



2001: A Space Odyssey – As representações da ideia de civilização no figurino e ambientação do cenário¹

Luís Paulo PIASSI²

Escola de Artes, Ciências e Humanidades da USP, São Paulo, SP

RESUMO

Nesse trabalho realizamos a análise de alguns elementos visuais da segunda parte do filme 2001 uma Odisseia no Espaço, dirigido por Stanley Kubrick. A análise tem como foco o figurino de alguns personagens femininas da tripulação das espaçonaves da estação espacial, articulada com aspectos dos cenários em que elas aparecem. Partimos do referencial teórico da semiótica greimasiana, sobretudo no que se refere ao nível discursivo, onde se constituem atores, espaço e tempo e procuramos articular tal análise a aspectos da semiologia de Barthes e da semântica lexical de Pottier, com a finalidade de estabelecer as relações figurativas ali presentes. Procuramos finalmente estabelecer relações com as condições de produção da obra, evidenciando alguns aspectos ideológicos implícitos no discurso sobre o futuro e o progresso da exploração espacial presentes no filme.

PALAVRAS-CHAVE: Análise fílmica e processos de significação do texto cinematográfico; gêneros do cinema; figurino; objetos de cena; semiótica greimasiana.

INTRODUÇÃO

O filme “2001: Uma Odisseia no Espaço”, dirigido por Stanley Kubrick (2001) é ainda hoje uma importante referência no cinema, sendo considerado por muitos uma das mais importantes obras de ficção científica. Nosso objetivo nesse artigo é considerar um alguns aspectos da segunda parte do filme, com foco no figurino de algumas personagens com referências aos cenários e procurar extrair desses elementos representações sobre os conceitos de civilização e progresso veiculados na obra.

Esse trabalho integra uma pesquisa mais ampla, que procura desenvolver instrumentos teóricos baseados na semiótica greimasiana (GREIMAS, 1973; GREIMAS e COURTÉS, 2008) para a interpretação de obras cinematográficas, particularmente da ficção científica e fantasia, levando em conta os diversos elementos que compõem o discurso cinematográfico, com destaque para elementos visuais como o figurino e o cenário, entre outros. Tal desenvolvimento tem sido sistematizado por meio da análise de algumas obras escolhidas, dentre elas, o filme de Kubrick.

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, XI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Apoio: CNPq.

² Professor do Programa de Pós-graduação em Estudos Culturais da Escola de Artes, Ciências e Humanidades da USP, email: lppiassi@usp.br.



A SIGNIFICAÇÃO NO CINEMA

O estudo da significação na obra cinematográfica é certamente bastante complexo, não apenas por envolver diferentes linguagens verbais e não verbais, mas também pelo fato de que um estudo que leve em conta as condições de produção do discurso no cinema fatalmente deverá considerar a multiplicidade autoral desse tipo de produção.

Nosso trabalho de pesquisa tem procurado articular três esferas que julgamos relevantes no estudo da obra cinematográfica. A primeira dela diz respeito ao texto em si, considerado como tudo aquilo que é expresso na obra, desde a trilha sonora até as falas dos personagens. Tal abordagem lança mão da semiótica derivada do trabalho de Greimas (1973, 2008), que investiga a significação a partir das relações sintagmáticas internas ao texto, naquilo que lhe é próprio, procurando evidenciar as estruturas narrativas aí presentes e evidenciar as oposições entre polos axiológicos expressos explicita ou tacitamente em seu conteúdo.

Uma segunda esfera tem como base o exame das condições de produção do discurso, considerando a presença de um enunciador e de um enunciatário e, sobretudo, que todo ato de conversação é, acima de tudo, um ato social e, portanto, eivado de intencionalidades necessariamente ligadas ao contexto social de sua produção. Tais considerações, fundamentadas a partir de referenciais derivados da obra de Bakhtin e Vološinov (1986), embora para alguns entrem em choque com a hipótese estruturalista da semiótica, são entendidas como uma visão complementar a ela. Entendemos que alguns elementos de interconexão são necessários para compatibilizar esses dois pontos de vista que, tomados isoladamente, ao nosso ver, dão apenas uma visão parcial para a interpretação de um texto. Entre os possíveis elementos articuladores, conforme discutiremos mais adiante, vemos como promissores a retomada de alguns aspectos da semiologia de Barthes (2006) e da semântica lexical de Pottier (GREIMAS, 1973, p. 50), que permitem considerar de forma mais sistemática o processo de seleção dos elementos do texto a partir de um dado universo semântico (sistema) que é fundamentalmente dependente do contexto de produção do discurso, conforme argumentaremos.

