van Dyck ou Jacques-Louis David.

Durante os séculos XIX e XX, a fotografia faria incursões inúmeras no universo bélico, mas de forma paradoxal: tendo muitos dos maiores fotojornalistas ou fotógrafos documentais percorrido os mais variados pontos do globo para cobrir incontáveis conflitos, estiveram, desde o início, limitados a fazê-lo apenas parcelarmente: ora fotografando *a posteriori* a devastação, ora registrando os intervenientes em pose mais ou menos majestática, mas quase nunca – por impossibilidade técnica – documentando as próprias batalhas, no momento em que estas decorrem. Assim, a fotografia, arte do instante, não conseguiu nunca, de forma plena, registar o momento máximo do conflito, a batalha; e, no entanto, talvez nenhum outro meio ou arte tenha conseguido como ela transmitir a urgência, a premência, a agonia ou a inumanidade dos conflitos, através de olhares como o de Roger Fenton na Crimeia ou James Nachtwey no Afeganistão, Timothy H. O’Sullivan na Guerra Civil Americana ou William Eugene Smith na II Guerra Mundial, entre inúmeros outros. Seria preciso esperar pelo cinema para que essa espécie de sublime dinâmico – tomando aqui um conceito kantiano –, que é o enfrentamento bélico, ingressasse em força na cultura visual ocidental e a crueza estarrecidora das descrições que encontramos na *Ilíada* voltasse ao imaginário universal de forma contundente, muitas vezes, espetacular.

A reta final do século XIX, por seu lado, foi um período de grande especulação acerca de um futuro sombrio e fatal para a humanidade – ou não tivesse sido a época de origem da ficção científica –, de que o clássico *The War of the Worlds* (1898), de H. G. Wells, será talvez o caso mais popular. Como refere John Rieder (2009) em “Fiction, 1895-1926”:

the tensions of imperialist competition clearly underlie one of the most important and prolific veins of sf [science fiction] before the First World War, the invasion stories and forecasts of future war that Wells so decisively transformed in *The War of the Worlds*. (p. 26)

Mais adiante, diz o mesmo autor (2009):

The popularity of future-war stories coincides with the first great industrial arms race, from George Chesney’s phenomenally successful, controversial and influential cautionary tale of a successful German invasion of England, *The Battle of Dorking* (1871), published in the aftermath of Germany’s shockingly swift victory in the Franco-Prussian war, to the Great War itself, the horrors of which far exceeded its many fictional forecasts. (p. 26)

A estas obras, poderíamos acrescentar um título como *La Guerre au Vingtième Siècle* (1883), de Albert Robida, suficientemente explícito na sua temática. Já Farah Mendlesohn (2009), em “Fiction, 1926-1949”, refere que “throughout the 1920s and 1930s, future-war fiction continued to emerge” (p. 55). Se Mendlesohn se refere à literatura, um exemplo no cinema é *La Fin du Monde*, de 1931, de Abel Gance, filme sobre a ameaça de condenação da humanidade e o caminho

para a salvação ecuménica. Não deixa de ser, pois, curioso ou sintomático que aquilo que se passou com a ficção científica na literatura daquele período (final do século XIX e início do século XX) encontre um certo paralelismo no cinema de ficção científica entre a década de 70 do século passado e o tempo presente.

Mas a guerra nas artes é um tema bem ancestral. Disso mesmo nos dá conta Theodore K. Rabb, em *The Artist and the Warrior* (2011), ao afirmar que

every culture devises accounts of its origins, and most such stories give pride of place to military exploits. The ways that victories are won by ancestors may vary widely, but somewhere in the past there has nearly always been a decisive triumph, a moment to celebrate as the start of independence, of a new unity, or even of self-identification. (p. 1)

Remontando à Antiguidade, refere que “for the Greeks battle was an opportunity for heroism and immortality” (p. 1), e que “physical prowess is the key to an immortal name. According to one story, the epitome of such prowess, Achilles, was willing to die young if he could win eternal glory as the greatest of warriors” (p. 1). Como constata, “there was general agreement that valor in battle was one of the supreme individual virtues. That was the lesson of the *Iliad*, and it was also taken up by the visual arts” (p. 12).

Rabb (2011) divide a abordagem artística da guerra em três grupos: o registo visual, a celebração da batalha e a denúncia da guerra (p. xv). Imbricando a dimensão bélica e a dimensão cultural, relaciona arte e guerra desde os assírios e os gregos até ao século XX, ora com ênfase na dimensão coletiva da batalha, de onde se destaca o género pictórico da “batalha sem herói” (p. 114), ora na dimensão individual do retrato com as suas diversas encenações e retóricas. De especial interesse é o contraste que o autor estabelece entre dois contemporâneos nas suas abordagens das dimensões gloriosa e desumana da guerra: David e Goya. É por essa altura, a época napoleónica de impérios e revoluções, que a guerra muda para sempre:

the days when a commander could be convincingly portrayed as a heroic warrior on his horse, echoing the image of the chivalric knight, were almost over. In fact, David himself – like another admirer of Napoleon, Beethoven – was to regard it as a betrayal when his subject, once the embodiment of the spirit of the French Revolution, became increasingly consumed by ambition and self-glorification. *Bonaparte Crossing the Great St Bernard Pass* turned out to be the last masterpiece of this genre in Western art, the final flourish of a tradition that had inspired, among others, Donatello, Verrocchio, Leonardo da Vinci, Titian, Rubens, Bernini, and Velázquez. (p. 158)

A guerra não mais seria a mesma: “In the mechanized age that soon dawned, with its complex logistics and death from great distances, there was little room for the verve of a Napoleon, and certainly not for the grandiose vision of a David” (p. 158).

