

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA
CURSO DE MESTRADO



História e Cinema: O futuro como distopia em *Mad Max*, *Blade Runner*, 1984
e *RoboCop*

Cristiano Gastal Sória

PELOTAS
2023

CRISTIANO GASTAL SÓRIA

História e Cinema: O futuro como distopia em *Mad Max*, *Blade Runner*, 1984
e *RoboCop*

Dissertação apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em
História, da Universidade Federal de
Pelotas, como requisito parcial à
obtenção do título de Mestre em
História.

Orientador: Prof. Dr. Aristeu Elisandro Machado Lopes

CRISTIANO GASTAL SÓRIA

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas
Catalogação da Publicação

S714h Sória, Cristiano Gastal

História e cinema [recurso eletrônico] : o futuro como distopia em Mad Max, Blade Runner, 1984 e RoboCop / Cristiano Gastal Sória ; Aristeu Elisandro Machado Lopes, orientador. — Pelotas, 2023.

104 f. : il.

Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, 2023.

Elaborada por Leda Cristina Peres Lopes CRB: 10/2064

CRISTIANO GASTAL SÓRIA

História e Cinema: O futuro como distopia em *Mad Max*, *Blade Runner*, 1984 e *RoboCop*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do Título de Mestre em História.

Data de defesa: 27 de outubro de 2023.

Banca examinadora:

Prof. Dr. Aristeu Elisandro Machado Lopes (Orientador) – UFPEL

Doutor em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Alexandre Busko Valim – UFSC

Doutor em História pela Universidade Federal Fluminense

Prof. Dr. Gerson Egas Severo – UFFS

Doutor em História pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Prof. Dr. Wilian Junior Bonete – UFPEL

Doutor em História pela Universidade Federal do Mato Grosso

AGRADECIMENTOS

Quero começar agradecendo cada pessoa que me perguntava, ao me encontrar, se eu já tinha feito ou quando eu iria, finalmente, fazer o mestrado. Como se a ideia de não fazer fosse inconcebível. Amigos e familiares que sempre enxergaram o melhor em mim, mesmo que, algumas vezes não compreendessem o quão distante realizar esta tarefa estava da minha realidade. Agradeço por sempre manterem esta pergunta que me tirava de uma zona de conforto comum a professores concursados. Passados dezenove anos desde a minha graduação, concluo agora esta, tão adiada, etapa.

Agradeço ao meu orientador e amigo de longa data, Dr. Aristeu Elisandro Machado Lopes, por apostar no meu projeto e pela orientação nesse trajeto. Agradeço aos professores com quem tive aulas e que colaboraram com ideias para o desenvolvimento dessa pesquisa. Agradeço aos meus colegas da turma de 2021 que, mesmo sem os encontros presenciais impossibilitados pela pandemia de COVID-19, se mantiveram conectados, trocando ideias, se ajudando e, até mesmo, descontraindo dentro do possível. Agradeço aos demais professores do PPGH/UFPel, à coordenação e à secretária Hanica pelos auxílios quando necessários. Agradeço à CAPES pelo financiamento de parte deste trajeto.

Agradeço à minha mãe, Cristina, meu ponto de partida e com quem aprendi o significado de resiliência. Agradeço meus irmãos e cunhados, de quem eu sempre acabo enchendo os ouvidos falando sobre filmes e séries. Obrigado por estarem sempre presentes. À Bibi, por ser sempre nosso socorro, nosso “braço direito”, mas também pela amizade. Agradeço ao “paizão” Manoel e ao compadre Caiuá pelas conversas, pelas cervejas muito necessárias tantas vezes e pela amizade de sempre.

Agradeço, fundamentalmente, à Débora. Esposa, companheira, amiga, maior incentivadora que, mesmo com todas as noites em claro por choros, febres e resfriados das meninas, encontrou tempo pra ler e analisar meus escritos. Além de se prestar a ouvir meus devaneios durante a pesquisa, mesmo estando milhas e milhas distante do seu próprio objeto de estudo. Obrigado pelo amor, carinho, compreensão, por tudo, pois sem ti, esse mestrado não teria acontecido.

Agradeço aos meus bens mais preciosos, minhas filhas, Melissa e Maitê que me lembram a todo o instante que não posso parar. Obrigado por me manterem são quando eu perco o rumo e por me manterem insano quando a razão não se faz necessária.

Enfim, agradeço a vocês todos e a muita gente que não nomeei, mas que estão sempre comigo na minha trajetória, presencialmente, à distância ou na memória e nos ensinamentos.

RESUMO

A presente dissertação busca analisar o passado a partir dos elementos argumentativos e imagéticos que compõem quatro obras fílmicas de ficção científica produzidas entre 1979 e 1987. *Mad Max*, de 1979, *Blade Runner*, de 1982, *1984*, de 1984, e *RoboCop*, de 1987, expõem ao público representações de futuros em que as condições de vida da sociedade apresentam uma degradação que torna aquele tempo/lugar uma distopia. Essas projeções do porvir indicam temas e preocupações concernentes ao período e lugar em que foram concebidas e revelam os espaços de experiências de onde partem esses horizontes de expectativas. Guerras, precariedades diversas e agravamento da violência se configuram como as características comuns e determinantes nessas narrativas materializadas por diferentes cenários em diferentes futuros.

Palavras-chave: História e Cinema. Ficção científica. Distopia. Anos 1980.

ABSTRACT

This dissertation seeks to analyze the past from of the argumentative and imagery elements that make up four science fiction film works produced between 1979 and 1987. *Mad Max*, from 1979, *Blade Runner*, from 1982, *1984*, from 1984, and *RoboCop*, from 1987, expose the public to representations of futures in which the living conditions of society present a degradation that makes that time/place a dystopia. These projections of the future indicate themes and concerns regarding the period and place in which they were designed and reveal the spaces of experiences from which these horizons of expectations depart. Wars, diverse precariousness and worsening of violence configure as the common and determining characteristics in these narratives materialized by different scenarios indifferent futures.

Keywords: History and Cinema. Science fiction. Dystopia. 1980s.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
CAPÍTULO I: As guerras como argumento para as narrativas sobre o futuro	25
1.1 A “normalização” da guerra nas narrativas	26
1.2 A projeção das guerras no futuro e as consequências imaginadas.....	31
1.3 Cenários de destruição: a imagem como ambientadora da distopia	37
CAPÍTULO II: As realidades socioeconômicas nos futuros distópicos analisados ...	43
2.1 Um futuro de precariedade	44
2.2 A desigualdade e o contraste entre a escassez e o avanço tecnológico	50
2.3 A percepção do papel do Estado nos futuros abordados	63
CAPÍTULO III: Violência e hostilidade: imagens de um futuro distópico	67
3.1 O aumento da criminalidade como impulsionador das narrativas	68
3.2 A ação policial como eixo condutor das narrativas.....	77
3.3 O acirramento da violência e a perspectiva distópica de futuro	88
CONCLUSÃO	98
FONTES	101
REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO	102

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Notícias da África do Sul	28
Figura 2: Jogo de tabuleiro em família.....	29
Figura 3: A guerra na tela do cinema.	30
Figura 4: A casa de Max Rockatanski.....	35
Figura 5: Estradas são campos de batalha.....	35
Figura 6: Chuva e neblina constantes	36
Figura 7: J. F. Sebastian	38
Figura 8: Ruas com escombros	39
Figura 9: Max em casa com a família.....	40
Figura 10: Fim da perseguição a Nightrider	40
Figura 11: Tomada aérea de Los Angeles	42
Figura 12: Complexo industrial abandonado	44
Figura 13: A delegacia de polícia	45
Figura 14: Max contra Knighttrider	46
Figura 15: Cidade deserta.....	46
Figura 16: Entrada do prédio da polícia	47
Figura 17: Smith em seu quarto	48
Figura 18: Criança na rua	48
Figura 19: Pessoas se aquecendo ao fogo.....	49
Figura 20: O lixo nas ruas.....	49
Figura 21: O carro de Max	51
Figura 22: O rádio de polícia dos carros	51
Figura 23: Estação de trabalho.....	52
Figura 24: Coração artificial	53
Figura 25: Braço RoboCop	53
Figura 26: ED 209	53

Figura 27: RoboCop com capacete.....	54
Figura 28: RoboCop sem capacete.....	54
Figura 29: Roy e Leon.....	56
Figura 30: Arma de Deckard.....	57
Figura 31: Computador analisando fotografia.....	57
Figura 32: Telefone público com vídeo chamada.....	57
Figura 33: Carro voador.....	57
Figura 34: Deckard lendo jornal.....	58
Figura 35: Dirigível de propaganda.....	58
Figura 36: Deckard observa o dirigível de propaganda.....	58
Figura 37: Guarda-chuvas luminosos.....	59
Figura 38: Deckard usando hashis.....	59
Figura 39: Prédio da polícia.....	60
Figura 40: Reunião na OCP.....	61
Figura 41: Vista da sacada de Deckard.....	62
Figura 42: Prédio da Tyrell.....	62
Figura 43: Propaganda da Coca-Cola.....	62
Figura 44: Aplicação do teste Voight-Kampff.....	70
Figura 45: Roy e Leon buscam informações com fabricante de olhos.....	71
Figura 46: Murphy sendo alvejado múltiplas vezes.....	73
Figura 47: Regozijo dos criminosos ao alvejar o policial Murphy.....	73
Figura 48: Homem arrastado por moto.....	75
Figura 49: Mulher vítima de violência policial.....	75
Figura 50: Homem violentado em fuga.....	76
Figura 51: Esposa e filho de Max prestes a serem atropelados.....	76
Figura 52: Sapato e brinquedo da criança rolando na estrada.....	77
Figura 53: Danos colaterais de perseguições.....	78

Figura 54: RoboCop invade laboratório de drogas	81
Figura 55: RoboCop extrai informações de criminoso.....	82
Figura 56: Funcionário da OCP assassinado pelo robô ED 209.....	83
Figura 57: Regozijo diante da violência.....	84
Figura 58: Regozijo diante da violência	84
Figura 59: Regozijo diante da violência.....	84
Figura 60: Replicante alvejada pelas costas.....	85
Figura 61: Julia sendo agredida por policial.....	86
Figura 62: Forma de tortura por estiramento	87
Figura 63: Tortura com ratos	87
Figura 64: Primeira cena de <i>Mad Max</i>	92
Figura 65: Segunda cena de <i>Mad Max</i>	93
Figura 66: Terceira cena de <i>Mad Max</i>	93
Figura 67: Primeira cena de <i>1984</i>	94
Figura 68: Primeira cena de <i>Blade Runner</i>	94
Figura 69: Primeira cena de <i>RoboCop</i>	95

INTRODUÇÃO

Esta dissertação de mestrado em história tem como ponto de partida o futuro. Uma pesquisa histórica que analisa o futuro representado pode parecer deslocada no “tempo”, mas quando se busca investigar a origem contextual dessas percepções sobre o porvir, apresenta-se, a partir delas, uma possibilidade de investigação profícua.

Se a arte, enquanto forma de manifestação de sentimento e pensamento, oferece ao público uma leitura do que se costuma chamar de realidade, a ficção científica, com seu olhar voltado para o futuro, nos permite uma reflexão acerca do que poderia vir a acontecer como um exercício de imaginação diante das possibilidades e, apesar da “licença criativa” que permite exceder o que a ciência pode comprovar, busca se manter próxima de uma narrativa verossímil. Muitas obras e autores deste gênero, como Julio Verne, H. G. Wells e Isaac Asimov, atingiram um *status* de respeitabilidade por suas reflexões plausíveis, mesmo num universo imaginado¹. Se, por vezes, a ficção científica apresenta ideias tecnológicas que parecem tão fantásticas e de difícil realização, em outros momentos, ela coloca, diante do público, cenários tão devastadores que acabam se tornando situações que podem ser tomadas como avisos do que pode vir a acontecer, caso as ações da sociedade sigam determinado rumo.

Para George Minois (2015, p. 16), “viver é antecipar incessantemente, e cada uma de nossas ações tende para um alvo situado no futuro” e, assim, predizer o que vai acontecer passa a ser uma constante entre as civilizações desde a pré-história. Se no passado as previsões se configuraram, como afirma o autor, como práticas exclusivas de adivinhos e profetas, a partir do século XIX passaram a ocupar a mente de cientistas sociais, economistas e filósofos. Thomas Malthus, Karl Marx e Friedrich Engels, entre outros, são exemplos de intelectuais que se detiveram a pensar a sociedade para além de seu tempo e, apesar de seus trabalhos serem referências até hoje, não escapam das críticas quanto ao que não se consumou de

¹Júlio Verne, ou Jules Verne, foi um escritor francês, nascido em 1828, que publicou mais de cem obras, dentre as mais famosas, algumas categorizadas como ficção científica, como por exemplo, *Viagem ao Centro da Terra* (1864) e *Vinte Mil Léguas Submarinas* (1869). Herbert George Wells, ou H. G. Wells, foi um escritor britânico nascido em 1866, autor de dezenas de obras, dentre as mais famosas, de ficção científica, estão *A Máquina do Tempo* (1895), *O Homem Invisível* (1897) e *A Guerra dos Mundos* (1898). Isaac Asimov foi um escritor e bioquímico norte-americano nascido na Rússia, em 1920, autor de centenas de obras, com destaque para as séries de ficção científica *Os Robôs* (primeira obra lançada em 1950) e *A Fundação* (primeira obra lançada em 1951).

seus prognósticos conjunturais. E foi usando do conhecimento científico que a literatura passou a imaginar o futuro, inaugurando, assim, a ficção científica.

Essa categoria de obras se configura como um exercício de imaginação sobre aquilo que o futuro reserva. São manifestações de uma ou mais possibilidades de um porvir que, se por um lado, dispensa um compromisso com aspectos da física, da realidade tecnológica e das relações sociais do seu presente, por outro, para atingir uma inteligibilidade, necessita manter seu argumento de maneira a ser relacionada com sua realidade temporal. É a partir da realidade conhecida que se projeta o futuro desconhecido e, isto posto, uma análise dupla se apresenta: o que se sabe, ou se supõe saber, sobre o presente e, a partir disso, o que pode, ou não, vir a acontecer. O que é plausível, dentro de uma linha de raciocínio, num futuro próximo ou distante, sendo que, neste último caso, a distância temporal permite elocubrações especulativas mais desprendidas da realidade conhecida durante a criação da história.

Assim, a ficção científica apresenta uma especificidade de reflexão, visto que para criar uma situação hipotética de futuro é preciso, antes de tudo, analisar o próprio presente em que se vive, podendo, assim, manifestar tanto as esperanças quanto as desesperanças, as expectativas e temores de uma época ou lugar. E é nesta abordagem que a análise histórica se concretiza, pois o que foi dito, escrito, feito, pensado e imaginado em uma época e lugar foi dito, escrito, feito, pensado e imaginado porque em sua época havia elementos que possibilitaram dizer, escrever, fazer, pensar e imaginar desta forma. Sem menosprezar a capacidade criativa dos indivíduos, mas, ao contrário, entendendo que toda a criação tem um ponto de partida alicerçado na realidade em que se vive. Assim, através dos diversos elementos que compõem uma história de ficção científica, pode-se perceber a realidade histórica de onde e quando parte determinada obra e que colaboram nessa construção narrativa.

De fato, a predição nunca é neutra ou passiva. Corresponde sempre a uma intenção, a um desejo ou a um temor; exprime um contexto e um estado de espírito. A predição não nos esclarece sobre o futuro, mas reflete o presente. Nesse sentido, revela a mentalidade, a cultura de uma sociedade e de uma civilização. Fazer a história da predição é contribuir para a história das civilizações. (MINOIS, 2015, p.18)

Neste gênero, de uma forma geral, três elementos são abordados ou, pelo menos, estão como “pano de fundo” e não raras vezes misturados: a presença de personagens ou sociedades alienígenas, seja como redentores da humanidade ou como algozes; a relação, comumente hostil, entre humanos e máquinas, em especial robôs dotados de inteligência artificial; e existe, também, o cenário em que são exploradas as relações sociais, culturais e econômicas.

É neste terceiro mote que os quatro filmes analisados neste trabalho se enquadram: *Mad Max*, de 1979, dirigido por George Miller²; *Blade Runner*, de 1982, dirigido por Ridley Scott, baseado no livro *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, de 1968, escrito por Philip K. Dick³; *1984*, de 1984, dirigido por Michael Radford, baseado no livro de mesmo nome, escrito por George Orwell, lançado em 1949 e *RoboCop*, de 1987, dirigido por Paul Verhoeven⁴.

Mad Max é um filme australiano que conta uma história sobre um futuro próximo em que as instituições e a organização social estão em decadência. O que resta da força policial tenta conter, em duelos nas estradas, os grupos que se formam para tomar à força o que desejarem. *Blade Runner* é uma produção estadunidense que conta a história de um caçador de andróides que, na Los Angeles de 2019, é chamado de volta à ativa para conter cinco andróides que infringem a proibição de adentrarem a Terra. *1984* é um filme britânico em que a trama passa numa sociedade governada de forma totalitária pelo Partido que controla a população através de um sistema de vigilância chamado *Big Brother*. *RoboCop* é um filme estadunidense que se passa na cidade de Detroit e conta a história de um policial que após ser mortalmente ferido é reconstituído com partes robóticas para continuar atuando contra o crime.

² Essa obra deu início a uma franquia que teve mais dois longas metragens, na década de 1980 (1982 e 1985), e, em 2015, trinta anos depois do último lançamento, ganhou o quarto filme e ainda há a perspectiva de mais uma continuação nos próximos anos

³ Em 2017, foi lançado *Blade Runner 2049*, dirigido por Denis Villeneuve, dando continuidade ao filme de 1982, mas agora sem inspiração literária. Este filme conta com duas cenas explicativas, não incluídas no filme, *2036: Nexus dawn* e *2048: Nowhere to run*, e um curta metragem em formato de animação, *Blade Runner: Black out 2022*, também explicativa dos eventos apresentados nessa sequência de 2017. Além disso, em 2021 foi lançada a série de animação *Blade Runner: Black Lotus*. Ainda é possível encontrar algumas histórias em quadrinhos (HQs), lançadas recentemente, com histórias ligadas ao universo fictício de *Blade Runner*, que indicam que outros filmes não sejam uma possibilidade distante.