Uma terceira esfera, um tanto além do alcance dos instrumentos teóricos da análise de discurso de inspiração bakhtiniana é aquela que considera a obra como um fenômeno cultural fundamentalmente ligado a determinadas condições concretas do contexto sócio-histórico objetivo em que tal produção se dá. Tal abordagem, engendrada pelos



teóricos dos Estudos Culturais (KELNER, 2001), considera um produto como um filme a partir do fenômeno geral do cinema em um dado momento histórico em uma dada sociedade, realizado por determinados agentes concretos.

Charaudeau (2009, p. 23) considera o problema da construção do sentido a partir do que ele denomina os três lugares da máquina midiática: a produção, o produto e a recepção. Em relação ao lugar das condições de produção, o autor considera duas instâncias interdependentes, uma ligada aos “efeitos econômicos”, outra mais relacionada aos efeitos visados”. Uma obra cinematográfica, nesse contexto, pode por um lado ser entendida como produto comercial que precisa reverter lucro a seus produtores e investidores. Segundo Charaudeau (2009, p. 24), “nesse espaço, o alvo (público) não é considerado por seu saber ou por seu desejo de saber, mas confundindo todos os saberes e desejos, por comportamentos comerciais”. A outra instância, ligada à prática de realização dos produtos “compreende as *condições semiológicas* da produção – aquelas que presidem à própria realização do produto midiático” (CHARAUDEAU, 2009, p. 25). Nosso foco de interesse está na segunda instância, considerando, como aponta o autor a influência recíproca entre as duas e, principalmente o lugar do produto em si, cuja significação, para ser completamente compreendida desse contexto da produção mas também de aspectos intrínsecos ao texto.

ELEMENTOS TEÓRICOS DA SEMIÓTICA

A semiótica de linha francesa, derivada dos trabalhos de Greimas (1973) considera o texto sob o ponto de vista narrativo. Trata-se de um modelo formal de abordagem da significação que estabelece mecanismos teóricos baseados em entidades abstratas e operações. O texto é considerado a partir de três níveis de abstração. O primeiro deles, mais superficial e diretamente acessível ao leitor é denominado nível discursivo, onde são considerados essencialmente a constituição dos atores, do espaço e do tempo e as relações figurativas que esse processo engendra. O nível seguinte é o narrativo, no qual procura-se enquadrar o texto em um modelo narrativo abstrato em que um sujeito está em busca de um objeto. Essa busca é denominada programa narrativo de base. Um dos pressupostos é de que é possível encontrar invariantes comuns a uma imensa gama de textos que obedecem ao mesmo modelo. O terceiro nível, denominado nível fundamental, é o mais abstrato de todos. Nele, procura-se identificar as dicotomias axiológicas implícitas em oposições de sentido presentes no texto e o percurso entre os polos dessas dicotomias. Os três níveis são interdependentes de forma que a



interpretação em um deles depende, interativamente, de aspectos fundamentais dos outros dois, em um processo dito gerativo, comumente denominado percurso gerativo de sentido.

A questão do figurino e do cenário na obra cinematográfica está ligada mais diretamente ao nível discursivo. Aquilo que na literatura é realizado pela descrição dos personagens e dos ambientes, no cinema, como “janela que se abre para a realidade” (MERTEN, 2010, p. 17), é dado em grande parte pelas imagens das cenas, que estão ali, dizendo por si só. Os personagens estão vestidos com dada roupa, fazem gestos, têm vozes, comportamentos, maquiagens e uma série de elementos que se o escritor de um romance pode deixar de lado, conforme sua opção narrativa, o diretor de cinema não tem essa opção. Há escolhas a serem feitas e essas escolhas são parte integrante da mensagem que se pretende passar. E essa escolha inclui a pessoa que interpretará o papel, o seu figurino, a maquiagem e uma série de outros elementos. A mesma coisa vale para o cenário: tudo o que ali aparece é resultado de uma escolha.

