

# Cinema de ficção científica *lo-fi*: uma categoria sob escrutínio

## Lo-fi Sci-fi film: A category under scrutiny

Alfredo Suppia<sup>1</sup>

### RESUMO

Este trabalho consiste numa revisão da categoria *lo-fi* aplicada ao cinema de ficção científica (FC). Busca investigar o termo, avaliando a pertinência e a eficácia da categoria aplicada a um cinema de FC de matiz mais autoral e independente, que prescinde de grandes orçamentos e efeitos visuais sofisticados em favor de uma ficção especulativa mais instigante intelectualmente.

**Palavras-chave:** cinema de ficção científica, cinema independente, *lo-fi sci-fi*.

### ABSTRACT

This article aims to review the concept of *lo-fi sci-fi*, a term applied to part of the world's contemporary science fiction film production, more authorial and independent SF films which dispense big budgets and fancy visual effects in favor of more thought-provoking kinds of speculative fiction. Thus, this work will investigate the relevance and effectiveness of the term *lo-fi* applied to SF cinema.

**Keywords:** science fiction film, independent cinema, *lo-fi-sci-fi*.

## Introdução

O cinema hollywoodiano de ficção científica (FC) está em crise. Talvez não exatamente uma crise econômica, mas certamente uma crise estética e de criatividade. À guisa de ilustração, destaco a crítica que Grant já fez com relação ao cinema hollywoodiano de FC contemporâneo, o qual estaria sendo vitimado por um processo de “infantilização” (1999, p. 16-30). Grant comenta sobre a rendição do cinema de FC industrial ao entusiasmo dos efeitos especiais e apreço pelo visível (em detrimento do imaginário), num movimento infantilizador que torna inviável a transposição, para o cinema, do potencial cognitivo ou de elucubração intelectual amplamente verificável

na literatura do gênero. O autor observa uma “invasão” de personagens infantis no cinema de FC a partir da década de 1970, sob influência de cineastas como George Lucas e Steven Spielberg (Grant, 1999, p. 25). Segundo Grant, as crianças no filme de FC contemporâneo seriam sintomáticas de um processo de infantilização mais amplo do espectador, com raízes no cinema clássico americano, e que teria tomado de assalto o cinema de FC.

Tornarei a referir-me à postura de Grant (1999) mais adiante, e por motivos como esse suponho que, neste começo de século, o cinema de FC mais inventivo e intelectualmente provocador tem passado ao largo de orçamentos astronômicos. Ele pode ser encontrado em produções de médio ou baixo orçamento, levadas a termo nos mais diversos pontos do planeta – inclusive nos Estados Unidos, porém, fora dos grandes estúdios.

<sup>1</sup> Universidade Estadual de Campinas. Rua Elis Regina, 50, Cidade Universitária “Zeferino Vaz”, Barão Geraldo, 13083-854, Campinas, SP, Brasil. E-mail: alsuppia@iar.unicamp.br

O cinema de FC é hoje revigorado por contribuições das mais diversas nacionalidades, várias delas gestadas em condições de precariedade, improvisado e constrição. Esse “fôlego novo” reside muitas vezes em ficção especulativa de boa qualidade transposta para telas grandes ou pequenas, roteiros astutos que operam uma certa recusa do espetáculo hipnótico, do apelo a efeitos visuais arrebatadores, preconizando, por sua vez, uma “sensação de maravilhoso” (*sense of wonder*) baseada em desafios intelectuais que não raro dialogam de forma intrigante com o mundo histórico contemporâneo. Costuma-se rotular tais filmes como “autorais” ou “independentes”, e, ultimamente, um termo transmidiático e pretensamente mais específico tem sido posto em causa: o cinema de FC *lo-fi* (ou *Low-fi sci-fi*, no original em inglês). Ainda não existe literatura acadêmica substancial voltada à definição e/ou análise do termo *lo-fi sci-fi*. Trata-se de um rótulo criado no âmbito da crítica e dos *blogs* cinematográficos, para agrupar filmes independentes com estéticas e narrativas afins. Como o propósito deste artigo é justamente introduzir academicamente a discussão acerca de um conceito “recém-nascido” (o cinema de FC *lo-fi*), devo recorrer a todas as fontes que me são disponíveis. Por exemplo, segundo definição do *website Lo-fi Sci-fi*, o cinema de FC *lo-fi* compreende “[f]ilmes que têm mais especulação do que efeitos espetaculares. Mais focados em grandes ideias do que em grandes orçamentos” (s.d., tradução minha)<sup>2</sup>. Tal definição é, sem dúvida alguma, vaga e simplificadora, porém, faz sentido no contexto da crítica cinematográfica *online* no qual se insere. Devo salientar que não é pretensão deste artigo propor uma definição final do que se poderia chamar de um subgênero da FC, o *lo-fi*. Quaisquer tentativas de definição do cinema de FC *lo-fi* herdam problemas anteriores e ainda maiores, relativos à própria definição de FC, ou dos próprios limites inerentes às metodologias voltadas ao estudo dos gêneros cinematográficos.

Alguns autores (Altman, 1999; Neale, 2000) têm chamado reiteradamente atenção para a grande complexidade das categorias e conceitos mobilizados nos estudos dos gêneros cinematográficos. Por muito tempo os filmes de gênero foram considerados, em linhas gerais e simplificadas, como “[...] filmes comerciais de longa-metragem que, por meio de variação e repetição, contam histórias familiares, com personagens familiares em situações familiares”, válidos sobretudo (senão

exclusivamente) no contexto do cinema de Hollywood, cujo modelo de estúdios inicialmente adotou um sistema industrial de produção em massa (Grant, 2003, p. xv). Contemporaneamente, porém, tal definição de gêneros cinematográficos é insuficiente. Os estudos de cinema pela via dos gêneros cinematográficos sofreram mutações sequenciais e severas (como seus próprios objetos de interesse), extrapolando fronteiras e ganhando novos matices e contornos. Por exemplo, já em 1984, Rick Altman propunha um novo modelo de abordagem dos gêneros cinematográficos, baseado na articulação entre dois eixos, o semântico e o sintático, em substituição a abordagens clássicas dos filmes de gênero enquanto formas mais estanques – configuradas sobretudo em torno de uma iconografia, como em Buscombe (2003). A interpenetração dos eixos semântico e sintático por meio da agência do espectador claramente merecia estudo mais aprofundado (Altman, 2003, p. 39), e, por isso, Altman veio a adicionar depois um terceiro eixo, o pragmático (Altman, 1999), a seu modelo de análise. Em 1990, Steve Neale já sublinhava que gêneros são mais bem compreendidos enquanto *processos*: “[a] natureza processual dos gêneros se manifesta como uma interação entre três níveis: o nível da expectativa, o nível do *corpus* genérico, e o nível das ‘regras’ ou ‘normas’ que governam a ambos” (Neale, 2003, p. 171). Neale vai reiterar sua posição mais tarde, ao chamar atenção para o fato de que “[...] o gênero é um fenômeno multidimensional, um fenômeno que abrange sistemas de expectativa, categorias, rótulos e nomes, discursos, textos ou *corpora* de textos, e as convenções que governam tudo isso” (2000, p. 2). Outro fato sublinhado por Neale é o caráter ubíquo do gênero, fenômeno comum a todo tipo de discurso. Citando Derrida (1992, p. 230), Neale confirma que há um caráter genérico em todo texto – todo texto “participa” de um ou mais gêneros (2000, p. 2). Um terceiro e subsequente aspecto enfatizado por Neale remete à expansão do conceito de gênero nos estudos de cinema, para logicamente incluir categorias, *corpora* e termos como “longa-metragem” e “documentário”, tanto quanto “ficção científica”, “horror” e “western”, por exemplo. Nesse sentido, portanto, a maioria dos filmes seria múltipla em termos de gênero (Neale, 2000, p. 2). Na esteira de Altman (1999) e Neale (2000), Langford sugere foco sobre o papel do gênero como um ativo produtor de significados culturais, tanto quanto de práticas de realização cinematográfica (2005,

<sup>2</sup> Todas as citações de textos originalmente em língua estrangeira foram aqui livremente traduzidas para o português pelo autor deste artigo.

p. 1). Para Langford, gêneros também são categorias inerentemente processuais (2005, p. 278). O autor sugere uma diferença entre “gêneros cinematográficos” e “filmes de gênero”. Enquanto os “gêneros cinematográficos”, entendidos como uma produção sistemática e rotineira de filmes de gêneros para consumo regular de um público de massa, pode ter se tornado uma coisa do passado, os “filmes de gênero” – como textos singulares trabalhando autoconscientemente com (senão dentro de) tradições genéricas estabelecidas – parecem ter se tornado um conceito importante e instrumental na orientação de cineastas e público contemporâneos (Langford, 2005, p. 274). Langford conclui confirmando que as múltiplas questões em torno dos gêneros ou por eles motivadas, bem como as respostas que os gêneros podem indicar acerca de como os filmes funcionam, continuam longe de se esgotar (2005, p. 278). Antes de Langford, Altman (2003) e Neale (2003) não concluíram nada diferente do fato de que as “questões de gênero” persistem, com novos modelos teórico-metodológicos dando origem a novos horizontes de questionamento.

