

*Um conto e suas transformações: ficção científica e História**

*Ciro Flamarion Cardoso***

1. Considerações teórico-metodológicas

Estudaremos, neste artigo, um conto de ficção científica de autoria de Ray Bradbury, “Um ruído de trovão”, escrito em 1952, bem como diferentes transcódificações suas, ocorridas em 1954 (história em quadrinhos), 1989 (episódio de série de TV) e 1993 (nova história em quadrinhos). Os referenciais temáticos centrais tanto do conto quanto de suas transcódificações são, por um lado, o tempo ou, mais exatamente, a estrutura do tempo e sua possível transformação; por outro, uma preocupação política com o perigo de um regime democrático poder descambar, ao que parece com rapidez e sem grande dificuldade, para uma ditadura da pior espécie.

A noção de tempo é capital, tanto científica quanto existencialmente, e, ao mesmo tempo, muito difícil de definir devido à sua ambigüidade, já que, em diferentes contextos, significa coisas de fato bastante variáveis:

(...) o símbolo *t* dos físicos é falaciosamente simples como representação ‘daquilo que entendemos como tempo’. É útil em expressões formais e seu significado não precisa ser questionado. Entretanto, se perguntarmos de que

* Artigo recebido em fevereiro de 2004 e aprovado para publicação em abril de 2004.

** Professor Titular do Departamento de História da UFF.

modo se supõe que esteja relacionado com o que todos nós conhecemos no íntimo como nossa existência no tempo, seremos enviados à Psicologia. Esta, uma ciência que lida sobretudo com processos mentais, quase nada tem a dizer sobre o símbolo *t* dos físicos. Procurando algo comum ao tempo dos psicólogos e dos físicos, poderíamos inquirir o que a Psicologia diz acerca de como nosso sentimento de devir contínuo se relaciona com o devir contínuo do mundo físico, incluindo as questões cruciais do início e do fim do tempo. Para uma resposta, talvez nos enviem à religião. Mas a religião e a Teologia se referem sobretudo a propósito e a história, não a sentimentos e a símbolos físicos. Poderíamos avançar até a Filosofia e indagar sobre as relações, se é que existem, entre o sentimento de duração, o propósito aparentemente perceptível na natureza e o tempo útil do físico. A Filosofia (...) tem muito a contribuir no tocante ao esclarecimento do problema do tempo. Mas (...) esbarra em certas antinomias que, segundo parece, não podem ser solúveis senão com a ajuda de especialista.¹

Isto significa que, em nossas indagações sobre o que o tempo *é* em si, objetivamente, como uma dimensão (um “receptáculo”, tal como o espaço, em que os eventos se desenvolvem), mas também sobre o que ele *é para nós*, subjetiva ou existencialmente, seria bem provável correremos o risco de que nos empurrassem em diferentes direções e nos lançassem aos braços das mais diversas disciplinas.²

O nosso objeto textual é, porém, um conto de ficção científica. Situa-se, portanto, no campo da exploração *ficcional* da dimensão temporal que, no gênero em questão – e é o caso no conto que nos interessa – toma com frequência o aspecto dos *paradoxos temporais*, vinculados a uma hipotética viagem no tempo. Em tal contexto, uma das variantes é a que o conto de Bradbury ilustra: aquela em que o ponto de partida dos viajantes no tempo, ou seja, seu presente, é modificado em profundidade devido a alguma ação sua – com frequência trivial e impensada, o que dá lugar ao paradoxo – no passado ao qual viajaram. É possível, aliás, que “Um ruído de trovão” seja o mais famoso de todos os escritos ficcionais nessa linha.³

¹ J. T. Fraser, “Introduction”, ____ (org.), *The voices of time: A cooperative survey of man's views of time as expressed by the sciences and by the humanities*, New York, George Braziller, 1966, p. XVIII.

² Ver Julio Arióstegui, *La investigación histórica: Teoría y método*, Barcelona, Crítica, 2001, pp. 209-222; Ciro Flamarion Cardoso, *Introducción al trabajo de la investigación histórica*, Barcelona, Crítica, 1981, pp. 195-216.

³ Cf. John Clute e Peter Nicholls, *The encyclopedia of science fiction*, New York, St. Martins' Griffin, 1995, p. 1226.

A alteração assim efetuada no plano temporal de que procedem os viajantes pode ser, em ficção científica, de diferentes tipos. No caso que nos interessa, trata-se de uma alteração *política*: em lugar de um presidente democrata dos Estados Unidos, que fora o vencedor das eleições em 2055, ao embarcarem na máquina do tempo, à sua volta ao mesmo ano do século XXI, os viajantes temporais constatarem que o vencedor, nesta versão alterada de seu próprio tempo, fora, pelo contrário, um candidato fascista. Ora, não somente a política é tema muito freqüentado em ficção científica – que, como cultura popular ou de massa que é, está sempre atenta aos medos e às aspirações predominantes em cada época e trata de projetá-los num futuro que é metafórico de certos aspectos do presente – como também é verdade que as atividades do senador Joseph McCarthy (1909-1957) foram metaforicamente criticadas, nas revistas de ficção científica da primeira metade da década de 1950, com alguma freqüência: por não ser muito levado a sério em seu impacto social, o gênero abrigava um tipo de crítica política que, em setores mais visíveis e portanto mais visados de escritos, poderia ser muito perigosa para o escritor.⁴

Nesta exploração dos vínculos recíprocos entre a História e a literatura – o impacto social de uma dada época sobre os escritos ficcionais e o uso destes para esclarecer aspectos de sua época – usaremos, como método, a Semiótica Textual em uma de suas modalidades: a Narratologia ou teoria e análise das narrativas. A escolha se justifica pelo fato de nos interessar não somente o conto de Bradbury, como o que ocorreu com ele ao servir de base a histórias em quadrinhos e a um episódio de série de TV. A narrativa é um traço de união, algo comum à história em seus três veículos, portanto, permite um terreno metodológico comum à pesquisa a ser empreendida. Quanto à modalidade de análise escolhida no campo da Semiótica Textual, trata-se da derivada de Algirdas Julian Greimas, por nós exposta em detalhe, há alguns anos, num volume de natureza teórico-metodológica, em versão adaptada ao trabalho em História.⁵

⁴ *Idem, ibidem*, p. 946. Como explicou um escritor e crítico de ficção científica, “Ninguém, de fato, escreve sobre o futuro. Os escritores usam situações futuristas para iluminar mais fortemente os problemas e oportunidades do presente”, Ben Bova, *Challenges*, New York, Tor, 1993, p. 295.

⁵ Ciro Flamarion Cardoso, *Narrativa, sentido, História*, Campinas, Papirus, 1997.