A produção do nível discursivo é considerada semioticamente a partir da instituição dos atores³, espaço e tempo, “pela reunião de diferentes elementos dos componentes semântico e sintático” (GREIMAS e COURTÉS, 2008, p. 22). Na medida em que não constituam componentes essenciais do enredo, o figurino e os elementos de cena estariam, de acordo com essa definição, relacionados ao componente semântico, que reveste de sentido atores, espaço e tempo.

Um elemento dado traje de indumentária, de acordo com Barthes (2006, p. 67) constitui um sintagma na medida em que a combinação das peças de vestuários não intercambiáveis entre si (por exemplo, camisa, calça e meia) formam uma composição com significado: a combinação de uma camiseta esporte com uma calça formal é diferente em seu significado de outra em que temos uma camisa, gravata, paletó e calça formal. O sistema, por outro lado, constitui as escolhas virtualmente possíveis para cada peça do traje: um guarda-roupa com diversas possibilidades de camisas formais, por exemplo. Cada peça, por outro lado, constitui por si só um sintagma, com elementos lexicais selecionados pelo estilista que a produziu. A seleção ocorre dentro de um sistema que envolve tecidos, cores, cortes e acessórios, entre outras coisas. Um mesmo

³ Aqui nos referimos ao conceito semiótico de ator, “lexema portador de pelo menos um papel temático e um papel actancial” (GREIMAS e COURTÉS, 2008, p. 45) o que, evidentemente, nada tem a ver com a pessoa física que interpreta um papel. Em “2001: Uma Odisseia no Espaço” o monólito negro e as antas são exemplos atores não desempenhados por pessoas.



terno possui investimentos semânticos distintos se for confeccionado com um tecido vermelho ou cinza, por exemplo.

O design de ambientes segue uma lógica similar em que cada objeto de decoração, cada móvel, cada revestimento estabelece uma relação em presença, sintagmática com os demais, ao mesmo tempo em que constitui uma seleção a partir de um sistema virtual de possíveis objetos a ocuparem aquela posição. Novamente, cada objeto em si também constitui um texto completo e, portanto, um sintagma. As seleções realizadas pelo designer incluem não apenas os formatos, mas os materiais e as cores, seguindo a mesma lógica da peça de vestuário. Tanto em um caso como em outro, a disposição espacial também constitui um elemento de significação.

A semiótica semissimbólica (PIETROFORTE, 2007) considera as relações entre elementos da expressão e do conteúdo que, embora sejam arbitrárias em um âmbito geral, são interconectadas naquilo que Jakobson (1969, p. 129) denomina de função poética da linguagem. Um determinado texto produz efeitos estéticos e semânticos por meio dessa associação, como ocorre na poesia com as rimas. Assim as cores, desenhos e materiais entre outros elementos, considerados como expressão no design de objetos e vestuário, podem estar associados, de acordo com o contexto, a determinados conteúdos. Couro preto, por exemplo, se aplicado a uma jaqueta pode significar transgressão, mas em um sofá pode significar sofisticação. Na semiótica semissimbólica o interesse recai sobre oposições semânticas produzidas sobre categorias plásticas que envolvem a disposição espacial dos elementos (categoria topológica), seus aspectos visuais (categoria eidética) e suas cores (categoria cromática) e suas associações com elementos de conteúdo.

Porém, enquanto esse modelo de abordagem se ocupa das relações sintagmáticas, é possível também considerar as relações paradigmáticas, ou seja, as oposições entre as escolhas realizadas e aquelas possíveis no contexto do sistema virtual de possibilidades. Nesse ponto encontramos utilidade no modelo de semântica lexical de Pottier (GREIMAS, 1973, p. 50). Nesse modelo, consideramos as distinções entre unidades lexicais com proximidade semântica por meio de oposições entre traços distintivos, denominados *semas*. Assim, uma dada peça de vestuário pode ser definida dentro de um sistema de valores, a partir das oposições que estabelece com aquelas que lhe são próximas, ou de escolhas possíveis dentro de um sistema de possibilidades. A presença ou ausência de um traço de expressão, como um decote, por exemplo, pode ser

associado à correspondente presença ou ausência de um traço de conteúdo, tal como sensualidade.