Nesse sentido, definir a categoria *lo-fi sci-fi* não poderá ser aqui nem tão simples nem tão categórico, implicando o tensionamento de problemas de indexação difíceis de contornar. Dito isso, gostaria de propor uma primeira aceitação mais simplória do termo “cinema de FC *lo-fi*” enquanto dado *a priori*, conceito operacional esboçado ainda que inicialmente por uma crítica de cinema *online* e independente. Uma vez momentaneamente “suspensa a descrença”, e aceita a hipótese de que filmes de FC *lo-fi* são produções de baixo orçamento rotuladas como tais, passarei a uma investigação mais pormenorizada dos problemas decorrentes de tal esforço classificatório.

Os parágrafos subsequentes são dedicados a uma revisão da categoria *lo-fi* aplicada ao cinema de FC. Busca-se uma melhor definição do termo, ainda que introdutória e imperfeita, e investiga-se a pertinência e eficácia da categoria aplicada a um cinema de FC de matiz mais autoral e independente, que prescinde de grandes orçamentos e efeitos visuais sofisticados em favor de uma ficção especulativa mais instigante intelectualmente. Afinal, seria o termo *lo-fi* realmente adequado à caracterização da produção audiovisual à qual se refere? Tentarei aqui redesenhar uma possível definição de cinema de FC *lo-fi*, testando os limites de adjetivações como “autoral” ou “independente”, entre outras, na qualificação de um cinema de FC contemporâneo alternativo ao artisticamente desgastado modelo hollywoodiano, tradicionalmente baseado no espetáculo e em efeitos especiais de última geração.

## Construindo uma filmografia

Para melhor compreender a categoria de cinema de FC *lo-fi*, talvez seja útil citar alguns títulos de filmes costumeiramente associados ao termo. Explico: por se tratar de uma categoria classificatória recente (gênero? subgênero? ciclo?) carente de legitimação acadêmica e mesmo de estabilidade em meio à crítica cinematográfica, sinto-me obrigado a partir dos filmes relacionados ao termo para, depois, discutir o eventual conceito. O *site Taste of Cinema* lista 21 títulos de cinema de FC *lo-fi* que podem ser úteis a uma tentativa de delimitação filmográfica. São eles: *Computer Chess* (2013), de Andrew Bujalski, *The American Astronaut* (2001), de Cory McAbee, *Mars* (2010), de Mark Duplass, *Christmas on Mars* (2008), de Wayne Coyne, *Primer* (2004) e *Upstream Color* (2013), de Shane Carruth, *Antiviral* (2012), de Brandon Cronenberg, *Science of Sleep* (2006), de Michel Gondry, *Monsters* (2010), de Gareth Edwards, *Another Earth* (2011), de Mike Cahill, *Sound of my Voice* (2011), de Zal Batmanglij, *Moon* (2009), de Duncan Jones, *Safety not Guaranteed* (2012), de Colin Trevorrow, *Europa Report* (2013), de Sebastián Cordero, *La Jetée* (1962), de Chris Marker, *Pi* (1998), de Darren Aronofsky, *Take Shelter* (2011), de Jeff Nichols, *Beasts of the Southern Wild* (2012), de Behn Zeitlin, *Melancholia* (*Melancholia*, 2011), de Lars von Trier, *Ela* (*Her*, 2013), de Spike Jonze, e, finalmente, *Beyond the Black Rainbow* (2010), de Panos Cosmatos. A julgar por essa lista, a paternidade de um cinema de FC *lo-fi* poderia ser atribuída a Chris Marker. E, por falar em *La Jetée*, vale a pena lembrar de outra aventura de viagem no tempo produzida na França alguns anos depois: *Eu te Amo, eu te Amo* (*Je t'aime, Je t'aime*, 1968), de Alain Resnais, filme igualmente digno de nota em se tratando de um cinema de FC *lo-fi*. Pela lógica, ainda, *Alphaville* (1965), de Jean-Luc Godard, poderia figurar em qualquer listagem mais ampla e retrospectiva de uma suposta filmografia de FC *lo-fi*. Mas além de Marker e demais cineastas franceses, convém salientar as notáveis contribuições do britânico Peter Watkins ao “subgênero” *lo-fi*, em filmes como *The War Game* (1965), *Privilege* (1967), *The Gladiators* (1969) e *Punishment Park* (1971). A bem da verdade, talvez uma suposta “paternidade” do cinema de FC *lo-fi* deva ser de fato compartilhada entre Marker e Watkins.

Outra lista de filmes útil a esta investigação pode ser verificada no *website DigitalSpy*, o qual recomenda 9 filmes de FC *lo-fi*, indicando seus respectivos orçamentos. São eles: *Dark Star* (1974), de John Carpenter (orçamento

de produção: US\$60,000), *Cube* (1997), de Vincenzo Natali (US\$350,000), *Primer* (2004), de Shane Carruth (US\$7,000), *Timecrimes* (2007), de Nacho Vigalondo (US\$2,6 milhões), *Moon* (2009), de Duncan Jones (US\$5 milhões), *Monsters* (2010), de Gareth Edwards (menos de US\$500,000), *Another Earth* (2011), de Mike Cahill (US\$100,000), *Sound of My Voice* (2011), de Zal Batmanglij (US\$135,000), e *Safety Not Guaranteed* (2012), de Colin Trevorrow (US\$750,000). Observa-se a repetição, nas duas listas, dos filmes *Primer*, *Moon*, *Monsters*, *Another Earth*, *Sound of my Voice* e *Safety not Guaranteed*, ou seja, 6 dos 9 filmes da lista de *DigitalSpy* também figuram na filmografia indicada pelo site *Taste of Cinema*. *DigitalSpy*, por sua vez, relembra oportunamente da obra de John Carpenter com o título *Dark Star*, ao qual gostaria de acrescentar *They Live!* (1988) como outro exemplo supostamente relevante de filme de FC *lo-fi*. Além de Carpenter, o canadense David Cronenberg seria ainda outro cineasta cuja obra parece consequentemente associável ao conceito de cinema de FC *lo-fi*. Se uma “paternidade” do estilo pudesse ser atribuída a Chris Marker ou Peter Watkins, John Carpenter e David Cronenberg se destacariam numa segunda geração de cineastas herdeiros do cinema de FC *lo-fi* dos anos de 1960 e 1970.

Outro aspecto importante trazido pela lista de *DigitalSpy* diz respeito à amplitude dos orçamentos de produção, os quais variam de US\$ 7,000, no caso de *Primer*, a US\$ 5 mi, no caso de *Moon*. *Primer* é também um “filme de garagem”, rodado literalmente na garagem de seu diretor, com orçamento microscópico, e que versa sobre o tema da viagem no tempo – portanto, eventualmente tributário do *La Jetée* de Marker. *Moon*, cuja fábula é ambientada numa base lunar, consumiu orçamento quase mil vezes superior ao de *Primer* e aproxima-se da tradição das aventuras interplanetárias. O que de fato aproxima esses dois filmes? Por que seriam ambos citados numa mesma filmografia (a do cinema de FC *lo-fi*), e por mais de um observador? Aqui já nos deparamos com uma primeira indagação ou problema: seria o aspecto orçamentário um dado aceitável para justificar a categoria *lo-fi*?

Sobre esse aspecto, Will Eubank, diretor de *Love* (2011) e *The Signal* (2014), parece exemplar. Eubank foi capaz de lograr resultados admiráveis em produções caseiras com orçamentos extremamente reduzidos. Para *Love*, construiu uma “estação espacial” no quintal da casa de seus pais, com aproximadamente US\$ 17,000 gastos em produtos da rede Home Depot. Com orçamento total de US\$ 500,000, *Love* precedeu *Gravidade* (*Gravity*, 2013), de Alfonso Cuarón, em cerca de 2 anos. Indicado

ao Oscar em várias categorias (e vencedor de algumas estatuetas), *Gravity* consumiu cerca de US\$ 130 milhões numa produção estrelada por Sandra Bullock e George Clooney (Cf. Steinberg, 2014). O *gap* criativo e mesmo estético entre os dois filmes talvez não seja tão abissal quanto aquele que separa as cifras de suas produções. O cinema de FC *lo-fi* tem demonstrado reiteradamente que é possível “fazer mais com menos”. Mas o conceito não se resume a apenas isso.