⁴ Este filme marca o início de uma franquia que contou com três continuações em 1990, 1993 e 2014, havendo a indicação de que um novo filme poderá ser lançado nos próximos anos. O personagem título de *RoboCop* aparece em várias HQs e jogos de vídeo game, inclusive enfrentando outros personagens do cinema, como os exterminadores e alienígenas das franquias *Terminator* (no Brasil, *O Exterminador do Futuro*) e *Alien*.

A escolha em focar nestas obras, em detrimento de outras igualmente relevantes, se dá por se tratarem de produções que se tornaram amplamente conhecidas pelo público e por abordarem temas que se apresentam ainda atuais, tornando-as referências icônicas do gênero ficção científica. Tal constatação se confirma pelo interesse da indústria cinematográfica em continuar lançando novas sequências dessas obras, de pelo menos três delas, na última década.

A partir destas obras, então, busca-se a resposta para a seguinte pergunta: O que esses filmes, que se passam no futuro, nos comunicam sobre a década de 1980? Mais especificamente, que aspectos sócio-históricos da década de 1980 podem ser percebidos nessas narrativas que justifiquem a degradação social constatada nesses futuros imaginados? Para responder a essas indagações, utilizando imagens dos filmes e os subsídios que compõem os argumentos narrativos, passa-se a analisar alguns elementos que entende-se como, se não causadores, ao menos, colaboradores de uma deterioração social: as relações entre Estado e sociedade representadas no futuro imaginado, a falta de recursos materiais e naturais e as ações coercitivas e violentas que, dentre outros aspectos, compõem o cenário distópico dessas obras, relacionando-os com o contexto social e histórico vivenciado no momento e local em que essas obras de ficção científica foram produzidas⁵.

Estes longas-metragens ambientam seus espectadores em diferentes cenários de um futuro hipotético tendo como ponto de partida argumentativo algum aspecto da realidade presente na época de sua produção e no lugar em que foram produzidos. Neles, estão contidas, para além das cenas de ação – elemento também recorrente em filmes de ficção científica – uma realidade social que serve como contexto para o desenrolar da história e que nos oferece possibilidades de discussões e análises. A descrição do futuro e da sociedade nele representada parte da realidade do momento em que a obra está sendo produzida, o que nos leva, assim, a assistir uma projeção do presente, porém, sem a pretensão de ser uma previsão do que, de fato, irá acontecer.

A partir dos avanços tecnológicos que envolvem a produção e reprodução fílmica, a ficção científica passou a fazer uso dos recursos de áudio e vídeo para

⁵ Apesar de delimitar as análises a essas quatro obras, necessidade imposta pelo espaço característico do exercício dissertativo de um mestrado, relações e comparações com outras obras são realizadas no intuito explicativo.

ambientar sua narrativa. Os componentes tecnológicos deste ramo tem buscado oferecer ao público uma experiência cada vez mais realista acionando o maior número de seus sentidos. O que era descrito apenas com palavras em livros, passa por uma adaptação e a ser mostrado com imagem e som de forma explícita permitindo a manifestação de representações visuais. A distância entre aquilo que se fala e o que se ouve, ou, aquilo que se escreve para o que se lê é consideravelmente diminuída com o cinema, em especial na categoria aqui tratada. Pois quando uma história é descrita, em livro, tendo se passado em uma determinada cidade, qualquer pessoa que tenha estado nela ou tenha visto algum tipo de imagem dela terá mais facilidade de imaginar o cenário dessa história. Entretanto, se os acontecimentos descritos se referem a uma cidade absolutamente desconhecida para esta pessoa, aquilo que é imaginado se torna mais subjetivo e, se a história tem como tempo dos acontecimentos o futuro, a subjetividade aumenta mais ainda, pois, não só ela, mas ninguém esteve, de fato, nesta cidade, nesta época. O cinema impacta nesta subjetividade da construção imaginativa. Ele mostra, mesmo que não toda a cidade, os cenários onde os eventos se desenrolam.

A visualização se configura, então, singular, como representações projetadas num espaço-tempo desprendido daquele compartilhado pelas sociedades, comumente chamado de “realidade conhecida”. Ao receber tal projeção, o filme passa a abarcar referências selecionadas daquela “realidade” que passam a compor a narrativa fictícia e são essas informações que permitem a análise social histórica que aborda significados possíveis para essas representações.

O uso de filmes para análise histórica não é uma prática recente e desde sua primeira referência, Marc Ferro⁶, até os dias atuais, este campo de atuação acumulou aprendizados que passamos a utilizar. Metodologicamente, o uso de fontes audiovisuais pelo historiador exige uma série de cuidados e reflexões específicas que se somam a outras medidas já aplicadas às fontes mais tradicionais. A percepção de que um discurso não possui natureza “pura”, mas está carregado de uma intencionalidade, se aplica a um filme tanto quanto a um documento escrito. Porém, seu maior poder de convencimento exige que, para a análise de uma obra fílmica, se vá além e se reforce os cuidados, percebendo que dentro do conjunto de

⁶ O historiador francês Marc Ferro foi um dos pioneiros a trabalhar a relação entre cinema e história. Entre suas obras, destacam-se *O filme: Uma contra-análise da sociedade?* e *Cinema e História*, publicados no Brasil em 1988 e 1992, respectivamente.

fontes audiovisuais existe diferença entre gêneros, o que demanda atenção para suas peculiaridades. Sobre a especificidade do cinema, Marcos Napolitano afirma que

Seu caráter ficcional e sua linguagem explicitamente artística, por um lado, lhe conferem uma identidade de documento estético, portanto, à primeira vista, subjetivo. Sua natureza técnica, sua capacidade de registrar e, hoje em dia, de criar realidades objetivas, encenadas num outro tempo e espaço, remetem, por outro lado, a certo fetiche da objetividade e realismo, reiterado no pacto que os espectadores efetuam quando entram numa sala de cinema ou ligam um aparelho de televisão. A força das imagens, mesmo quando puramente ficcionais, tem a capacidade de criar “realidade” em si mesma, ainda que limitada ao mundo da ficção, da fábula encenada e filmada. (NAPOLITANO, 2011, p. 236-237).

Nas três possibilidades básicas de relação entre história e cinema apontadas por este autor, o cinema na História, a história no cinema e a História do cinema, analisar filmes de ficção científica produzidos numa época específica, como a década de 1980, por exemplo, se torna um exercício que transita nas três modalidades. Ao mesmo tempo em que aborda essas obras como fonte primária sobre o registro de uma época, produz um discurso que interpreta o seu presente, agora passado, e apresenta as possibilidades técnicas e as condições de produção e recepção do filme pelo público. Assim, ao manusear cada um dos filmes, manter-se-á a observância ao que Marcos Napolitano (2011, p. 267) chama de “tripé” de interferência no “potencial informativo do documento” que é o conteúdo, a linguagem e a tecnologia utilizada pelo filme.

Dentre os filmes abordados nesta pesquisa, *Blade Runner* tem sido o mais solicitado como objeto ou fonte de análises de diferentes pontos de observação, em diferentes áreas do conhecimento. A arquitetura e as múltiplas relações sociais com o espaço físico urbano em *Blade Runner* estão no epicentro da análise da dissertação de mestrado de Fabiana Carina Contessoto intitulado “**A Beleza do Desastre: uma análise arquitetônica de *Blade Runner***”⁷, assim como no artigo de Luís Miguel Oliveira de Barros Cardoso, “**Cibercultura e Cinema: Revisitando a cidade-paradoxo em *Blade Runner***”⁸, na dissertação de mestrado de Ricardo Felipe Gonçalves sob o título de “**Utopias, ficções e realidades na metrópole pós-**

⁷ Artigo disponível em: <https://hdl.handle.net/10216/129025>. Acessado em 12/05/2023.

⁸ Publicado em Pragmatizes: Ano 5, número 9, semestral, abr/2015 a set/ 2015. Disponível em: <http://www.pragmatizes.uff.br>. Acessado em 12/05/2023.

industrial⁹, no trabalho de Luiz Aloysio Mattos Rangel, “**Escatologia e finitude em Blade Runner (1968-1982): percepções do tempo na contemporaneidade**”¹⁰, nos artigos de Ana Livia Braga, “**O Cinema enquanto fonte de compreensão da realidade: Blade Runner e seu repertório simbólico**”¹¹ e Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia, “**Esper Machine: a metalinguagem em Blade Runner, de Ridley Scott**”¹² e nas dissertações de mestrado de Maurício Vedovato e Edilson Rodrigues Palhares¹³, dentre outros trabalhos de distintas interpelações.

As relações entre a ficção científica, de modo geral, com a história também têm sido exploradas, como na dissertação de mestrado de Ígor Carastan Noboa, “**Filmes do fim do mundo: ficção científica e Guerra Fria (1951/1964)**”¹⁴, na dissertação de mestrado de Flavia de Paiva Brites Martins, “**Fantasia de guerra e paz no pós-Guerra fria de Jornada nas Estrelas: Nova Geração**”¹⁵, na dissertação de mestrado de Elton Luiz Aliandro Furlanetto, “**Reificação e utopia na ficção científica norte-americana da Guerra Fria**”¹⁶.

O contexto histórico, as práticas políticas e econômicas, as formas de organização e relações sociais e com o meio ambiente, as influências e as confluências culturais, os preconceitos e as esperanças percebidas em *Mad Max*, *Blade Runner*, *1984* e *RoboCop* contribuem para a compreensão a respeito dos embates vivenciados na época de suas produções, como a forma que esses temas estão manifestos denotam críticas e perspectivas ao próprio modo de vida. Nesse sentido, as análises de Reinhart Koselleck e François Hartog sobre a sociedade auxiliam o entendimento da construção dessas narrativas.

⁹ Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16138/tde-15102014-162051/publico/ME_GONCALVES_RICARDO.pdf. Acessado em 12/05/2023.

¹⁰ Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/12623/1/Luiz%20Aloysio%20Mattos%20Rangel.pdf>. Acessado em 15/05/2023.

¹¹ Disponível em: <https://oolhodahistoria.ufba.br/wp-content/uploads/2016/03/analivia.pdf>. Acessado em 15/05/2023.

¹² Disponível em: <https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/studium/article/view/10087/7767>. Acessado em 15/05/2023.

¹³ VEDOVATO, Mauricio. **O duplo e o simulacro em Blade Runner e em Matrix**. 2003. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003. PALHARES, Edilson Rodrigues. **Blade Runner: a ficção científica e a ética da ciência na sociedade líquido-moderna**. 2010. 212f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Pontifícia Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

¹⁴ Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8138/tde-18102010-153611/publico/2010_IgorCarastanNoboa.pdf. Acessado em: 22/03/2022.

¹⁵ Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8132/tde-31072015-154947/publico/2014_FlaviaDePaivaBritesMartins_VOrig.pdf. Acessado em 27/08/2022.

¹⁶ Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8147/tde-27042010-121239/publico/ELTON_LUIZ_ALIANDRO_FURLANETTO.pdf. Acessado em: 28/08/2022.

Ao desenvolver sua teoria sobre espaço de experiência e horizonte de expectativas, Reinhart Koselleck oferece a possibilidade de entendimento acerca das escolhas dos indivíduos, e da sociedade como um todo, propondo que se atente para a projeção de um futuro a partir do acúmulo das experiências vivenciadas e apreendidas pelos indivíduos em determinada época e lugar. Para esse autor, “a verossimilhança de um futuro previsto decorre, em primeiro lugar, dos dados anteriores do passado, cientificamente organizados ou não. O que antecede é o diagnóstico, no qual estão contidos os dados da experiência” (KOSELLECK, 2006, p. 313). Nas expectativas podem estar contidas esperanças e medos e, por isso, também o inverossímil. Para ele, não é possível deduzir as expectativas baseado apenas nas experiências, mas, da mesma forma, não é possível considerar as expectativas sem levar em conta as experiências (KOSELLECK, 2006, p. 312). Ou seja, um prognóstico do futuro inclui o que se sabe, o que se viveu, mas também outros elementos intangíveis que podem ser de extrema particularidade e individualidade e, por isso, de difícil percepção. Dessa forma, ao buscar compreender as visões de futuro expressas em determinada época ou lugar, faz-se necessário perceber e analisar os espaços de experiência que construíram esse horizonte de expectativas.

As ideias de François Hartog podem ser somadas com as de Reinhart Koselleck – para atender os objetivos propostos na dissertação – no que se refere às formas de pensar, agir e se relacionar da sociedade. Para ele, não só o conjunto de experiências auxilia a entender o comportamento da sociedade, e vice-versa, como, também, é possível caracterizar uma época a partir desta forma de agir, pensar e se relacionar. Para o autor, existe uma espécie de “ordem”, ou “ordens”, que atua em determinada época e lugar.

Ordens tão imperiosas, em todo caso, que nos submetemos a elas sem nem mesmo perceber: sem querer ou até não querendo, sem saber ou sabendo, tanto elas são naturais. Ordens com as quais entramos em choque, caso nos esforcemos para contradizê-las. (HARTOG, 2013, p.17).

A essas “ordens”, ele dá o nome de “Regimes de Historicidade” sendo o do tempo atual, que teria início durante a Guerra Fria, nomeado de “presentismo”. De acordo com esse autor, o tempo do “presentismo” é marcado pela desconexão entre passado, presente e futuro, levando a uma ênfase ao presente em detrimento do

passado e do futuro que passam a ter menos importância na vida das pessoas. Ainda segundo François Hartog, “a isso, deve-se ainda acrescentar outra dimensão de nosso presente: a do futuro percebido, não mais como promessa, mas como ameaça; sob a forma de catástrofes, de um tempo de catástrofes que nós mesmos provocamos” (HARTOG, 2013, p.15). A reincidência de previsões pessimistas em obras de ficção científica dos anos 1980 sugere a ratificação do caráter presentista do qual aquela década faz parte e, através da análise dos contextos e dos futuros imaginados nesses filmes, contribui para uma maior compreensão das características que compõem esse “Regime de Historicidade”.

Quando um historiador se depara com um discurso, duas das primeiras perguntas que lhe surgem são: “Quando foi dito?” e “Onde foi dito?”. Não é diferente quando este discurso vem através de uma obra fílmica. Entre as outras perguntas que despontariam, o “Onde?” e o “Quando?”, ajudam a entender a pergunta maior que é a “Por quê?”, sendo essa, na maior parte das vezes, a pergunta final dos historiadores e que, apesar de todos os esforços, muitas vezes não obtém uma resposta taxativa, restando aos investigadores do passado apenas uma indicação provável.

Saber quando e onde tal discurso foi proferido, além de quem o proferiu, conecta a ideia explanada ao contexto sócio-histórico vivenciado que, por sua vez, possibilita a compreensão daquela concepção. Dessa forma, podem ser a chave para o entendimento, embora não seja possível afirmar explicitamente a relação causal, pois não é uma relação matemática. De acordo com Alexandre Valim (2012), as narrativas, assim como as representações contidas nos filmes, remetem ao lugar e ao momento de sua produção, ou seja, ao seu contexto social. Assim, quando um filme aborda aspectos sócio-históricos de sua realidade, se torna um instrumento de discurso sobre o que acontece ou aconteceu. Um filme de ficção científica que projeta sua narrativa para o futuro lida com a realidade a partir de outra perspectiva, pondo em vista mais do que os acontecimentos em si, mas as possíveis consequências para as próximas gerações, daí o caráter preventivo deste gênero de filme. No entanto, essa qualidade só pode ser identificada quando o fator plausibilidade é utilizado, ou seja, quando a narrativa utiliza elementos que derivam de uma realidade já verificada pelo público.

A verossimilhança do futuro apresentado por uma obra parte da capacidade de seu autor lidar com as informações que dispõe, ou, como diria Reinhart Koselleck,

com suas experiências. Ao mesmo tempo, enquanto forma de arte, uma história de ficção científica não tem obrigação com a ciência, ou seja, possui a liberdade de criação a partir do que satisfaz seu mentor ou mentores. Porém, a criação de sequências para as obras aqui abordadas, indica que as questões levantadas pelas produções encontraram reconhecimento e identificação na sociedade do seu tempo, bem como, possivelmente ainda hoje, por partir de experiências compartilhadas entre uma quantidade considerável de indivíduos, assim formando um horizonte de perspectiva plausível. O consenso entre os pesquisadores e o público consumidor de ficção científica, principalmente da década de 1980, quanto à característica distópica¹⁷ dessas narrativas dialoga com a ideia de um “Regime de Historicidade”, apontado por François Hartog, bem como, com o entendimento de que um filme não só se alimenta da realidade, mas também é produtor dela¹⁸.

A degradação social é a variável constante nas quatro obras analisadas. Apesar das diferentes realidades, em distintas temporalidades projetadas, a miséria material é contínua e, associada a elementos derivados/derivadores, como guerras e o aumento da criminalidade e da violência, mantém a humanidade longe da possibilidade de usufruírem de um bem estar pleno. A abordagem das análises se dá a partir dos elementos imagéticos que criam o ambiente de degradação social, a partir da falta de recursos materiais e naturais. Compreende-se que as imagens distópicas nestes filmes constituem o que Ulpiano Bezerra de Meneses classifica como iconologia, quando objetos e imagens passam a significar mais do que mera aparência podendo “conduzir à circunscrição de um inconsciente coletivo, uma cosmovisão, um espírito da época” (MENESES, 2012, p.245). Tais elementos ajudam a acionar o que Roger Chartier (1990, p.16) chama de “esquemas intelectuais”, já incorporados pelos indivíduos, que permitem ao público decifrar esse espaço-tempo, tornando-o inteligível e auxiliando na ambientação para que, ao primeiro olhar, o espectador perceba que se trata de um futuro distópico. Assim, os capítulos que seguem apresentam a análises a partir de três elementos que compõem o cenário de deterioração social: as referências diretas e indiretas a guerras, a escassez de recursos materiais e naturais e a violência perpetrada por criminosos e agentes da lei.

¹⁷ O conceito de distopia usado aqui é o de antítese do sentido de utopia como um lugar ideal, ou seja, um lugar não ideal (JACOBY, 2007).

¹⁸ Esse é um consenso quanto às formas artísticas como um todo.

No primeiro capítulo, a guerra e o futuro, destaca-se a presença das guerras no argumento que compõe as tramas contextualizadas historicamente com o tempo e o espaço em que as obras foram produzidas. Os quatro filmes estão inseridos num recorte temporal, entre 1979 e 1987, que, dentre outras características, configuram os anos finais do que se convencionou chamar de Guerra Fria. Cabe, ainda, perceber que os países de origem dessas produções cinematográficas, diante da divisão geopolítica e econômica que se estabeleceu, eram e ainda são nações alinhadas com a perspectiva capitalista de sociedade. Essas duas informações têm grande relevância considerando a massiva propaganda anti-comunista exercida nesses países durante esse período, prática essa que também utilizou o cinema como ferramenta, e, embora não sejam os únicos elementos constitutivos, indicam o caminho que será percorrido neste trabalho¹⁹.