2. Análise do conto Um ruído de trovão (*A sound of thunder*), de Ray Bradbury

2.1. O autor e seu texto

Ray Bradbury nasceu em 1920. Escritor de histórias fantásticas e de ficção científica, teve seu auge literário entre 1946 e 1955; foi um dos poucos autores do gênero que veio a ser considerado como autor *tout court*, integrante dos escritores do que se conhece em inglês como *mainstream fiction*. Seu estilo é poético, cheio de simbolismos, nostálgico de um passado irrecuperável (em especial o das pequenas cidades norte-americanas do início do século XX), com forte tendência ao estranho e ao macabro. No fundo, trata-se de um autor mais de fantasia com toques de horror do que de ficção científica: no conto em análise – cuja temática é, no entanto, clássica em ficção científica – a referência à máquina do tempo parece poética e metafórica, não tecnológica. Os melhores escritos de Bradbury são *Crônicas marcianas* (contos interligados num todo, em 1950), *Fahrenheit 451* (que tomou forma de romance em 1953) e um punhado de contos do final da década de 1940 e início da seguinte – entre eles, o que examinamos. Politicamente, Bradbury, um liberal, opõe-se a qualquer forma de fascismo ou opressão; mas está longe de ser um homem de esquerda.⁶

O presente conto é talvez o de maior sucesso em toda a carreira do autor, tendo aparecido em inúmeras antologias desde sua primeira publicação em 1952.⁷ Pode ser definido, bastante adequadamente, como uma “fábula moral”. Integra uma longa linhagem de histórias de viagens e paradoxos temporais, subgênero sempre importante na ficção científica e no fantástico desde suas origens.

O contexto político em que surge o conto é a violenta onda anticomunista que varreu os Estados Unidos no final dos anos 1940 e sobretudo nos inícios da década de 1950, isto é, na primeira fase da Guerra Fria e durante a Guerra da Coreia (1950-1953). O senador McCarthy, cujo auge durou de 1952 a 1954 (no último ano, conheceu um declínio brusco, após vários dias em que a televisão transmitiu os seus debates), foi o seu elemento mais famoso e visível. O mais impressionante, no entanto, é que, entre 1948 e 1953 sobretu-

⁶ Ver, sobre o autor, John Clute e Peter Nicholls, *op. cit.*, pp. 151-153.

⁷ Consultei-o, para elaboração deste artigo, na edição seguinte: Ray Bradbury, “A sound of thunder”, in _____, *Dinosaur tales*, New York, Barnes & Noble, 1996, pp. 51-83. A influência durável deste conto é demonstrada pelo fato de que, quarenta anos depois de sua primeira publicação, gerou uma série de romances que explora seu universo ficcional, cujo primeiro volume foi, de Stephen Leigh, *Dinosaur world*, New York, Avon, 1992.

do, muitas instâncias do governo norte-americano e muitas instituições do país (imprensa, escolas e universidades, igrejas, Hollywood) empreenderam expurgos e perseguições ideológicas, com frequência à base de acusações sem fundamentos sólidos, mesmo em situações que nada tinham a ver com McCarthy. Seja como for, liberais como Bradbury temiam ver o senador candidatar-se com sucesso à Presidência da República (medo que, na década seguinte, se transferiu para outro ultraconservador, Barry Goldwater, que se tornara senador em 1952).⁸

Já foi dito que, na literatura de ficção científica, 1952 marca a passagem das narrativas de impérios (sendo o mais famoso o Império Galáctico de Trantor, criação de Isaac Asimov) para histórias centradas na noção de *hýbris*: a soberba humana que precede a queda. Isto tem a ver com a ambigüidade básica da época diante da tecnologia. Desde a Segunda Guerra Mundial, os gastos estatais com ciência e tecnologia eram crescentes. As pessoas viam há várias décadas, aliás, os elementos de bem-estar que, com isto, podiam fazer-se presentes; mas, concomitantemente, temiam a bomba atômica e, a seguir, a de hidrogênio, sobretudo depois que tal tecnologia bélica foi adquirida pelos soviéticos. Os jornais anunciavam, também, efeitos deletérios das radiações decorrentes dos testes atômicos efetuados no Oeste dos Estados Unidos. Comentava-se muito, outrossim, o uso que os nazistas haviam dado à tecnologia (câmaras de gás e fornos crematórios, por exemplo) e, mais em geral, o fato de que a mais tecnológica das guerras, que havia terminado recentemente, fora também a mais mortífera da História. Em função do acesso dos russos à era nuclear, reforçou-se a histeria anticomunista, que chegou ao auge, no assunto da bomba, em acusações de espionagem a favor dos russos e na execução do casal Rosenberg em 1953, após um processo que dividiu o país. De novo, os liberais temiam que, em função deste tipo de histeria e do próprio medo de uma guerra nuclear, alguém como McCarthy pudesse içar-se à presidência, apoiando-se numa ideologia militarista, armamentista e incentivadora de uma “caça às bruxas”.⁹ Que tivessem razão quanto à reali-

⁸ Cf. Richard M. Freeland, *The Truman doctrine and the origins of McCarthyism*, New York, Knopf, 1971; Robert W. Griffith, *The politics of fear: Joseph R. McCarthy and the Senate*, Rochele Park (New Jersey), Hayden, 1971; Howard Zinn, *Postwar America: 1945-1971*, Indianapolis, Bobbs-Merrill, 1973.

⁹ Para as características do período considerado na literatura estadunidense de ficção científica, cf. Ciro Flamarion Cardoso, *A ficção científica, imaginário do mundo contemporâneo: Uma introdução ao gênero*, Niterói, Vício de Leitura, 2003, pp. 30-35. O cinema é tratado em Carlos Clarens, *An illustrated history of horror and science fiction films*, New York, Da Capo Press, 1997, pp. 118-137.

dade da ameaça que percebiam, mostra-o o neoconservadorismo atualmente no poder nos Estados Unidos, com sua vontade de reafirmação da autoridade e de poda do que vê como “excessos” da liberdade e da democracia.

Este contexto parece influir no tipo de mensagem contido no “conto moral” de Bradbury. Mensagem que tem um interessante aspecto antifascista, mas, também, outro menos progressista: pode entender-se como uma afirmação de que a posse da tecnologia, bem como os usos dela, levam a que os homens interfiram nos desígnios e nos domínios de Deus, coisa que seria melhor que não fizessem. Eckels é punido por Travis pelo que fez: mas o conto mostra uma companhia de safáris que, por ganância, realiza correntemente viagens de alto risco no tempo; e um governo que, em lugar de o impedir, recebe dinheiro desta companhia e, por isto, mantém a sua licença (passagem em **a'**: “O governo *não gosta* que venhamos aqui. Temos de pagar muito para manter nossa licença.” **Todas as traduções de passagens do conto são de minha autoria**).