O ESPAÇO CIVILIZADO DE 2001

Nosso foco de interesse está na segunda parte do filme “2001: Uma Odisseia no Espaço, dirigido por Stanley Kubrick (2001) a partir de roteiro produzido pelo diretor com o escritor de ficção científica britânico Arthur C. Clarke. O filme possui quatro partes. Na primeira delas, hominídeos pré-históricos em condições precárias de sobrevivência são visitados por um estranho objeto negro, que parece estar ali para provocar alguma mudança nesses seres, que aprendem a manipular ossos como instrumento de caça e defesa, o que garante a sobrevivência da espécie. Um corte leva à segunda parte, quatro milhões de anos depois, com uma associação implícita entre o osso-instrumento e uma nave espacial. Essa segunda parte nos fala sobre a descoberta de um objeto igual àquele da primeira parte do filme, mas dessa vez enterrado no solo lunar.

A sequência se inicia – ao som da valsa Danúbio Azul de Strauss – exibindo satélites e espaçonaves diversas em órbita da Terra e enfoca-se em um veículo espacial em formato de avião, no qual se encontra o personagem principal dessa parte, o cientista Dr. Heywood Floyd. No interior dessa espaçonave vemos um ambiente muito similar a uma aeronave de passageiros comercial, embora um tanto mais luxuoso do que seria observado no final dos anos 1960, com poltronas e revestimentos de couro e incluindo itens tecnológicos como um monitor de TV individual no encosto de cada poltrona. Floyd está dormindo em sua poltrona e é o único ocupante da cabine, que possui lugares para dezenas de passageiros. A primeira cena que se vê no interior dessa nave é uma caneta flutuando no ar. Uma comissária de bordo ingressa no ambiente, coloca a caneta no bolso de Floyd e desliga seu monitor de TV.

Uma longa sequência mostra a acoplagem desse ônibus espacial a uma grande estação orbital girante. As manobras realizadas pela nave, os procedimentos dos pilotos e os movimentos dos artefatos espaciais. No final da sequência vemos Floyd chegando ao saguão da estação espacial, acompanhado de uma comissária de bordo (Figura 1c) em um elevador.

Vološinov (1986, p. 9) inicia seu “Marxismo e Filosofia da Linguagem” dizendo que “qualquer corpo físico pode ser percebido como uma imagem (...). Qualquer imagem artístico-simbólica que um corpo físico emerge é também um produto ideológico”. Sudjic (2010, p. 91) dá algumas perspectivas do sentido de luxo, incluindo aquelas que

ele denomina com concepções antigas do luxo “como trégua que a humanidade encontrava para si da luta diária pela sobrevivência”. De uma forma geral, o luxo é caracterizado pelo excesso, por aquilo que vai bem além do necessário e está associado à noção de conforto. Os ambientes do filme, como os fotogramas a e b da figura 1 nos revelam, são marcados não por uma opulência ou por um exagero explícito, mas uma espécie de desperdício. Um elevador muito amplo com sofás de couro preto, uma aeronave com dezenas de assentos confortáveis, tudo isso aparentemente constituindo a ideia geral de ambientes voltados para turistas, em grande número e, ao mesmo tempo, sendo usado por um único passageiro, Heywood Floyd. Um luxo discreto, mas ainda sim um luxo. O conforto figurativizado como um aspecto da ordem, do bem-estar, da civilidade.



Figura 1 – Uniformes das funcionárias da estação espacial (c) e das espaçonaves; (c) e (d) modelos de Hardy Amies para a rainha Elizabeth II⁴.