No segundo capítulo, o objetivo é perceber e analisar as manifestações da falta dos recursos materiais e naturais expostos nos filmes. A pobreza e precariedade do modo que está apresentada nessas obras futuristas, independentemente da forma de organização social estar relacionada a um Estado totalitário, de livre capital privado ou, até mesmo, na quase ausência de um governo. Esses temas não são exclusividades de filmes de ficção científica, mas quando colocados por este gênero, manifestam uma falta de perspectiva projetada ao futuro que se constrói, de fato na própria sociedade do seu tempo.

O último capítulo traz a análise quanto a uma escalada de violência de criminosos e de agentes policiais. Como uma derivação da decadência social, o aumento da violência surge da falta de credibilidade na própria organização social, seja a partir de criminosos ou daqueles que têm o papel de defender os princípios do Estado vigente. Nesse sentido, as obras analisadas se aproximam a ficção científica distópica com o gênero fílmico policial, muito comum nos anos 1980, principalmente no cinema estadunidense.

Se a ferramenta fílmica já se provou como um importante instrumento para a crítica social, os filmes de ficção científica, enquanto gênero que vislumbra o futuro,

¹⁹ Como exemplos dessa abordagem, durante a década de 1980, pode-se apontar filmes que têm a guerra como temática, como a série de filmes *Rambo: First Blood*, *Rambo: First Blood Part II* e *Rambo III* (No Brasil, *Rambo: Programado Para Matar*, *Rambo II: A Missão* e *Rambo III*), de 1982, 1985 e 1988, respectivamente; filmes de espionagem, como os do agente 007, *For Your Eyes Only* (No Brasil, *007 - Somente Para Seus Olhos*), *Octopussy* (No Brasil, *007 Contra Octopussy*), *A View To A Kill* (No Brasil, *007 - Na Mira Dos Assassinos*), *The Living Daylights* (No Brasil, *007 - Mercado Para A Morte*), *Licence To Kill* (No Brasil, *007 - Permissão Para Matar*), de 1981, 1983, 1985, 1987 e 1989, respectivamente; e de drama, como *White Nights* (No Brasil, *O Sol Da Meia-Noite*), de 1985.

se apresentam como fontes profícuas sobre o momento e local de sua produção. Assim, *Mad Max*, *Blade Runner*, 1984 e *RoboCop* revelam desejos e anseios da sociedade de seu tempo, tornando visíveis as expectativas dos indivíduos de tempos passados e instigando a investigação dos espaços de experiências que as constituem. Sem a pretensão de encontrar respostas definitivas, as análises aqui realizadas configuram um exercício de reflexão e estão longe de esgotar os debates.

1. AS GUERRAS COMO ARGUMENTO PARA AS NARRATIVAS SOBRE O FUTURO

A presença recorrente de determinado assunto ou evento em diversas obras diferentes sugere uma relevância considerável para uma sociedade ou sociedades. Um grande trauma, como uma guerra, é um exemplo de acontecimento que pode se tornar repetidamente presente em manifestações artísticas como forma da sociedade lidar com uma realidade passada ou ainda presente, de modo que, estando cotidianamente na imaginação das pessoas, ao pensar sobre o futuro, a associação deste com algum tipo de conflito não se configura como algo estranho, ao contrário, confere a familiaridade que estabelece a verossimilhança a esta realidade imaginada. Nesse sentido, uma distopia construída sob o argumento da ocorrência de uma guerra ou guerras, atinge um nível de realismo maior para aqueles que testemunharam essa realidade, retroalimentando essa experiência.

As guerras mundiais apresentaram às sociedades os maiores níveis de destruição que se conhecia até então. As bombas atômicas lançadas em Hiroshima e Nagasaki, em 1945, tornaram-se símbolos da capacidade de destruição global que a humanidade havia atingido. O contexto geopolítico pós Segunda Guerra Mundial, nomeado de Guerra Fria, manteve a alternativa da guerra latente entre as grandes potências, mas também entre os países considerados periféricos que assistiam a escalada de ameaças entre estadunidenses e soviéticos sem muito poder fazer para evitar um eventual conflito entre essas nações.

Os trabalhos que analisam as dimensões dos impactos desta conjuntura global aplicada às produções cinematográficas, mesmo em países geograficamente distantes dos protagonistas EUA e URSS, são diversos²⁰. O caráter intercontinental que as ramificações deste evento atinge se fortalece, dentre outras formas, através de filmes que cruzam os oceanos para chegarem aos cinemas mais distantes. Como

²⁰ Sobre a influência da Guerra Fria na produção cinematográfica, especificamente da década de 1980, o artigo de Mariana G. Alves da Silveira e Vagner Camilo Alves apresenta análise de dados relevantes. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.4025.dialogos.v22i1.41439>. Acessado em 11/05/2022. Ainda sobre a produção cinematográfica, Alexandre Busko Valim (2006) analisa a propagação de ideias anticomunistas de filmes estadunidenses no Brasil entre 1945 e 1954.

as demais formas de arte, o cinema expressa compreensões da sociedade que podem ser entendidas como críticas ou não, podendo, mesmo, se configurar como ferramenta de construção, reiteração ou manipulação de ideias a depender da intenção dos seus autores. Dentro destas possibilidades de uso, se tornou comum, no contexto da Guerra Fria, filmes serem usados como formas de propaganda, em especial, na poderosa indústria cinematográfica de Hollywood, nos Estados Unidos²¹.

Assim, o período que compreende as obras fílmicas referidas, de 1979 a 1987, se insere neste contexto e apresenta, dentre suas manifestações artísticas, filmes que, ao imaginar a sociedade num tempo futuro, dialogam com ele. Nas quatro histórias abordadas, a guerra é um elemento chave que justifica ou é justificada pelas narrativas e sua relação com os cenários é direta, seja pela iminência ou pelo convívio com as consequências de um conflito ocorrido há mais tempo. Por se tratarem de acontecimentos ambientados no futuro, não há menção direta às guerras conhecidas, mas a inclusão deste elemento na narrativa, por si só, aponta para a importância atribuída à elas no momento da criação dessas obras.

Nos filmes em questão, as guerras são utilizadas como elementos causadores da destruição, principalmente física, dos lugares onde se passam a história. O fato de o século XX ter sido palco de duas guerras de proporções intercontinentais pode ser considerado traumatizante, em especial, para os países diretamente envolvidos no confronto. Não bastasse isso, a disputa entre EUA e URSS que se seguiu ao término da Segunda Guerra Mundial, materializada em conflitos de caráter locais em diversos países do mundo, anunciava a possibilidade imediata de uma terceira guerra mundial acontecer e, considerando o avanço tecnológico e militar ocorrido da Primeira Guerra para a Segunda, como as bombas atômicas, especulava-se a capacidade destrutiva que haviam atingido as superpotências ao passar das décadas de 1950, 1960, 1970 e 1980. O fim da existência humana, ao menos como era conhecida, não era descartado na década de 1980 e os filmes de ficção científica distópica, representaram de diferentes maneiras as consequências desse eventual acontecimento.

1.1 A “normalização” da guerra nas narrativas

²¹ Os trabalhos referidos na última nota também dão conta do uso do cinema como propaganda estadunidense na Guerra Fria.

A persistência do elemento guerra nestas obras que imaginam o futuro aponta para uma aceitação de que sua ocorrência seja apenas uma questão de tempo. Ao ponto em que a menção a conflitos já não carrega o tom de trauma, mas de mais um acontecimento comum ao cotidiano.

RoboCop, para além de sua trama principal envolvendo o robô policial, traz, na sua narrativa, uma composição diferenciada. Os acontecimentos são, eventualmente, interrompidos por um tele-jornal que anuncia notícias da cidade e do mundo, além de propagandas comerciais, permitindo aos espectadores do filme um entendimento mais amplo desta realidade que lhe é apresentada, mesmo quando o anunciado não se relaciona diretamente com história narrada. Nesses momentos do filme, é possível perceber alguns elementos de forma mais explícita surgindo ao público como sátiras da realidade. As notícias veiculadas por este programa jornalístico são entregues aos espectadores de uma forma trivial, mesmo quando noticiando guerra contra a guerrilha no México, um disparo acidental de uma arma espacial que matou mais de cem pessoas nos EUA ou a possibilidade de um desfecho nuclear para um conflito na África do Sul. Este momento do filme emerge, assim como outros, como crítica ao formato midiático comum no mundo ocidental, onde notícias trágicas são imediatamente seguidas pelas atualizações esportivas ou de algum outro acontecimento que acalente o público. Na figura 1, o âncora do telejornal dá notícias da África do Sul e de outros acontecimentos locais.



Figura 1: Notícias da África do Sul. Fonte: *RoboCop*, 1987, 1'10".

Em outro exemplo da banalização da possibilidade de uma guerra acontecer, surge, ainda na interrupção noticiosa do filme, a propaganda de um jogo a ser aproveitado em família cujo tema são confrontos entre nações e a possibilidade da execução de um ataque nuclear, holograficamente representado, ao apertar de um botão vermelho. Novamente, o recurso da sátira é utilizado, mas dessa vez direcionado ao que diverte a sociedade. Não é uma novidade, nos anos 1980, haver jogos e brinquedos infantis que remetam ao contexto de guerra. O jogo de tabuleiro “A Conquista do Mundo”, inventado pelo francês Albert Lamorisse, em 1957, traduzido como “Risco” para os EUA pela Parker Brothers, chega ao Brasil com o nome de “War”, lançado pela Grow, apresenta o planeta dividido em territórios e estabelece como objetivo dos seus jogadores a conquista de determinados continentes ou eliminação de adversários²². Porém, a produção de artigos de divertimento com base em elementos bélicos é mais antiga ainda e incluem desde jogos de cartas a soldados, até a imitação de armas que assumem características cada vez mais reais a cada geração.

²² Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/coluna/memoria/os-45-anos-de-um-jogo-classico-o-war-da-grow>. Acessado em 15/01/2023.



Figura 2: Jogo de tabuleiro em família. Fonte: *RoboCop*, 1987, 40'59".

O tom cômico, no caso das notícias, se dá pelo fato de que, na realidade de 1987, a África do Sul não indica nenhum interesse em entrar para o pequeno grupo de países a serem detentores de uma bomba nuclear. No entanto, também pode ser percebido como uma indicação de que, neste futuro, muito mais países tenham esse poderio bélico. Já no caso da propaganda, a comicidade surge quando a ideia de que uma explosão nuclear possa ser uma diversão familiar, sendo esta uma possibilidade não descartada ainda àquela época. Nos dois casos, a semelhança se dá pela banalização do elemento “guerra” que aparece como algo simples e parte do cotidiano.

A comicidade é comumente utilizada como uma forma de se lidar com uma realidade violenta e, mesmo se tratando de uma guerra, a constância de uma ameaça que não se concretiza pode instigar, inclusive, à sátira. Entretanto, em *RoboCop*, por se tratar do futuro, ou seja, aquilo que não condiz com a realidade na década de 1980, e por isso pode ser visto como hilário, ao ser deslocado para um tempo que ainda está por vir permite ser encarado como uma possibilidade de ocorrência, equilibrando a jocosidade com a reflexão e o temor.

No filme *1984*, a normalização da guerra não se dá pela comicidade ou ironia, mas, ao contrário, pela imputação do medo e da obediência pelo Estado à sociedade ao invocar o esforço de guerra por parte da população, fazendo da necessidade da vitória justificativa para todo o modo de vida vigente. Nesta lógica,

que permite a manutenção do estrito controle do Estado sobre a população, a sociedade se organiza e vive seu cotidiano sob a pauta da guerra, do ódio ao inimigo e da adoração ao Partido que governa de forma totalitária.



Figura 3: A guerra na tela do cinema. Fonte: 1984, 1984, 1'28".

Na figura 3, vê-se a imagem de filme reproduzido pelo governo num cinema com cenas de soldados em um campo de batalha em chamas. Nesta filmagem, é transmitida para um auditório lotado, uma narrativa que serve para exaltação dos valores que o povo deve defender, bem como, do ódio que deve nutrir contra o inimigo maior chamado Goldstein. Este momento é alimentado com imagens da guerra que, segundo o governo, ocorre naquele momento contra a Eurásia, sendo fundamental para sua sobrevivência vencer esse conflito. A familiaridade com que a guerra se apresenta aos personagens confere sentido à própria existência e modo de vida dela. Do amanhecer ao anoitecer, notícias sobre os resultados das batalhas são divulgadas, capturas de traidores anunciadas e novas medidas que prenunciam um fim de guerra, que nunca chega, são comemoradas entre colegas de trabalho e vizinhos. Esses são os assuntos permitidos à sociedade vigiada de perto pelas telas do “*big brother*”.

Esta obra manteve uma estreita fidelidade ao livro que lhe deu origem, escrito por George Orwell, lançado em 1949, logo após o término da Segunda Guerra Mundial. O fato de ser uma guerra inventada pelo governo, na trama, reforça a

percepção da existência de um temor quanto à possibilidade de um novo conflito de proporções mundiais. Mesmo tendo se passado 45 anos do lançamento do livro que deu origem a história desse filme, o clima de tensão causado pela Guerra Fria manteve a ideia de uma terceira Guerra Mundial viva no imaginário de artistas e públicos. Porém, a diferença de contexto histórico de lançamento entre o livro e o filme trouxe uma nova interpretação da obra.

Ao lançar o livro, Orwell direcionava sua crítica à realidade recém vivenciada de uma Guerra Mundial e dos regimes totalitários experimentados naquele momento em muitos países. Apesar de membro do Partido Socialista Inglês, Orwell não se privou de criticar a forma como Stalin conduzia o socialismo soviético, classificando-o como uma deturpação do que entendia que deveria ser um governo socialista²³. Quando o filme de Radford foi lançado, em 1984, o contexto de disputa entre EUA e URSS e toda a construção ideológica em que os EUA vinculam a si mesmos à ideia de liberdade fez com que os países ocidentais entendessem o filme como uma crítica ao modo de vida comunista²⁴, servindo de “aviso” ao mundo do que poderia acontecer, caso a URSS se sobrepusesse na disputa contra os EUA.

O potencial destrutivo dos arsenais mantidos durante a Guerra Fria também era imaginado aplicado às condições ambientais do planeta. A Guerra do Vietnã havia apresentado ao mundo a realidade mais dura da guerra biológica através do “agente laranja”, contaminação de rios e plantações foi estratégia recorrente no conflito na península asiática e deixou sequelas nas gerações vindouras. A possibilidade de conflito entre as potências mundiais alimentou a imaginação quanto às formas de impacto direto e indireto ao planeta e quais condições de vida restaria depois de um enfrentamento entre os membros da Organização do Tratado do Atlântico Norte (OTAN) e do Pacto de Varsóvia²⁵.

A presença cotidiana da guerra, tanto em *RoboCop*, quanto em *1984*, não fala ao público apenas sobre um receio do que pode vir a acontecer no futuro, mas sobre

²³ O posicionamento político de George Orwell e suas deturpações se encontram brevemente explicados em um artigo de Thierry Discepolo, de 2 de julho de 2019, chamado *A arte de deturpar George Orwell*, disponível em <https://diplomatie.org.br/a-arte-de-deturpar-george-orwell/>. Acessado em 25/10/2022.

²⁴ A tentativa de reduzir as ideias comunistas à experiência russa sempre esteve presente com o intuito de desmobilizar e desmoralizar simpatizantes destes ideais.

²⁵ A OTAN e o Pacto de Varsóvia eram as duas alianças militares que reuniam os países que estavam em lados opostos na Guerra Fria. A OTAN reunia países sob a liderança dos EUA, enquanto o Pacto de Varsóvia reunia nações lideradas pela extinta União Soviética. Após a dissolução da União Soviética, o Pacto de Varsóvia deixou de existir.

a realidade do tempo presente e, ainda, de sua aceitação como algo com que as pessoas devam se acostumar.

1.2 A projeção das guerras do presente no futuro e as consequências imaginadas

No futuro fictício, a guerra que se vê, mesmo que inédita, encontra respaldo na realidade, do mesmo modo que os autores deste gênero costumam fazer com o conhecimento científico. É esta percepção, de uma realidade reconhecível no passado e no presente que permite a identificação do público de diversos países, em diferentes continentes, com o cenário criado.

Desde o fim da Segunda Guerra Mundial, seguiram-se vários conflitos militares entre diversas nações. No leste asiático, a Guerra da Coreia (1950-1953), a Guerra da Indochina (1946-1954), a Guerra do Vietnã (1962-1975). No Oriente Médio, a guerra têm sido uma constante desde antes das Guerras Mundiais. Na década de 1970, muitos conflitos ocorriam paralelamente entre os países daquela região, alguns terminando, outros começando e outros, ainda, dando continuidade a desavenças de longa data. Golpes de Estado e revoltas de resistência ou separatistas mantinham um clima de instabilidade política que afetava, direta ou indiretamente, a maioria dos países do mundo que dependiam da matéria prima produzida majoritariamente naquela região do mundo: o petróleo. A cada ação bélica entre aqueles países, a atenção do mundo se voltava para o preço do barril de petróleo e, até mesmo, para a capacidade de continuação do abastecimento da demanda mundial (VIZENTINNI, 1990).

No continente africano pós Segunda Guerra Mundial, o cenário não era diferente. Poucos foram os países da África que não sofreram com algum tipo de conflito, sejam internos, as guerras civis, ou entre nações por diversos motivos, seja de ordem de disputa territorial, religiosa, por independência, separatista, ou por rivalidade étnica. Também neste período, na América, as crises se deram, em sua maior parte, internamente com uma sucessão de golpes de Estado motivados por disputas políticas locais, mas carregados de discursos que faziam referência à política global. Como consequências a esses golpes, em cada país surgem

movimentos de resistência armada cujo objetivo é, principalmente, a derrubada do governo imposto (VIZENTINNI, 1990).