Às listas supracitadas, gostaria de incluir também ao menos mais cinco filmes e diretores que, à primeira vista, poderiam ser confortavelmente associados ao conceito de *lo-fi*: *Invasión* (1969), de Hugo Santiago, o brasileiro *Parada 88: O Limite de Alerta* (1978), de José de Anchieta, *Liquid Sky* (1982), de Slava Tsukerman, *Hombre Mirando al Sudeste* (1986), de Eliseo Subiela, *Estranhos Prazeres* (*Strange Days*, 1995), de Kathryn Bigelow, e, finalmente, *Moebius* (1996), de Gustavo Mosquera. Vale a pena ressaltar a produtividade do cinema argentino no caso de um suposto cinema de FC *lo-fi*, a começar por *Invasión*, já no final dos anos de 1960, filme que contou com argumento de Jorge Luís Borges e Adolfo Bioy-Casares. No cenário cinematográfico mais contemporâneo, além da continuidade de produções argentinas, devo destacar também *Sleep Dealer* (2008), de Alex Rivera, *Repo! The Genetic Opera* (2008), de Darren Lynn Bousman, *Não me Abandone Jamais* (*Never Let me Go*, 2010), de Mark Romanek, o brasileiro *Branco Sai, Preto Fica* (2014), de Adirley Queirós, ou, ainda, *A Lagosta* (*The Lobster*, 2015), de Yorgos Lanthimos. A propósito de *Repo! The Genetic Opera*, arrisco dizer que, via de regra, combinatórias entre o cinema de FC e o musical resultam em filmes passíveis de associação ao rótulo *lo-fi*. O cineasta franco-argelino Leos Carax, com seus filmes *Mauvais Sang* (1986), *Les Amants du Pont Neuf* (1991), *Tokyo* (2008) e *Holy Motors* (2012), talvez também seja digno de nota num exame mais amplo do cinema de FC *lo-fi*.

Se estendermos a observação para além do cinema dito “ocidental” (EUA, Canadá, Grã-Bretanha e França), o *lo-fi* enquanto conceito pode ser encontrado em muitos outros filmes e cineastas. Por exemplo, poderiam ser consideradas FC *lo-fi* as produções polonesas *Golem* (1980), *The War of the Worlds: Next Century* (*Wojna swiatów – nastepne stulecie*, 1981), *O-Bi, O-Ba – The End of Civilization* (*O-bi, O-ba – Koniec cywilizacji*, 1985), e *Ga, Ga – Chwala bohaterom* (1986), todas dirigidas por Piotr Szulkin, assim como *On the Silver Globe* (*Na srebrnym globie*, 1988), de Andrzej Zulawski. Aqui nos deparamos com uma segunda indagação: até que ponto a categoria *lo-fi* aplicada ao

cinema de FC faria sentido desprendida de fronteiras nacionais ou culturais? Faz sentido qualificar um cinema de FC como *lo-fi* à revelia de seu contexto de produção? Nossa primeira hipótese é a de que a categoria *lo-fi* aplicada ao cinema de FC mundial acaba sendo essencialmente contexto-dependente, o que pode vir a comprometer sua validade enquanto qualificativo pretensamente universal.

Faz sentido toda essa “ligação de pontos” no que diz respeito a uma filmografia de FC *lo-fi* ou, melhor dizendo, a uma cartografia do cinema *lo-fi*, haja vista as prováveis e potenciais relações intertextuais entre os filmes supracitados, como, por exemplo, os casos de *La Jetée*, *Hombre Mirando al Sudeste* e *Sound of my Voice*? *La Jetée* talvez mereça mesmo a láurea de filme seminal para o cinema de FC *lo-fi*, um curta-metragem de 1962 com influências marcantes mais de 50 anos depois, em filmes como *Primer* ou *Sound of my Voice* – este último parece amalgamar o tema da viagem no tempo com o do personagem desmemoriado e desconhecido, oriundo do futuro ou de outro planeta. Sob essa perspectiva, o *tropos* da viagem no tempo ou do paradoxo temporal parece ser um tema recorrente no contexto da FC *lo-fi* mais contemporânea.

Uma última palavra ainda vale a pena ser dita sobre qualquer tentativa de cercamento de uma filmografia de FC *lo-fi*. Todo o conjunto de filmes supracitados é extremamente heterogêneo em termos de seus elementos constitutivos: cada filme é sensivelmente diferente de qualquer par, tanto no que se refere a seu assunto principal (invasão alienígena, futuro distópico, viagem interplanetária, sociedade de controle, etc.), como ao regime de representação (ficção, *mockumentary*, etc.), ao estilo e dimensão intertextual (*cinéma-vérité*, *direct cinema*, gótico, *road movie*, etc.), e, finalmente, ao custo de produção (micro, baixo ou médio orçamento).

## Origens

Antes de avançar, gostaria de recuperar um pouco da origem do termo *lo-fi*. Ele vem de *low fidelity*, que, em inglês, significa “baixa fidelidade”. O termo teria sido cunhado pelo DJ William Berger, que, nos anos de 1980, tinha um programa na rádio WFMU em que dedicava parte do horário semanal a gravações caseiras. Na música, o *lo-fi* está relacionado tanto a gravações de baixo orçamento quanto a músicos que pretendem escapar ao *mainstream* da indústria fonográfica. Com origem na música, o termo

*lo-fi* é hoje utilizado também como qualificativo aplicado a obras em fotografia ou vídeo, entre outros suportes (Batalha, s.d.), num esforço de tradução intersemiótica que estaria longe de ser trivial. Ainda segundo definição disponível na *web* (Wikipédia, s.d.), “[b]aixa fidelidade, também referida como *lo-fi*, do inglês, é a reprodução de áudio feita por um aparelho de som de baixa qualidade, o que gera distorção, ruído do ambiente, ou uma gravação de baixa frequência de resposta. As gravações de baixa fidelidade contrastam com as de alta fidelidade”. Se, no contexto das artes sonoras ou da música, o *lo-fi* parece ser um conceito mais estável, no contexto do audiovisual, a categoria pode parecer fugidia ou artificiosa, confundindo-se, ainda, com outros qualificativos – como “analógico”, por exemplo.

Aqui me deparo com um terceiro problema ou indagação: *lo-fi* sugere uma certa “aspereza”, imprevisto e/ou “precariedade no acabamento”. Mas seria essa qualidade essencial do *lo-fi* um atributo relevante e consequente no contexto da filmografia aqui examinada? Onde exatamente a “aspereza”, o “ruído” ou a “precariedade de acabamento” poderiam ser localizados em filmes como *Upstream Color*, *Não me Abandone Jamais* ou *A Lagosta*? Minha segunda hipótese é a de que, para fazer sentido, o qualificativo *lo-fi* aplicado ao cinema de FC não deve sugerir exatamente “precariedade” ou “aspereza”, mas sim um determinado caráter de “artesanaria” (*craftsmanship*) e um eventual apelo “retró”. Filmes de FC *lo-fi* trariam, dessa forma, uma identidade audiovisual evocativa do trabalho do artesão, do produto “feito à mão” (*handmade*) e “sob medida”, único em certo sentido e avesso a propósitos de produção em escala industrial, por vezes também evocativo de um paradigma analógico. *Mutatis mutandis*, o filme de FC *lo-fi* poderia ainda ser tratado como análogo ao produto “orgânico” no contexto da indústria alimentícia. Mas, ainda assim, quais os limites dessa segunda hipótese? Vejamos a seguir um pouco de crítica acadêmica consagrada ao cinema de FC como um todo.

## Espetáculo e intelecto: a querela dos efeitos especiais no cinema de FC

Para Adam Roberts (2000, p. 152-153), FC no cinema é sinônimo de efeitos especiais: “Os críticos

reclamam da predominância de efeitos especiais, mas isso é ignorar a questão. Os efeitos especiais em qualquer filme de ficção científica – e, com ligeiras diferenças, as maravilhas tecnológicas da ficção científica escrita mais tradicional – são a questão”. Peter Nicholls parece concordar com essa visão, sugerindo que os efeitos especiais são fundamentais ao filme de FC, estando no centro da arte, técnica e linguagem cinematográfica.

*Cinéfilos esnobes frequentemente falam de efeitos especiais como algo vulgar – na melhor das hipóteses, como a cobertura de um ‘bolo’ realista. Provavelmente faz mais sentido considerar efeitos especiais como algo completamente fundamental para o filme, o ‘bolo’ em si mesmo. Afinal, a linguagem e a gramática do cinema são quase que inteiramente ‘efeitos especiais’, mas a maioria dos truques são agora tão familiares que prestamos a mesma atenção a eles que pessoas conversando prestam aos substantivos, verbos e adjetivos. Montagem (a justaposição de diferentes imagens em sucessão rápida), cross-cutting, close-ups, pans e tracking shots, zooms e todo o resto do vocabulário do cineasta, foram todos efeitos especiais algum dia. Hoje não prestamos atenção a eles, mas nos primeiros tempos do cinema eles não existiam; a câmera era plantada em posição equivalente à primeira fileira de assentos de um teatro, e lá ficava. Isso não durou muito (Nicholls, 1984, p. 12).*