Posteriormente, seria o cinema a fazer a diferença na representação da guerra, no momento em que a abstração invade a pintura e esta arte se desintere-ressa quase por completo de heroísmos e desesperos:

The atrocity that Picasso evoked was soon to be overshadowed by bombings on a much larger scale in World War II, and by acts of inhumanity in Nazi Germany that descended to depths far lower than any that had been reached before. Europe was entering a time when it became hard to imagine a single painting encompassing monstrosities that made a mere thousand or so victims pale into insignificance. It seemed almost inevitable, therefore, that creative masters should turn to a new art form, film, to respond to this new kind of warfare – both its barbarity and its ability, nevertheless, to draw willing accomplices into its fervor. What is surprising, as war has threatened for the first time to obliterate all mankind, is the continued determination of artists, through moving pictures, to arouse and capture deep feelings that have long been tapped by their predecessors in stone, metal, ceramic, cloth, paper, and paint. (p. 204)

Recuando à Antiguidade, podemos observar que o paralelismo entre a ficção científica e a guerra na Antiguidade é objeto de análise em “*Star Wars and the Roman Empire*”, por Martin M. Winkler (2001), ao afirmar que “the dichotomy of good republic and evil empire fits Lucas’s futuristic society seamlessly” (p. 275). Segundo o autor,

even the visual and verbal references in *Star Wars* to the most evil of all modern empires, Nazi Germany, are consistent with the standard portrayal in American films made after World War II, in which Rome appeared as a totalitarian system modeled on Hitler’s Germany. (p. 275)

Assim, ainda segundo o mesmo autor, “these parallels between the Roman Empire and its usual portrayal in American cinema on the one hand and the science-fiction empire in *Star Wars* on the other can hardly be overlooked” (p. 279). Esta similitude entre os filmes de Lucas e o império romano, tomando ainda como exemplo o clássico *The Fall of the Roman Empire* (1964), de Anthony Mann, é percebida de várias formas, como, por exemplo, na alusão às capas usadas por Marco Aurélio e Obi-Wan Kenobi: “these cloaks as well as the beards the men wear in both films are meant to signify that they are simple but upstanding figures of moral authority. Each embodies the epitome of his civilization” (Winkler, 2001, p. 282). Como diz Winkler,

in spite of its often strange appearance, Lucas’s galactic world is not all that different from an actual and specific era of history — or, more accurately, from the presentation of that history in the cinema. In the popular media of today, both the recreations of the past and the imaginative creations of the future necessarily reveal the moment of their making. (p. 289)

O futuro é somente o presente do nosso passado. Se falamos de rostos, o gênero pictórico do retrato é seguramente o mais relevante. Em *Portraiture*, Shearer West (2004) traça um vasto panorama deste tipo de representação, salientando aspetos como: a centralidade da ideia de semelhança, quando diz que “the Italian word for portrait, *ritratto*, comes from the verb *ritrarre*, meaning both ‘to portray’ and ‘to copy or reproduce’” (p. 11); sendo os retratos, usualmente, individuais, eles são igualmente típicos ou convencionais – “a portrait can be subject to social or artistic conventions that construct the sitter as a type of their time” (p. 21); a his-

toricamente diferenciada importância do retrato, ora de desdém (mais usual) ora de aclamação: “when the French Royal Academy codified a hierarchy of artistic genres in the seventeenth century, portraiture was placed second after history painting” (p. 12). Assim, se é certo que “before the fifteenth century, the practice of commissioned painted portraits of individual sitters was rare” (p. 14), também é sabido que “portraiture is mentioned by such ancient writers as Pliny the Elder, Aristotle, Xenophon, Plato, Cicero, Quintilian, and Horace”, que “although little portraiture remains from the medieval period, there are some notable exceptions in the form of tomb sculpture and portraits of emperors” e que “the fifteenth century is a significant turning point in the history of portraiture as it represented the beginning of a professionalization of European portrait painting” (p. 14).

Ainda segundo a mesma autora, “portraits can be placed on a continuum between the specificity of likeness and the generality of type” e “all portraits represent something about the body and face, on the one hand, and the soul, character, or virtues of the sitter, on the other” (p. 21). Assim, na Grécia antiga, “likeness allows the viewer to see the figure as an individual, but it was also important for the Greeks to evoke virtues that transcended individuality” (p. 26). Já o ideal conhece épocas oscilantes: “deviations from the ideal were unusual in the Renaissance, but they became common in portraits from the nineteenth century onwards” (p. 28). Objeto de reflexão nesta obra são, por fim, as implicações para a semiótica do retrato de aspetos como a pose (equestre, frontal, de perfil, a três quartos) ou a simbologia dos adereços e indumentárias (coroas, cetros, etc.), sendo que,

in each case, these monumental works expressed the majesty of the leader, his control over nature, his military valour, and his towering stature above ordinary subjects. Whether seated on a throne, standing in a full-length format, or sitting astride a horse, these different types of poses became iconically linked with the power and authority of the leader. (p. 77)

Uma outra abordagem à guerra e às suas metamorfoses – mais gráfica, funcional e esquemática, mas não menos ilustrativa – pode ser encontrada em *Soldier: A Visual Story* (Grant, 2009), na qual podemos verificar como, ao longo dos séculos, se foram alterando, em termos de *design*, os mais diversos elementos e dispositivos bélicos, das armas às indumentárias. Aí podemos observar: como as armaduras dos hoplitas gregos se preocupavam sobretudo em proteger as zonas vitais do corpo; como as armaduras pesadas e quase invioláveis atravessaram a Idade Média e o Renascimento, épocas em que a luta corpo a corpo era uma constante; como a progressiva introdução das armas de fogo, contra as quais as armaduras pouco podiam, significou uma supressão das armaduras metálicas em favor de uniformes mais ágeis; como as roupas tecnologicamente sofisticadas das forças armadas atuais quase se confundem, frequentemente, com a indumentária futurista *hi-tech* que encontramos em personagens de muitas das obras cinematográficas analisadas mais adiante.

Parte II: um ensaio-galeria

1. O rosto militar: é severo, pleno de *gravitas* e de moral imaculada. O rosto ideal: ascético, asséptico, impassível. Para os heróis, glorioso, para os soldados, anónimo.

Se a guerra pode ter estado na origem da pintura, ela perpetua-se na essência da narrativa. Dificilmente imaginamos uma narrativa sem algum tipo de conflito, de luta, de batalha, de tensão, qualquer que seja o seu tipo. A guerra seria então o fundamento da narrativa, nas suas duas instâncias primordiais: a personagem e a ação. Como nos diz Todorov (2006), em “Os Homens-Narrativa”, “a personagem é uma história virtual que é a história de sua vida. Toda nova personagem significa uma nova intriga. Estamos no reino dos homens-narrativas” (p. 122). O retrato seria esse epitome de alguém e da sua história, do seu destino, do seu feito.