É possível que os conflitos apontados não gerassem preocupações em outros países, não fosse o contexto de Guerra Fria vivido após a Segunda Guerra Mundial. O que causava o alarme era a possibilidade de intervenção direta de uma das duas potências que rivalizavam pela hegemonia político-ideológica, em algum desses territórios, o que poderia causar a resposta imediata do seu oponente e uma declaração de guerra direta entre as superpotências. Tal situação esteve mais próxima de ocorrer em alguns eventos do que em outros, como, por exemplo, nas guerras da Coreia, do Vietnã, do Afeganistão e na Crise dos Mísseis, em Cuba, em 1962 (VIZENTINNI, 1990).

As consequências de um eventual conflito direto entre EUA e URSS foram pautas de debates entre analistas de diferentes partes do mundo. A capacidade de impacto e devastação do planeta eram tão calculadas e aventadas, quanto o tamanho do arsenal militar dos países em questão. Esse foi, durante a Guerra fria, um perigo real e iminente e, como tal, esteve presente no imaginário criativo de diversos gêneros artísticos.

Diante dessa realidade, imaginar o futuro sem a presença de uma guerra poderia ser considerado uma utopia, um lugar ideal, porém em desacordo com a realidade e, por isso, improvável de ser alcançado. Para Hartog (2013), a falta de uma perspectiva positiva em relação ao futuro é uma característica presente nas sociedades ocidentais desde a Guerra Fria, uma das características do Regime de Historicidade vigente, desde então, identificado pelo autor. Esse pessimismo pode ser visto como uma conclusão baseada no que se sabia, até então, sobre o que havia acontecido e estava acontecendo, o que, para Koselleck (2006), seria o modo como se dá a construção do horizonte de expectativa. Segundo esse autor, as expectativas estão baseadas na experiência, apesar de não haver uma relação causal automática nesta dualidade.

Em *Mad Max*, o protagonista, Max Rockatansky, é membro de um esquadrão policial decadente numa sociedade igualmente decadente assolada por uma gangue de motoqueiros. Embora o filme não traga nenhuma menção explícita ao motivo que levava a sociedade àquele grau de deterioração, o contexto geopolítico da sua época permitiu aos espectadores e críticos aferirem se tratar de um mundo, se não pós-apocalíptico, ao menos, pré-apocalíptico. Apesar de apresentar uma mudança na

sua estrutura econômica a partir dos anos 1970, com o declínio de atividades dos setores primário e secundário e aumento das atividades do setor terciário²⁶, seria difícil apontar uma crise sócio-econômica na Austrália, a partir da segunda metade do século XX, que justifique uma perspectiva negativa de futuro para aquela população. Portanto, a ideia de que um futuro distópico aguardava a sociedade australiana só possui plausibilidade se fosse entendido que a destruição dos pilares que sustentam o “Pacto Social” ocorreria em escala global e a partir de acontecimentos com a capacidade de destruição no mesmo nível de alcance.

Nesse sentido, a experiência australiana na Segunda Guerra Mundial²⁷ justificaria o receio de que os desdobramentos de conflitos em outros países chegassem até o continente oceânico. A similaridade das condições materiais dos personagens com as das pessoas de 1979 permite, ainda, a suposição de que o tempo da história seria muito próximo ao do presente, e que esta velocidade destrutiva só seria possível a partir de alguma hecatombe, o que viria a ser confirmado pela sequência do filme, lançada em 1981²⁸. Dentro do contexto histórico daquele momento, essa interpretação poderia ser admitida como plausível.

²⁶ Dados disponíveis em: <https://www.rba.gov.au/publications/bulletin/2010/sep/1.html>. Acessado em 05/09/2022.

²⁷ A Austrália entrou na Segunda Guerra Mundial ao lado dos Aliados, declarando guerra à Alemanha, à Itália e ao Império Japonês, mantendo participação em frentes europeias, africanas, mas principalmente nos conflitos na região do Pacífico.

²⁸ *Mad Max 2: The Road Warrior* foi lançado em 1981 com direção ainda de George Miller e chegou ao Brasil em 1982 com o título de *Mad Max 2: A Caçada Continua*.



Figura 4: Casa de Max Rockatansky. Fonte: *Mad Max*, 1979, 13'54".



Figura 5: Estradas são campos de batalhas. Fonte: *Mad Max 2: The Road Warrior*, 1981, 6'10".

Na figura 4, vemos Max na sua casa, em sua cozinha, onde vive com sua esposa e filho. Apesar das agruras de sua atividade, a vida, em alguns aspectos segue com alguma normalidade. Já a cena da figura 5, se passa alguns anos depois e mostra um estágio mais avançado da decadência social vivida, onde se observa veículos destruídos e abandonados em estradas que se tornaram lugares dominados por gangues que buscam, sobretudo, combustível. Em ambas figuras,

percebe-se objetos e veículos condizentes com os encontrados em finais dos anos 1970 e início dos 1980, sem que haja nada de aparência futurista e isso permite supor se tratar de um tempo não muito além do presente.

Em *Blade Runner*, de 1982, dirigido por Ridley Scott, a menção a uma guerra se refere apenas a uma situação longínqua, em outro planeta, e envolvendo andróides. Porém, a Los Angeles de 2019 que emerge na tela do cinema em nada se parece com a de 1982. Para além da superpopulação, da quantidade de cidadãos orientais, das tecnologias observadas, a questão climática aparece manifestada na destruição das condições saudáveis da atmosfera, sendo esta, um efeito colateral de uma guerra chamada Terminus.



Figura 6: Chuva e neblina constantes. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 23'14".

Na figura 6, Deckard e Gaff estão ao centro da imagem e preparam-se para atravessar a rua constantemente chuvosa e escura como a noite, efeitos colaterais que só são descritos e compreendidos em sua origem para quem leu a obra de Philip K. Dick, que inspirou o filme.

Apesar do filme não trazer a explicação para este cenário, o que consta apenas no livro que lhe deu origem, os elementos que surgem na narrativa não estão ali colocados desvinculados de significados. A neblina que cobre, a poeira que levanta e a chuva que cai constantemente na cidade de Los Angeles são características que podem ser associadas a doenças manifestadas por personagens, como, por exemplo, o envelhecimento precoce do personagem J. F. Sebastian. A deterioração climática seria, ainda, responsável por tornar a flora e a fauna elementos exóticos e raros, que passam a ser substituídos por equivalentes artificiais.



Figura 7: J. F. Sebastian. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 78'38".

Os anúncios propagados pelos zepelins instigando a população a ir viver nas colônias extraterrestres também denotam a precariedade da vida na Terra, apontando a migração como solução para o problema da superpopulação que assola Los Angeles e indicando a promessa de uma vida com mais qualidade.

A presença da guerra, com várias consequências possíveis nas narrativas futuristas, pode ser vista como a materialização de um medo presente no ideário de diversas sociedades durante o período da Guerra Fria. Transformar esse temor em realidade através de filmes de ficção futurista surge como uma forma das sociedades imaginarem o que de pior poderia acontecer com o mundo.

1.3 Cenários de destruição: a imagem como ambientadora da distopia

Cada elemento de um filme carrega uma importância específica na composição da obra. A intencionalidade na junção de fatores buscando significações específicas a serem feitas por parte do público, aciona estruturas cognitivas que as relacionam e conferem sentido através do que teóricos chamam de representação. Diversos pensadores elaboraram, ao longo da história, noções para dar conta do conceito de representação. Carlo Ginzburg propõe que esta possa ser entendida a partir de dois ângulos, um em que indica que algo ou alguém não está ali, portanto sinaliza a

ausência, e outro que sugere a presença ao materializar algo ou alguém como símbolo (GINZBURG, 2001). Também a concepção de Roger Chartier (1990) sobre representação ampara a análise de filmes ao entendê-la como um processo que aciona signos constituídos a partir de experiências que conferem sentido ao que está sendo exposto.

No entanto, essas conceituações acerca da representação quando aplicadas a filmes de ficção futurista encontra um obstáculo, visto que, o futuro não aconteceu de fato, o que abre a possibilidade deste lugar no tempo ser percebido também como uma criação, mesmo que inspirado em algum lugar já existente, considerando que as criações partem de conhecimentos previamente acumulados. Esta perspectiva encontra respaldo quando se põe em análise a concepção do universo *cyberpunk*²⁹ em sua visualidade e preceitos. Através das imagens o espaço futuro onde as tramas ocorrem passa a ser construído cena após cena, terminando por compor uma realidade condizente com o argumento da história narrada. O filme distópico passa a se materializar ao expor para os espectadores cenários que os permitam relacionar, através de um conhecimento prévio, com imagens de uma realidade violenta já ocorrida. Nesse sentido, a imagem, característica fundamental do filme, exerce papel determinante para o convencimento e compreensão do público quanto à história narrada.

Na história de Orwell, reproduzida no cinema por Radford, o conflito entre os exércitos inimigos da Eurásia e da Oceania é o condutor decisivo para o exercício do controle governamental sobre a população e ocupa grande importância na narrativa. A construção de um inimigo em comum e a manutenção da esperança na vitória mantém a população comprometida com o esforço de guerra em seu país, enquanto os jovens compatriotas lutam nas frentes de batalhas.

Na figura a seguir, percebe-se os escombros pelas ruas por onde Smith, o protagonista, passa retornando de seu trabalho, enquanto um caminhão com o símbolo do partido trafega. Os ataques causadores dessa destruição precedem os personagens e estão colocados num tempo histórico distante em que não há memória dos fatos em si, apenas do que vem sendo contado ao longo dos anos pelo próprio partido que governa.

²⁹ De uma maneira simplificada, o termo “*cyberpunk*” se refere a um subgênero da ficção científica que envolve elementos de alta tecnologia com uma baixa qualidade de vida. Mais sobre o tema em: LEMOS, A. **Ficção científica *cyberpunk*: O imaginário da *cybercultura***. Disponível em: <http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/11.shtml>. Acessado em 13/03/2022.



Figura 8: Ruas com escombros. Fonte: 1984, 1984, 21'44".

As imagens remetem à destruição física da cidade tal como foi vivenciada na Europa, durante a Segunda Guerra Mundial. Os cenários externos permitem uma visibilidade mais ampla das condições de vida dessa sociedade, diferente dos ambientes internos que indicam uma realidade mais individualizada dos personagens. Em alguns momentos, uma aparente incoerência entre cenários externos e internos pode indicar, justamente, que a realidade pode ser experienciada de formas diferentes. Essa é uma perspectiva que aponta para uma mudança da sociedade de um modo mais gradual, indo de encontro à ideia de um evento de ruptura.

Em *Mad Max*, as estradas e a cidade em que a trama se passa contrastam com a casa onde mora o protagonista e sua família. A falta de uma estrutura urbana da cidade remete à ideia de um abandono quase absoluto do convívio e das relações sociais. No entanto, quando Max está no seu lar, com sua família, a forma de relação demonstrada sugere um cotidiano onde a vida segue indiferente aos escombros da sociedade. A insistência dos grupos sociais em viver do modo como seus antepassados talvez seja o que, na prática, configura a resistência às transformações, fazendo com que estas aconteçam de forma desacelerada e, assim, não tão perceptíveis, principalmente, do ponto de vista das pessoas que ali estão inseridas.



Figura 9: Max em casa com a família. Fonte: *Mad Max*, 1979, 14'52".



Figura 10: Fim da perseguição a Nightrider. Fonte: *Mad Max*, 1979, 12'08".

A realidade beligerante das estradas pode ser vista como um ensaio para algo que se encaminha para ocorrer a seguir, como algo que tende a acontecer, o que fica confirmado no segundo filme da franquia de *Mad Max*. A situação caótica, mesmo que não explicada a origem, conduz a trama por um caminho que parece não ter volta e um acontecimento que rompa, de vez, esse fio de civilidade que se sustenta parece estar logo à frente.

Mesmo se opondo no que se refere às instituições, de um lado o esmorecimento e de outro a presença absoluta, as devastações do futuro demonstradas aproximam *Mad Max* e *1984* e, apesar da vingança consumada de Max e da centelha de rebeldia mantida por Smith, a desesperança em relação a alguma mudança positiva é levada, em ambos, até o final.

Em *Blade Runner*, as marcas de destruição permitem outras interpretações para além da guerra. Diferentemente dos cenários desérticos e abandonados, de *Mad Max*, e das ruas cheias de escombros, de *1984*, a cidade de Los Angeles, palco dos acontecimentos do filme de Ridley Scott, é apresentada, ao ano de 2019, como uma metrópole cosmopolita efervescente, tão acostumada com o elevado volume de uma diversificada população, quanto com a constante chuva e falta de luz solar.

No livro de Philip K. Dick que inspirou o filme, a situação em que a Terra se encontra tem sua origem estabelecida, mas ao não colocá-la no filme, os autores deixam a cargo do público a tarefa de deduzir o que aconteceu. É certo que tal degradação vislumbrada poderia ser atribuída, como no livro, a uma guerra de grandes proporções, porém ao não demarcar esse acontecimento, o filme também permite entender que o estado daquela sociedade poderia ser uma consequência mais direta ao modo de vida que consome recursos naturais de forma irrefreável. Uma terceira possibilidade interpretativa poderia colocar os dois motivos, a guerra e o modo de vida predatório, como causadores do cenário da Los Angeles de 2019, juntando dois elementos realísticos dos anos 1980 e projetando-os ao futuro. Essa dubiedade é permitida pelo uso que os autores fazem das imagens e, também, pela distância temporal de 37 anos entre o presente em que se encontra o público e o futuro em que o filme está situado, pois permite maior quantidade de transformações sociais.



Figura 11: Tomada aérea de Los Angeles em 2019. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 3'55".

A figura 11, primeira vista de Los Angeles, em *Blade Runner*, com suas torres de fumaça e chamas, remete o espectador às imagens das fábricas do período da Revolução Industrial inglesa. Segundo Francisco Carlos Palomanes Martinho, este período se configura como um momento de rápida e desordenada urbanização, aumento drástico da poluição ambiental e da exploração do trabalho humano (MARTINHO, 2000). Imaginar um futuro em que o modo de produção e de fabricação ainda se equivalham aos do século XVIII, é imaginar que a preocupação ambiental sucumbiu aos interesses econômicos. Apresentar esta como a primeira imagem do filme, significa já estabelecer ao público, no primeiro momento, que o mundo será um lugar mais sombrio em 2019 do que em 1982.

As escolhas das imagens que compõem esses lugares futuros, desde suas técnicas de enquadramento e perspectiva, são fundamentais para que o público se ambiente na narrativa distópica. Esse reconhecimento do futuro como um lugar indesejado se dá através da associação que os espectadores fazem destas imagens com situações já familiares, com as cenas de guerras, de lugares inóspitos ou abandonados ou, até mesmo, de processos dolorosos supostamente já superados, como a Revolução Industrial do século XVIII.

2. AS REALIDADES SOCIOECONÔMICAS NOS FUTUROS DISTÓPICOS ANALISADOS

Filmes com narrativas futuristas distópicas muitas vezes contém elementos argumentativos independentes da vontade humana, como, por exemplo, invasões alienígenas, despertar de uma consciência autômata, dentre outras formas criativas. Contudo, nos filmes aqui abordados as mazelas humanas são derivações ou aprofundamentos do próprio comportamento da sociedade. Essas abordagens se configuram como críticas a aspectos do modo de vida praticado e aceito, em maior ou menor grau, pelas sociedades, de uma maneira geral. A guerra, destacada no capítulo anterior, é um elemento que, não raramente, traz, atrelado a ela, pobreza, fome, desigualdade e precariedade da vida material e são estes temas que passam a ser abordados a partir deste ponto.

Se a as guerras mundiais e a Guerra Fria podem ser indicadas como alimentadoras de um pessimismo sobre o futuro, o mesmo pode-se dizer das bases estabelecidas a partir das relações econômicas que geram a escassez e a carestia que precarizam a vida de parte da população mundial. As sociedades foram testemunhas das guerras, assim como foram da pobreza, de epidemias, de cenários de fome que ocorreram, em muitos casos, desvinculados de algum evento cataclísmico.

Os problemas de ordem social advindos da falta de recursos econômicos são uma constante em todos os continentes e mesmo coexistindo com outra realidade, de abundância, por exemplo, a pobreza e a desigualdade são antigas conhecidas com as quais muitas sociedades nunca deixaram de conviver. Assim sendo, a partir do momento que se passa a vislumbrar um futuro não mais utópico, essas características não só são percebidas, como se vêem agravadas em um nível que, nos países mais desenvolvidos economicamente, se imaginava superada. Situações tão crônicas e ainda presentes em países ditos subdesenvolvidos ou em desenvolvimento, passam a ser a realidade predominante no mundo todo nas distopias analisadas.

Nos próximos subcapítulos, a análise detém-se na conjuntura social e econômica que as cenas dos filmes em questão indicam como ponto de partida.

2.1 Um futuro de precariedade

O cenário de *RoboCop* é a cidade de Detroit, nos Estados Unidos. Localizada no centro-oeste estadunidense, no estado do Michigan, tem sua história estreitamente vinculada ao sucesso da indústria automotiva, mas também aos percalços desta atividade econômica. Esta relação entre a cidade e o filme foi abordada por Lilian Mendes e Rodrigo Pedroso (2016), em artigo em que apontam o apogeu econômico chegando a ser a quarta maior cidade dos EUA, berço da construtora de carros Ford. Segundo os autores, a crise deste setor da economia somada a conflitos raciais contribuiu para uma realidade que, na década de 1980, seria agravada ainda mais pelo direcionamento da política econômica do governo de Ronald Reagan. A perspectiva de um futuro sócio econômico caótico apresentado pelo filme dialoga com esta realidade de múltiplas crises enfrentadas pela cidade que culminou, em 2013, na decretação de sua falência³⁰.

Na imagem abaixo (figura 12), vê-se um complexo industrial abandonado que serve de refúgio para os criminosos e onde algumas cenas de ação e violência acontecem.



Figura 12: Complexo industrial abandonado. Fonte: *RoboCop*, 1987, 17'05".

³⁰ A falência de Detroit foi notícia em alguns sites especializados, como o da revista Exame. Disponível em <https://exame.com/economia/a-falencia-de-detroit-revela-uma-deficiencia-comum-nascidad/>. Acessado em 14/10/2022.

Na imagem a seguir (figura 13), o interior da delegacia de polícia em que o personagem RoboCop atua evidencia um lugar sem adereços tecnológicos que remetam a outro tempo, se não, à mesma década de 1980 em que o filme foi produzido. A falta de recursos da Polícia e suas consequências são debatidos entre os personagens chegando a deflagração de uma greve de policiais.