Nicholls toma o termo “efeitos especiais” em sentido lato. Além disso, passa ao largo de uma tradição teórica realista do cinema (encabeçada por André Bazin), reduzindo o realismo cinematográfico ao registro fotoquímico da realidade e misturando conceitos dignos de atenção específica, tais como realismo hollywoodiano, naturalismo e ilusionismo. De fato, os efeitos especiais aos quais Nicholls se refere estão presentes numa variada gama de filmes que extrapola o domínio da FC. Mas supõe-se que Roberts esteja se referindo a um tipo sofisticado de efeitos especiais, ou pelo menos mais específico, característico do cinema fantástico ou de FC, e que o diferencia de um cinema ficcional supostamente naturalista ou realista (no sentido de versar sobre uma situação dramática mais aderente ao cotidiano empírico do eventual público espectador). Como consequência, fazer cinema de FC custaria muito mais caro do que outros gêneros? Telotte (2001) argumenta que sim. Para o autor, a FC é o gênero cinematográfico que mais depende dos efeitos especiais, condição que tem em seu centro a questão do desenvolvimento tecnológico e do

próprio cinema como tecnologia. Telotte argumenta que os filmes de FC refletem mais do que os outros a tecnologia que os torna possível, apresentando-a simultaneamente no nível temático e no nível formal, num movimento mútuo de reflexões (Cf. Telotte, 2001, p. 24-30). Um exemplo seria *Avatar* (2009), de James Cameron, no qual efeitos especiais computadorizados servem à criação de seres digitais partindo dos movimentos dos atores (nível formal) e, no enredo, a tecnologia é utilizada para que o herói tenha controle do movimento do corpo de outro ser (nível temático). Em outras palavras, poderíamos dizer que a tecnologia, no filme de FC, manifesta-se sempre duplamente: no nível diegético (do universo ficcional em si) e no extradiegético, ou seja, no nível do enunciado, ou de como se apresenta determinada fábula. No filme de FC, portanto, a tecnologia que o viabiliza é muitas vezes “espelhada” em sua própria fábula – e vice-versa. Em suma, para Telotte (2008, p. 28), a tecnologia contribui para a criação de uma identidade essencial da FC no cinema: “uma temática específica concernente à representação e reprodução mecânica que poderíamos ver como espécie de marca de nascença do gênero”.

Grant (1999, p. 16-30), por sua vez, argumenta que os efeitos especiais no cinema de FC contemporâneo seriam ao mesmo tempo um “Santo Graal”, fator de maior apelo perante o grande público, e o “calcanhar-de-Aquiles” do gênero. O autor comenta, oportunamente, o esvaziamento da complexidade de um romance como *Frankenstein* (1808), de Mary Shelley, por sua adaptação cinematográfica mais famosa, dirigida por James Whale (1931) (Grant, 1999, p. 23). Para citarmos apenas um único aspecto desse processo (talvez o mais relevante), “A criatura, originalmente um ser sagaz e articulado, metáfora eficiente da *hubris* romântica e industrialização opressiva, é transformada num monstro desajeitado que solta grunhidos” (Grant, 1999, p. 23). A ênfase no visual, sugere Grant (1999, p. 23), ofusca a potencialidade da FC no cinema: “Porque o cinema é primordialmente um meio visual, ele tende a se concentrar na descrição de superfícies visuais em detrimento da profundidade contemplativa” – seria essa mesma “profundidade contemplativa” um valor resgatado pela maioria dos filmes hoje associados ao rótulo “FC *lo-fi*”? Mais adiante, em sua crítica ao cinema de FC *mainstream*, Grant explica:

*Robin Wood tem argumentado convincentemente que o cinema americano recente tem geralmente tendido a construir o espectador como infantil, escravizado pela ilusão. Em FC especificamente, a sensação de mara-*

*vilhoso [sense of wonder] do gênero, e por extensão a posição do espectador, tem sido circunscrita à imagem de uma criança de olhos esbugalhados (Grant, 1999, p. 25).*

Esse processo de infantilização, fartamente favorecido pela escalada da tecnologia dos efeitos especiais como grande atrativo do gênero, marca um movimento (de retorno?) do cinema de FC, do intelectual à mistificação, da narrativa ao espetáculo. Não é à toa que uma das mais proeminentes empresas de efeitos especiais, de propriedade de George Lucas, chama-se Industrial Light and Magic. “Mágica”, num trabalho de tornar visível o imaginário, o “reprimido” ou impossível, conforme se verifica amplamente no subgênero conhecido como “apocalíptico”, ou simplesmente “filme-catástrofe” (o *disaster movie*) (Grant, 1999, p. 22). Nesse sentido, Grant conclui que

*Com exceção das críticas pós-modernas de Verhoeven, muito do cinema contemporâneo de FC tem substituído a sensação de maravilhoso [sense of wonder] pelo encanto da mistificação. Filmes populares de FC como O Exterminador do Futuro (1984) e Predador (1987), oferecendo ação espetacular quase ininterrupta, parecem ter sucumbido quase inteiramente ao canto da sereia do espetáculo sensual. Outros filmes de FC, como Alien, Blade Runner (1982, baseado no romance de Dick de 1968 Do Androids Dream of Electric Sheep?) e a versão de 1982 de John Carpenter de A Coisa [The Thing], os quais propuseram mensagens humanistas ostensivas, são desprovidos de personagens complexos e dominados pelo design de produção e efeitos especiais, em contradição com seus próprios temas. [...]*

*Se o encanto reverente com que saudamos as imagens de FC é um rebaixamento da distintiva atitude filosófica da FC, isso ocorre porque o meio cinematográfico, e o sistema genérico que organiza tanto do cinema popular, trabalha para desencorajar o tipo de narrativa especulativa que nos tem desafiado a acatar o que Arthur C. Clarke chama de O Fim da Infância. Personificados nos filmes de FC sobretudo nos efeitos especiais, a sensação de maravilhoso [sense of wonder] característica do gênero é talvez o cumprimento da própria natureza do cinema de FC (Grant, 1999, p. 28).*

Por outro lado, receio que a infantilização do espectador e do próprio cinema de FC, bem como a orientação mistificadora e espetacular do gênero na atualidade, não possam ser entendidas como efeito direto da escalada dos

efeitos especiais – sobretudo os digitais. A orientação pelo espetáculo tem motivação ideológica e estilística. Da mesma forma, o investimento na “visualidade”. Duvido que o cinema, por seu caráter (também) representacional, de registro do mundo físico e ênfase no corpo dos objetos, seja, definitivamente, um meio pouco fértil para simbolismos, simbologias ou especulações intelectuais características da FC literária (Cf. Grant, 1999, p. 23-24). Aqui Grant parece cometer o equívoco de traçar uma relação de oposição e de causa e efeito entre instâncias incomensuráveis: visual *versus* intelectual, efeitos especiais *versus* infantilização.

Tenho insistido em dizer que, ao contrário do que Roberts (2000, p. 152-153) afirma, *FC cinematográfica não é sinônimo de efeitos especiais* – dito de outra forma, efeitos especiais não são requisito fundamental do gênero, sequer uma de suas mais importantes características. Dessa querela talvez resulte, hoje em dia, o apelo à discussão relativa ao sucesso de filmes de FC *lo-fi*, virtualmente desprendidos de qualquer compromisso com espetáculo visual, grandes orçamentos e efeitos especiais sofisticados. Se efeitos visuais ocupassem o cerne do cinema de FC como um todo, o que dizer de filmes como *La Jetée*, *Pi*, o curta brasileiro *Barbosa* (Jorge Furtado, 1988) e demais filmes amparados em efeitos especiais absolutamente “módicos” ou “discretos”? Seria possível a realização de um filme de FC sem efeitos especiais tipicamente associados ao gênero? Defendo que sim. Um filme como *Barbosa*, por exemplo, eventualmente emprega a mesma classe de efeitos verificável num melodrama ou documentário, por exemplo. Seus “efeitos especiais” mais diretamente associáveis à FC são, na verdade, resultado de sua cenografia. Mark Bould (2003) chama a atenção para a maior inventividade de alguns filmes de FC de baixo orçamento, os quais, por vezes, encontram saídas criativas para o problema da falta de recursos. Ainda segundo Bould, não devemos negligenciar uma vasta produção mundial de FC de baixo orçamento absolutamente relevante para a história do gênero (Bould, 2003, p. 79-95).

Acredito que a FC tenha se tornado um “macrogênero” transmídia, com manifestações na prosa, na poesia, na gravura, no rádio, no cinema, na televisão, no vídeo, na fotografia, na pintura, no teatro, na ópera, nos videogames, etc. O próprio universo das manifestações cinematográficas da FC já é suficientemente vasto, complexo e heterogêneo para justificar estudos de caso mais voltados a problemas específicos, mais bem delimitados. Julgar a tecnologia e os efeitos especiais como fatores cruciais a qualquer filme de FC pode revelar um *partis pris* analítico, a ideia de que um determinado filão de

produção (o *blockbuster* hollywoodiano, tributário do *boom* do cinema de FC nos EUA, nos anos de 1950, e alçado ao *mainstream* nos anos de 1970) responde por todas as manifestações de um gênero. Críticos como Roberts (2000), Nicholls (1984) e Telotte (2001) parecem vítimas também de outro equívoco: o julgamento de que filmes de FC dependem de efeitos visuais em maior medida do que filmes de demais gêneros. Tal noção é absolutamente equivocada, uma vez que filmes épicos, reconstituições históricas, filmes policiais e mesmo melodramas podem depender de efeitos visuais em igual ou maior medida que filmes de FC – ainda mais se levarmos em conta a histórica hibridação genérica, já exaustivamente apontada por Altman (1999) e outros autores, em detrimento do ideal clássico de “gênero puro”. Julgar o filme de FC como mais adepto a efeitos visuais revela uma certa ignorância da prática em cinema e audiovisual, da necessidade de efeitos visuais no contexto das mais diversas matrizes genéricas. *Titanic* (James Cameron, 1997) ou *Gladiador* (*Gladiator*, Ridley Scott, 2000) contêm muito mais efeitos visuais do que *Upstream Color*, *Não me Abandone Jamais* ou *A Lagosta*, por exemplo.