Se a ficção científica nos mostra o presente do futuro e o futuro do presente, podemos depreender, a avaliar pelas narrativas do género das últimas décadas, que as narrativas anteveem uma espécie de guerra perpétua: o que nos mostram é um futuro constante e profundamente militarizado. Da mesma forma, o seu género-gémeo, a fantasia, parece evocar continuamente a guerra no passado – vejam-se os casos de *The Lord of the Rings* (2001, 2002, 2003), no cinema, ou de *Game of Thrones* (2011-2019) na televisão, para não falarmos de múltiplos casos semelhantes nos videojogos ou na banda desenhada. No centro dessas guerras futuras está essa espécie de *pathos* bélico que espoleta reações de simpatia (heroísmo) e antipatia (vilania), e que permite experiências de empatia que, na sua dimensão catártica, recuperando aqui os ensinamentos aristotélicos, não devem ser desprezadas – afinal, é desse modo que cada sujeito, individualmente, ou cada comunidade, coletivamente, pode purgar, na segurança de uma distância resguardada da crueldade da guerra real, os seus terrores e experimentar a sua piedade. Enquanto o *pathos* provier da representação, da arte e da estética, pode bem denegar-se ou diferir-se a psicopatia ou a sociopatia do quotidiano – a patologia como matéria criativa e artística e a mediatização das violências bem podem ser premissas de sanidade e humanismo, ao contrário do que se possa imaginar por vezes.

Os rostos da guerra que aqui encontramos são não apenas o do soldado e do comandante, integrados nas estritas hierarquias militares, mas também de vários outros intervenientes em conflitos e lutas. Se a militarização do conflito pode ser um critério decisivo para se distinguir uma guerra de outro tipo de querela, este não deve ser exclusivo – na realidade, a guerra civil pode ser feita à margem do militarismo. Quer isto dizer que a guerra pode estender-se das ruas de qualquer metrópole às estrelas nos confins da galáxia, das ruas de Nova Iorque ou Los Angeles (em *Escape from New York* [1981] ou *Escape from L.A.* [1996]) às montanhas de Pandora (em *Avatar* [2009, 2022]) ou aos confins da galáxia, como em *Star Wars*, ou à matriz de código binário, como em *The Matrix*. Nestes universos, podemos encontrar paradas monumentais ou exércitos de avatares evocadores das massas militares napoleónicas ou nazis, seja nos filmes da saga *Star Wars* ou

em *Tron: Legacy* (2010). E podemos encontrar músculos e mercenários um pouco por todo o lado, em particular nos *action movies* de ficção científica, como *Aliens* ou *Predator* (1987, 1990, 2004, 2007, 2018).

Por outro lado, porque o cinema permite antecipar o campo de batalha futuro na sua grandiosidade e amplitude, quase vislumbramos em muitos destes filmes uma espécie de retorno às titanomaquias, gigantomaquias e amazonomaquias da escultura da Antiguidade ou às descrições bem gráficas, sangrentas e colossais da *Ilíada* (Homero, 2019):

Quando chegaram ao mesmo sítio para se enfrentar uns aos outros,
Brandiram juntos todos os escudos, as lanças e a fúria de homens
De brônzeas couraças; e os escudos cravados de adornos
Emberaram uns contra os outros e surgiu um estrépito tremendo.
Então se ouviu o gemido e o grito triunfal dos homens
que matavam e eram mortos. A terra ficou alagada de sangue. (p. 111)

2. O rosto messiânico: é um rosto salvífico. Necessariamente, conerá ou adquirirá carisma: caráter e confiança. É o rosto que lidera e liberta.

Apesar de a presença de elementos distintivamente religiosos na ficção científica ser tendencialmente pontual – o que não é de estranhar, sendo a ficção científica o mais secular dos géneros literários e cinematográficos –, uma certa cultura, iconologia ou figuração religiosa acaba por se fazer sentir. *Star Wars* talvez seja a saga onde essa ocorrência mais se faz notar na sua diversidade. Mas, de entre todas as figuras religiosas que podemos identificar nestas histórias, a mais relevante parece ser a do messias. São várias as personagens que, de uma forma ou de outra, em maior ou menor medida, remetem para essa entidade prometida e aguardada, as quais podemos assumir como revisitações mais ou menos explícitas de casos clássicos, sejam de pendor religioso ou laicos, como Prometeu, Spartacus, Super-Homem ou Jesus Cristo, este último o mais notável líder por vir e que se propõe reformar ou revolucionar o modo e as condições de vida de uma comunidade.

Nos filmes em análise, o primeiro exemplo a referir, dado remeter imediatamente para a Antiguidade clássica, é o de Paul Atreides, em *Dune* (1984, 2021), cujo nome significa “destemido”, e que se torna líder dos Fremen. Em *Ender’s Game* (2013), por seu lado, temos Ender, o pequeno estratega genial, a quem o destino escolheu para liderar a guerra contra uma espécie alienígena ameaçadora da humanidade, tragicamente manipulado pelas instâncias militares para cometer genocídio da população inimiga. Na literatura *young adult fiction*, em voga já neste milénio, encontramos os protagonistas das séries *The Hunger Games*, Katniss Everdeen, *Divergent* (2014, 2015, 2016), Tris Prior, ou *Maze Runner* (2014, 2015, 2018), Thomas, como exemplos da figura messiânica que vem libertar as populações, com o seu inegociável ímpeto juvenil, da opressão social, política e/ou empresarial. Em *Star Wars*, por seu lado, é Luke Skywalker quem liderará a resistência e a libertação do império galático opressor e cruel, afrontando pelo caminho o próprio pai e resistindo ao lado negro da Força, sedutora tentação

diabólica que o pretende desviar do caminho do bem (mais tarde será Rey, ironicamente descendente do cruel imperador Palpatine, a assumir esse papel).