Figura 13: A delegacia de polícia. Fonte: *RoboCop*, 1987, 3'53".

A estrada, em *Mad Max*, é o lugar onde a ação acontece. É nela que protagonista e antagonista se enfrentam como duelistas armados, ao invés de revólveres ou espadas, de carros ou motos, mas com a mesma finalidade, pôr fim à vida do oponente. A inexistência de prédios à beira dessa estrada colabora para a construção de uma sensação de desolação, abandono de qualquer civilidade, deixando ao público a ideia de que apenas o que acontece na estrada importa.



Figura 14: Max contra Knightrider. Fonte: *Mad Max*, 1979, 11'07”.

No cenário percebe-se a ausência de elementos que indiquem algum progresso econômico ou tecnológico e o que resta remete à degradação da sociedade. Na imagem acima (figura 14), como num duelo, policial e fugitivo se enfrentam em seus carros e à volta da estrada, nenhum sinal que indique presença humana por perto. Na imagem abaixo (figura 15), a cena mostra a cidade sem transeuntes, deixando a sensação de abandono, de que ficou parada no tempo. quase deserto, à exceção de algumas pessoas que habitam ou estão de passagem.



Figura 15: Cidade deserta. Fonte: *Mad Max*, 1979, 19'21”.

O carro ou a moto se tornam, nessa realidade, o principal lugar a se estar, restando à decadente delegacia, na imagem abaixo, pouca utilidade. No letreiro, onde se lê “Justice”, em português “Justiça”, percebe-se uma letra despencando, como símbolo de uma penúria que transcende a prática em si da justiça e se materializa de forma explícita no letreiro e no resto do prédio em que não há celas, nem prisioneiros e, sequer, existem móveis em boas condições. Sem funcionários,

escrivães, ou qualquer outro tipo de encarregado pela burocracia, a “Sala da Justiça” tem como ocupante apenas o que equivaleria a um chefe de polícia. O trabalho policial resume-se ao que é realizado fora do prédio, nos veículos, nas estradas. A percepção sobre a polícia nesta realidade é a de uma instituição em vias de deixar de existir.



Figura 16: Entrada do prédio da polícia. Fonte: *Mad Max*, 1979, 15'36".

O mesmo sentimento de desolação e ausência de urbanização pode ser observado em *1984*. Neste filme, a dominação exercida pelo governo mantém a cidade e seus moradores em situação de precariedade profunda que, somada à passividade da maior parte da população, constrói um ambiente sem esperanças. Nas imagens abaixo, o protagonista, Smith, acorda em seu quarto antes do compulsório exercício matinal (figura 17) e, na cena seguinte, observa-se uma criança sozinha na rua enlameada (figura 18).



Figura 17: Smith em seu quarto. Fonte: 1984, 1984, 11'46".



Figura 18: Criança na rua. Fonte: 1984, 1984, 23'43".

A simples, escassa e desgastada mobília dos cômodos se soma ao despertar desmotivado do protagonista e a criança vagando sem rumo, à noite, acrescidas ao esmaecimento das cores, característica mantida durante todo o filme, ajudam a compor a desolação dessa realidade que, apesar de representadas, não se resumem a estas duas cenas.

Já em *Blade Runner*, o avanço tecnológico de andróides, viagens espaciais, carros voadores não eximem esta realidade dos problemas sociais mais básicos como a pobreza. A hierarquia social se torna perceptível na fala do chefe de polícia que, diante da negativa do caçador de andróides aposentado voltar à ativa, afirma que não aceitar a tarefa o rebaixaria à uma condição inferior na sociedade (*Blade Runner*, 1987, 12'40"). Em outras cenas, é possível perceber ruas tomadas por lixo e por pessoas vivendo em meio a isto. Na primeira imagem (figura 19), a seguir, pessoas se aquecem ao fogo, na rua, e, na sequência (figura 20), a replicante Pris se faz passar por uma pessoa que não tem onde ficar.



Figura 19: Pessoas se aquecendo ao fogo. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 26'18".



Figura 20: O lixo nas ruas. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 37'34".

A ideia de que os problemas sociais enfrentados na década de 1980 não haveriam de serem sanados no futuro, mas ao contrário, de que essas situações se aprofundariam, revelam uma espécie de aceitação das condições geradoras. Como se houvesse o entendimento de que algo no modo de vida das sociedades conduziria, inevitavelmente, a humanidade ao flagelo. Em ambos os casos, a penúria se associa à falta de urbanização e à presença de objetos que remetem à falta de uma tecnologia que sinalize algum avanço científico, firmando a ideia de estagnação ou até mesmo, retrocesso.

2.2 A desigualdade e o contraste entre a escassez e o avanço tecnológico

A falta de recursos é uma situação que fica ainda mais explícita e perceptível quando se tem como comparar com o “recurso” em si. Uma população que nunca teve acesso a estruturas como hospitais, escolas, ou quaisquer que sejam as tecnologias mais inovadoras já inventadas, pode até desconhecer o impacto positivo da existência desses benefícios. No Brasil de 1982, por exemplo, ver um computador no filme *Blade Runner* despertaria o mesmo sentimento, na maioria da população, que ver um carro voador, pois para esta parcela da população, ambos eram objetos que só existiam na imaginação e pertenciam ao campo da ficção.

O nível tecnológico da sociedade, traduzido em máquinas que ela dispõe, é um dos fatores determinantes para identificar o tempo em que a história é situada. A incorporação de objetos que não fazem parte da realidade do tempo presente numa narrativa serve como orientação ao público, indicando se tratar de um ambiente futurista. Da mesma forma, a ausência de tecnologias que, supostamente, deveriam existir diante de um contexto temporal específico, também denota uma realidade que discorda do tempo vivenciado.

Em *Mad Max*, a decadência econômica e das instituições do Estado justificam a estagnação, se não um recuo, da tecnologia. Os veículos de motor potente e alta combustão, muito comuns nos anos 1970, nos países ocidentais, são as máquinas mais avançadas neste cenário, sendo que os únicos aparelhos elétricos perceptíveis são os rádios de polícia e uma televisão.



Figura 21: O carro de Max. Fonte: *Mad Max*, 1979, 16'28".

Na cena da imagem acima (figura 21), um carro com um motor mais potente é preparado para o uso dos interceptadores. A velocidade dos carros é um diferencial tecnológico neste contexto. Já o rádio de polícia dos carros, visto na imagem a seguir (figura 22), acoplado na parte superior do interior do veículo, com um painel contendo vários botões com luzes, confere uma aparência de desenvolvimento tecnológico superior às demais viaturas de polícia.



Figura 22: O rádio de polícia dos carros. Fonte: *Mad Max*, 1979, 9'23".

Mesmo 1984 também apresentando uma realidade deteriorada, a tecnologia que permitia a vigilância do “*Big Brother*” não era uma realidade quando a história foi

criada, na década de 1940, e, nem mesmo, na década de 1980 quando o filme de Michael Radford foi lançado no cinema. Cada casa ou espaço fechado frequentado pelas pessoas possuía telas por onde a comunicação como Partido ocorria a qualquer instante, mas, diferentemente de uma televisão, aparelho no qual uma pessoa pode ser vista e ouvida pelo público, neste, o comunicador também pode ver e ouvir os espectadores. Nas pequenas estações de trabalho, na imagem abaixo (figura 23), nas quais funcionários realizavam suas tarefas, como o protagonista Smith, vários aparelhos mecânicos, elétricos e eletrônicos, com formatos variados, ocupam o espaço.



Figura 23: Estação de trabalho. Fonte: 1984, 1984, 6'24''.

Apesar do filme ser da década de 1980, a tecnologia ali presente remete àquela que havia ainda na década de 1940, década de lançamento do livro que inspirou o filme. Tal construção pode ser um indicativo de que, apesar de ser num tempo futuro, esse lugar não progrediu tecnologicamente, pelo contrário, regrediu em alguns aspectos. Essa regressão mesclada com a tecnologia de vigilância mais avançada que a da década de 1980, permite interpretar, dentro do contexto do filme, que o desenvolvimento só ocorre naquilo que beneficia o controle governamental, tal como tudo o mais naquela sociedade só funciona de acordo com os propósitos do Partido.

Embora importante, a ausência de tecnologia não dá conta da caracterização de uma obra como distópica, da mesma forma que a presença dela não isenta esse

futuro imaginado de se constituir enquanto um lugar longe do ideal. A degradação social se manifesta, também, através das relações sociais de tal forma que, mesmo com a presença de máquinas avançadas, seja possível que uma história se mostre pessimista quanto ao futuro.

Em *Blade Runner* e *RoboCop* observa-se duas realidades semelhantes no que se refere à tecnologia. Ambos apresentam um desenvolvimento tecnológico que não se tornou realidade mesmo passadas mais de três décadas de seus lançamentos. Em *RoboCop*, comerciais anunciam órgãos artificiais, além, é claro, da própria tecnologia que permitiu a reconstrução robótica do policial Murphy. Além dos comerciais, só é possível perceber avanço tecnológico no *design* da luxuosa sede da OCP³¹ e nas armas desenvolvidas por essa empresa. Ademais, tudo que se refere à cidade, incluindo a polícia gerenciada pela própria OCP, aparenta a mesma tecnologia e modo de viver do final da década de 1980. Só o que permite ao espectador ter certeza de que a história de *RoboCop* não se passa no mesmo ano de sua produção é a tecnologia medicinal e armamentista observada ali. Nas figuras 24, 25 e 26, da esquerda para a direita, o comercial de um coração artificial, o braço mecânico do RoboCop e o robô protótipo ED 209, respectivamente, exemplificam a capacidade tecnológica neste futuro.



Figura 24: Coração artificial. Fonte: *RoboCop*, 1987, 1'54".
 Figura 25: Braço RoboCop. Fonte: *RoboCop*, 1987, 27'25".
 Figura 26: ED 209. Fonte: *RoboCop*, 1987, 10'38".

O investimento da gestora da polícia, OCP, em tecnologia robótica que pode parecer um sinal de apreço pela corporação, também pode ser entendido como um

³¹ Em *RoboCop*, a OCP é uma grande corporação que atua em diversos ramos de empreendimentos. A sigla, em inglês significa Omni Consumer Products (em português, Produtos de Consumo Omni).

passo para a substituição dos seres humanos por máquinas que não precisam descansar, não morrem e não fazem greve. Na dicotomia “desenvolvimento” *versus* “atraso”, a robotização é apresentada como a evolução ao humano, ao orgânico, porém, no decorrer do filme fica evidente a ineficiência do robô ED 209 comparada quando comparado ao que é um robô derivado de um humano, um *cyborg*. Conforme o filme se aproxima do final, um processo de humanização parece ocorrer com o policial robô que, após ser considerado um fugitivo e atacado pelos próprios colegas policiais, retira seu “capacete”, imagens abaixo, expondo sua face humana, e se apresenta, ao final, não mais como RoboCop, mas com seu nome original, Murphy, reassumindo parte de sua identidade anterior à robotização. A dicotomia mencionada antes sugere, agora, a necessidade de um equilíbrio na ideia de desenvolvimento e da necessidade deste ocorrer preservando a sensibilidade e julgamento humano nas decisões. Ainda que a vida do RoboCop dependa das suas partes cibernéticas, inclusive com elementos robóticos ligados à região do cérebro, ele apresente elementos como memórias e reações emocionais. Nas figuras 27 e 28, a seguir, a comparação da imagem do personagem com a parte da armadura que cobre a cabeça e parte do rosto e sua face humana por baixo desta proteção. Ao expor sua frente, seus olhos, fica implícita a ideia de que existe uma pessoa por trás do metal e dos fios.



Figura 27: RoboCop com capacete. Fonte: *RoboCop*, 1987, 31'43.

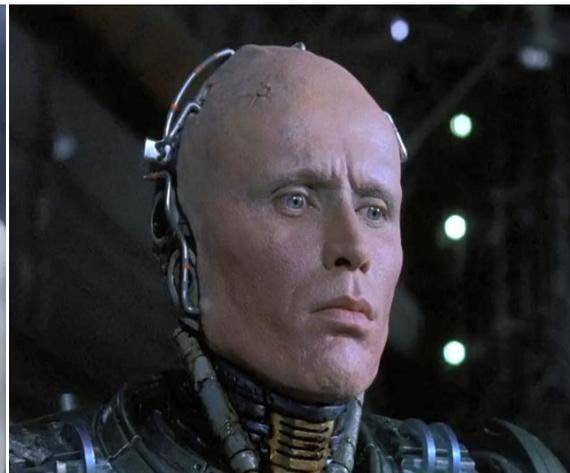


Figura 28: RoboCop sem capacete. Fonte: *RoboCop*, 1987, 81'55”.

Neste filme, o aprimoramento cibernético da sociedade não foi suficiente para impedir o aprofundamento das desigualdades sociais, já facilmente constatável na realidade estadunidense da década de 1980 e que se mostra mais agravada nessa

projeção futurista. Leandro Karnal chama a atenção para a contraposição da economia estadunidense no período que, embora apresentasse crescimento econômico e geração de empregos, o país apresentou perda de direitos trabalhistas, enfraquecimento dos sindicatos e diminuição de empregos permanentes (KARNAL, 2017, p. 258 – 259).

Do mesmo modo, em *Blade Runner*, o desenvolvimento tecnológico aparece de muitas maneiras. Ao iniciar o filme, um breve contexto é apresentado ao espectador na forma de um texto que explica a realidade acerca do ano vivido naquela história, 2019, de quem são os “replicantes”, sua função, sua proibição na Terra e do dever dos blade runners de “aposentá-los”.

Nesse filme, o avanço tecnológico já é percebido, de forma imediata, pela própria existência de andróides. Estes, resultados de um alto nível de desenvolvimento na área genética, apresentam uma semelhança com os humanos tão grande que só através de um teste, que inclui um longo questionário e um aparelho eletrônico posto entre interrogado e interrogador, seria possível ter certeza se tratar de um não humano. Longe de ser o primeiro longa metragem com personagem andróide ou robótico, a grande similaridade com humanos, vista na imagem abaixo (figura 29) em que dois andróides conversam, indica um nível de conhecimento científico em estado mais avançado do que as histórias contendo robôs com aparências metálicas e com articulações com menor mobilidade que as humanas, tornando seus movimentos aparentemente “endurecidos”, como o próprio RoboCop.



Figura 29: Roy e Leon. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 25'36".

A possibilidade de equiparação entre andróides e humanos traz ao debate questões filosóficas de concepção de “humano” e sobre o tipo de desenvolvimento pretendido pela humanidade. No filme, a empatia se mostra o fator chave de diferenciação, pois os andróides são incapazes de manifestar sentimento. No entanto, as reflexões suscitadas pelos próprios humanóides sobre a memória, enquanto construtora de uma identidade, e sobre o sentido da existência evidenciam um ápice da robótica que torna difícil imaginar algum estágio mais avançado que essa ciência poderia atingir. A presença de animais artificiais, como uma coruja e uma cobra, também é uma constante na trama, sendo, mesmo para o *Blade Runner*, impossível afirmar se tratar de um animal real ou robótico. Além disso, a presença de tecnologias avançadas se dá através de várias cenas em que se veem objetos, que vão desde a arma de Deckard, passando por computadores que, ao comando de voz, permitem a ampliação de uma fotografia em mais vezes do que seria possível em 1982, figuras 30 e 31, até telefones públicos com chamada de vídeo e carros voadores, figuras 32 e 33, a seguir.



Figura 30: Arma de Deckard. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 110'35"



Figura 31: Computador analisando fotografia. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 43'13".



Figura 32: Telefone público com vídeo chamada. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 50'48"



Figura 33: Carro voador. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 15'59".

Mesmo apresentando um progresso científico muito superior ao existente na época de sua produção, *Blade Runner* e *RoboCop* mostram uma coexistência tecnológica que mescla o avançado e o antigo. Não de uma maneira determinada pelo Estado, como em *1984*, mas de um modo mais condizente com a ideia de que uma invenção não traz, necessariamente, uma ruptura com seu equivalente mais antigo, nem que todos de uma mesma sociedade tenham acesso à idêntica tecnologia simultaneamente. Principalmente em sociedades economicamente desiguais, o privilégio de usufruir da tecnologia mais avançada pertence àqueles que detém o poder econômico. É o caso, em *RoboCop*, dos policiais que, mesmo sendo administrados por uma empresa desenvolvedora de armas, a OCP, entram em greve para exigir melhores condições de trabalho, já que os equipamentos de que a polícia dispõe seriam inferiores aos que a empresa poderia oferecer. Aqui, se faz representar o modelo de gestão de recursos muito comum em países, como os

Estados Unidos, entre outros capitalistas, em que o resultado do cálculo custo/benefício exercido, tanto por empresas privadas prestadoras de serviços, como por governos de viés liberal, mesmo que acarretem perdas de vidas, deve preservar uma margem de lucro que se mantenha financeiramente interessante para os investidores.

Algo semelhante se percebe em *Blade Runner*, porém de uma forma menos explícita. Apesar do evidente poder econômico da empresa fabricante dos andróides, a Tyrell Corporation, seus “produtos” não são utilizados na Terra, mas nas colônias extraterrenas. As disparidades no uso das tecnologias se misturam na multidão, com carros voadores e carros não voadores, modelo dos anos 1960; o dirigível com outdoor oferecendo viagem interplanetária, observado por Deckard, enquanto ele lê uma edição de um jornal impresso, figuras 34, 35 e 36; os guarda-chuvas de hastes luminosas, que remetem aos sabres de luz de *Star Wars*, figura 37, e óculos de vários tipos e os tradicionais hashis da “barraquinha” de comida oriental na figura 38, todas abaixo.



Figura 34: Deckard lendo jornal. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 8'12".



Figura 35: Dirigível de propaganda. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 8'14".



Figura 36: Deckard observa o dirigível de propaganda. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 8'19".



Figura 37: Guarda-chuvas luminosos. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 7'59".

Figura 38: Deckard usando hashis. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 10'26".

Nesses futuros fictícios, a tecnologia ou ausência dela, dialoga com os argumentos das histórias. Condiz com a perspectiva adotada derivada de um pressuposto inicial, seja a degradação rápida ou gradual da sociedade, porém, mesmo dentro dos limites estabelecidos pela própria narrativa, a criatividade encontra espaço para expressar, de formas diferentes, temores e desejos do tempo e espaço em que vivem os criadores dessas obras. Possivelmente, não ter carros voadores, em *Blade Runner*, não faria diferença na história, mas demonstram a existência de diferentes níveis tecnológicos que são acessados pelas pessoas de acordo com seu poder na sociedade, revela uma projeção da própria sociedade de origem da trama.