## O caso brasileiro

É possível também referir-se ao cinema de FC *lo-fi* como uma espécie de “antiFC”, tendo em vista o fato de que ele prescinde das sucessivas “atrações” que popularizaram a FC cinematográfica mais conhecida. Não obstante, prefiro salientar, na filmografia de FC *lo-fi*, as características de “FC sutil” ou “FC realista”. No caso do cinema brasileiro, parece que Carlos Pedregal e Alberto Pieralisi, em *O Quinto Poder* (1962), assim como Walter Hugo Khouri, em *Amor Voraz* (1984), tentaram um cinema de FC mais sutil, mais baseado em atmosfera e enredo. Todavia, a despeito de iniciativas como essa, a tendência atual parece persistir no fascínio pelos efeitos sofisticados, o que, por um lado, continua a limitar o desenvolvimento da FC no cinema brasileiro, restringindo-a às produções mais caras e deslocando o interesse do campo das ideias para o da tecnologia disponível. É assim que o

cinesta Clóvis Vieira encara um dos grandes obstáculos ao desenvolvimento desse gênero cinematográfico no Brasil. Segundo Vieira, produtores brasileiros costumam rejeitar de antemão projetos de FC pelo medo de se lançar à odisséia dos efeitos especiais.<sup>3</sup> De acordo com o escritor Gerson Lodi-Ribeiro, o fraco desenvolvimento do cinema de FC no Brasil “[...] talvez se dê em função da persistência de uma noção equivocada de que são necessários efeitos especiais grandiosos para se contar uma boa história de FC. Noção equivocada típica de quem tem pouca intimidade com o gênero”.<sup>4</sup> Curioso notar como, no caso cinematográfico brasileiro, a maioria dos filmes de FC – títulos como *O Quinto Poder*, *Brasil Ano 2000* (Walter Lima Jr., 1969) ou *Parada 88* – talvez seja intrinsecamente passível de associação ao conceito de *lo-fi*, dada a característica de seu próprio contexto de produção. Exemplar dessa condição seria o filme *O Anunciador: O Homem das Tormentas* (1970), de Paulo Martins. Rodado em Cataguases-MG, *O Anunciador* foi livremente inspirado no conto “Um moço muito branco”, de Guimarães Rosa (1962), e versa sobre a visita de um suposto alienígena a uma cidadezinha do interior mineiro, sobre a qual recaem estranhos fenômenos. No âmbito dos curtas-metragens mais recentes, uma razoável variedade de títulos brasileiros também poderia ser associada à denominação *lo-fi*, tais como *Recife Frio* (2009), de Kléber Mendonça Filho, ou, ainda, o piloto de uma série para TV, *3%* (2011) – produção da Maria Bonita Filmes sobre uma ideia de Pedro Aguilera, com direção de Daina Giannecchini, Dani Libardi e Jotagá Crema.<sup>5</sup> No que diz respeito aos longas-metragens mais recentes, um dos filmes mais aclamados pela crítica nos últimos tempos pode ser oportunamente classificado como FC *lo-fi*: *Branco Sai, Preto Fica* (2014). Com orçamento de cerca de R\$ 200 mil, o longa de Adirley Queirós seria ilustrativo de um cinema de FC *lo-fi* tanto em termos temáticos como de produção.

## Algumas pistas em Lovecraft e Todorov

Conforme exposto, via de regra, costuma-se considerar o cinema de FC *lo-fi* um cinema de baixo orçamento.

<sup>3</sup> Entrevista de Clóvis Vieira concedida a Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia em Campinas, 07/03/2006. Gravada em mini-DV.

<sup>4</sup> Entrevista, por e-mail, de Gerson Lodi-Ribeiro concedida a Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia em 04/03/2006.

<sup>5</sup> Por ocasião da publicação deste artigo, a primeira temporada completa da série *3%* já havia sido lançada pelo canal Netflix, com orçamento de produção compatível. Mesmo assim, o termo *lo-fi sci-fi* continua aplicável à série *3%* da Netflix.

Mas será mesmo? Por que exatamente um filme como *Fail-Safe* (1964), de Sidney Lumet, não poderia figurar na categoria *lo-fi*? Ou *Selvagens da Noite* (*The Warriors*, 1979), de Walter Hill? Por outro lado, como sustentar um filme como *Moon* dentro da classificação de *lo-fi*, tendo em vista seu orçamento de produção, de aproximadamente US\$ 5 milhões? Tal cifra pode ser considerada modesta ou mediana no contexto de uma grande indústria cinematográfica, porém, certamente atinge o teto de produções de primeira linha em cinematografias nacionais como a uruguaia, argentina ou brasileira, entre muitas outras.

Em que pese a heterogeneidade do cinema de FC dito *lo-fi*, bem como o fato de que nem todos os seus representantes apresentam o mesmo grau de inventividade e apreço a narrativas intelectualmente instigantes, um aspecto eventualmente comum a boa parte dessa filmografia em questão talvez seja o investimento em atmosfera, por vezes em detrimento da ação propriamente dita. Sob essa perspectiva, filmes como *Punishment Park*, *Upstream Color*, *Computer Chess* ou *A Lagosta* capitalizariam muito mais sobre sua atmosfera pro-filmica e diegeticamente construída do que sobre a ação de seus personagens. A estranheza provocada por tais filmes resultaria muito mais de seu investimento calculado em atmosfera do que em personagens inauditos ou situações espetaculares. Nesse sentido, um ensaio de H.P. Lovecraft parece esquemático e premonitório de um cinema de FC *lo-fi*. Trata-se de “Notas sobre a ficção interplanetária”, texto escrito em meados de 1934, no qual Lovecraft oferece um ensaio prescritivo de como a FC deve ser explorada de maneira a poder fazer sua justa reivindicação à seriedade artística e mérito literário, assim evitando “[a] insinceridade, o convencionalismo, o lugar-comum, a artificialidade, a falsa emoção e a extravagância pueril [que] reinam triunfantes nesse gênero saturado [...]” (2011, p. 89). Segundo Lovecraft, “[o] verdadeiro ‘herói’ de um conto maravilhoso não é ser humano algum, mas apenas um conjunto de fenômenos. [...] A atmosfera, e não a ação, é o que deve ser cultivado no conto maravilhoso” (2011, p. 91, grifos no original). Autor do célebre conto “A cor que caiu do espaço” (“The color out of space”, publicado em *Amazing Stories* em 1927), Lovecraft observa que, para superar a barreira da inverossimilhança, o escritor de literatura fantástica deve atentar “[a]o emprego de um realismo meticuloso [...], somado a um acúmulo de natureza atmosférica ou emocional da mais absoluta sutileza” (2011, p. 90).

A reboque da prescrição do investimento em atmosfera, Lovecraft invoca intensamente (um)a ideia de realismo literário. Nas cerca de 10 páginas que tota-

lizam seu ensaio, o autor utiliza enfaticamente a palavra “realismo” por cerca de seis vezes, ao menos uma vez o adjetivo “realista”, e pelo menos duas vezes o conceito de “verossimilhança”. Lovecraft destaca o “realismo na ambientação” (2011, p. 92-93), e sentencia que

*Uma boa história interplanetária deve ter personagens humanos e realistas; não os cientistas, assistentes perversos, heróis invencíveis e lindas heroínas filhas de cientistas como o lixo habitual deste jaez. A bem da verdade, não há motivo para que haja qualquer “vilão”, “herói” ou “heroína”. Esses tipos artificiais pertencem a formas de enredo artificiais e não têm lugar na ficção séria de qualquer espécie (Lovecraft, 2011, p. 94).*

Em sua diatribe, Lovecraft parece referir-se à fórmula narrativa recorrente no que se convencionou chamar de *space opera*, subgênero da FC muito comum na literatura *pulp* de seu tempo. Vale lembrar que a *space opera* e sua fórmula foram prontamente importadas pelo cinema, subsistindo até hoje em algumas das mais caras superproduções de Hollywood. Ao sugerir o descarte de fórmulas fáceis e estereótipos, Lovecraft enfatiza: “[o] tom adotado deve ser o realismo, não o romance” (2011, p. 94). Recapitulando, a atenção à atmosfera na narrativa fantástica (aqui “conto maravilhoso”, ou ainda, “ficção interplanetária”) deve, portanto, seguir os preceitos do “realismo”. Pergunta-se, então, se tal orientação ou característica não poderia ser também observada no cinema de FC *lo-fi* contemporâneo.