Mas talvez os dois casos mais relevantes e eloquentes deste paradigma messiânico sejam o de John Connor, da saga *Terminator*, e, especialmente, Neo, da saga *The Matrix*. No primeiro caso, existe uma coincidência que se revela logo ao nível do nome da personagem, e que é dupla: as iniciais do protagonista não apenas coincidem com as do maior de todos os messias segundo a tradição ocidental, Jesus Cristo, mas igualmente com as do criador deste universo cinematográfico e realizador dos dois primeiros filmes, James Cameron. Teríamos aqui uma dupla dimensão messiânica: John Connor, líder da resistência humana contra as máquinas dominadoras e opressoras; James Cameron, protagonista maior de uma conceção de cinema avassaladoramente popular, capaz de o libertar das suas limitações estéticas e, sobretudo, tecnológicas – fazendo-o, curiosamente e de forma sistemática, no género da ficção científica, colocando humanos contra máquinas (*Terminator*) e contra extraterrestres (*Alien*) ou *aliens* contra humanos (*Avatar*). No segundo caso, além do anagrama contido no nome do protagonista (relido e decifrado, o nome Neo seria *one*, o escolhido), das semelhanças deste com o Super-Homem, reveladas em particular no último plano do primeiro filme da saga, da sua capacidade de praticar o que aparentam ser verdadeiros milagres e da existência de um profeta que anuncia a sua chegada (de forma análoga a João Batista), há um outro aspeto a ter em conta: a sua condição de epítome do *look cyberpunk*, alguém capaz de, até no mundo da moda, seduzir e comandar legiões – aquilo que poderíamos chamar uma espécie de *messiah style* para o século XXI.

3. O rosto-menino/a: é um rosto, ainda e em parte, intocado pelo cinismo, pela intolerância ou pela argúcia. Um rosto à espera da perda da inocência.

Pertencente à *pop culture*, e em certo sentido protagonista da mesma, a ficção científica – nas suas declinações várias, que vão do cinema à banda desenhada, da literatura aos videojogos – é um género, se assim podemos dizer, eminentemente (ainda que não exclusivamente) juvenil no seu apelo, nas suas temáticas, no seu público. Nos casos mais radicais, os protagonistas das suas narrativas cinematográficas chegam mesmo a ser crianças. Exemplos: o pequeno Ender (qual jovem Napoleão), em *Ender's Game*, a pequena Naru (qual pequena Pocahontas), em *Prey* (2022), ou a jovem Amara Namani (qual pequena Joana D'Arc), em *Pacific Rim: Uprising* (2018). Os *kouroi* e as *korai* da Antiguidade talvez nos relembrem essa virtude de jovens a quem o destino, mesmo na morte, não rouba o protagonismo.

Mas não é apenas a idade que funciona como fator de identidade e de identificação nestas produções: a questão de género torna-se igualmente algo a ter em conta. Disso são exemplo, como impressivas encarnações do feminino: a destemida e pioneira tenente Ripley da saga *Alien*, a indomável e maternal Sarah Connor, da saga *Terminator*, a inexpugnável e resiliente Furiosa, de *Mad Max: Fury Road*, a intrépida e abnegada Tris Prior, de *Divergent*, a carismática Katniss, de *The Hunger Games*, ou a perseverante Rey, da última trilogia *Star Wars*, aparente plebeia que veio ocupar – ou melhor, superar – o lugar central anteriormente reservado à princesa Leia.

Teríamos então cada vez mais protagonismo atribuído aos jovens e mais poder às mulheres – às custas dos adultos, inevitavelmente: os vilões grisalhos e idosos, apesar de não serem os únicos, são em número significativo. Exemplos: o implacável Coronel Miles Quaritch, de *Avatar*, o imperador Palpatine, de *Star Wars*, o presidente Snow, de *The Hunger Games*, o grotesco Immortan Joe, de *Mad Max: Fury Road*, o imperador de *Dune*, o antagonista de *Divergent*, David, ou o ditador Vilos Coahaagen, de *Total Recall* (1990, 2012). De igual modo, os adultos em idade maternal não são sempre bem vistos, como acontece com as personagens de Ava Page, diretora da agência WCKD, em *The Maze Runner*, ou de Jeannine Matthews, a líder da facção dos Eruditos, em *Divergent*. Nesta galeria, teríamos então, claramente, duas divisões: a júnior, feita de jovens voluntariosos de coração puro em busca de um mundo melhor, sem pecado ou mácula, e a sénior, feita de adultos corruptos ou inclementes, conservadores ou sinistros, tocados pela ambição desmedida ou a arrogância absoluta.

4. O rosto monstruoso: é aquele que nos repele, nos horroriza ou aterroriza. Que não suportamos. Vil. Que inibe toda a empatia para com aquele que dela mais precisa.

A teratologia, ciência do monstruoso, não consegue liminarmente explicar porque é o monstro, simultaneamente, motivo de fascínio e de repulsa. Nas suas múltiplas formas e ontologias, o monstro é uma das figuras fundamentais da ideia de conflito e um protagonista recorrente de filmes de guerra. Comporta, simultaneamente, uma dimensão estética (o monstro como personagem) e uma dimensão ética (a guerra como monstruosidade), algo de próprio e algo de alegórico. De todos os monstros que povoam o nosso imaginário cinematográfico, talvez o mais contundente na sua morfologia e mais indelével na sua violência seja o *alien* da saga com o mesmo nome, inicialmente concebido por H. R. Giger e filmado por Ridley Scott, capaz de igualar ou superar em crueldade e letalidade os monstros que, da Antiguidade clássica ou da tradição bíblica à fantasia e à ficção científica do último século, se foram revelando: demónios, vampiros, centauros, hidras, quimeras, ciclopes ou leviatãs, entre outros.

De modo resumido, podemos dizer que há duas questões fundamentais relacionadas com o monstro enquanto rosto: por um lado, a tendência para se justapor estética e ética, como se o aspeto monstruoso escondesse um íntimo necessariamente malévolo, de que seriam exemplos acabados, no cinema, o referido *Alien*, de Giger, ou o predador do filme homónimo; por outro lado, a intransponibilidade de uma repulsa e de um distanciamento que o aspeto medonho ou aterrorizante causa em nós, e que nenhuma linguagem pode suplantar, perigando a possibilidade de um convívio ecuménico entre espécies – convívio interestespecies que acaba por se revelar excecional, acontecendo apenas esporadicamente, em universos como *Star Wars* ou *Star Trek* (1966-presente, com hiatos).