O sistema de vigilância e a perda da individualidade, mesmo que atribuído a um Estado totalitário, projeta um temor que não é exclusividade de ditaduras, principalmente a partir do advento da internet. O medo da perda das liberdades, por obra de um Estado opressor, na década de 1980, representava uma preocupação forte o suficiente para que um filme, baseado numa obra literária de 1949, mesmo décadas depois, causasse debates que viriam tornar 1984 célebre, também, na modalidade fílmica. Da mesma forma que, em *Mad Max*, o controle dos carros e das armas determina um grau de poder naquela sociedade e o que resta de tecnologia, mesmo que mecânica, está direcionado para o conflito emergente nas estradas e a escalada da violência. Antecipando, assim, que numa eventual ruptura com a noção de civilidade que permeia o conceito de Estados de Direitos, os recursos

tecnológicos, mesmo que escassos, seriam utilizados na tentativa de dominação, inclusive, de outros recursos, como o combustível.

Em *RoboCop*, o progresso tecnológico convive com a desestruturação social e essa dualidade se faz visível nos cenários.



Figura 39: Prédio da polícia. Fonte: *RoboCop*, 1987, 6'37".

Na imagem anterior, figura 39, vê-se, no plano frontal a sede da polícia, um prédio antigo de quatro andares, enquanto, ao fundo, estão erguidos prédios mais modernos muito mais altos. Esse contraste ilustra a situação de pouca importância dedicada a esta instituição.

Num outro extremo social está a OCP e seu luxuoso prédio. Na figura 40, a cena de uma reunião de executivos da empresa.



Figura 40: Reunião na OCP. Fonte: *RoboCop*, 1987, 9'50".

Da mesma forma que *RoboCop*, *Blade Runner* coloca no mesmo cenário decadência social e desenvolvimento tecnológico. Na Los Angeles de 2019, essa oposição aparece numa proporção maior, como se esses dois fatores andassem em direções opostas e quanto maior o progresso de um, maior a desestruturação do outro. Essa realidade indica a perpetuação de um dos problemas detectados nas sociedades capitalistas, a acumulação desigual de riquezas³².

Os cenários de *Blade Runner* apresentam uma riqueza de detalhes que vão muito além da tecnologia, abrangendo objetos de uso cotidiano, como garrafas de whisky de marcas conhecidas, mas com formatos diferentes dos já conhecidos. A cada cena, o futuro se mostra em objetos e construções. As luzes em neon predominam nas fachadas de comércio e contrastam com a escuridão do resto da rua. A arquitetura imponente chama a atenção, como se pode observar nas imagens a seguir da sacada do apartamento de Deckard e do prédio sede da Tyrell Corporation. Da mesma forma, os outdoors luminosos de propagandas nas paredes externas de prédios se destacam pela suntuosidade, vistos nas figuras 41, 42 e 43, a seguir.

³² Esta é uma das críticas apontadas pelo filósofo alemão Karl Marx ao sistema capitalista em sua obra *O Capital*, de 1867.



Figura 41: Vista da sacada de Deckard. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 36'10".



Figura 42: Prédio da Tyrell. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 16'33".



Figura 43: Propaganda da Coca-Cola. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 15'43".

A clareza, como na imagem do prédio piramidal, sede da Tyrell, encontrada em alguns locais durante o voo do carro de polícia, se opõe à escuridão esfumada e chuvosa das ruas e calçadas.

A Los Angeles de 2019 emerge mais cosmopolita ainda do que a dos anos 1980, principalmente no que se refere à orientalização. Os caracteres japoneses e chineses estão presentes em todas as ruas e, até nos carros da polícia, assim como o idioma falado, em alguns momentos, também não é somente o inglês, mas um dialeto surgido a partir dessa miscigenação cultural. A quantidade de transeuntes e de carros em engarrafamentos sugere um excesso populacional que traz consigo antigos problemas das grandes metrópoles da década de 1980, como falta de infraestrutura e de moradia para todos e excesso de lixo.

Essa dualidade encontrada no futuro em *Blade Runner* dialoga com o de *RoboCop*, pois aponta para uma sociedade que, a partir da realidade da década de 1980, segue seu fluxo sem rupturas na forma de viver das pessoas, apenas apontando para uma progressão do que já era real. E a percepção dessa realidade leva a concluir que, por ser, este futuro, uma continuação agravada dos problemas sociais, econômicos, ecológicos da década de 1980, não haveria muito espaço para uma perspectiva otimista.

2.3 A percepção do papel do Estado nos futuros abordados

Dos elementos materiais e imateriais que se encontram representados nos filmes em questão e que conferem coerência aos argumentos destas distopias, a relação entre esta realidade que está posta com a forma de organização do Estado, sua maior ou menor presença, possui uma importância a se destacar. Este mote revela uma articulação entre a dualidade econômica da Guerra Fria e as mazelas sociais vivenciadas pelas sociedades ocidentais durante a década de 1980 evidenciando o direcionamento crítico a modelos governamentais ao projetá-los no futuro. Nas suas composições do mundo por vir, as narrativas entrelaçam as realidades imaginadas com as práticas políticas dos seus presentes.

RoboCop e *Blade Runner* se aproximam em semelhanças quando atenta-se à dinâmica econômica e de funcionamento do Estado na sociedade representada. Nestas obras, a hegemonia do sistema capitalista é perceptível através da importância atribuída às empresas privadas na narrativa. Em *RoboCop*, é uma empresa e não o Estado que, através de concessão, administra o Departamento de Polícia que reivindica melhorias estruturais e, diante de uma realidade de precarização, deflagra uma greve. Esta mesma empresa que controla a polícia, a

OCP, é a responsável pela criação do andróide título do filme, mas não sem, antes, inserir nele um dispositivo que o impediria de executar a prisão de membros da companhia, deixando-os livres para manter suas relações escusas com criminosos. O poder da OCP não fica restrito ao controle da força de segurança, ela também se encarrega do projeto chamado “Delta City” que prevê a reconstrução da área chamada de “velha Detroit”, tema central em *RoboCop 2*, filme de 1990, que dá continuidade à história do “policial do futuro”.

Na Los Angeles de 2019, representada em *Blade Runner*, a Tyrell Corporation se destaca por ser a empresa construtora dos *replicantes*, com influência suficiente para mobilizar o esquadrão caçador de andróides no intuito de “aposentar” os modelos Nexus 6 fugitivos de uma forma discreta. Anúncios comerciais dão conta, ainda, da existência de outras empresas, como a Shimago-Dominguez Corp. que anunciava suas viagens da Terra para as colônias em outros planetas, além dos *outdoors* propagandeando a Coca-Cola, a extinta PAN AM, dentre outras companhias. O destaque às empresas privadas ganha proporções mais contundentes quando se percebe que, nestes filmes estadunidenses, não se faz menção à governo, nem, tampouco, a agentes do mesmo, conduzindo ao entendimento de uma supressão do Estado pelas corporações privadas.

As projeções de futuro lançadas por ambos os filmes encerram uma das questões cruciais do pós-Segunda Guerra: Quem venceria a Guerra Fria? Nestes futuros imaginados, o capitalismo não só se sobrepôs ao socialismo de Estado, como se expandiu ainda mais. A ideia de um capitalismo cada vez mais livre somada à da diminuição da força do Estado resultando numa sociedade distópica pode ser vista como uma crítica à política econômica em voga, principalmente nos EUA a partir do governo de Ronald Reagan, de 1981 a 1989. Este governo teve como características, segundo Roberto Moll Neto (2020, p. 19), “uma cruzada cultural e espiritual doméstica; o combate ao comunismo e qualquer outra ameaça global; e a promoção do modelo neoliberal e neoconservador no plano internacional”, seguindo inspirações neoconservadoras e neoliberais. Nesse sentido, *RoboCop* e *Blade Runner* mantém as características que Kellner atribui às obras *cyberpunks*, que “ilumina o presente projetando visões do futuro que realçam fenômenos-chave do momento atual e seus possíveis efeitos” (KELLNER, 2001, p.401) e “reage à avidez predatória do capitalismo sem freios durante a era Reagan” (KELLNER, 2001, p. 386).

Se, nas obras acima, a perspectiva de uma possível vitória capitalista na Guerra Fria é explorada, em *1984*, é o oposto que ganha projeção. Na intencionalidade nos discursos das obras fílmicas, apontada por autores como Ciro Flamarion Cardoso (2006) e já admitidas aqui, a tentativa de vincular aquele futuro ao que poderia acontecer numa eventual vitória da União Soviética, se torna explícita dentro do contexto e da época em que o regime soviético era, nos países capitalistas, associado diretamente ao totalitarismo. Nesse sentido, este filme exerce um papel que Kellner (2011, p. 12) salienta como uma das formas de manifestação do poder midiático e articulando uma posição ideológica específica, ajudando a “reiterar formas dominantes de poder social” vigente nos EUA e, assim, “servindo aos interesses da dominação da sociedade”, ou seja, fazendo justamente aquilo que *1984* ficou célebre em criticar. Ao colocar a cultura da mídia como um campo de disputa, Kellner adverte que ao mesmo tempo em que a mídia possui o poder de reforçar um sistema de dominação, ela também abre a possibilidade de divulgação de ideias antagônicas. No caso de *1984*, a crítica lançada pelo filme perpassa o tempo da Guerra Fria e se mantém aplicável às mais diversas formas de dominação, inclusive, ao poder econômico das grandes corporações e conglomerados empresariais que se sobrepõem a governos, em países onde a ideia do Estado mínimo prevalece, submetendo-os aos seus interesses.

A realidade apresentada em *Mad Max* se diferencia das anteriores no que diz respeito à forma de organização política, pois esta deixa de existir nesta ficção. Neste filme australiano, o colapso mundial apresenta uma dimensão tão elevada que as bases que fundamentam as relações sociais e que as mantém dentro do conjunto de regras conhecidas como “Leis”, não se aplicam mais. As sociedades deixam de existir enquanto forma de organização diante da brutalidade e da destruição imposta por grupos que se formam com o propósito de tomar à força o que desejarem. A polícia, aqui vista como um dos últimos pilares institucionais ainda em funcionamento e em franca decadência, sucumbe aos ataques sofridos, o que leva um dos seus membros, protagonista da obra, a abandonar a ideia de exercer a justiça, passando ao exercício da vingança.

Seja numa sociedade de Estado totalitário, de Estado mínimo ou de ausência de Estado, a ideia do futuro distópico prevalece nestas percepções de futuro. Kellner chama a atenção para essa característica da ficção científica:

Extrapolar as atuais tendências tecnológicas, culturais e sociais para possíveis resultados futuros é algo que ajuda os indivíduos a mapearem as suas atuais constelações sociais e a desenvolverem a capacidade de enfrentar o choque do futuro, uma vez que este inevitavelmente baterá de frente contra nós, com a velocidade da informação eletrônica e a força da explosão nuclear (KELLNER, 2001, p. 402).

Embora o autor se referisse apenas à ficção *cyberpunk*, no qual se enquadram *Blade Runner* e *RoboCop*, nesta dissertação, entende-se que é possível aplicar esta característica à *Mad Max* e *1984*, também, visto que essas obras, de igual forma, realizam este exercício de extrapolar suas realidades para possíveis resultados futuros.

A importância de pôr em evidência a percepção do papel do Estado nos filmes reside, primeiramente, na ligação direta entre os aspectos econômicos e sociais, anteriormente abordados, com o modelo de organização estatal em qualquer sociedade. Estado e economia são aspectos que se relacionam de maneira intrínseca. Além disso, as formas de Estado e modelos econômicos foram as bases dos embates ideológicos durante toda a Guerra Fria e a especulação sobre futuro propiciada pelas obras abordadas podem ser vistas como tendo, em seu ponto de partida, as vertentes debatidas.

3. VIOLÊNCIA E HOSTILIDADE: IMAGENS DE UM FUTURO DISTÓPICO

No intuito de encaminhar o encerramento da abordagem delimitada por este trabalho sobre os componentes constitutivos dos futuros distópicos apresentados nos quatro filmes observados, passa-se a analisar as manifestações de violência perpetradas pelos personagens dessas obras. Somando-se aos aspectos socioeconômicos e bélicos, não de forma causal, mas retroalimentar, a violência emerge como uma característica que se faz presente de forma contínua. Para além da guerra e da privação de bens elementares à vida, apontados nos capítulos anteriores, o uso da força de forma irrestrita está colocado nessas ficções e, mais que um elemento que concede coerência entre cenário e argumento da narrativa, pode ser visto como meio para um fim, ou seja, como modo de agir daqueles personagens, naquelas realidades, no intuito de cumprir seu papel na trama.

As ações violentas variam, nesses filmes, de acordo com a estrutura do Estado, ou falta dela, e, também, com o argumento que conduz os acontecimentos. A centralização das narrativas em personagens que, em três das quatro obras, são policiais já antecipa um gênero de filmes de ação muito comum na indústria cinematográfica estadunidense, na década de 1980, o “filme policial”. Neste gênero, as histórias costumam girar em torno de um protagonista, membro de alguma força de segurança, que precisa empenhar uma jornada contra algum criminoso, acabando, este último, preso ou, mais comumente, morto.

Tal qual o gênero policial, os filmes abordados constroem as características dos antagonistas sob o aspecto da violência que, ao atingir seu ápice, passa a servir de justificativa para ações, também violentas, dos protagonistas. Esta escalada de violência em que, em algumas situações, os limites das leis estabelecidas até a década de 1980 são ultrapassados por personagens, ignorados por sociedades ou, ainda, redefinidos completamente, serve como indicativo do que pode vir a ser concebido e aceito como norma dentro de contexto.

Neste ponto percebe-se, novamente, a projeção para o futuro como um recurso para expor uma situação já colocada na década de 1980. As explicações que dão conta de compreender o aumento dos índices de violência observados em muitas sociedades apontam, muitas vezes, uma relação direta com a falta de recursos financeiros. Em consequência, um acirramento das relações que originam essa precariedade econômica, conduz à conclusão de que o agravamento desta

violência também está vinculado a esses aspectos. Seguindo uma receita que já encontrou sucesso em outros momentos da história, como a criação de personagens super heróis que combatiam o crime³³, o cinema dos anos 1980, principalmente no que diz respeito aos filmes de ação policial, oferecia como resposta à crescente criminalidade, o aumento da letalidade, mesmo que sem superpoderes, através das forças de segurança e suas armas.

A projeção para o futuro de uma violência generalizada emerge como recurso artístico que objetiva colocar em evidência uma crítica à sua própria realidade presente. Diante da característica de retroalimentação na relação entre sociedade e cinema³⁴, é possível pensar que este último, ao expor essa resposta violenta das polícias à criminalidade como forma de entretenimento e de heroísmo, age como um instrumento solidificador desta ideia na sociedade. Assim, o entendimento de que, ao ocorrer um agravamento nas relações sociais, numa realidade caótica, a resposta ao aumento da violência dialogue com ideias já instigadas na sua época. A diferença, no entanto, vai se dar a partir da consequência gerada neste futuro aventado, podendo ser vista como elemento colaborador do caos ou, ainda, com viés glorificador.

Passa-se à análise, então, da violência enquanto elemento inerente e constitutivo do conjunto de características que constroem as realidades distópicas apresentadas pelos filmes abordados, como ela é manifestada através dos antagonistas e o modo como, nestas realidades, agem as forças de segurança no intuito de conter as ações criminosas.

3.1 O aumento da criminalidade como impulsionador das narrativas

Os atos perpetrados por aqueles que são considerados os criminosos nos filmes analisados são os pontos de partida para o desenvolvimento dessas histórias. Seja a entrada ilegal de replicantes na Terra, a tentativa brutal de assassinato de um

³³ Batman, criado por Bob Kane e Bill Finger, em 1939, e Superman, criado por Joe Shuster e Jerry Siegel, em 1938, são exemplos de personagens super heróis criados para, num universo fictício, combater o crime. Os dois personagens surgidos a partir de histórias em quadrinhos foram adaptados para outras mídias como televisão, cinema e jogos de vídeo games se mantendo populares até os dias atuais.

³⁴ O caráter retroalimentar da relação entre cinema e história é elementar para os pesquisadores da área e vem sendo reafirmada e aperfeiçoada por historiadores já citados nesta dissertação como Cardoso (2006), Valim (2006) e Napolitano (2011), por exemplo.

policial, a fuga da prisão de um membro de uma gangue ou, mesmo, as anotações proibidas de um cidadão no canto de seu quarto.

Em *1984*, o futuro se mostra numa perspectiva diferente dos demais filmes. O domínio do Estado e a vigilância são tão fortes na sociedade que não se observa atos de violência ou de perversidade dos cidadãos, porém no intuito de manter este nível de controle, outras práticas consideradas perigosas ao Estado são criminalizadas. A violência, neste filme, se apresenta de maneiras mais sutis, na maior parte do tempo não chegando a se manifestar de forma física, por parte dos que são considerados os criminosos. Embora haja as confissões de pessoas acusadas de vários crimes, dentre eles, assassinatos, não há cenas que confirmem o ocorrido e, no contexto da obra, fica sugerido que tais atos nunca ocorreram e que as pessoas foram forçadas a confessarem algo que não fizeram.

O protagonista, Winston Smith, começa a manifestar autonomia em seu pensamento, algo terminantemente proibido e passível de prisão. Em um caderno, num canto de seu quarto fora do alcance da câmera, chamadas tele-telas, registra suas reflexões e questionamentos quanto à verdade apresentada pelo Partido, já ciente que, se descoberto, seria executado. Ao se envolver sexualmente com uma mulher, Julia, passa a acumular o “crime sexual” ao já praticado “crime mental”.

A especificidade apresentada por *1984* resulta numa situação inversa aos demais filmes observados. Aqueles que são considerados os criminosos são, de fato, vítimas de uma tentativa de controle absoluto do Estado que, no seu empenho, busca privar o pensamento livre dos indivíduos. Diante da complexidade da manipulação construída, o indivíduo sequer percebe sua condição de vítima e aceita as acusações que lhe são impostas se dizendo feliz por ter sido descoberto e punido.