2.2. *Sintaxe narrativa do conto* Um ruído de trovão
(segundo o método de Claude Bremond)

Seqüência 1:

a: Em 2055, a viagem no tempo, mediante uma máquina, torna-se possível. Uma companhia organiza safáris ao passado para caçar grandes animais extintos, por exemplo, dinossauros. Nesse mundo futuro, acaba de ocorrer uma eleição presidencial nos Estados Unidos, ganha por Keith, um candidato apresentado como um democrata, contra o reacionário (fascista) Deutscher.



b: Por ocasião de uma expedição que se prepara para viajar no tempo ao Cretáceo para a caça a um dinossauro, o cliente Eckels é avisado pelo funcionário da companhia de safáris no tempo da necessidade imperativa de obedecer às ordens do guia Travis, bem como do grande perigo implicado em ca-

çadas do gênero, nas quais podem morrer tanto guias quanto caçadores. A expedição parte.



Seqüência 2:

a': Viajando em direção ao passado na máquina do tempo, cinco pessoas se dirigem ao Cretáceo: o guia Travis, seu assistente Lesperance e os caçadores Eckels, Billings e Kramer. Chegados ao destino, os guias explicam as regras: atirar só no animal marcado com tinta vermelha (Lesperance viajara sozinho ao passado para marcar um animal destinado a morrer, no caso, pela queda de um enorme galho, minutos depois de que nele atirassem os caçadores, quando do safári no tempo), manter-se sobre a trilha antigravitacional que flutua sobre a floresta. A finalidade das regras em questão é impedir que alguma interferência no passado possa causar mudanças no futuro. Em função disto, determinada teoria da causalidade, vista com ênfase em seu aspecto temporal, é exposta.



b': Pondo-se a andar pela trilha, a expedição chega ao ponto onde o animal visado, um *Tyrannosaurus Rex* de nove metros de altura, aparece e avança sobre os membros da expedição diante de um movimento de Eckels, o qual entra em pânico frente ao monstro e põe-se a correr, não rumo à máquina do tempo, como ordenado por Travis,

mas sim numa direção que o leva a sair da trilha, violando, pois, as regras do safári no tempo. Os demais caçadores atiram no tiranossauro, matando-o.



c': Indo à máquina do tempo para buscar estopa com que os caçadores se pudessem limpar do sangue e outros eflúvios do animal morto (que os sujara quando dos tiros), Travis constata que Eckels, depois de ter vagado fora da trilha, voltara à mesma e se dirigira à máquina. Cai o galho que, na ordem natural das coisas, teria matado o tiranossauro.



Seqüência 3:

a'' = c'



b'': Voltam todos os demais à máquina do tempo, onde já estava Eckels. Em consequência da ação deste ao sair da trilha e pisar no musgo da floresta, Travis acha que o futuro está em perigo. Ameaça deixar Eckels no Cretáceo. Manda-o buscar as balas no interior do dinossauro: são objetos do futuro que não podem ser deixados no passado; diz que, assim, deixará que Eckels embarque com eles em direção ao futuro.



c'': Eckels faz o que lhe ordenara Travis. A máquina se move no tempo em direção ao ano 2055. Travis, no entanto, declara que ainda poderá matar Eckels, caso sua ação haja de fato alterado negativamente o futuro (ou seja, a época à qual pertencem).



(Conclusão da Sequência 1:)

c: De volta a 2055, de início tudo parece normal. Mas o ar tem algo de estranho e logo se constata que a ortografia mudou; e que a eleição, nesta versão de 2055, fora ganha pelo fascista Deutscher, não pelo democrata Keith. No barro da floresta do Cretáceo que se colou ao sapato de Eckels, ao sair da trilha, está uma borboleta morta: sua morte fora o elemento infinitesimal que, multiplicando-se ao repercutir pelo futuro afora, alterara as coisas. Travis atira em Eckels com seu rifle.

2.3 Análise

Tratemos, primeiramente, do *universo diegético* do conto, recordando que por *diegese* se entende a soma do enredo com o contexto imaginário (universo ficcional em que a história se desenvolve):

1) trata-se de um mundo futuro (2055 a.C.) em que a viagem no tempo se tornou possível; em função disto, existe uma companhia (Safári no Tempo, Inc.) que organiza expedições de caça ao passado para clientes ricos;

2) neste mundo futuro, acaba de resolver-se uma disputa eleitoral decisiva para a presidência dos Estados Unidos, com vitória de um candidato democrata sobre outro, fascista; este é o principal elemento que será perturbado por uma pequena ocorrência não programada, que tem lugar num dos safáris temporais;

3) outra parte do conto desenrola-se numa floresta do período Cretáceo, com sua flora e fauna, mais de duzentos milhões de anos no passado, recriada pelo autor segundo as descrições científicas disponíveis em 1952 a respeito;

4) o conto supõe um universo regido por uma estrutura instável da realidade, de tal modo que qualquer perturbação, mesmo muito pequena, do esquema das coisas num ponto do tempo tem efeitos que se vão multiplicando (efeito dominó ou efeito avalanche). A temporalidade, de seu lado, é estruturada de tal modo que, quando dos deslocamentos no tempo, evita automaticamente o paradoxo de uma pessoa encontrar outra versão de si mesma.

Passando agora à *atorialização* (estrutura dos atores intervenientes na ação), no essencial centra-se na oposição entre o guia de safáris temporais Travis (que encarna a lei, a regra, a ordem, a liderança e a decisão) e o caçador Eckels (indisciplinado, medroso: um bobalhão rico, pretensioso e pusilânime). Os outros caçadores não têm personalidades delineadas no conto (agem, porém, adequadamente, no interior das expectativas a seu respeito que o contexto impõe). O outro guia, Lesperance, parece uma duplicata de Travis, porém com maior tendência a ser leniente.

Na continuação desta análise semiótica – narratológica – empreenderemos agora uma *leitura isotópica* do conto, no qual podem achar-se quatro redes temáticas: 1) a do tempo (configurada como transcurso natural do tempo *versus* viajar no tempo); 2) norma/transgressão/punição; 3) democracia *versus* fascismo; 4) o mundo do Cretáceo.