O look atroz, agónico ou agonizante é, pois, um fator de distanciamento imediato: julgamos antes de conhecermos. Para ultrapassar esse abismo, um dispositivo é decisivo: a linguagem. Daí que a exploração narrativa, muitas vezes mesmo filosófica, do tema da linguagem como fator de aproximação ou meio de

comunicação seja recorrente. *The Arrival* (1996) é um filme cuja narrativa se constrói, precisamente, em torno da problemática do diálogo (im)possível. O mesmo ocorre em *Alien: Covenant*, no qual o androide David – ainda que de forma perversa – procura comunicar com o *alien*. Ou em *Ender's Game*, no qual a tentativa de comunicação é sabotada militarmente. E em *Starship Troopers* (1997), filme no qual o monstro-mor tem precisamente a morfologia de um cérebro. A barbárie, essa separação cultural, supostamente antagónica em grau incontornável, revela-se, nesta espécie de alegorias, em dois níveis: o visual e o verbal – a separação (visual) é imediata e difícil ou nunca superada (verbalmente).

5. O rosto da máquina: é fechado, inexpressivo, apático, imperturbado, inanimado – programado, mas não vivido. Eterno e invulnerável, por princípio.

Os humanos não guerreiam apenas entre si, nem apenas com monstros, mas com as mais diversas formas de alteridade – poderíamos dizer que a categoria do *outro* assinala o início da guerra. E o outro pode ser também as máquinas. Um subtítulo de um filme, *Rise of the Machines* (2003), terceiro filme da saga *Terminator*, e o nome de uma banda, *Rage Against the Machines*, dão-nos bem a ideia da polaridade em que a nossa relação com as máquinas se dá: por um lado, temos as máquinas que se rebelam contra os humanos, os seus criadores, castigando, qual *nêmesis* inclementes, a húbris humana; por outro, os humanos combatem as máquinas ameaçadoras para garantir a sua sobrevivência – típica revolta da criatura contra o criador.

São máquinas em cujo rosto não vemos a fúria nem a ira, mas precisamente o seu inverso: a chamada *poker face* ou o conhecido *deadpan*. Os ciborgues da saga *Terminator* são os mais notáveis exemplos desta (in)expressividade: eles apresentam-se – e enfrentam-nos – como seres sem qualquer expressão ou emoção transparente, de algum modo indo ao encontro, mas invertendo, a famosa frase com que Winckelmann descreveu e caracterizou a mais excelsa arte humana: a “nobre simplicidade e a calma grandeza” do pináculo grego da Antiguidade – as máquinas revoltosas do futuro mostrariam, então, expressões simples (ou, por princípio, nenhuma expressão), mas não nobres; calmas, mas sem grandeza. Elas seriam entidades impassíveis e imperturbáveis, programas de ação perfeitos, feitos de algoritmos indelévels, *exterminadores implacáveis*.

Da Antiguidade nos vem este programa extra-humano, remontando à figura de Hefesto, deus da tecnologia ao serviço dos congéneres olímpicos, aplicado na criação de todos os seus artefactos e dispositivos, e mesmo de autómatos que o auxiliavam nos seus afazeres. Mas também Pigmalião podia ser evocado. De algum modo, podemos ver em todas as narrativas *cyberpunk* das últimas décadas, sejam elas mais conspicuamente *hi-tech* ou mais sobriamente *lo-tech*, a descendência do trabalho do deus coxo. De algum modo, as máquinas são essa espécie de alter-ego do humano, como se o nosso futuro fosse a máquina – seja ela o *hardware* de um dispositivo físico ou o *software* de uma entidade virtual, de que seriam ilustrações, tomando como paradigma o clássico *The Matrix*, as figuras do Agent Smith, no primeiro caso, e das Sentinels, no segundo.

Exemplar demonstração da importância crescente da figura do androide neste tipo de narrativas, temos o protagonismo cada vez maior atribuído à personagem de David na saga *Alien* – ao ponto de, em *Covenant*, último filme da série, toda a narrativa nos ser contada do ponto de vista do humanoide. Outros casos deste belicismo tecnológico podem ser enumerados: a humanidade digital ou a digitalidade humana de Quorra, personagem de *Tron: Legacy*, capaz de fazer a ponte entre o virtual e o real; as diversas iterações de Robocop, todas elas em tangente clara às condições e concepções filosóficas do transumano e do pós-humano; ou os colossos magníficos e imponentes de *Pacific Rim* (2013), capazes de rivalizar em escala com *kaiju* e arranha-céus.

Em todos os casos, dois aspetos fundamentais ressurgem. Primeiro, e mais uma vez, a questão da linguagem ou da sua impossibilidade – sendo que, ao contrário do monstro, para o qual a linguagem e a comunicação são algo exterior e posterior, algo a ser adquirido, no caso do androide, é através da linguagem, da criação ou da programação de uma linguagem, que o humanoide ganha consciência de si. Segundo, a divergência entre a aparência exterior, em larga medida antropomorfizada, e a mecânica interior, seja no código binário de *Tron: Legacy* ou de *The Matrix*, no endoesqueleto de *Terminator* ou no ciberorganismo de *Robocop* (1987, 1990, 1993, 1994, 2014). Aquele que não fala, não sorri, não ri, não chora, não sangra, não expele, aquele que, no fundo, é irretratável, é mero autómato – esse é o rosto da máquina.

6. O rosto da máscara: é o rosto escondido, o rosto da alteridade, o rosto que pode ser tudo, que não se deixa adivinhar: é o rosto-potência, o rosto-ideia, o rosto-enigma.

Através da semiótica, afigura-se pertinente aproximar as ideias de marcas e de máscaras da guerra. A guerra deixa marcas – para o demonstrar lá temos as cicatrizes nos rostos de personagens como Anakin Skywalker e Kylo Ren, na saga *Star Wars*, o coronel Quaritch, em *Avatar*, Snake Plissken, em *Escape from New York*, John Connor, em vários *Terminators*, ou Caesar, em *Planet of the Apes*. As marcas da guerra podem ser também máscaras, sejam as pinturas-camuflagem, remanescentes do imaginário tribal, em particular dos índios no clássico *western* americano, retomadas, particularmente, em *Planet of the Apes* ou em *Predator*, sejam as máscaras propriamente ditas que proliferam em sagas como *Mad Max* ou *Star Wars* (ao ponto de, neste último caso, as máscaras de algumas das personagens mais importantes deste universo se terem transformado na *intro* das últimas produções do estúdio), de que Darth Vader seria o mais perfeito exemplo – aliás, deve notar-se que, na última trilogia de *Star Wars*, o neto de Darth Vader, Kylo Ren, usa uma máscara como que reestilizada do modelo do avô. Há ainda casos em que máscara e personagem e máscara e ator quase se fundem: aproveitamos a máscara com que a personagem Max, interpretada por Tom Hardy, passa grande parte de *Fury Road* para evocarmos uma outra personagem com máscara emblemática interpretada pelo mesmo ator: Bane, o vilão de *Dark Knight Rises*, cujo rosto nunca é visto, como se a máscara fosse a sua própria cara.