Já em *Blade Runner*, em sua busca por respostas sobre sua existência, o quarteto de replicantes liderados por Roy não reconhece limites morais. Em seu caminho até a Terra, momento que antecede o início da trama, os andróides já haviam seqüestrado uma nave espacial, assassinando vinte e três pessoas entre tripulação e passageiros. Já no primeiro diálogo deste filme, o membro do esquadrão de caçadores de andróides (à direita na figura 44) aplica o teste Voight-Kampff para detectar se quem está diante dele é um ser humano ou um replicante.



Figura 44: Aplicação do teste Voight-Kampff em Leon. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 7'11".

Para seu infortúnio, ele estava diante de um dos fugitivos, Leon (à esquerda na figura 44), que o atinge com dois tiros logo que percebe ter sido descoberto. Em outro momento, enquanto tentavam descobrir quem os tinham criados, Roy e Leon torturam o designer dos olhos utilizados nos andróides que revela que só o criador deles, o presidente da Tyrell, poderia fornecer as respostas que buscavam, mas para isso, precisavam contatar outra pessoa, J.F. Sebastian, que os levaria até seu alvo. Na figura 45, Roy, à esquerda e Leon, à direita, obtêm informações de um fabricante de olhos artificiais expondo-o à baixa temperatura da câmara fria em que realizava seu trabalho.



Figura 45: Roy e Leon buscam informações com fabricante de olhos. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 28'27".

A frustração e a raiva de não conseguir prolongar sua longevidade leva Roy a assassinar brutalmente Tyrell com as próprias mãos perfurando os olhos de sua vítima e, na sequência, para não deixar testemunha, se volta para Sebastian, como se estivesse se divertindo, a fim de eliminá-lo.

Os perfis violentos dos andróides na trama provêm dos objetivos para os quais foram criados, sendo três deles para atuações em combate militar e uma para diversão sexual. Mesmo com a capacidade de manifestar os mesmos sentimentos humanos, como amor, raiva, alegria, os replicantes eram impossibilitados de desenvolver empatia, o que os tornava perigosos, já que ao não conseguir se colocar do outro, preocupa-se apenas com suas necessidades sem despertar sentimento de culpa ou de arrependimento. Apesar de toda a perfeição que lhes era atribuída, essa incapacidade empática acabava por colocá-los na mesma condição que máquinas ordinárias. A necessidade de criar uma distinção entre humanos e andróides calcada nos sentimentos é levantada em outras obras de ficção científica³⁵ e, muitas vezes, conduz o público a refletir sobre a capacidade humana de fazer suas escolhas baseadas em algo além do que dados estatísticos. A racionalidade, antes colocada como o diferenciador fundamental entre humanos e as

³⁵ Como exemplo podem ser citados *Terminator* (no Brasil, *O Exterminador do Futuro*), de 1984, *Bicentennial Man* (no Brasil, *O Homem Bicentenário*), de 1999, *The Matrix* (no Brasil, *Matrix*), de 1999, *I robot* (no Brasil, *Eu, robô*), de 2004, entre outros.

demais espécies animais, colocando-nos como superiores, abre espaço, agora, diante de uma máquina com capacidade intelectual mais avançada, para outro fator distintivo, as emoções, como elemento que mantém o ser humano no patamar mais elevado das criações.

Os atos de perversidade realizados pelos andróides em *Blade Runner* não se diferenciam, em especial, dos praticados por psicopatas humanos no presente da produção do filme ou, mesmo, no passado. No entanto, ao projetá-los para um futuro ainda distante sendo executados por seres biônicos oferece uma perspectiva que facilmente enquadra-os como desumanos e repulsivos e, ao mesmo tempo, permite refletir com a mesma severidade quando praticados pelas pessoas na realidade do seu tempo presente. Assim, o conjunto de ações violentas dos antagonistas articulados no contexto da obra abre possibilidades de questionamentos que vão desde o tipo de reação das forças de segurança diante de realidade similar, à necessidade de atentar-se para a importância da empatia enquanto característica humana.

Em *RoboCop*, a relação com a tecnologia se coloca de forma inversa, visto que um *cyborg* é o protagonista e seus opositores são humanos, no entanto a violência praticada por estes é ainda mais brutal. Os criminosos, neste filme, possuem motivações menos complexas que em *Blade Runner*, envolvendo-se com roubos, fabricação e tráfico de drogas, assassinatos, entre outros crimes, com o intuito direto de obter vantagem financeira. A gangue liderada por Clarence Boddicker também é a responsável pelos graves ferimentos que fizeram o policial Murphy ser utilizado como protótipo do projeto de construção de um policial meio humano meio máquina.

Na sua primeira ocorrência em seu primeiro dia de trabalho no departamento de polícia para onde havia sido transferido, Murphy persegue, com sua parceira Anne Lewis, a gangue de Boddicker que havia assaltado um banco, acabando rendido pelos criminosos. Na cena que segue, Murphy é ferido brutalmente sendo alvo dos disparos das várias armas de posse dos criminosos a uma curta distância. Essa cena, figura 46, possui alto teor de violência, pois as mutilações sofridas pelo policial são mostradas explicitamente nas imagens conforme vão acontecendo. Nesta imagem, Murphy aparece já sem o seu braço direito e com vários ferimentos na região do peito e abdômen feitos pelas armas de grosso calibre de seus algozes.



Figura 46: Murphy sendo alvejado múltiplas vezes. Fonte: *RoboCop*, 1987, 23'11".

A satisfação demonstrada na expressão facial dos criminosos enquanto disparam suas armas em Murphy indicam, já no início do filme, uma perversidade que se observará em outras cenas ao longo da trama.



Figura 47: Regozijo dos criminosos ao alvejar o policial Murphy. Fonte: *RoboCop*, 1987, 22'41".

Em nenhum momento os criminosos, mesmo estando agindo sozinhos, demonstram algum tipo de piedade, arrependimento, sensibilidade ou qualquer tipo de sentimento que indique alguma reflexão ou desgosto pela sua condição

criminosa. Pode-se dizer que estes personagens encarnam os piores defeitos humanos sem que haja resquício de alguma bondade. No contexto da trama, os criminosos antagonistas agem com grande liberdade graças ao vínculo mantido por Boddicker com um alto executivo da empresa que controla a polícia, o que lhes garante impunidade e possibilita serem ainda mais violentos proporcionando ao público várias cenas de mutilações e sangrentas.

A violência, principalmente a física, surge de várias formas nos filmes analisados, mesmo quando focamos apenas na praticada pelos criminosos. Se em *RoboCop* ela apresenta uma obscenidade derivada da exposição dos corpos sendo mutilados, em *Mad Max*, mesmo no contexto de decadência social quase completa e diante do fim da civilização, as cenas indicam mais do que mostram a violência em si. A ausência de uma força policial capaz de lidar com a gangue de motoqueiros que se opõe ao protagonista concede um aspecto de permissividade em que transgressores, convictos da impunidade, se vêem livres para agir do modo como quiserem, mesmo sem possuir armas. A disposição em cometer atos perversos frente ao comportamento ordeiro que ainda resta às poucas pessoas que vivem na cidade emerge como elemento que lhes confere poder. Da mesma forma que em *RoboCop*, os criminosos de *Mad Max* não manifestam piedade ou remorso, agindo de forma sádica na maior parte da trama.

Na cena abaixo, ao centro da imagem da figura 48, vê-se uma pessoa sendo arrastada amarrada a uma moto enquanto os outros membros da gangue aplaudem e se divertem.



Figura 48: Homem arrastado por moto. Fonte: *Mad Max*, 1979, 24'41''.

A opção dos criadores de *Mad Max* em não mostrar as agressões de forma explícita não diminui a violência trazida pelas imagens. Nas cenas a seguir, um casal vítima do ataque da gangue de motoqueiros é encontrado pelos policiais, ela acorrentada ao carro completamente destruído, figura 49, e ele correndo em disparada pelo campo seminu, figura 50, ambos com sinais de violência sexual.



Figura 49: Mulher vítima de violência sexual. Fonte: *Mad Max*, 1979, 29'55''.



Figura 50: Homem violentado em fuga. Fonte: *Mad Max*, 1979, 28'09".

A sequência de imagens (figuras 51 e 52) mostra o ápice da ação dos antagonistas que atropelam com suas motos a esposa e o filho de Max, levando-os a óbito. A omissão de imagem do momento do impacto seguido pelo calçado e o brinquedo da criança rolando pela estrada contém a ideia de uma violência que de tão abjeta não pode ser mostrada.



Figura 51: Esposa e filho de Max prestes a serem atropelados. Fonte: *Mad Max*, 1979, 73'37".



Figura 52: Sapato e brinquedo da criança rolando na estrada. Fonte: *Mad Max*, 1979, 73'43".

Em seus contextos, as cenas de violência extremas corroboram o ambiente distópico e, mais do que exigir uma adaptação a um modo de vida indesejado, coloca o espectador diante da dor imediata, da perda de sua integridade física e de sua família. Materializa o sentimento de impotência do cidadão comum diante daquilo que não consegue controlar como a escalada da violência. As imagens possuem importância fundamental na construção de um clímax que convence o público da perversidade dos antagonistas e conduz esses espectadores a aceitar e, até mesmo, aprovar a forma como será combatido.

3.2 A ação policial como eixo condutor das narrativas

Se a manifestação de uma conduta violenta generalizada ou que se sobreponha à capacidade de combatê-la configura um dos temores da sociedade na década de 1980, do mesmo modo a projeção de uma resposta aos moldes apresentados também pode ser visto como alternativas construídas a partir da realidade presente no intuito, seja de reforçá-las como necessárias, seja de indicá-las como parte do problema.

A reincidência do protagonismo policial nestas obras de ficção científica – três dos quatro filmes analisados apresentam essa característica – anuncia, pelo menos, dois aspectos sobre a década de 1980: primeiro, a aceitação do público ao gênero policial e, portanto, sua lucratividade, segundo, uma preocupação com as temáticas que envolvem segurança pública de alguma forma. As cenas de ação que envolvem gestos de coragem diante do perigo no enfrentamento ao crime constroem e reforçam uma imagem heróica do policial. Essa noção de heroísmo dialoga com a perspectiva de ruína das relações institucionais, visto que, se baseiam em ações individualizadas dos protagonistas e não em uma estrutura social calcada em conceitos de segurança pública. As cenas envolvem perseguições e trocas de tiros entre policiais e criminosos expondo pessoas inocentes ao risco de serem atingidas sem que isso seja considerado, de alguma forma, uma preocupação.

Em *Mad Max*, as perseguições de carro são o ponto culminante das cenas de ação, tornando as estradas espaços de enfrentamentos entre agentes da lei e transgressores. Na cena abaixo, figura 53, uma viatura da polícia trespassa um veículo civil, modelo *motorhome*, causando grave ferimento no policial que estava ao volante.



Figura 53: Danos colaterais de perseguições. Fonte: *Mad Max*, 1979, 8'39".

A sequência da cena da figura 53 resultou em vários danos materiais, vários policiais feridos em acidentes e, ainda, quase uma criança fora atropelada, além da

morte do fugitivo e sua companheira após a colisão de seu veículo. Na busca por deter um criminoso em fuga, os agentes da polícia não mediram esforços e nem as consequências dos seus atos.

A decadência da instituição policial está demonstrada sob os aspectos físicos, prédios e veículos, mas também sob a ótica da moral. A violência policial emerge do abandono da civilidade, da desistência da ideia de que as instituições correlatas à polícia ainda funcionem, como um último recurso de pessoas relegadas ao exercício de uma função sem que lhes seja concedida a mínima estrutura para tal e, ainda, como desforra diante da impotência de vencer seus oponentes. Essa indicação é corroborada pelo comportamento destes policiais que praticam “justiçamento” com seus desafetos, como o assassino de policiais que aparece em fuga já na primeira sequência de ação do filme. Nas falas dos policiais em perseguição fica explícita a intenção de acabar com a vida do criminoso. Em outro momento, quando da liberação de um criminoso sem que esse respondesse por acusação nenhuma, o próprio Chefe de Polícia fala aos seus comandados que “desde que vocês não se sujem, podem agir como quiserem lá fora” (*Mad Max*, 1979, 36’23’’) indicando que a vingança contra aquele criminoso estava, por ele, liberada. Pode-se apontar, ainda, o comportamento indisciplinado, inconsequente e até imaturo por parte dos policiais em várias cenas do filme.

Nesse futuro, é possível reconhecer fragmentos do que ainda restava de uma organização social conhecida à época da produção do filme. Uma cidade com aspectos de abandono total, esvaziada de moradores representando uma decadência que vai além de um simples abandono da urbe. Ao mesmo tempo, ocorre a formação de grupos criminosos que exercem violência convictos de que seus atos não serão enquadrados pelas poucas instituições do Estado. Esta é a realidade posta em *Mad Max* e, a partir dela, os desdobramentos do filme conduzem os personagens a uma escalada de violência que vitima não só os policiais, mas suas famílias. A narrativa leva o personagem protagonista, e o público também, ao ápice que permite compreender e, até mesmo, justificar as ações de Max que começa uma jornada de vingança no qual o objetivo final é a morte dos envolvidos nos assassinatos de sua esposa e filho. Ao fim do filme, Max abandona os limites ainda existentes da sua profissão e passa a realizar uma caçada aos algozes de sua família com o intuito de por fim às suas vidas e, assim, concretizar sua vingança pessoal.

O vazio institucional de *Mad Max* abre espaço para uma reconfiguração social em que o comportamento civilizado se encaminha ao desuso e a agressividade e beligerância tornam-se atitudes cada vez mais predominantes. Essa percepção de futuro indica, se não uma descrença acerca do papel desempenhado pelas instituições e das finalidades que lhes deram origem, ao menos uma sinalização para as possibilidades de uma eventual falta delas.

A decadência da instituição policial evidente em *Mad Max* também é perceptível em *RoboCop* e, tal qual, serve como chancela para o comportamento policial de caráter “justiceiro”. O personagem título deste longa metragem surge como uma tentativa da empresa OCP, gerenciadora da polícia, de acabar com a criminalidade na cidade de Detroit. Um *cyborg*, parte humano, parte máquina, capaz de avaliar situações de forma mais eficiente que um simples robô, porém com a precisão de uma máquina na execução de tarefas e, ainda, composto de um material altamente resistente e, portanto, difícil de destruir.

A adoção de um *cyborg* na realização do trabalho policial coloca em debate uma antiga questão levantada desde a Revolução Industrial, que é a substituição da mão de obra humana pela automatizada³⁶. No caso de *RoboCop*, ainda que não estivesse substituindo a mão-de-obra humana, enquanto protótipo oferece a possibilidade de uma polícia mais difícil de sucumbir aos criminosos. No entanto, sua resistência a disparos de armas de fogo não torna suas ações menos letais quando confrontado. Na figura 54, vê-se a cena em que o policial robô invade um armazém onde se fabricava entorpecentes e, sendo alvo de disparos, revida de forma a eliminar seus oponentes permanentemente.

³⁶ Para mais detalhes do processo de industrialização na Inglaterra, ver: MARTINHO, Francisco C. P. Resistências ao capitalismo: plebeus, operários e mulheres. IN: REIS FILHO, Daniel Aarão; FERREIRA, Jorge e ZENHA, Celeste (Orgs). **O Século XX**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.



Figura 54: RoboCop invade laboratório de drogas. Fonte: *RoboCop*, 1987, 65'28".

Nesta cena, observa-se RoboCop ao centro no momento em dispara sua arma atingindo um dos criminosos a uma distância aproximada de quatro metros. A sua volta pode-se perceber, ao menos três pessoas mortas, duas às suas costas e uma na parte superior da imagem. O fato de estarem, os criminosos, todos armados e disparando contra o policial justificaria uma ação de legítima defesa por parte do oficial da lei. No entanto, ao considerar a superioridade material de RoboCop e sua invulnerabilidade diante daquele armamento utilizado por seus oponentes, é possível considerar se não poderia haver outra abordagem que não fosse tão ostensiva e que não resultasse num massacre, como ocorreu. Na sequência da cena, o policial se depara, neste mesmo armazém, com Boddicker, seu algoz ainda quando era totalmente humano. A partir deste encontro, RoboCop passa a arremessar o criminoso através de vidraças, por um lado para extrair informações, mas por outro, por uma motivação de vingança perceptível na expressão da face visível. Na figura 55, vêem-se os ferimentos em Boddicker enquanto o robô segura seu pescoço.



Figura 55: RoboCop extrai informações de criminoso. Fonte: *RoboCop*, 1987, 67'11".

Apesar ser possível concluir que as ações de RoboCop guardam um sentido de vendeta contra os criminosos que quase o levaram à morte, visto que durante todo o filme seu empenho maior é a prisão destes, a letalidade dos seus atos pode ser vista, em parte, como um elemento constituinte de sua programação. Essa condição revela o modo como os responsáveis por conduzir a segurança pública pensavam que a criminalidade devia ser combatida. Ainda antes da criação do RoboCop, a OCP investiu na fabricação do robô ED209 que, ao apresentar mal funcionamento, deixa de ser a primeira opção a ser desenvolvida.



Figura 56: Funcionário da OCP assassinado pelo robô ED209. Fonte: *RoboCop*, 1987, 12'13".

A brutalidade da cena em que o funcionário da OCP é atingido por múltiplos disparos de ED209 contrasta com a reação do presidente da empresa que se limita a uma demonstração de desapontamento. Essa discrepância também pode ser entendida como uma demonstração de insignificância da vida humana diante do objetivo de produzir resultados contra as altas taxas de criminalidade. Apesar de poder ser vista como contraditória, a ideia de almejar combater o crime e não se importar com a vida humana, é preciso perceber que frente a um policiamento ostensivo que não seja capaz de distinguir criminosos de inocentes, os cidadãos ficam a mercê de interpretações equivocadas, como a ocorrida com o funcionário da OCP na figura 56. Assim, seria possível obter resultados positivos como a diminuição da criminalidade, mesmo que, impondo o medo em pessoas inocentes e, eventualmente, alguma dessas pessoas fosse confundida com algum criminoso. Ainda, também, resta a discussão sobre a proporcionalidade do uso da força, visto que, na cena que resultou a morte do membro da OCP, os disparos ocorreram apenas porque o robô entendeu que a pessoa portava uma arma.