Ao condenar o apelo comercialmente seguro a personagens estereotipados inseridos em estruturas narrativas formulaicas, poderíamos concluir que Lovecraft desloca o foco de interesse do personagem e da ação em si mesmos para as repercussões da atmosfera na subjetividade dos personagens. Sob o signo do realismo literário em sentido lato, Lovecraft sentencia que “[t]udo o que um conto maravilhoso almeja é pintar, de maneira séria, o retrato convincente de um determinado sentimento humano” (2011, p. 92, grifos no original). Pergunto se o mesmo axioma ou diagnóstico não poderia ser aplicado à análise de alguns dos mais comentados filmes de FC *lo-fi* contemporâneos, tais como *Sleep Dealer*, *Upstream Color*, *Não me Abandone Jamais*, *Love* e *A Lagosta*, entre outros. Não seriam todos esses filmes focados na subjetividade de personagens em sua reação a uma atmosfera minuciosamente construída? Lembremos do prototípico *La Jetée*, e de como a narrativa se desenvolve apoiada “[n]a história de um homem marcado por uma imagem de infância”.

Se o apreço à atmosfera narrativa estiver correto, outro aspecto geralmente observado em filmes de FC *lo-fi* é sua parcimônia ou seletividade no que diz respeito ao oferecimento de explicações científicas ou detalhes que porventura justifiquem a discrepância do universo ficcional em sua relação com o mundo empírico do leitor (ou espectador). E aqui Lovecraft parece novamente instrutivo, recomendando que, “[a] fim de evitar problemas complexos de física, o melhor é não fornecer muitos detalhes ao descrever a invenção” (2011, p. 94-95). Vale a pena lembrar agora de como se encena a viagem no tempo em *La Jetée*, e mesmo em *Je t’aime, Je t’aime*, ou, ainda, da suposta viagem no tempo de *Sound of my Voice*, um legítimo *lo-fi* contemporâneo que muito remete ao curta de Marker e a *Hombre Mirando al Sudeste*, de Eliseo Subiela. Se, por um lado, Lovecraft recomenda a parcimônia explicativa, por outro, condena a negligência em relação à “minuciosa observância dos fatos científicos”, no sentido de evitar qualquer problema mais imediato à sustentação “[d]a impressão de verossimilhança e realismo” (2011, p. 95). Perto de concluir, Lovecraft admite que “[a]venturas podem muito bem ser introduzidas, porém devem estar sempre subordinadas ao realismo – apresentadas como o desdobramento necessário das condições existentes, e não como emoções sintéticas criadas como um fim em si mesmas” (2011, p. 97).

Levando em conta que o ensaio de Lovecraft é notadamente breve, permeado de insinuações autobiográficas, pouco preciso em alguns momentos e até mesmo contraditório em outros, pergunto, finalmente, se seu ideal de “ficção interplanetária” não poderia ser encarado como um esquema prototípico ou embrião criativo comum a todo o cinema de FC *lo-fi* contemporâneo, na medida em que a maioria dos filmes abrigados sob essa definição (senão todos) apresentaria as seguintes características: (1) valorização de sua “atmosfera”, por vezes em detrimento de uma “ação” mais tradicionalmente estruturada, lógica ou envolvente, (2) escape a estruturas narrativas mais tradicionais (universalmente aceitas) e sua respectiva organização de personagens, (3) recurso a um estilo narrativo de orientação realista, em sentido *lato* (variável em termos de afiliação formal, estética ou ideológica, caso a caso), e (4) ênfase na reatividade subjetiva<sup>6</sup> de seus personagens à situação dramática, manifesta sobretudo na atmosfera construída pela narrativa. Como se o cinema de FC *lo-fi* fosse de fato mais um cinema de atmosfera e “microações”

do que propriamente do espetáculo e da aventura, as qualidades observadas num filme como *Sound of my Voice* aproximam ainda uma boa parcela de filmes de FC *lo-fi* de outra categoria contemporaneamente discutida, a dos *puzzle films* (como em Buckland, 2009) – sob essa perspectiva, o longa alemão *Yella* (2007), de Christian Petzold, também merece ser citado no rol de filmes de FC *lo-fi*.

Outra categoria eventualmente útil a uma análise mais pormenorizada do cinema de FC *lo-fi* é a de fantástico, nos termos de Todorov (2008). Segundo Todorov, o fantástico é um grau de fabulação a meio caminho entre o “estranho” (o gótico) e o “maravilhoso” (o *fairytale*), no qual a indiscernibilidade dos fenômenos sobrenaturais representados instala uma dúvida penetrante no leitor.

*O fantástico ocorre nesta incerteza; ao escolher uma ou outra resposta, deixa-se o fantástico para se entrar num gênero vizinho, o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural (Todorov, 2008, p. 31).*

Talvez resida aqui outra qualidade notável do cinema de FC *lo-fi*: seu pouco apreço à pedagogia excessiva do cinema de Hollywood e, conseqüentemente, seu potencial acolhimento da dúvida, divergência e polissemia, atributos eventualmente necessários à ficção fantástica. Filmes como *Hombre Mirando al Sudeste*, *Love* ou *Sound of my Voice* aproximam o cinema de FC *lo-fi* da categoria do fantástico nos termos de Todorov (2008), na medida em que privilegiam a hesitação dos personagens, extensiva ao espectador implícito. Nesse sentido, uma eventual característica do cinema de FC *lo-fi* seria sua aderência ao fantástico, diferentemente do grosso da FC audiovisual industrializada, a qual privilegia o regime narrativo do “maravilhoso científico”.

## Considerações finais

Por fim, gostaria de tensionar ainda mais alguns aspectos, com o fito principal de fomentar uma discussão acadêmica mais aprofundada sobre o tema do cinema de FC *lo-fi*. Em primeiro lugar, creio que o atributo orçamen-

<sup>6</sup> Em oposição a uma “reatividade objetiva”, muito mais comum em filmes de FC de maior apelo comercial (como do subgênero *space opera*).

tário não seja bom parâmetro para a justificativa de uma categoria tão específica como a do cinema de FC *lo-fi*. Embora, sem sombra de dúvida, haja uma prevalência de orçamentos reduzidos, algumas produções de orçamento mais abastado parecem aderentes ao rótulo *lo-fi*. Nesse sentido, qualificar um determinado filme como *lo-fi* porque se trata de um filme independente, pura e simplesmente, também não parece ser um bom argumento. Mesmo porque, nos tempos atuais, a indústria audiovisual hegemônica tem rapidamente cooptado tanto cineastas independentes quanto as tendências estéticas mais marcantes gestadas no suposto cinema independente mundial. O risco de se “comprar gato por lebre” não é pequeno, e não raro, ultimamente, grandes produções ganham uma “identidade audiovisual” muito próxima de uma “estilística” independente, com objetivos claros de fatura no mercado. Como é de se esperar, o cinema de FC *lo-fi* tem atraído (rapidamente) a atenção dos grandes estúdios. Por exemplo, a Paramount, que distribuiu a franquia de baixo orçamento *Atividade Paranormal* (*Paranormal Activity*), lançou em 2010 uma subsidiária chamada Insurge Pictures, voltada à distribuição de filmes de micro-orçamento, incluindo FC (Steinberg, 2014). Portanto, uma primeira característica do cinema de FC *lo-fi* poderia ser (1) uma certa independência em relação à necessidade de grandes orçamentos, com prevalência de produções mais objetivas em termos de dispêndios.

Em segundo lugar, a ideia de “ruído”, “precariedade” ou “rudeza de acabamento”, característica de certas aplicações do termo *lo-fi* na música, parece não fazer sentido no caso do cinema de FC. Embora uma estética do “improviso” e “aspereza” possa ser facilmente identificada num cinema *trash*, *schlock* ou *exploitation*<sup>7</sup>, o mesmo não parece aplicável ao cinema de FC *lo-fi* ante um exame mais apurado da filmografia mais comentada. *Lo-fi*, em se tratando de cinema de FC, nada tem a ver com acabamento ruidoso ou grosseiro. Filmes como *Upstream Color*, *Não*

*me Abandone Jamais*, *A Lagosta* e mesmo *Love* estão aí para prová-lo. E, se um filme como *Computer Chess* ou *The War Game* aparenta improviso e rusticidade, tal aparência não resulta senão de uma atmosfera e de uma estética audiovisual minuciosamente calculadas. Por outro lado, diversos filmes caracterizados como *lo-fi* incorporam o conceito de “ruído” e “rudeza” no nível de seus enredos ou enunciados, ou seja, em seu nível temático. Nesse sentido, talvez mais ainda do que da ideia de “precariedade” ou “aspereza”, esse cinema *lo-fi* seria evocativo de uma atitude “analógica” face à história do cinema e mesmo ao mundo histórico, por meio de um tratamento de orientação “analógica” de suas fábulas, e da própria tematização da tecnologia analógica em seus enredos. Por mais paradoxal que possa parecer, filmes de FC *lo-fi* – rodados e finalizados com o recurso a tecnologias digitais ou analógico-digitais – não raro tematizam a tecnologia analógica em seu universo diegético. Novamente, talvez, um sintoma de reação política por parte de determinados artistas, dessa vez face ao paradigma digital tão amplamente imposto por grandes conglomerados de mídia, pela indústria do audiovisual e de aparelhos eletroeletrônicos. Portanto, (2) um filme de FC *lo-fi* não significa, necessariamente, um filme de aparência precária ou ruidosa; ele pode fazer menção a um paradigma analógico em oposição a uma eventual hegemonia digital na cultura contemporânea, porém, tampouco isso constitui condição *sine qua non* relativa a seu entendimento como *lo-fi*. Em casos de incorporação mais orgânica de uma identidade audiovisual “retrô”, evocativa do paradigma analógico, o cinema de FC *lo-fi* pode aderir ao *kitsch*, ou, ainda, à classe dos “filmes de nostalgia”, nos termos de Fredric Jameson (2000, p. 46-47) – filmes que não apenas por meio do enredo, mas também através da montagem, fotografia, figurinos e eventualmente *mise-en-scène*, invocam um gênero datado, ou uma estética vinculada a determinado período. Remeto aqui a títulos de FC *lo-fi* como *Computer Chess*, ou ainda ao curta-metragem