A sofisticação discreta desses ambientes aparentemente simples é completada pela hospitalidade representada pelas tripulações das espaçonaves, que em atitudes sempre cordiais, garantem a Floyd um conforto que nos aparece como natural, como a representação de um futuro idealizado em que o espaço sideral é ocupado pela civilidade humana.

O figurino do filme foi completamente produzido por Hardy Amies (BERNSTEIN, 2000, p. 85), estilista oficial da rainha britânica Elizabeth II desde sua subida ao trono até 1989 (BIOGRAPHY, 2011). De acordo com Bernstein (2000, p. 85) Kubrick escolheu Amies em detrimento de outras opções de estilistas com tendências tidas como mais modernas na época, temendo que o resultado final pudesse parecer como pouco sério.

⁴ Fotos: (a) BBC (OBITUARY, 2003); (b) Daily Mail Online (QUEEN'S, 2008); (c) e (d) 2001: Uma Odisseia no Espaço (KUBRICK, 2001).

Os trajes (figuras 1a e 1b), assim como alguns produzidos para a monarca britânica (figuras 1c e 1d), articulam modernidade e alegria com uma atitude contida, como nos aponta Sudjic (2010, p. 134). Os cortes das roupas são retos, não há botões ou quaisquer acessórios aparentes, não há qualquer espécie de apelo à revelação do corpo. Ao mesmo tempo, não são trajes convencionais, corriqueiros. Chamam a atenção pelo contraste que estabelecem em relação ao comum, em uma medida calculada, ocupando a atenção sem provocar surpresa excessiva.



Figura 2 – Alguns figurinos femininos de filmes espaciais: (a) Barbarella (1968), (b), Tenente Uhura (Star Trek, 1966), (c) Tenente Ripley (Alien, 1979) e (d) Princesa Leia (Star Wars, 1977)

A modernidade sóbria e discreta dos figurinos de “2001: Uma Odisseia no Espaço” pode ser contrastada com um sistema de possibilidades de uniformes femininos em outros filmes espaciais, com personagens que representam papéis diferentes, o que certamente é um forte fator de distinção, mas também em função de uma visão mais ampla a respeito da relação entre futuro, ocupação do espaço e civilização.

O uso de marcadores com traços distintivos binários, derivados da semântica lexical de Pottier (GREIMAS, 1973, p.50) permitiria, ao menos em tese, caracterizar um dado elemento lexical em função de sua distinção com outros, dentro de um mesmo sistema. Se na prática isso não é tão simples mesmo para o léxico de uma linguagem verbal, no caso mais complexo de um figurino, fica claro que é inviável imaginar que qualquer conjunto de traços, marcados com presença ou ausência, possa caracterizar completamente um dado traje. Ainda assim, acreditamos que o modelo é útil na medida em que não pretenda caracterizar completa e univocamente um dado item lexical, mas sim elucidar algumas oposições de valores em relação a um sistema relevante de itens comparáveis. No nosso caso, conforme apontamos, elegemos exemplos de personagens femininas de filmes espaciais mas, mesmo assim, a disparidade é muito grande a ponto de podemos falar em uma proximidade lexical como aquela usada nos exemplos da

semântica, em que os termos comparados são quase sinônimos. Mesmo assim, conseguimos salientar alguns aspectos importantes que podem ser considerados na análise da relação entre as figuras e os temas relacionados à actorialização, ao menos no que se refere ao papel desempenhado pelo figurino nesse processo. Podemos nos reportar ao pequeno conjunto de exemplos apresentados na tabela 1.

Tabela 1 – Exemplos de traços distintivos na comparação entre figurinos

	Saia/Vestido	Calça	Acessórios	Distintivos	Justa	Braços	Pernas	Barriga	Formal	Profissional	Sofisticado
2001 Odisseia	-	+	-	+	-	-	-	-	+	+	-
Barbarella	-	-	+	-	+	+	+	-	-	+	+
Tenente Uhura	+	-	-	+	+	-	+	-	+	+	-
Princesa Leia	+	-	+	-	-	-	-	-	+	-	+
Tenente Ripley	-	-	-	-	+	+	+	+	-	-	-