Dois outros elementos que funcionam de forma análoga à máscara são os óculos escuros e os capacetes, que quase podíamos organizar em coleções de forte impacto estético e narrativo, com um *look* múltiplo e um *design* aprimorado, como se observa nos óculos de *Terminator*, de *The Matrix* ou de *Riddick* (2000, 2004, 2013), usados mesmo durante a noite – quase ouvimos o clássico de Corey Hart: “I wear my sunglasses at night.” Quanto aos capacetes, a pluralidade de modelos é deveras impressionante, indo dos clássicos de *Star Wars* aos recentes de *Dune*, passando por *Robocop* ou *Tron: Legacy*. Também com este adereço se podia fazer uma coleção quase infundável, contendo espécimes dos mais diversos materiais e com as mais variadas funções, ostentados pelos mais diversificados agentes, em muitos casos dignos sucessores do “elmo faiscante de Heitor” ou do capacete que Hefesto criou para Aquiles (e que a personagem Magneto, em *Days of Future Past* [2014], revisita).

Espartanos, coríntios, atenienses ou troianos, os capacetes dos exércitos da Antiguidade são tanto um eficaz instrumento de defesa quanto um magnífico dispositivo estilístico: meio casco e meio máscara, ele é impressionante na sua mensagem de simultânea invulnerabilidade e ameaça, na sua estética e no seu *design*. Menos do que isto não se poderia dizer da plêiade de capacetes que encontramos nas sagas de ficção científica das últimas décadas, multiplicando as leituras possíveis dos rostos, umas vezes meramente vislumbrados no seu mistério, outras totalmente imperscrutáveis na sua força.

7. O rosto da moda: é estilizado, desenhado, artificioso. Criado para o impacto, a identidade ou a dissimulação. É na aparência que adquire a sua essência.

Apesar da atenção acadêmica crescente ao figurino, existe um estudo que ainda está por fazer: o das relações da guerra com a moda em geral, e com o figurinismo em particular. Das fardas militares nas coleções de moda *mainstream* aos elementos nazis da indumentária *punk*, muitos são os motivos de interesse que reivindicam esse trabalho. Mas, na sua ausência, há toda uma iconologia do figurino nas guerras futuras que vale a pena ser referida: desde logo, os capuzes, de que os mais célebres exemplares seriam os utilizados pelos Jedi em *Star Wars*, indumentária de verdadeiros monges-guerreiros detentores e protetores da Força, bem como os dos Sith, seus arquirrivais. Mas mais casos merecem destaque: o capuz de Flynn em *Tron: Legacy*, o de Riddick, em *The Chronicles of Riddick* (2004), ou de Paul Atreides, em *Dune*. Todos eles ilustram bem aquilo que, muitas vezes, aparenta ser uma mistura da casualidade da *street fashion* com o despojamento do hábito monacal.

Depois, temos as armaduras, uniformes, fatos e fardas que, apesar do futurismo muitas vezes intemporal e ilocalizável destas narrativas e universos, frequentemente remetem, em fascinante anacronismo ou intertextualidade, para períodos históricos bem conhecidos, sejam as metálicas armaduras medievais, em *The Chronicles of Riddick*, os uniformes fortemente estilizados em *Dune* ou *Star Wars* – ora recordando o impecável aprumo napoleônico ora as imaculadas paradas nazis –, ou os anatomicamente irrepreensíveis e atléticos fatos sintéticos de *Tron: Legacy*. De algum modo, é como se fosse possível refazer a his-

tória do vestuário bélico, indo do mais pretérito (as evocações dos hoplitas da Antiguidade em *Flash Gordon* (1980), ridiculamente atávicos ou sublimemente nostálgicos, dependendo da perspetiva) ao mais vanguardista (os fatos de *Tron: Legacy*, em que quase se fundem a forma com a figura, a roupa com o corpo – no limite, como se o corpo estivesse nu, evocando as estátuas gregas, as roupas desportivas de alta *performance* ou os fatos de super-heróis). Em contraponto a esta perfeição, muitas vezes observados em exércitos ou outras forças de autoridade que preenchem estas narrativas, encontramos a casualidade precária e o caos estilístico dos membros das forças de resistência, seja nos filmes *Terminator* ou *The Matrix*, por exemplo.

Podemos, pois, identificar várias tendências estéticas: o *black is beautiful* que encontramos em Snake Plissken ou nos protagonistas de *The Matrix* e *Terminator*, verdadeiras instituições do *cyberpunk*, ao que se poderia juntar o *diesel punk* de Mad Max; as inspirações do *casual* (nas referidas bolsas de resistência em *The Matrix* ou em *Terminator*, por exemplo), do medieval (as armaduras de *The Chronicles of Riddick*, as tachas e picos de *Escape from New York* e *Mad Max* ou os Klingons de *Star Trek*) e do imperial (em *Star Wars* ou em *Dune*), como se, em alguns casos, estivéssemos perante um *patchwork* à boa maneira pós-modernista ou pós-estruturalista, onde a iconologia e a narrativa soçobram e a semiótica parece falir ao mesmo tempo que se potencia, e, noutros casos, estivéssemos perante a pura ordem e hierarquia político-militar plasmada na impecabilidade uniforme de comandantes e soldados. Em todo o caso, da *Iliada* (Homero, 2019) nos vem o primor e o rigor do *design* das peças bélicas de Hefesto:

depois que forjou o escudo grande e robusto,
forjou para Aquiles uma couraça mais reluzente que o fogo;
e forjou um elmo pesado, ajustado às tēmporas,
belo e bem lavrado; e por cima pôs um penacho dourado.
Forjou ainda cnémides de estanho moldável. (p. 432)

8. O rosto mítico: é o rosto arquetípico, o rosto-figura, o rosto que nos retorna à origem de tudo: das ideias, das verdades, das poéticas, das identidades.