Rede temática 1:	Alguns elementos figurativos que correspondem à rede temática 1:	Elementos axiológicos que correspondem à rede temática 1:
<p>/tempo/: aparece como pura referência à dimensão temporal, reversível no conto; mas entende-se sobretudo como dimensão de uma relação generalizada de causalidade; categoriza-se em oposições:</p> <p>/transcurso natural do tempo/ X</p> <p>/viajar no tempo/</p> <p>/transcurso natural do tempo/ X</p> <p>/perturbação do fluxo temporal/</p>	<p>a: /...uma gigantesca fogueira que estivesse queimando o Tempo inteiro...;/Um toque da mão e aquele mundo flamejante volta...;/ Uma Máquina do Tempo de verdade!/. b: /...viajar sessenta milhões de anos... a': /2055 depois de Cristo. 2019. 1999! 1957! Lá se foi!;/...os anos consumiam-se entre eles./; /Sóis fugiam e dez milhões de luas os perseguiram./; /Cristo ainda não nasceu...;/ /sessenta milhões, dois mil e cinquenta e cinco anos antes do Presidente Keith/. <i>Toda a discussão do tempo e da causalidade das páginas 60-64, na edição citada.</i> b': /A sessenta milhões de anos de agora (...) e aqui estamos nós, perdidos a milhões de anos de distância.../</p> <p>c': /Aí está (...), exatamente a tempo. Esta era a árvore gigantesca que iria cair e matar originalmente o animal./ b'': /Trata-se das balas (...) Elas não pertencem ao passado, podem mudar alguma coisa./ c'': /1492. 1776. 1812. (...) 1999. 2000. 2055./ c: /Aquele coisinha linda (...) aquela pequena coisa que fora capaz de perturbar e derrubar uma linha de pequenos dominós e então grandes dominós e então gigantescos dominós, ao longo dos anos, através do Tempo./</p>	<p>a': /Não queremos mudar o futuro. (...) Uma Máquina do Tempo é um negócio muito delicado./; /...temos de ter um cuidado danado./ b'': /Sabe Deus o que ele fez ao Tempo, à História!;/[as balas] não podem ser deixadas aqui./</p>

Rede temática 2:	Alguns elementos figurativos que correspondem à rede temática 2:	Elementos axiológicos que correspondem à rede temática 2:
<p>/norma-transgressão-punição/</p>	<p>b: /Se o senhor desobedecer instruções, está prevista uma pesada multa (...) além da possibilidade de um processo governamental.../</p> <p>a': /Esta máquina, esta Trilha, suas roupas e seus corpos foram esterilizados, como vocês sabem, antes da viagem. Usamos estes elmos com oxigênio para não introduzirmos bactérias numa atmosfera pretérita./</p> <p>b': /Pare com isso! (...) Se a sua arma disparasse.../; /Verifiquem a cor vermelha, pelo amor de Deus! Não atirem até nós ordenarmos. Fiquem na Trilha. <i>Fiquem na Trilha!</i>; /Dê meia volta (...). Caminhe em silêncio para a máquina. Nós devolveremos a metade do que pagou./; /Não <i>nessa</i> direção!/; /Eckels (...) saiu da Trilha e (...) andou para dentro da floresta. Seus pés afundaram em musgo verde./</p> <p>b'': /Você não volta conosco na máquina: vamos deixá-lo aqui!/; /Este filho da mãe quase nos matou. (...) Ele andou fora da Trilha. Ele saiu./; /Enfie suas mãos até os cotovelos na boca dele. Então poderá voltar conosco./</p> <p>c'': /Eu o estou avisando, Eckels, ainda pode ser que eu o mate. Meu rifle está pronto./</p> <p>c: /...escutou Travis mudar seu rifle de posição, mover a trava de segurança e levantar a arma. Ouviu-se um barulho de trovão./</p>	<p>a': /Não queremos mudar o futuro. (...) Uma Máquina do Tempo é um negócio muito delicado./; /...temos de ter um cuidado danado./</p> <p>b'': /Sabe Deus o que ele fez ao Tempo, à História!/ </p>

Rede temática 3:	Alguns elementos figurativos que correspondem à rede temática 3:	Elementos axiológicos que correspondem à rede temática 3:
/democracia X fascismo/ no mundo de 2055	<p>a: /Keith ganhou, graças a Deus!;/ / Se Deutscher chegasse lá.../</p> <p>b': /...passou o dia da eleição, Keith foi feito Presidente, todos celebram./</p> <p>c: /Quem (...) ganhou a eleição presidencial ontem? (...) Deutscher, claro. Quem mais poderia ter ganho?/</p>	<p><i>Keith:</i> a: /...um ótimo Presidente dos Estados Unidos/ <i>versus c:</i> /...aquele maldito fracote do Keith./</p> <p><i>Deutscher:</i> a: /...o pior tipo de ditadura: trata-se de um homem contrário a tudo, um militarista, um anti-Cristo, anti-humano, anti-intelectual./ <i>versus c:</i> /Agora nós temos um homem de ferro, um homem com cabelo no peito, por Deus!/</p>

Rede temática 4:	Alguns elementos figurativos que correspondem à rede temática 4:	Elementos axiológicos que correspondem à rede temática 4:
/o mundo do Cretáceo/	<p>b: /Um <i>Tyrannosaurus Rex</i>. O mais terrível monstro da história./</p> <p>b': /A floresta era alta, a floresta era larga e a floresta era o mundo inteiro em todas as direções. (...) pterodáctilos planando com asas cinzentas e cavernosas...;/ /Ele [= o tiranossauro] vinha chegando em cima de enormes pernas azeitadas.../ etc.: <i>todas as descrições do dinossauro, neste ponto e adiante (seus movimentos, sua ferocidade), cabem aqui.</i></p> <p>c': /...estranhos pássaros reptilianos e insetos dourados...;/ /A floresta estava viva de novo, cheia dos estremecimentos e gritos de aves de antes./</p> <p>c: /... uma borboleta, muito bela e muito morta./</p>	<p>b: /Aqueles dinossauros são famintos./</p> <p>a': /Isto faz a África parecer o Illinois./; /Na verdade, não vivem muito (...) a vida é curta./</p> <p>b': /...como morcegos gigantescos saídos do delírio de uma noite de febre./</p>

As redes temáticas mais interessantes do conto são provavelmente as relativas ao tempo (rede 1) e à oposição fascismo/democracia (rede 3). Entretanto, o que transforma este escrito num “conto moral” é sobretudo a segunda das redes temáticas: norma/transgressão/punição. O culpado pela irreparável mudança no fluxo do tempo deve ser punido e o é no final do enredo, o que configura uma postura moralista bastante tradicional, que também podemos achar em muitos outros escritos de Ray Bradbury da década de 1950.