<sup>7</sup> Os conceitos e/ou categorias de *trash*, *schlock* e *exploitation* por vezes se justapõem ou se confundem, sendo, no entanto, todos termos absolutamente contraditórios e sujeitos a debates infundáveis sobre seu significado. Para uma melhor compreensão do jogo de forças envolvendo tais categorias no âmbito da crítica e da história do cinema, ver Sconce (1995). O artigo de Sconce se detém sobre a emergência do cinema *trash*, uma “subcultura cinematográfica” organizada em torno dos filmes mais desprezados pela historiografia clássica do cinema. O *corpus* de filmes considerados *trash* pode ser mais bem qualificado, segundo Sconce, nos termos de um “paracinema”. Sconce define o paracinema menos como um grupo de filmes e mais como um “protocolo particular de leitura” (“a *particular reading protocol*”), “uma contraestética tornada uma sensibilidade subcultural devotada a toda forma de detrito cultural” (1995, p. 372). A ideia de um “protocolo particular de leitura” pode ser bastante útil e talvez igualmente passível de aplicação ao problema dos filmes de FC *lo-fi*. Ainda segundo Sconce, o paracinema, enquanto “protocolo de leitura”, oferece uma categoria mais elástica e maleável, capaz de abranger filmes rotulados como “*badfilm*”, “*splatterpunk*”, “*mondo*”, “*sword and sandal epics*”, “*Elvis flicks*”, filmes educativos (“*government hygiene films*”), filmes japoneses de monstro (*kaiju eiga* ou 怪獣映画), “*beach-party musicals*”, além de uma gama variada de filmes tidos como do tipo *exploitation*, desde documentários sobre delinquência juvenil até pornografia *soft-core* (Sconce, 1995, p. 372).

*The Third Letter* (Grzegorz Jonkajtys, 2010), entre outros. Nas palavras do próprio Jameson, “[o]s filmes de nostalgia recolocam a questão do pastiche e a projetam em um nível coletivo e social, em que as tentativas desesperadas de recuperar um passado perdido são agora refratadas pela lei inexorável da mudança da moda e da emergente ideologia das gerações” (2000, p. 46). Convém perguntar até que ponto todo filme de FC *lo-fi* não é também um “filme de nostalgia”, a julgar por boa parte dos temas dramatizados e das opções estéticas adotadas. A começar pelo próprio termo *lo-fi*, que, em si mesmo, já guarda algo de nostálgico num certo sentido. Talvez, ainda, sob uma perspectiva jamesoniana, valesse a pena perguntar em que medida o cinema de FC *lo-fi* não poderia ser uma FC depurada e decantada pela ação da lógica cultural do capitalismo tardio, sintomática do esmaecimento ou bloqueio de uma historicidade (história em sua acepção moderna mais forte, pós-século XVIII), sua crise e paralisia, enfraquecimento e repressão (Cf. Jameson 2000, p. 290). Lembremos que, enquanto algumas das fábulas de filmes de FC *lo-fi* são ambientadas no passado recente (nostalgia?), uma razoável parcela das tramas tem lugar no presente ou futuro muito próximo – num período indeterminado e virtualmente indistinguível do presente. Dessa forma, filmes de FC *lo-fi* poderiam ser tidos como *locus* privilegiado de “[...] uma percepção do presente como história, isto é, como uma relação com o presente que o desfamiliariza e nos permite aquela distância da imediaticidade que pode ser caracterizada finalmente como uma perspectiva histórica” (Jameson, 2000, p. 290). Se tal hipótese estiver correta, o cinema de FC *lo-fi* soma-se a um “cinema de nostalgia” numa “captura do presente” com vistas a “estranhá-lo”, vindo a corroborar algumas das teses de Jameson acerca do pós-modernismo. Portanto, em terceiro lugar, e diferentemente das utopias e especulações sobre o futuro distante características de uma FC predecessora, (3) o cinema de FC *lo-fi* parece devotado ao “estranhamento cognitivo”<sup>8</sup> (Suvin, 1979) do presente *in extremis*, como se nossa capacidade especulativa estivesse atualmente comprometida pelo próprio estranhamento causado pelos tempos atuais. A partir disso, do próprio estranhamento extremado do

presente, potencializa-se o comentário acerca de uma agenda contemporânea.

Em quarto lugar, talvez seja possível observar como denominador comum a uma ampla gama de filmes de FC considerados *lo-fi* uma (4) ênfase em “atmosfera”, por vezes em detrimento de uma “ação” mais objetiva. Esse atributo acaba por confundir ainda mais o parâmetro do orçamento, uma vez que produções como *Fail-Safe*, *The Warriors*, *Moon* e vários outros títulos equivalentes, embora agraciados com orçamentos acima da suposta “mídia” *lo-fi*, preenchem exemplarmente o quesito da ênfase em atmosfera. Nesses mesmos filmes, assim como na grande maioria do cinema de FC *lo-fi* (senão em sua totalidade), verifica-se o escape a estruturas narrativas mais comercialmente asseguradas porque amplamente aceitas, acompanhadas de sua respectiva organização tradicional de personagens. Dentre os vários filmes de FC *lo-fi* enfaticamente apoiados na construção de uma atmosfera, havemos de destacar *Love* e *Sound of my Voice*. Em *Love* – amálgama minimalista de *2001: Uma Odisséia no Espaço* (2001: *A Space Odyssey*, 1968), de Stanley Kubrick, e *Solaris* (1971), de Andrei Tarkovsky –, o drama se configura a partir do confinamento de um astronauta na Estação Espacial Internacional (ISS). Em *Sound of my Voice*, a atmosfera encontra seu pivô na misteriosa personagem Maggie (Brit Marling), que se diz originária do futuro (o ano de 2054). O verdadeiro protagonista, porém, acaba sendo o jovem cético jornalista Peter Aitken (Christopher Denham). É no íntimo de Aitken, em *Sound of my Voice*, e do astronauta Lee Miller (Gunner Wright), de *Love*, que ecoa ou reverbera a atmosfera cuidadosamente construída em ambos os filmes. Atmosfera, nos termos de Lovecraft (2011), é também essencial ao filme de Jonathan Glazer, *Sob a Pele* (*Under the Skin*, 2013), drama de invasão e abdução alienígena rodado em estilo semidocumentário e com absoluta economia de explicações narrativas, girando em torno de um alienígena predador (Scarlett Johansson) e o despertar de sua empatia.

*Sob a Pele* é um *indie* com orçamento acima da média *lo-fi*, mas seu caso de produção vale a pena ser citado. Glazer utilizou câmeras escondidas para capturar

<sup>8</sup> Darko Suvin é um dos críticos literários de maior influência sobre os estudos da ficção científica. Segundo Suvin, a FC pode ser mais bem compreendida como “a literatura do estranhamento cognitivo” (2005, p. 24). Para Suvin, o fenômeno do estranhamento pode ser tanto cognitivo quanto criativo, fornecendo a moldura formal da ficção científica (2005, p. 26). O crítico afirma que, “Como gênero literário, a FC é totalmente oposta ao estranhamento metafísico ou sobrenatural, tanto quanto ao naturalismo ou empiricismo” (Suvin, 2005, p. 26-27). Com algumas adaptações, os trabalhos de Suvin podem ser transpostos para a análise da FC cinematográfica ou audiovisual, fornecendo elementos interessantes. Nessa perspectiva, o cinema de FC também seria um “cinema do estranhamento cognitivo”.

Scarlett Johansson encenando de improviso com não atores na Escócia. Para estrelar o filme, a atriz aceitou uma cifra muito abaixo de sua remuneração normal. *Sob a Pele* foi concebido como um filme de US\$ 40 milhões, com Brad Pitt coestrelando a produção, mas acabou realizado sem o astro americano por cerca de US\$ 11 milhões. Glazer e sua equipe constrangeram reiteradamente suas ambições para conseguir realizá-lo. Uma cena de abertura que mostraria um alienígena sendo sintetizado no espaço, a qual isoladamente teria custado mais de US\$ 1,5 milhões, foi substituída pelo enigmático *close-up* de um olho (Steinberg, 2014). A viagem da criatura alienígena à Terra é muito mais sugerida do que efetivamente mostrada, e praticamente o filme inteiro se ampara no poder da sugestão e do fora-de-campo. O caso nos faz lembrar de filmes B dos anos de 1940 e 1950, do horror e estranhamento cinematicamente sugeridos como na obra de Jacques Tourneur, diretor de *Cat People* (1942). Seria o cinema de FC *lo-fi* um filme B revisitado, com os benefícios da tecnologia digital contemporânea?