Da recorrência da Antiguidade na ficção científica muitos são os exemplos. A dimensão mitológica, constantemente retomada, pode ser observada também no *corpus* cinematográfico que aqui analisamos. Convém referir, contudo, que o entendimento que aqui fazemos de mitologia é duplo: prende-se, por um lado, com uma definição estrita, a qual remete para figuras de um passado suficientemente longínquo para escapar ao escrutínio científico e racionalista, ou seja, reenvia a um imaginário que assumimos como lendário; por outro lado, prende-se com a sua expansão metafórica e secular, que passa pela transposição do conceito, por analogia, para figuras, entidades ou eventos históricos aos quais atribuímos ou dos quais ecoam reverberações míticas. Para aclarar melhor estas duas conceções, diremos que os dois casos podem até coabitar numa mesma personagem: em Katniss, a protagonista de *The Hunger Games*, podemos vislumbrar de forma imediata e evidente a deusa Diana ou Ártemis das mitologias romana e grega, com o seu arco e flecha, mas podemos descortinar também uma figura

histórica que, como dizíamos, conota uma dimensão mítica: Cleópatra. A lenda e a história acabam, pois, por se cruzar ao nível das mitologias.

Outros exemplos do cruzamento mitológico-lendário que podemos encontrar nestes filmes são o já referido modelo-Cristo de Neo, em *The Matrix*, e John Connor em *Terminator*. Ou o Aquiles evocado no Magneto de *X-Men: Days of Future Past*, com o seu capacete claramente helénico. Ou o Golem indestrutível que podemos evocar em *Terminator* e nos múltiplos robôs, ciborgues e andróides que vamos encontrando nestas sagas, como os *jaegers* de *Pacific Rim*, os soldados-robôs de *Total Recall* ou os colossos mecânicos de *Robocop*. Da abordagem secular do mito é exemplo o culto da personalidade de Caesar em *Planet of the Apes*, clara alusão ao general, estratega e imperador romano. E, numa lógica um pouco diferente, podemos pensar nessa época histórica e cinematograficamente mítica que é o *wild west* americano, com toda a cenografia e iconografia que lhe são próprias, das extensas paisagens áridas às batalhas e cortejos a cavalo, os quais podemos ver retomados em *Planet of the Apes*, *Star Wars* e *Avatar*. De igual modo, podemos notar em *Star Wars* a presença do Japão medieval, e da sua figura mais emblemática – o samurai. E uma clara alusão a Che Guevara pode ser registada em *Escape From L.A.*, na personagem de Cuervo Jones.

9. O rosto mutante: é aquele que nunca estabiliza, que não coincide inteiramente consigo mesmo – é um rosto em devir, em metamorfose.

Os mutantes na ficção científica são os mais variados. Aqui, tomaremos apenas duas sagas como exemplares dessa condição transumana: *Planet of the Apes* e *X-Men*. São dois exemplos de uma hipótese de cruzamento entre a ambição antropológica e a vontade hermenêutica na ficção científica. No primeiro caso, é como se se desse, ao nível da existência humana, uma inversão da seleção natural de Darwin: os humanos veem-se privados de linguagem, de liberdade, de tecnologia, no fundo, de cultura. O humano retorna à barbárie e os macacos caminham para o pináculo da civilização, liderados por um sábio e imperturbável Caesar. O ser humano é colocado no lugar dos seus arqui-alter-egos: os símios. Zoofilia e tecnofilia ganham aqui novos contornos: o amor já não é para com os animais, mas provém deles; o amor à tecnologia manifesta-se sob a forma de carência: um dos motivos para os humanos perderem o seu lugar supremo é precisamente essa perda da vantagem tecnológica.

No segundo caso, o humano não regrediu para uma condição infra-humana, mas, pelo contrário, conhece o seu novo estádio evolutivo numa espécie que dele deriva, mas o supera: os chamados X-Men. Se em *Planet of the Apes* conhecemos o *homo inferior* na sua máxima vulnerabilidade, em *X-Men* os mutantes são o *homo superior*, o próximo salto na linha da evolução, o qual acrescenta fatores diferenciadores que são, ao mesmo tempo, sinal de força e de fragilidade: poderes quase mágicos e em igual medida temidos. Mas o *homo superior* é também, como se de uma maldição se tratasse, a origem da *machina superior*, as Sentinelas, espécie de robôs incansáveis, infalíveis e invulneráveis na sua perseguição e luta contra os mutantes. Através de *Days of Future Past*, pretendemos entreabrir, apenas, uma porta para um outro mundo de rostos e seres, no qual a mutação

pode ser vista como um fator que liga ficção científica e super-heróis; e por aí poderíamos estabelecer ainda um outro vínculo: entre super-heróis e mutantes e deuses e semideuses da Antiguidade: não são assim Hércules ou Aquiles, esse mutante banhado até ao calcanhar, lugar da sua vulnerabilidade?

Epílogo

O rosto do medo: é o rosto refletido, que se contempla nas alegorias e metáforas que as faces alheias lhe/nos devolvem. O humano é o lugar do outro.

Existe um plano de pormenor, muito fechado, dos olhos do incansável *Terminator* muito semelhante ao plano de Caesar com que abre *Dawn of the Planet of the Apes* (2014). É como se, em espaços e tempos incomensuráveis, um jogo de olhares atravessasse o universo e, nesse jogo, através de dois dos seus alter-egos, o humano se confrontasse consigo mesmo, com as suas limitações, as suas potencialidades e o seu destino. Nessas personagens, podemos observar duas das vertentes mais perigosas da ação humana: a narcísica e a húbrica – e, nelas, a glória e a queda.

Nesse aspeto, não foram poucas as narrativas e contos de aviso que a literatura, a pintura ou o cinema nos legaram. Aqui, nestes dois planos, é sobretudo isso que se nos revela: o medo e a megalomania, a miséria e a magnificência. É como se o humano se refletisse nos olhos de macacos e máquinas: capaz de superar e simultaneamente de sucumbir, raivoso e arruinado, olímpico e impotente. O humano revela-se o inimigo de si próprio, nas e das suas alteridades – ele configura-se com os, e nos, seus próprios medos: medo do outro e medo de si mesmo, ansiando por um retorno a uma idade de ouro mítica e irrecuperável ou pela instauração de uma paz perpétua sempre adiada e intangível. O humano é o rei dos reis de Shelley (2012): “My name is Ozymandias, king of kings: / Look on my works, ye mighty, and despair!” (p. 327).