A tabela traz categorias diversas de traços distintivos. Os primeiros se referem a peças de vestuário, a presença de calça comprida, saia, vestido. Cada uma dessas peças, por sua vez, possui seus próprios aspectos. Há uma figuratividade presente em cada uma delas e no conjunto como um todo. A presença de distintivos em uma blusa ou em um chapéu implica, por exemplo, uma certa instituição e, ao mesmo tempo um traje profissional. Outro aspecto que pode ser considerado é a relação entre as partes do corpo que são exibidas ou ocultadas, assim como o fato da roupa ser mais folgada ou justa, evidenciando ou ocultando as formas do corpo. Além de aspectos ligados à sensualidade, tais traços implicam em valores semânticos ligados à formalidade/informalidade, espaço público/ espaço privado, atividade/passividade, entre outros. Outros elementos importantes a serem levados em conta são as cores, as texturas, a complexidade dos cortes e dos acessórios.

Em nossa análise específica, se os figurinos de personagens de outros filmes não bastam para caracterizar a significação daqueles presentes em “2001: Uma Odisseia no Espaço”, ao menos permitem estabelecer algumas relações, por oposição, que nos auxiliam na tarefa de interpretar o significado dos trajes usados pelas personagens no contexto mais amplo da obra.

O modelo de uniforme que ocupa mais tempo de narrativa é o do fotograma da figura 1b. Ele é usado por três personagens comissárias de bordo em duas espaçonaves: uma na que transporta Floyd da Terra à estação orbital e duas outras na nave que o leva dali até a base lunar. A figura corresponde ao primeiro caso, em que a comissária adentra a

cabine para guardar a caneta flutuante. Outras importantes sequências dão destaque a atuação das comissárias. Assim como na cena da espaçonave similar a um avião, aqui temos um longo trecho sem diálogos, ao som de Danúbio Azul.

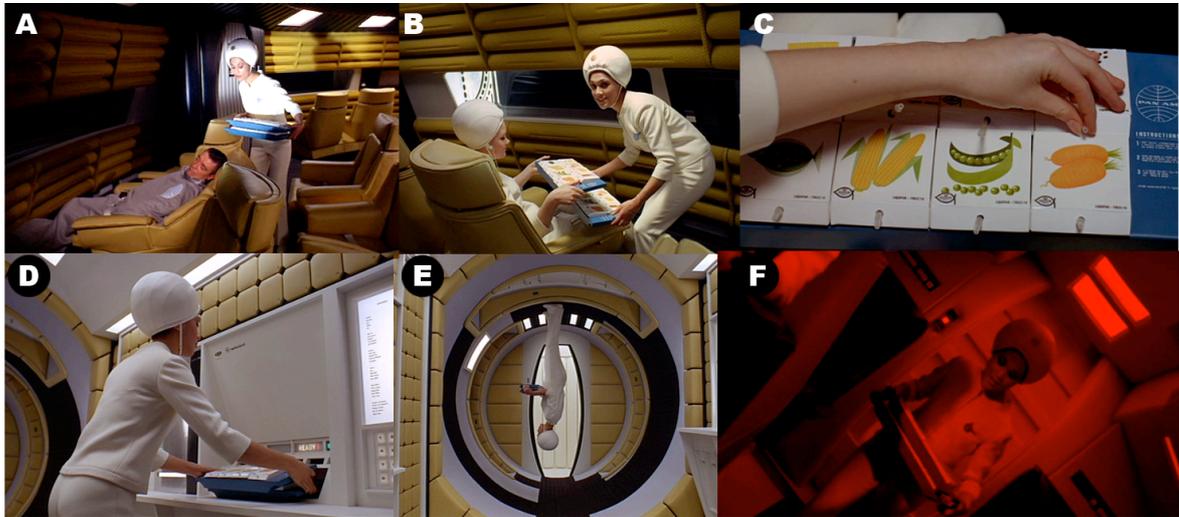


Figura 3 – Cenas que destacam o figurino das comissárias de bordo.