Talvez seja significativo que o conto contenha uma rede temática (rede 4) relativa às características do mundo do Cretáceo, mas não permita construir uma análoga para o mundo de 2055. Talvez por tal razão, a descrição do que mudou no mundo em questão, além da vitória presidencial do outro candidato e das formas ortográficas, seja notavelmente vaga:

Eckels estava parado, cheirando o ar: e havia algo no ar, um matiz químico tão ligeiro que só um fraco grito de seus sentidos subliminares o avisou de que estivesse ali. As cores – branco, cinzento, azul, alaranjado – na parede, nos móveis, no céu além da janela, estavam... estavam... E havia uma **sensação**. Sua carne estremeceu. Suas mãos estremeceram. Ele ficou parado, bebendo a estranheza pelos poros de seu corpo. Em algum lugar, alguém devia ter soprado em um desses apitos que só um cão pode ouvir. Seu corpo gritava silenciosamente em reação. Além desta sala, além desta parede, além deste homem que não era exatamente o mesmo homem sentado atrás desta escrivaninha que não era exatamente a mesma escrivaninha... estava um mundo inteiro de ruas e de gente. Que tipo de mundo era agora? Não havia como saber. Ele quase podia sentir as pessoas movendo-se lá, além das paredes, como peças de xadrez rodopiando num vento seco... (pp. 77-80 na edição citada)

Uma passagem como esta é, no entanto, perfeitamente representativa no tocante às características mais marcantes das preferências estilísticas de Bradbury.

3. Análise de duas histórias em quadrinhos baseadas no conto de Bradbury

A primeira história em quadrinhos a ser considerada intitulou-se “A sound of thunder”, em forma idêntica ao conto de Bradbury. Foi desenhada em 1954 (dois anos após a publicação do conto) por Al Williamson, em preto-e-branco, como eram então elaboradas as histórias em quadrinhos, e publicada numa revista da E.C. Comics. A segunda, também com o mesmo título, é de 1993, publicada em fevereiro desse ano em revista da Topps Comics, tendo

“dinossauros” como tema único. O desenho (colorido) é de Richard Corben, com textos inseridos por George Roberts.¹⁰

Em ambos os casos, poder-se-ia aplicar às histórias em quadrinhos o mesmo esquema de sintaxe narrativa do conto e achar-se-iam, pela aplicação da leitura isotópica, as mesmas linhas temáticas (havendo, porém, alguns desvios de peso na versão de 1954).

3.1. As histórias em quadrinhos de ficção científica: um contexto

Um primeiro auge da ficção científica nas histórias em quadrinhos publicadas em revistas ocorreu no início da década de 1950. Incluiu revistas derivadas de séries de televisão, como *Space Patrol* (“Patrulha espacial”: 1950-1955) e *Tom Corbett, Space Cadet* (“Tom Corbett, cadete do espaço”: 1950-1955), cujas personagens também freqüentavam os jornais diários. Muitas das narrativas da época refletiam o militarismo – derivado da vitória na Segunda Guerra Mundial, atribuída em boa parte pelas autoridades e pela opinião pública à intervenção, nela, dos estadunidenses, e da participação dos Estados Unidos na Guerra da Coréia (1950-1953) – e a paranóia anticomunista da primeira fase da Guerra Fria. O melhor da década, entretanto, ficou por conta da E. C. Comics, editora responsável por numerosas revistas, de horror algumas, de ficção científica outras (por exemplo, *Weird Science Fantasy*, *Incredible Science Fiction*). Em tais publicações, cujo público-alvo era basicamente infanto-juvenil, entre 1950 e 1956 apareceram as melhores histórias de ficção científica em quadrinhos existentes até então, desenhadas por mestres como George Evans, Frank Frazetta, Wallace Wood, Al Williamson e outros. Várias delas foram adaptações de contos de Ray Bradbury e também de outros escritores (como a dupla de irmãos que assinava Eando Binder).

O *boom* da década de 1950 foi interrompido pelos resultados da campanha contra os quadrinhos, chefiada por um médico alemão emigrado para os Estados Unidos, Fredric Wertham (1895-1981), e da investigação das revistas, levada a cabo por uma subcomissão do Senado, coisas que acabaram por confluir, levando ao surgimento do *Comics Code* (“Código das histórias em quadrinhos”), bem como da *Comics Magazine Association of America* (“Associação

¹⁰ Al Williamson, “A sound of thunder”, *Weird Science-Fantasy*, West Plains, E. C. Comics, Vol. 25, nº 3, setembro 1954; Richard Corben e George Roberts, “A sound of thunder”, *Ray Bradbury Comics: Dinosaurs*, New York, Topps Comics, Vol. 1, nº 1, fevereiro 1993.

ção das Revistas de Histórias em Quadrinhos dos Estados Unidos”) , que se encarregou da aplicação do código (1954).

A campanha pública de Wertham começou em 1948, culminando no livro *Seduction of the innocent* (“A sedução do inocente”), de 1954, em que expunha casos de delinqüência de menores em que os culpados admitiam, invariavelmente, ter-se inspirado nas histórias em quadrinhos, assim enfocadas como um fator do aumento, percebido na época, da violência e da criminalidade, em sua modalidade infanto-juvenil. Em 1948 já haviam ocorrido queimas públicas de revistas de histórias em quadrinhos. O Senado instalou em 1950 uma comissão para investigar o crime organizado, a qual, numa subcomissão específica, ouviu grande quantidade de pessoas – incluindo o Dr. Wertham e desenhistas e editores dos quadrinhos – e, em 5 de junho de 1954, concluiu pela má influência desta forma de expressão, em especial quando a temática fosse o crime ou o horror.

Em tal contexto, ameaçados de extinção – a comissão senatorial recomendava a eliminação da produção, distribuição e venda das revistas em quadrinhos –, os editores destas revistas formaram a sua Associação já mencionada, que adotou, em 26 de outubro de 1954, o aludido *Comics Code*, a ser por ela gerido, num processo de autocensura (o que a subcomissão senatorial declarou no ano seguinte ser um passo positivo). Posteriormente aplicado pela *Comics Code Authority*, o código foi modificado em 1971 e 1994; ainda em vigor na atualidade, na prática seu rigor diminuiu com o tempo. Mas tal código não parece ter resultado unicamente de uma reação de defesa dos editores ameaçados: houve igualmente um conluio dos outros editores contra o sucesso de público de William Gaines e sua E. C. Comics, no sentido de eliminá-los do mercado. Isto se nota, por exemplo, num dos pontos específicos do código em sua forma original: a proibição de cenas de violência associadas a licantropia, vampirismo, almas penadas, etc. A E. C. Comics tivera especial êxito com seus títulos de horror, recheados de almas do outro mundo, vampiros e lobisomens. E, de fato, Gaines retirou do mercado a maior parte de seus títulos pouco após a aprovação, pela subcomissão senatorial, do código e da Associação (que nomeara um administrador do código) como “passos na direção certa”. Seguiu-se um período de estagnação e falta de originalidade nos quadrinhos dos Estados Unidos.