Em quinto lugar, filmes de FC *lo-fi* também trariam uma (5) ênfase na reatividade subjetiva de seus personagens à atmosfera construída pela narrativa. No lugar de personagens rigorosamente pró-ativos ou objetivamente reativos, os personagens do cinema de FC *lo-fi* muitas vezes ganham espessura no atrito de sua intimidade com a atmosfera ficcional construída. Conforme visto aqui, as ênfases na atmosfera e na “reatividade subjetiva” ou psicologia dos personagens (os itens 3 e 4 acima) parecem remeter a uma longa trajetória na ficção especulativa ou literatura fantástica, sendo prescritos por Lovecraft já em seu ensaio de 1934.

Finalmente, em sexto lugar, o cinema de FC *lo-fi* parece (6) recorrer amplamente a um estilo narrativo (sobretudo em termos de *mise-en-scène* e montagem, mas também em termos de roteiro) de orientação realista em sentido *lato*, porém variável em termos de afiliação formal, estética ou ideológica. Sendo assim, o realismo, a intenção realista ou a vocação realista subjacente à maioria dos filmes de FC *lo-fi* pode assumir diferentes matizes, afiliações estéticas ou regimes de representação, como o recurso à retórica documentária ou à ficção em primeira pessoa, o apreço ao plano-sequência ou à câmera na mão. Sendo assim, podem ser verificados tanto filmes de inspiração brechtiana como fábulas narradas ao estilo do *cinéma-vérité* – sobre isso especificamente, ver o ex-

celente ensaio de Grant (2013) a respeito do estilo *vérité* aplicado ao cinema de horror e FC contemporâneo, em que o autor resgata o legado de Peter Watkins e comenta em profundidade os filmes-herdeiros de *A Bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, 1999), nos quais a câmera de vídeo é incorporada como elemento narrativo e, por vezes, personagem. Em todos os casos, o eventual realismo do cinema de FC *lo-fi* também pode encontrar antecedentes no ensaio de Lovecraft sobre a “ficção interplanetária” de seu tempo.

Gostaria, finalmente, de repetir que este trabalho não procurou estabelecer fronteiras claras e inquestionáveis para o conceito de cinema de FC *lo-fi*. Pelo contrário, tentei proceder a uma singela revisão crítica do termo, com base em confrontação de uma filmografia eleita. Procurei também privilegiar as zonas difusas e os questionamentos, expondo algo dos limites, da pertinência e da discutível eficácia da categoria *lo-fi* aplicada ao cinema de FC. À guisa de conclusão, devo salientar que a categoria “cinema de FC *lo-fi*” é extremamente contexto-dependente, de utilidade operacional momentânea ou sazonal, e de estabilidade bastante discutível. Talvez funcione enquanto um dado “protocolo particular de leitura”, nos termos que Sconce (1995, p. 372) se refere à categoria de “paracinema”, mas, mesmo assim, não sem ressalvas. Tanto menos estável é um gênero ou subgênero (cinematográfico ou literário) quanto este se apresenta sujeito a superposições, intercâmbios ou substituições. Perceba-se que boa parte do cinema de FC *lo-fi* figura também sob a rubrica de outro termo bastante instável, o de filme *cult* – casos de *La Jetée*, *The Warriors*, *The War Game*, *Pi* ou mesmo *Moon*, entre outros títulos. Quais atributos fariam de um filme de FC *lo-fi* um filme *cult*, e vice-versa? Numa plêiade de gêneros ou subgêneros audiovisuais, o cinema de FC *lo-fi* parece orbitar muito próximo de algumas categorias filmográficas antecedentes, como o *puzzle film* e o “filme de nostalgia” (Jameson, 2000, p. 46-47), além do já citado filme *cult*, em trajetórias interpenetrantes ou superpostas, observadas dentro de um conglomerado ainda maior que se poderia chamar de cinema de FC ou cinema especulativo<sup>9</sup>. Ainda assim, tentei estabelecer alguma identidade interna à filmografia de FC *lo-fi* dentro de cinco balizas detalhadas acima: (1) a flexibilidade orçamentária, (2) a eventual alusão ao paradigma analógico, (3) o apelo nostálgico e o efeito de estranhamento extremado do presente ou de um futuro muito próximo, indiscernível

<sup>9</sup> No sentido de um cinema de ficção especulativa, o qual poderia abranger a ficção científica, a fantasia e o horror, bem como toda e qualquer forma de fábula desviante de critérios mais assumidamente naturalistas.

do presente, em favor do comentário de temas da agenda contemporânea, (4) a ênfase em atmosfera, (5) a ênfase na reatividade subjetiva dos personagens e (6) a orientação realista em sentido *lato*, variável em função de opções estéticas/ideológicas. Pergunto-me, finalmente, qual seria o atributo mais relevante no contexto dessa filmografia de FC *lo-fi*, e se porventura esse atributo não seria uma ampla e difusa inclinação realista.

## Referências

- ALTMAN, R. 2003, A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. In: B.K. GRANT (ed.), *Film Genre Reader III*. Austin, University of Texas Press, p. 27-41.
- ALTMAN, R. 1999. *Film/Genre*. London, BFI, 246 p.
- BATALHA, G. [s.d.]. Entenda a moda Lo-fi. Disponível em: <http://www.batanga.com.br/269/entenda-a-moda-lo-fi>. Acesso em: 17/12/2016.
- BOULD, M. 2003. Film and Television. In: E. JAMES; F. MENDLESOHN, *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge, Cambridge University Press, p. 79-95. <https://doi.org/10.1017/CCOL0521816262.006>
- BUCKLAND, W. (ed.). 2009. *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden/Oxford/Chichester, Wiley-Blackwell, 256 p.
- BUSCOMBE, E. 2005, A ideia de gênero no cinema americano. In: F.P. RAMOS (org.), *Teoria Contemporânea do Cinema Vol. II: Documentário e narrativa ficcional*. São Paulo, Editora Senac São Paulo, p. 303-318.
- DERRIDA, J. 1992. The Law of Genre. In: D. ATTRIDGE (ed.), *Acts of Literature by Jacques Derrida*. New York/London, Routledge, p. 221-252.
- GRANT, B.K. (ed.). 2003. *Film Genre Reader III*. Austin, University of Texas Press.
- GRANT, B.K. 1999. Sensuous elaboration”: reason and the visible in the science-fiction film. In: A. KUHN (ed.), *Alien zone II*. London/New York, Verso, p. 16-30.
- GRANT, B.K. 2013. Digital Anxiety and the New Verité Horror and SF Film. *Science Fiction Film and Television*, 6(2):153-175. <https://doi.org/10.3828/sfftv.2013.13>
- JAMESON, F. 2000. *Pós-modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio*. 2ª ed., São Paulo, Ática, 431 p.
- LANGFORD, B. 2005. *Film Genre: Hollywood and Beyond*. Edinburgh, Edinburgh University Press, 320 p.
- LO-FI SCI-FI. [s.d.]. Disponível em: <http://lofiscifi.com/>. Acesso em: 17/12/2016.
- LOVECRAFT, H.P. 2011. Notas sobre ficção interplanetária. In: H.P. LOVECRAFT, *A cor que caiu do espaço*. São Paulo, Hedra, p. 89-98.
- NEALE, S. 2000. *Genre and Hollywood*. London/New York, Routledge, 348 p.
- NEALE, S. 2003, Questions of Genre. In: B.K. GRANT (ed.), *Film Genre Reader III*. Austin, University of Texas Press, p. 160-184.
- NICHOLLS, P. 1984. *Fantastic cinema: an illustrated survey*. London, Ebury Press, 224 p.
- ROBERTS, A. 2000. *Science fiction*. London, Routledge, 168 p. <https://doi.org/10.4324/9780203454657>
- ROSA, G. 1962. *Primeiras Estórias*. Rio de Janeiro, Ed. Nova Fronteira.
- SCONCE, J. 1995. ‘Trashing’ the academy: taste, excess, and an emerging politics of cinematic style. *Screen*, 36(4):371-393. <https://doi.org/10.1093/screen/36.4.371>
- STEINBERG, D. 2014. The New Era of Low-Fi Sci-Fi. *The Wall Street Journal*. 29 maio. Disponível em: <http://www.wsj.com/articles/the-new-era-of-low-fi-sci-fi-1401410103>. Acesso em: 27/03/2016.
- SUVIN, D. 1979. *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven, Yale University Press, 317 p.
- SUVIN, D. 2005. Estrangement and Cognition. In: J. GUNN; M. CANDELARIA (eds.), *Speculations on Speculation: Theories of Science Fiction*. Oxford, Scarecrow, p. 23-35.
- TELOTTE, J. P. 2001. Introduction: the world of science fiction film. In: TELOTTE, J. P., *Science Fiction Film*. Cambridge, Cambridge University Press, p. 3-32. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511613159.001>
- TODOROV, T. 2008. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo, Perspectiva, 188 p.
- WIKIPÉDIA. [s.d.]. Baixa fidelidade. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Baixa\\_fidelidade](https://pt.wikipedia.org/wiki/Baixa_fidelidade). Acesso em: 17/12/2016.

Submetido: 21/05/2016

Aceito: 04/10/2016