A figura 3 mostra a série de eventos: (A) uma comissária tenta oferecer a bandeja de alimentos do serviço de bordo a Floyd, mas ele está dormindo; (B) uma comissária serve alimento à outra; (C) um close é dado na bandeja; (D) a comissária vai até a copa da nave e retira mais bandejas de uma máquina; (E) ela caminha por um compartimento redondo, e fica de ponta cabeça, evidenciando o efeito de imponderabilidade no ambiente; (F) ela ingressa na cabine dos pilotos para servir a eles. Na sequência da cena anterior, ela aparece de ponta cabeça e um giro lento de câmera a coloca novamente de cabeça para cima. Assim, nesses momentos, as comissárias evidenciam os fenômenos interessantes da vida na ausência de peso, com canetas flutuantes, caminhadas pelas paredes e alimentos consumidos com canudinhos, ao mesmo tempo que reafirmam a domínio humano sobre essas condições adversas, com todo o conforto e hospitalidade que permitem que Floyd esteja sempre em um sono tranquilo.

Seu traje branco, sóbrio e asséptico, ao mesmo tempo causa pequena estranheza, sobretudo pela estética incomum da boina que oculta completamente os cabelos e que é presa por um elástico, possivelmente para que a imponderabilidade gravitacional não permita fios de cabelos voando pelos acolhedores ambientes das espaçonaves. Sua simplicidade, despojamento e sobriedade, figurativizadas na cor branca, contrastam com a multiplicidade de cores e materiais da luxuosa (mas não exuberante) decoração interna dos veículos. O traje, que cobre todo o corpo e os cabelos, com seu corte reto e aspecto funcional despersonaliza as comissárias, tornando-as um elemento genérico, cuja função



é servir. Interessante notar que em nenhuma cena Floyd interage com elas. Está sempre dormindo e ignora sua presença.

Em comparação com outros trajes de filmes espaciais, verificamos alguns aspectos que ajudam a confirmar essas observações. A cor escolhida para o uniforme é branca, certamente uma escolha que tende mais para o sóbrio do que para o chamativo. Outros uniformes usados por funcionárias também optam por cores pouco vibrantes e com tendências suaves, como o rosa e o bege. A presença de boinas ou chapéus em todos eles, em contraste com os dos outros filmes, sugere formalidade e passividade, em oposição a uma atividade física movimentada. As roupas não são justas, nem excessivamente folgadas e também não expõem qualquer parte do corpo além de mãos e cabeça, exceto a metade posterior do antebraço, em um comprimento de manga pouco comum, talvez justificável em função da funcionalidade específica do trabalho.

O traje não pode ser considerado sofisticado. Seu corte é simples e não há dobras ou acessórios. Sequer existem botões ou cintos aparentes e a blusa é desprovida de bolsos ou gola. A calça também não possui bolsos ou quaisquer adereços. Tudo concorre para a ideia de um traje funcional, profissional, genérico, produzido para tornar seu usuário quase invisível, como parte da paisagem. A boina, como elemento que mais chama atenção, por outro lado, ao ocultar completamente os cabelos contribui com essa atenuação da identidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciamos esse trabalho mencionando três esferas de análise da obra cinematográfica d como texto. Consideramos um aspecto particular, parte do figurino e alguns elementos do cenário para produzir algumas reflexões sobre o significado desse elementos no contexto mais geral da obra. Entendemos que o contexto sócio-histórico da produção de “2001: Uma Odisseia no Espaço” possui importantes particularidades a serem consideradas. Em primeiro lugar um contexto de guerra fria, que tem um lado glamoroso na disputa tecnológica que ficou conhecida como corrida espacial. A ideia de que o espaço pode ser colonizado, ou melhor ocupado, de forma civilizada, com o conforto e a segurança que o discurso ideológico ocidental preferia enfatizar, como resultado das conquistas tecnológicas decorrentes do modelo econômico. As corporações empresariais são onipresentes em “2001: Uma Odisseia no Espaço”, com referências explícitas a companhias como PanAm, IBM, Hilton, Howard Johnson, Bell



e até a russa Aeroflot. A presença dos logotipos empresariais apresentam também um domínio completo do espaço orbital e lunar como expansão do espaço terrestre, com todos os benefícios que isso supostamente encerra.