Nestas últimas décadas, em especial a partir da segunda metade da década de 1970, mudanças consideráveis na linguagem e nos temas chegaram ao mundo dos quadrinhos – incluindo os de ficção científica – devido a

uma enorme influência das formas da narrativa cinematográfica (em especial no tocante à montagem “nervosa” dos filmes de aventuras à maneira de Indiana Jones) e dos *videoclips* televisivos, mas também à junção de tradições da própria história em quadrinhos, até então separadas ou paralelas. De fato, se examinarmos títulos recentes, com frequência se poderá notar a confluência das tradições anglo-saxã (sobretudo norte-americana), franco-belga e japonesa em diversos níveis: linguagem específica (no sentido semiótico do termo, isto é, verbal e não-verbal: no caso, gráfica) no uso do meio de expressão, temáticas, desenho. É mais freqüente, agora, a publicação de histórias em quadrinhos destinadas a um público adulto.¹¹

3.2. A história em quadrinhos de 1954

O contexto histórico norte-americano em que surge esta história em quadrinhos é similar ao do conto de Bradbury: dois anos somente separam os dois textos. No entanto, além das mudanças devidas à transcodificação – passagem da literatura (que só emprega palavras) à história em quadrinhos (imagens e palavras, teoricamente com predomínio das primeiras) – e à condensação de conteúdos realizada, posto que se trata de material que só ocupa sete páginas, há outras que se prendem à autocensura da época no tocante a histórias deste tipo, destinadas ao público infanto-juvenil. A mudança mais significativa é, a respeito, a eliminação do episódio final da morte de Eckels por Travis. Outra mudança relativamente fácil de explicar se deve a um motivo ligado à política exterior dos Estados Unidos naqueles anos: a reaproximação com a Alemanha em função do Plano Marshall e da criação da Organização do Tratado do Atlântico Norte (1949). Neste contexto, o candidato fascista às eleições deixa de ter um nome germânico, Deutscher (que pareceria indicar alguma propensão dos alemães, como tais, ao nazismo), passando a chamar-se Lyman. Já no caso de Lesperance passar a chamar-se Lesper, a razão poderia ser a complicação do nome francês para crianças de língua inglesa: Lesper seria mais fácil de pronunciar (ou de ler).

As histórias em quadrinhos, na vertente norte-americana, mostravam forte influência dos estudos de Belas Artes empreendidos por seus desenhistas, numa tradição de representação derivada, em última análise, da arte grega e sua reinterpretação renascentista (os desenhos dos quadrinhos japoneses ou *mangá* foram sempre muito mais sumários, caricaturais). A linguagem

¹¹ Ciro Flamarion Cardoso, *A ficção científica*, *op. cit.*, pp. 42-47.

da década de 1950 é fortemente convencional, com poucas ousadias gráficas, na composição e na diagramação. O desejo de fidelidade ao original de Bradbury levou, outrossim, a uma quantidade muito grande de texto – mesmo para aquela época – em relação às imagens. No conjunto, à parte as modificações citadas e algumas outras (eliminação dos capacetes vinculados ao abastecimento de oxigênio que, no conto, se explicam pelo desejo de não contaminar com bactérias modernas a atmosfera cretácea), a adaptação é bem mais fiel do que o costumeiro nas histórias em quadrinhos. No que tange ao desenho das personagens, como no conto, mantém-se a dualidade básica Travis-Eckels. Travis, seu assistente e os outros caçadores (Billings, Kramer) têm um aspecto *clean* e vagamente militar (o fato de Travis aparecer fumando no primeiro quadrinho não era considerado “politicamente incorreto” em 1954). Um defeito desta produção de Williamson é a grande semelhança física entre Eckels e o funcionário da companhia de safáris no passado, que aparece no início e no final da história. Ambos espelham uma imagem masculina desagradável: meia idade, rosto de traços amolecidos, ventre um tanto proeminente, bigode, início de calvície.

Como no conto, os cenários em que se movem as personagens são o mundo de 2055 e o mundo do Cretáceo. Notam-se características típicas das histórias em quadrinhos da época na arquitetura (o edifício da empresa Safári no Tempo visto de longe, as colunas que sustentam a sala onde está a máquina do tempo) “moderna” (despojada) de então, projetada no futuro nesta história. Quanto à máquina do tempo em forma de cúpula, trata-se de um tipo de desenho muito presente nas histórias em quadrinhos desde pelo menos vinte anos antes (o *Flash Gordon* de Alex Raymond). A reconstituição do Cretáceo não é cuidadosa quanto à flora e ao tiranossauro, indicando pouca pesquisa prévia ao desenho. Seja como for, o dinossauro em questão, como se acreditava naqueles anos, é eminentemente reptiliano (o erro das patas dianteiras com três dedos em lugar de dois era comum nas reconstituições antigas).¹²

¹² A discussão acerca da possível endotermia (ou homeotermia, em oposição a poikilotermia) dos dinossauros – um assunto até hoje em dia muito controverso – chegou ao grande público nas décadas de 1970 e 1980 e foi o fator de longe mais importante na mudança que desde então se nota nas reconstituições da aparência destes animais. Ver, por exemplo, nos primórdios do debate em livros para o grande público, escritos por cientistas: Michael Allaby e James Lovelock, *The great extinction*, New York, Doubleday, 1983, pp. 110-112, 149-156; Alan Charig, *A new look at the dinosaurs*, London, Heinemann-British Museum (Natural History), 1979, pp. 129-132; Alan J. Desmond, *The hot-blooded dinosaurs*, London, Blond & Briggs, 1975.

A aplicação da leitura isotópica mostraria as mesmas redes temáticas que no conto. Enquanto, dentro das possibilidades dos quadrinhos, a primeira se mostra bastante fiel a como havia sido apresentada por Bradbury, há duas redes singularmente empobrecidas aqui: a que chamamos /norma-transgressão-punição/, pela eliminação da cena final em que Travis atira em Eckels (roubando a história, além do mais, da última metáfora de um “ruído de trovão”); e a terceira rede, enfraquecida pela falta de ênfase e contraste na figura do funcionário da companhia dos safáris temporais, no início e no fim da história: neste caso, a diferença no resultado das eleições presidenciais parece só constituir uma ilustração do que se disse anteriormente acerca da possibilidade de uma pequena ação ter grandes conseqüências ao longo do tempo, sem maior importância em si mesma. Com isto, os aspectos de aventura e paradoxo passam a primar sobre o aspecto político, mais presente no conto (que é, entre outras coisas, um velado libelo contra o senador McCarthy, em seu apogeu em 1952).

3.3. A história em quadrinhos de 1993

A primeira coisa que chama a atenção na versão de 1993 é a página de título. Edifícios em mau estado, calçadas repletas de gente, ruas engarrafadas, atmosfera sombria, contrastando com o brilho de um anúncio publicitário gigantesco... Constatamos uma influência evidente da visão pessimista do futuro, presente no filme que inaugurou, em 1982, uma tendência da ficção científica, ainda vigente hoje em dia, conhecida depois como *cyberpunk*: *Blade runner*. *O caçador de andróides*, dirigido por Ridley Scott.