No fim, fica uma pergunta, remetendo para o mais ancestral princípio das artes e das atividades, a mimese: que rostos são estes? Do futuro ou do presente? Do devir ou do passado? Na realidade, é a um múltiplo jogo ou processo de imitações que assistimos: um futuro que imita todas as guerras do passado, da Antiguidade agónica às revoluções civis, da Idade Média às guerras mundiais, das guerras civis ao terrorismo; e todos os seus agentes. Cumprindo um propósito catártico, estas obras estão a salvo de qualquer ataque moralista: a mediação figurativa, narrativa ou artística da guerra permitiria dispensar a participação do sujeito ou do cidadão na mesma. Que uma propensão ao maniqueísmo se revele – os bons impolutamente bons e os maus inapelavelmente maus – também não deve ser motivo de censura: na educação moral do indivíduo, não é suposto as fronteiras entre o bem e o mal serem claras e impermeáveis? Mas se corresponder a um fervor ou um desejo militarista, belicista ou agónico, toda a arte se torna eticamente indefensável. Que o género que aqui resolvemos abordar, a ficção científica, contenha, ao mesmo tempo, uma vertente despreocupada e lúdica tendencialmente juvenil e uma *gravitas* filosófica que chama a si as mais profundas reflexões pode indiciar um equilíbrio entre o mimético e o hermé-

tico que valorize estas obras enquanto dispositivos de especulação, retrospeção e prospeção antropológica.

Bibliografia

- Grant, R. G. (2009). *Soldier: A visual history of the fighting man*. Londres: Dorling Kindersley.
- Homero (2019). *Iliada*. Lisboa: Quetzal.
- Mendlesohn, F. (2009). Fiction, 1926-1949. In M. Bould, A. Butler, A. Roberts, S. Vint (Eds.), *The Routledge companion to science fiction* (pp. 52-61). Londres: Routledge.
- Plinio El Viejo (2001). *Textos de historia del arte*. Madrid: Antonio Machado Libros.
- Rabb, T. K. (2011). *The artist and the warrior: Military history through the eyes of the masters*. New Haven: Yale University Press.
- Rieder, J. (2009). Fiction, 1895-1926. In M. Bould, A. Butler, A. Roberts, S. Vint (Eds.), *The Routledge companion to science fiction* (pp. 23-31). Londres: Routledge.
- Shelley, P. B. (2012). Ozymandias. In D. H. Reiman, N. Fraistat, N. Crook (Eds.), *The complete poetry of Percy Bysshe Shelley (volume III)*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Todorov, T. (2006). *As estruturas narrativas*. São Paulo, Brasil: Perspectiva.
- West, S. (2004). *Portraiture*. Oxford: Oxford University Press.
- Winkler, M. M. (2001). Star Wars and the Roman Empire. In M. M. Winkler (Ed.), *Classical myth & culture in cinema* (pp. 272-290). Oxford: Oxford University Press.

Resumo

A guerra – aqui entendida num sentido lato, e englobando múltiplas iterações em termos de escala, protagonistas e motivações – é, seguramente, uma das temáticas mais presentes no cinema de ficção científica das últimas cinco décadas. Sagas como *Planet of the Apes*, *Star Wars*, *Mad Max*, *Terminator*, *The Matrix* ou *The Hunger Games* são, a esse propósito, bem demonstrativas, como o são os filmes *Escape from New York*, *Dune*, *Children of Men* ou *Avatar*. Trata-se de obras que, independentemente do juízo cinéfilo ou do estatuto crítico das mesmas, ocupam um lugar de destaque no imaginário e na cultura ocidentais. O que pretendemos, neste ensaio, é organizar uma galeria de retratos dos principais protagonistas e antagonistas dessas narrativas. Para tal recorreremos a uma abordagem híbrida e heterogênea, multi-, trans- ou mesmo a-disciplinar, dependendo da perspectiva adotada a cada passo: propomo-nos operar uma semiótica alargada que reenvie ou se cruze com um conjunto de noções providas da filosofia, da narratologia, da religião ou da estética, num repertório organizado em tríades concetuais que nos permitirão pontos de vista múltiplos sobre os retratados e, desse modo, detetar os signos e sinais da sua condição enquanto rostos-ideia, rostos-arquétipo ou rostos-figura: o humano, o pós-humano e o desumano; o herói, o anti-herói e o vilão; o soldado, o *alien* e o androide; o belo, o sublime e o feio; a alegoria, a parábola e a fábula; o paraíso, o purgatório e o inferno; a utopia, a heterotopia e a distopia. Através da análise destes rostos da guerra futura, pretendemos esboçar a hipotética galeria/iconologia de um devir bélico da condição humana.

Abstract

War – understood here in a broad sense, and encompassing multiple iterations in terms of scale, protagonists and motivations – is certainly one of the most present themes in science fiction cinema of the last five decades. Sagas such as *Planet of the Apes*, *Star Wars*, *Mad Max*, *Terminator*, *The Matrix* or *The Hunger Games* are, in this regard, very demonstrative, as the films *Escape from New York*, *Dune*, *Children of Men* or *Avatar* are. These are works that, regardless of the cinephile's judgment or their critical status, occupy a prominent place in the Western imagination and culture. What we intend in this essay is to organize a gallery of portraits of the main protagonists and antagonists of these narratives. To do so, we will resort to a hybrid

and heterogeneous, multi-, trans- or even a-disciplinary approach, depending on the perspective adopted at each step: we propose to operate a broad semiotic approach that sends or intersects with a set of notions arising from philosophy, narratology, religion or aesthetics, in a repertoire organized in conceptual triads that will allow us multiple points of view and, in this way, detect the signs of the portrayed in their condition of faces-idea, faces-archetype or faces-figure: the human, the posthuman and the inhuman; the hero, the anti-hero and the villain; the soldier, the alien and the android; the beautiful, the sublime and the ugly; the allegory, the parable and the fable; the paradise, the purgatory and the hell; the utopia, the heterotopia and the dystopia. Through the analysis of these faces of the future war, we intend to outline the hypothetical gallery/iconology of a warlike development of the human condition.