O discurso do filme é essencialmente apaziguador. A ciência e a tecnologia conseguem estabelecer um nível civilizatório em que tudo está sob controle e uma pessoa como Floyd pode ir para o espaço e se lembrar de fazer ligações videofônicas para sua pequena filha que irá fazer aniversário e conversar amenidades com uma colega cientista russa, amiga de longa data. O conflito entre ideologias capitalistas e comunistas é superado por um objetivo maior: o conhecimento, o progresso e a evolução humanas, resultado do desenvolvimento científico e tecnológico.

A escolha do figurinista, nesse contexto, dificilmente poderia ser mais feliz. A sobriedade e a sofisticação contida de Hardy Amies ajuda a imprimir a ideologia da tradição civilizatória da cultura britânica. No filme não há violência nem sexualidade apelativa nos humanos evoluídos da era espacial, que trocaram a resolução de conflitos na base de golpes de osso, encenada pelos hominídeos ancestrais, por cordiais e cautelosas conversas em torno de assuntos potencialmente polêmicos com as contrapartes russas, igualmente civilizadas.

Analisar “2001: Uma Odisseia no Espaço” sem considerar esse contexto sócio-histórico, no nosso entender, traria perdas importantes na compreensão daquilo que vemos na tela: na escolha coerente dos vários elementos, dentre eles o figurino e o cenário. A ideologia do luxo contido, do conforto necessário, proporcionado pelo modelo de sociedade capitalista sustentada pelo aporte do conhecimento tecno-científico estabelece um programa de desejos futuros, de utopia social a ser perseguida. E o melhor de tudo: estamos no caminho certo. O espaço orbital e lunar é portanto mais um passo na escalada da humanidade em direção a uma existência qualitativamente superior. A ideologia presente nos uniformes, nos corredores, nos ambientes e móveis com aspecto sobriamente moderno procura nos convencer da possibilidade real desse programa. As comissárias de bordo, com seus uniformes brancos estão lá para mostrar como será nosso futuro civilizado e para nos dar vontade de chegar até lá.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARTHES, Roland. **Elementos de Semiologia**. 16ed. São Paulo: Cutrix, 2006

BERNSTEIN, J. How about a little game? In: SCHWAN, S. (org.). **The Making of 2001: A Space Odyssey**. New York: The Modern Library, 2000. p. 68-93.



- BIOGRAPHY – Hardy Amies. **Hardy Amies**. Londres: Hardy Amies House, 2011. Página eletrônica. Disponível em <<http://hardyamies.com/en/biography>>. Acesso em 09/07/2011.
- CHARAUDEAU, P. **Discurso das mídias**. São Paulo: Contexto, 2009.
- GREIMAS, A. J. **Semântica estrutural**. São Paulo: Cultrix, Edusp, 1973.
- GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Contexto, 2008.
- JAKOBSON, R. **Linguística e comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1969.
- KELLNER, D. **A cultura da mídia**. Bauru: Edusc, 2001.
- KUBRICK, Stanley. **2001: Uma Odisseia no Espaço**. Com: Keir Dullea e Gary Lockwood. Vídeo. DVD. Cor. 148 min. Warner, 2001.
- MERTEN, L. C. **Cinema: entre a realidade e o artifício**. 4ª edição. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2010.
- OBITUARY: Sir Hardy Amies. **BBC News**. Londres, 05 de março de 2003. Disponível em <http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/935594.stm>. Acesso em 09/07/2011.
- PIETROFORTE, A. V. **Semiótica visual: os percursos do olhar**. São Paulo: Contexto, 2007.
- QUEEN'S dressmaker Hardy Amies 'on brink of collapse' in funding crisis. **Mail Online**. Londres, 26 de setembro de 2008. Disponível em <<http://www.dailymail.co.uk/news/article-1062791/Queens-dressmaker-Hardy-Amies-brink-collapse-funding-crisis.html>>. Acesso em 09/07/2011.
- SUDJICK, D. **A linguagem das coisas**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.
- VOLOŠINOV, V. N. **Marxism and the philosophy of language**. Cambridge: Harvard University Press, 1986.