Mais longa que a versão de 1954 – sem contar a página de título, onze páginas, em comparação com as sete da versão anterior –, esta aparece plasmada em linguagem bastante diversa: há menos texto escrito em muitas passagens; as imagens primam sobre as falas e legendas; a diagramação é mais “moderna” e ousada (se bem que, no contexto das histórias em quadrinhos da década de 1990, relativamente “bem-comportada”); nota-se sem dificuldade a influência de técnicas cinematográficas (campo-contracampo, primeiro plano, etc.). A maquinaria representada é, no entanto, voluntariamente “retrô”: a máquina do tempo em forma de ovo “plúmbeo” deriva, ao que parece, daquela do famoso conto de tema cretáceo “The sands of time” (“As areias do

tempo”), de P. Schuyler Miller, publicado pela primeira vez em 1937;¹³ mesmo assim, alguns quadrinhos mostram terminais de computadores, naturalmente ausentes no conto de 1952 e na história em quadrinhos de 1954. O aspecto militarista (à maneira, desta feita, de comandos ou da SWAT) foi até mesmo fortalecido – coisa sem dúvida comum nos quadrinhos atuais – em relação a 1954; e, desta vez, os capacetes com abastecimento de oxigênio, mencionados por Bradbury, foram mantidos, o que dá um ar meio espacial às figuras em sua viagem à Pré-História.

Se o aspecto de Eckels torna-se ainda mais desagradável do que em 1954 (especialmente repugnante quando caído de costas na grama, fora da trilha), o herói, Travis, tem agora cabelo relativamente longo e não cortado à escovinha. As figuras são mais caricaturais do que na versão mais antiga. Houve um esforço bem maior de construir a individualidade de cada personagem, mesmo das secundárias. Especialmente interessante é o contraste no aspecto do funcionário da empresa de safáris temporais no fim da história com o que apresentava no início da mesma: corte de cabelo diferente (militarista, num estilo quase *skinhead* no final), roupa agora rigidamente arrumada, a expressão benigna de repente substituída por um esgar digno de um fascista de folhetim. Cedendo ao politicamente correto que está na moda, as personagens não são todas anglo-saxões brancos: Eckels parece latino (o protagonista, Travis, tem aspecto anglo-saxão; o antagonista, Eckels, aspecto latino: talvez a história em quadrinhos de 1993 não seja, afinal de contas, tão politicamente correta assim...); Lesperance é negro. Continuam sendo, porém, todas masculinas, como no conto de Bradbury.

No conjunto, trata-se de versão mais fiel ao conto, não somente na ênfase que o detalhe mencionado do funcionário da empresa empresta à linha temática /democracia *versus* fascismo/, como também na manutenção do final violento da história (trata-se, agora, de história em quadrinhos para adultos e o auge do rigor do *Comics Code* ficou longe no passado), que preserva muito melhor a linha temática /norma-transgressão-punição/. A reconstituição da flora do Cretáceo foi mais bem pesquisada; e o tiranossauro parece, como muitos hoje em dia acreditam, um animal de sangue quente, menos reptiliano (os pterodáctilos, entretanto, têm aspecto similar ao de reconstituições já defasadas).

¹³ Lido em P. Schuyler Miller, “The sands of time”, in Martin Harry Greenberg, Joseph Holander e Robert Silverberg (orgs.), *Dawn of time: Prehistory through science fiction*, New York, Elsevier, 1979, pp. 44-78.

4. O episódio televisivo de 1989

- Título: *A sound of thunder* (Um ruído de trovão)
- Diretor: Costa Botes
- Roteirista: Ray Bradbury, baseado em seu conto de 1952
- Estúdios envolvidos: Atlantis Films Limited, Grahame M. Lean Associates Limited, em associação com Wilcox Productions e Alarcom Incorporated (trata-se de uma co- produção do Canadá e da Nova Zelândia).
- Produtores: Jonathan Goodwill e Grahame McLean
- Diretor de fotografia: Stuart Dryburgh
- Diretor de arte: Mark Robins
- Edição: John McWilliam
- Efeitos especiais: Kevin Chisnall

Elenco:

Eckels: Kiel Martin

Travis: John Bach

Agente da companhia de safáris temporais: Michael McLeod

Caçadores: Michael Butley e John McDavitt.

O episódio que ora analisamos integrou a série antológica (ou seja, composta de episódios unidos somente pela introdução de cada um feita por Ray Bradbury, sem ligação ou unidade temática ou de personagens entre si) internacional – envolveu Grã-Bretanha, França, Canadá e Nova Zelândia – *The Ray Bradbury Theater* (1985-1989), “O teatro de Ray Bradbury”.¹⁴

Apresenta as características típicas de programas de televisão dotados de orçamento baixo. Os efeitos especiais e as maquetes (da máquina do tempo, do dinossauro), por exemplo, são canhestros a ponto de diminuir o impacto de um programa cujo roteiro é, no entanto, inteligente e muito bem articulado.

O fato de Ray Bradbury, o autor do conto de 1952, ser o roteirista do episódio da série televisiva permite-nos observar que tratamento deu à sua própria história, num outro meio de expressão, trinta anos após a publicação do conto. O escritor foi fiel, no essencial, ao seu conto, ao adaptá-lo para um episódio curto de TV (22 minutos). A sintaxe narrativa é quase a mesma, com pequenas variações (por exemplo: Eckels, embora saia da trilha, como no

¹⁴ Robert Fulton, *The encyclopedia of TV science fiction*, London, Boxtree, 1990, pp. 363-365.

conto, apavorado pelo tiranossauro que se aproxima, no episódio de TV, de fora dela atira, em pânico, no momento em que os outros caçadores e o guia abatem o animal, acertando as árvores à volta – portanto, interferindo no passado bem mais do que no texto original e assim aumentando sua responsabilidade pelos efeitos sobre o século XXI de suas ações quando do safári temporal). O elenco foi simplificado pela eliminação do segundo guia, Lesperance, e pelo fato de serem os outros caçadores simples figurantes, sem falas. Mais interessante, no entanto, é observar o que de mais substantivo mudou.

Ao adaptar seu texto para um contexto de representação dramática para grande público, que busca sublinhar os aspectos emotivos, Bradbury, inteligentemente, introduziu um fio condutor que atravessa todo o episódio: a antipatia, o desprezo e o antagonismo do guia Travis por Eckels manifestam-se desde que se encontram e vão aumentando sistematicamente, a custo contidos, até o episódio final em que o mata.

Tal como nas histórias em quadrinhos, as discussões filosóficas e metafóricas sobre o tempo e a viagem no tempo tiveram de ser drasticamente reduzidas e simplificadas. Também aqui, verificamos uma opção interessante de Bradbury como roteirista, ao pôr na boca de Eckels – que, nesta versão, é um escritor de obras de imaginação (incluindo uma sobre caça a dinossauros), na busca de tornar reais as suas fantasias heróicas, sem ter a fibra necessária para tanto – em duas ocasiões, considerações floridas e excessivamente literárias sobre o tempo, que têm o efeito de, assim recitadas, parecer ridículas (estaria Ray Bradbury criticando sutilmente seu próprio estilo de décadas atrás?!) e alimentam o crescente desprezo de Travis por seu rico e pretensioso cliente. Também Travis se refere ao tempo, mas é para recordar as regras impostas aos membros dos safáris temporais devido ao perigo de interferência no futuro, mediante ações no passado longínquo, em passagem com contraponto de Eckels, que segue de perto (com menos palavras) o conto de 1952.

Travis, nesta versão, não é jovem. Bem entrado na meia-idade, recorda os coronéis vindos da Índia, nos romances de Agatha Christie, com sua fala em frases simplificadas de poucas palavras, no estilo que em inglês é chamado de *clipped talk* (literalmente, “fala podada”) e seu sotaque britânico. Isto aumenta seu contraste como personagem com o (nesta versão) insuportavelmente prolixo Eckels. Aliás, de modo adequado a um meio que é predominantemente visual, Bradbury, mais em geral, limitou o quanto pôde os diálogos, em número, e encurtou as falas.

Outra novidade foi a concessão ao ecologismo, forte nas décadas de 1970 e 1980 (mas não em 1952): ainda na sede da companhia de safáris no tempo, Travis volta-se contra Eckels por ter caçado, ilegalmente, animais de espécies africanas ameaçadas de extinção.

Conclusão

Hoje em dia, a crítica das pretensões científicas *à outrance* de um passado ainda próximo sublinham que, quando contamos, descrevemos ou analisamos uma obra de ficção, ao mesmo tempo a estamos interpretando, já que a reconstruímos (ou desconstruímos) pelo ato de análise e o que oferecemos não pode ser confundido com a obra em si – uma representação, por ser representação, *não é* o real representado. No entanto, as conseqüências que podem ser extraídas de uma tal constatação variam muito. Podem ir, em casos extremos, até a reivindicação de total liberdade para o crítico ou o analista diante do texto. Note-se, entretanto, que, nos debates, posições assim são assumidas frequentemente em níveis filosóficos muito amplos ou no tocante à análise estética. Em nossa opinião, uma postura destas não teria sentido algum ao tratar-se de uma análise da ordem da hermenêutica histórica (no sentido da parte inicial da crítica interna) de obras a serem utilizadas, como fontes, *para finalidades ligadas à ação de escrever História*. Embora sejamos contrários – filosófica, política e epistemologicamente – à desconstrução num plano geral, cremos que há razões específicas para recusar suas posições mais excessivas no contexto em que estamos tratando da análise de obras ficcionais neste momento.

Aqui se adota, então, a postura semiótica de Umberto Eco em *Interpretação e superinterpretação*:

Se há algo a ser interpretado, a interpretação deve falar de algo que deve ser encontrado em algum lugar, e de certa forma respeitado. (...) Entre a história misteriosa de uma produção textual e o curso incontrolável de suas interpretações futuras, o texto enquanto tal representa uma presença confortável, o ponto ao qual nos agarramos.¹⁵

Embora, semioticamente, não faça sentido reivindicar respeito às intenções do autor empírico, pelo contrário, o respeito ao texto é imperativo. Em suma, a semiótica textual e narrativa – quer se trate de literatura, cinema,

¹⁵ Umberto Eco, *Interpretação e superinterpretação*, trad. MF (sic), São Paulo, Martins Fontes, 1993, pp. 51, 104.

TV ou história em quadrinhos – tem de se ocupar com as configurações comprovadamente presentes no texto: as opiniões sobre isto podem legitimamente variar segundo as teorias e, portanto, as hipóteses de trabalho que forem adotadas por diferentes analistas, mas não há dúvida de que certas análises podem ser descartadas como ilegítimas, por não encontrarem respaldo nas configurações internas do texto.

Escrevendo sobre o cinema, afirmamos certa vez o seguinte:

No cinema, a sociedade, mais do que mostrada, é encenada (isto, mesmo nos filmes realistas ou neo-realistas). Os filmes operam necessariamente escolhas do que mostram ou omitem, de como mostram; organizam os elementos entre si, recortam no real e no imaginário, constroem um mundo ficcional cujas relações com o mundo real são complexas. O filme tanto pode pretender ser reflexo quanto recusa daquilo que existe; mas será sempre um ponto de vista sobre **certos aspectos** do mundo em que nasceu, estruturados em sua narrativa de determinadas maneiras que o analista deve procurar.¹⁶

Muito mais ainda do que no caso do cinema, seria um erro metodológico de peso querer “ler” numa obra literária, ou em histórias em quadrinhos, ou num episódio de TV, a totalidade da sociedade e da História de uma época. Tentativas deste tipo, que sempre ultrapassam em muito o que a fonte permitiria afirmar, têm habitualmente bem mais a ver com o historiador que analisa do que com a obra selecionada como testemunho. É fácil aplicar o conhecimento *post hoc* retrospectivamente e atribuir poderes analíticos ou até mesmo preditivos à literatura, tanto quanto ao cinema. O antídoto para uma tal deficiência metodológica é tratar de retornar o tempo todo, incansavelmente, ao texto mesmo, à materialidade de seu discurso, de seus parâmetros interpretativos.

Observando-se a precaução indicada, as obras geradas pela cultura de massa – com maior facilidade, talvez, do que as vinculadas a uma alta cultura intelectual e dotadas de uma rica estruturação interna de seu universo ficcional que dificulte a captação de suas relações com o social – permitem entender melhor o período que as viu nascer, ao passo que o conhecimento de tal período permite, reciprocamente, entendê-las melhor.¹⁷

¹⁶ Ciro Flamarion Cardoso, *Ensayos*, San José, Editorial de la Universidad de Costa Rica, 2001, p. 63.

¹⁷ Nossa opção metodológica, nas análises empreendidas neste artigo, não passa de uma possibilidade dentre muitas possíveis; para algumas outras ver: Jenaro Talens, José Romera Castillo, Antonio Tordera e Vicente Hernández Esteve, *Elementos para una semiótica del texto artístico (Poesía, narrativa, teatro, cine)*, Madrid, Cátedra, 1995.