Essas questões suscitadas pelo filme dialogam com preocupações e debates que ocorrem na realidade e insinuam que esta conduta mais violenta dos agentes de segurança encontra relativo respaldo na sociedade. Na sequência de imagens abaixo, figuras 57, 58 e 59, observa-se o momento que RoboCop mata o vice presidente da OCP, Dick Jones, criminoso a quem Boddicker obedecia. A cena

segue a violência característica do filme, mas outro elemento também chama a atenção neste momento. A reação demonstrada por um dos executivos da OCP, Johnson, à direita da imagem, contrasta com as dos demais presentes na cena que buscam se proteger. Johnson mantém-se erguido e atento a cada disparo de RoboCop e sorri de forma satisfeita ao vislumbrar o vice presidente da empresa atravessando o vidro e caindo do prédio.



Figuras 57, 58 e 59: Regozijo diante da violência. Fonte: *RoboCop*, 1987, 96'33";96'36";96'46".

O gesto de aprovação deste personagem, que teve dois colegas mortos na trama, à violência empregada pelo policial, também pode ser entendido como a aprovação do público diante da cena, visto que a popularidade e sucesso financeiro do filme permitiram classificá-lo como *blockbuster*. Nesse sentido, toda a espetacularização e, mesmo, banalização da violência presente em *RoboCop* transparece um sentimento presente na sociedade ao final dos anos 1980.

A centralização da trama, em uma caçada policial igualmente coincide com a narrativa de *Blade Runner*. Apesar da inversão de papéis exercidos por máquinas e humanos em relação à *RoboCop*, a violência a qual o caçador de andróides é impelido, por seu superior, a fazer uso possibilita refletir acerca da função policial em si. As indagações proporcionadas pelo filme sobre o significado de ser humano, a proximidade que os andróides apresentam da condição humana entram em choque com a penalidade de morte imposta pelo simples fato de adentrarem o planeta. Não existe possibilidade de executar a prisão destes andróides transgressores, a ordem é de execução sumária, eufemisticamente chamada de “aposentadoria”.

Em *Blade Runner*, o protagonista aparenta uma ambiguidade moral perceptível na pouca vontade de executar seu trabalho, visto que foi coagido a isso, na sua relação amorosa com Rachel, uma replicante que desconhecia sua condição até ser confrontada por Deckard, e, inclusive, na incerteza construída pela narrativa quanto

à possibilidade de o caçador de andróides ser, ele próprio, um replicante. Dos cinco andróides do filme, Deckard executa dois, um em legítima defesa e outro alvejando-o em fuga, pelas costas. Nesses dois momentos, o blade runner demonstra sentimento de descontentamento em cumprir sua tarefa.

Na imagem a seguir, figura 60, vê-se o momento em que Zhora, uma das replicantes fugitivas, é alvejada pelas costas por Deckard depois de perseguição a pé pelas ruas. A cena é feita em câmera lenta, o que permite ao público perceber a expressão de dor da replicante enquanto ela atravessa, em queda, as vidraças de vitrines. Na sequência desta cena, Deckard compra uma garrafa de bebida alcoólica, como quem procura, através do álcool, esquecer algo.



Figura 60: Replicante alvejada pelas costas. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 57'51".

Nos três filmes em que o protagonista é um agente da lei, é possível identificar um relativo conflito dos personagens principais com a profissão que desempenham. Em *Blade Runner*, Deckard é um ex-policial que havia se demitido, mas é intimado a voltar à sua atividade de caçador de andróides e acaba aceitando o serviço por se ver sem muitas alternativas. Enquanto em *Mad Max*, fica subentendido que Max já havia manifestado vontade de deixar a corporação e, depois da tentativa de homicídio ao seu colega e amigo, chega a entregar uma carta de demissão a seu chefe que, ao invés de aceitá-la, sugere que Max tire férias. Em *RoboCop*, após ser transformado em um *cyborg*, o policial Murphy demonstra uma atitude independente

aos colegas ou ao seu superior imediato, realizando o patrulhamento das ruas sozinho, chegando, inclusive, a ser considerado criminoso e tendo a sua eliminação ordenada.

Apenas em 1984, o personagem principal, Smith, não é um policial, mas um burocrata do Ministério da Verdade responsável por alterar documentos históricos. E, apesar de fazer parte deste governo como funcionário, se torna, ele próprio, vítima da opressão e do controle governamental. A violência, neste filme, aparece das mais variadas formas, seja na psicológica, a um nível tão profundo capaz de permitir, aos governantes, um controle quase absoluto do comportamento e, até mesmo, do pensamento dos cidadãos, como na forma física através de torturas.

A cena abaixo mostra o momento em que a polícia efetua a prisão de Smith e sua companheira, Julia. Ambos estavam no quarto no qual costumavam manter seus encontros, momentos em que liam, conversavam e faziam sexo. Estas práticas configuravam crimes e, tendo sido expostos, acabam surpreendidos e levados pela polícia. No ato da prisão, Smith e Julia se encontravam nus e prontamente se entregaram colocando as mãos na cabeça e seguindo as ordens que recebiam. Mas isto não impediu que um policial agredisse Julia com um soco no estômago, como mostra a figura 61.



Figura 61: Julia sendo agredida por policial. Fonte: 1984, 1984, 74'.

A partir de sua prisão, Smith passa a sofrer diversos tipos de torturas entre psicológicas e físicas. Agressões físicas, estiramento, abaixo na figura 62, choques elétricos e, por fim, Smith tem o rosto preso a uma gaiola contendo dois ratos e apenas uma portinhola impede que o roedor faminto avance sobre o rosto do prisioneiro, visto na figura 63. Ao mesmo tempo em que Smith observa o rato se aproximar de sua face, seu algoz detalha o modo como o animal começará a dilacerar sua frente.



Figura 62: Forma de tortura de estiramento. Fonte: 1984, 1984, 85'58''.



Figura 63: Tortura com ratos. Fonte: 1984, 1984 99'32''.

Após o tempo que Smith esteve sob custódia do Estado, sendo torturado, ele sucumbe e é incluído entre os criminosos que admitem seus vários “crimes”, mesmo atos que não tenham cometido.

A passividade com que o controle é aceito pelos cidadãos, refletida no comportamento cotidiano, nos diálogos tranquilos, aponta para uma assimilação daquela condição, que só é contrariada pela insurgência de algum ou outro dissidente, mas logo restabelecida pela ação opressora do governo que, sem recorrer à eliminação da pessoa, mas utilizando de níveis sofisticados de tortura física e psicológica, reconduz este desviante ao comportamento ordeiro desejado. Os crimes admitidos por estes transgressores se mostram inventados como um roteiro imposto pelo governo para criar a ilusão de uma ameaça constante de espões a serviço do inimigo maior, Goldstein.

Nos filmes analisados, em meio às especificidades de cada história com “realidades” tão diferentes, algumas características dos sujeitos e das tramas se entrecruzam. E é nessa aproximação que reside a manifestação de formas de pensar o mundo constituídas a partir de uma realidade compartilhada, mesmo que não totalmente, mas sob muitos aspectos, entre os responsáveis por estas produções.

3.3 O acirramento da violência e a perspectiva distópica de futuro

O aumento da criminalidade é um fator que emerge dentro de contextos sociais que criam as condições que a antecedem. Todos os fatores que conduzem o comportamento humano a radicalizar seu individualismo são situações extremas, mas que possuem um ponto de partida no seio da sociedade organizada. As guerras e a falta de recursos materiais, que conduzem a sociedade a comportamentos extremos, são derivações das formas como as sociedades estão organizadas. Seus modelos de governança e de desenvolvimento econômico são elementos de impacto contundente e fornecem indícios das implicações guardadas ao futuro. A projeção de um futuro em que a violência atinja níveis nunca antes visto é a projeção do momento de arcar com as consequências do modo de vida que a gestou, portanto,

essa violência não surge de forma isolada nem, tampouco, é estranha à sociedade, mas uma resposta aos fatores que a condicionaram.

Dentro dessas narrativas a compreensão do comportamento dos personagens é uma atribuição relegada ao público, podendo ser este ou aquele elemento mais ou menos familiar. Assim, buscar perceber as motivações que levam ao acirramento da violência neste ou naquele filme, depende dos vestígios oferecidos, mas, também, de quem executará esta tarefa.

A violência aparece como o elemento que leva os protagonistas policiais ao limite entre a aplicação da lei e a execução da “justiça” e coloca-os diante do dilema moral de romperem com aquilo que, em teoria, os diferencia dos criminosos. Essa situação em que os personagens principais são postos pode ser entendida como uma representação do que algumas sociedades, naquele momento, estão prestes a lidar ou já estavam enfrentando. A escalada da criminalidade e da violência, de uma maneira geral, leva ao questionamento do como enfrentá-las. A resposta oferecida nessas narrativas é o aumento da violência por parte das instituições, mas não sem um custo, no caso, uma “desumanização” que, em alguns momentos, nem o “herói” está disposto a arcar, como um sacrifício que precisa ser feito em nome de um bem maior.

Essa composição pode indicar uma disposição a aceitar o aumento da ostensividade policial diante deste cenário e, ao mesmo tempo, uma advertência para um futuro no qual os limites que separam a ação de criminosos e policiais se tornam mais tênues. A sugestão de futuros apresentada por filmes de ficção não significa aprovação ou reprovação, mas uma possibilidade, dentro daquele contexto (talvez ainda) fictício, cabendo a quem assiste à obra interpretar.

No cenário de devastação de *Mad Max*, a violência emerge como forma de auto-afirmação de grupos que se formam já sem uma perspectiva de alguma conciliação social. Assassinatos brutais e estupros estão nessa narrativa sem a indicação de qualquer remorso ou reflexão por parte dos personagens quanto a esses acontecimentos, reforçando o caráter decadente da civilização. Nesse contexto, ao decidir agir fora da lei para vingar sua família assassinada, Max opta por abandonar, tal qual o grupo antagonista, as práticas que limitam as ações humanas e constituem os parâmetros de civilidade. O sucesso atingido pelo filme acaba transformando *Mad Max* em uma franquia com mais três longas metragens o

que, por si só, confirma a aceitação e/ou preocupação do público quanto a possibilidade de uma eventual deterioração das civilizações.

Essa situação cataclísmica já não é aventada nos outros filmes apontados neste trabalho, ficando eles restritos a intensificação de situações que se vinculam à sistemas políticos e econômicos. A percepção da violência física em *RoboCop* mostra-se mais ligada à forma explícita com que é apresentada ao público, em detalhes, e que dialoga com a espetacularização e banalização reforçada a partir da estratégia narrativa de inserir intervenções midiáticas de um telejornal entre as sequências de cenas. Essa construção consolida a sensação de familiaridade com uma violência que não se pretende mais censurada, mas sim escancarada, e que se confirma com a aceitação do público que ratifica *RoboCop*, tal qual *Mad Max*, como uma franquia de mais três filmes. Novamente o público demonstra que aquela ficção futurista dialoga, pelo menos em parte, com seu imaginário de futuro.

Se Max e Murphy apresentam ao público a decisão de contrapor seus oponentes com brutalidade igual, Deckard resigna-se a cumprir sua tarefa, em parte, mas retira-se ao final buscando se distanciar da sua condição de blade runner. Na Los Angeles de 2019 antevista neste filme, a violência física fica direcionada à permissão para “aposentar” andróides, mas sua similaridade com os humanos instiga a pensar se não haveria, nesta situação, uma hierarquização que, em dado momento, incluiria pessoas e que essas também poderiam ser “aposentadas” da mesma forma. Além da violência física, *Blade Runner* traz uma noção de violência que se materializa através da ambientação em uma cidade onde não se vê luz do dia, mas chuva e fumaça, o que torna este lugar, por si só, opressivo.

De forma semelhante, em *1984*, apesar das cenas de tortura concederem alto grau de violência à trama, a ambientação construída nessa realidade totalitária torna-se o principal indutor do sentimento de violação. A existência do sistema de vigilância em todos os recintos somado ao policiamento dos pensamentos dos cidadãos impõe um modo de viver que se faz violento em todos os momentos. Esse cenário serviria como modelo para se referir aos regimes totalitários e, do mesmo modo, de advertência do que poderia ser testemunhado pelas sociedades futuras se esse sistema de governo se sobrepusesse.

Apesar das diferenças entre as produções, do lugar que foram concebidas, das inspirações e mesmo das histórias em si, o que permanece é o fator violência. O futuro é, em essência, um tempo/lugar violento. Essa concepção que contribui para a

configuração da distopia posta nos quatro filmes não deve ser percebida como coincidência. Ela é reveladora de um modo de pensar e de sentir a realidade no seu tempo. De uma maneira geral, Hartog analisa os aspectos de um determinado período de tempo e estabelece os regimes de historicidade, mas de um modo mais direcionado às produções culturais e levando em consideração o que Raymond Williams (1979) chama de “estrutura de sentimento”. Este autor se propõe a refletir sobre as características percebidas na arte e na literatura que indiquem mais do que as percepções materiais envolvidas. Assim, para ele, as características das produções culturais podem ser abordadas a partir de elementos que ele chama de residuais, hegemônicos e emergentes e que todos estes são perceptíveis nas práticas culturais de uma sociedade. A partir desse prisma, a característica distópica presente em filmes de ficção científica, dentro do recorte temporal deste trabalho, constatada nestas e em outras obras fílmicas³⁷, pode ser apontada, se não como hegemônica, ao menos com uma presença relevante deste gênero.

Para Ciro Flamarion Cardoso, a ficção científica mais do que predizer o futuro informa sobre o seu presente. O autor afirma que “... o futuro é, em grande medida, imprevisível. Quando falamos dele, no fundo estamos falando é do presente e de como o interpretamos: projetamos, a partir do presente, o que poderia vir a ser o futuro” (CARDOSO, 2000, p. 252). Assim, pode inferir que os filmes analisados, ao eleger a violência como uma das características mais marcantes do futuro, seus criadores acusam suas próprias realidades de conter esse gene, talvez ainda embrionário se comparado ao demonstrado nas obras. O estranhamento ou a familiarização das ações dos personagens coincide com a percepção da violência de quem estiver assistindo ao filme e, da mesma forma, a aceitação desta possibilidade de futuro e, portanto, a recepção do filme, é definida. Um processo que envolve o imaginário estabelecido, mas também o espaço de experiência dos envolvidos.

Para além do comportamento dos personagens, outra forma de ambientar o espectador numa realidade hostil se dá através da construção imagética do lugar que a história se passa. Mesmo que os filmes analisados não busquem explicar as origens de suas condições distópicas, essas informações são perceptíveis em indícios oferecidos ao espectador de maneira não explícita, mas misturados ao

³⁷ Como exemplos de filmes distópicos dentro do recorte temporal que coincide com os filmes aqui abordados que vai de 1979 a 1987, pode-se apontar *Escape from New York* (no Brasil, *Fuga de Nova York*), de 1981, *Terminator* (no Brasil, *O Exterminador do Futuro*), de 1984, filme que dá origem a uma franquia, *Brazil* (no Brasil, *Brazil - O filme*), de 1985.

argumento e ao cenário, sem que, necessariamente, se faça menção a eles. Já na primeira imagem de cada um dos filmes, percebe-se a tentativa de ambientar o espectador na realidade que está lhe sendo apresentada.

As primeiras três cenas de *Mad Max*, em sequência, anunciam ao público a desolação que se tornou a sociedade. Na figura 63, a primeira cena pós-créditos iniciais, é a entrada do prédio onde está sediada a polícia. Percebe-se um portal com uma letra da palavra “Justice” (justiça em português) despencando e ao fundo um prédio antigo com aspecto de abandonado. Em seguida, na Figura 64, a imagem de uma estrada com aspecto igualmente de abandono sem indícios de presença humana e a legenda “A few years from now...” (em português “Daqui a alguns anos...”). Na tomada seguinte, a figura 65 mostra um desenho no asfalto de uma caveira com ossos cruzados, um símbolo universal associado ao aviso de perigo.



Figura 64: Primeira cena de *Mad Max*. Fonte: *Mad Max*, 1979, 1'03".



Figura 65: Segunda cena de *Mad Max*. Fonte: *Mad Max*, 1979, 1'06".



Figura 66: Terceira cena de *Mad Max*. Fonte: *Mad Max*, 1979, 1'08".

Em 1984, a primeira cena oferece ao público uma amostra daquela realidade ao explicitar, na figura 66, as pessoas diante de uma tela ordenadamente prontas para ouvir a narrativa fornecida pelo Partido que resume sua identidade, informa sobre a guerra, reforça o ódio ao inimigo e reafirma a importância do Partido.



Figura 67: Primeira cena de *1984*. Fonte: *1984*, 1984, 29”.

Em *Blade Runner* e *RoboCop* as tomadas aéreas oferecem ao espectador uma imagem mais abrangente daquela realidade, ao menos no que se refere ao lugar, situando, a quem assiste, nesta versão futurista de Los Angeles e Detroit. Na figura 67, vê-se, na primeira cena após o texto introdutório que contextualiza os personagens, as luzes de Los Angeles ao fundo e, em primeiro plano, chaminés com labaredas de fogo.



Figura 68: Primeira cena de *Blade Runner*. Fonte: *Blade Runner*, 1982, 3’55”.

Na primeira cena de *RoboCop*, na figura 68, o foco está na apresentação da cidade, podendo ser observados os prédios e suas luzes ao fundo.



Figura 69: Primeira cena de *RoboCop*. Fonte: *RoboCop*, 1987, 32”.

Diferentemente da Los Angeles de *Blade Runner*, a Detroit de *RoboCop* se parece mais com a de seu tempo presente, mas da mesma forma, as duas imagens, ao mostrarem as cidades com pouca luminosidade como se fosse noite ou madrugada ainda, concedem aspectos de frieza ao ambiente. Para Marcel Martin, essa caracterização deve ser tomada pelo pesquisador como intencional, visto que, a captação de uma imagem pela câmera é dirigida “no sentido preciso desejado pelo realizador” (MARTIN, 2005, p. 11). Nesse sentido, cada elemento apontado pelo autor contém a intencionalidade dos criadores da obra. Uma tomada mais ampla que busca apresentar um lugar ou uma mais restrita que busca revelar as expressões dos personagens. Seguindo essa abordagem, é possível relacionar, por exemplo, os planos mais restritos de 1984 com a percepção limitada e direcionada da realidade proporcionada pelo Partido.

Os ângulos de tomadas, os movimentos de câmeras, apontados, ainda, como propositais e fundamentais na análise da linguagem fílmica por Martin, surgem aos olhos do público menos esclarecido com a mesma naturalidade com que a narrativa é acolhida. A verossimilhança construída a partir do argumento e da elaboração das cenas permite ao espectador sentir as emoções proporcionadas pelo filme sem, na maior parte das vezes, atentar para o fator intencionalidade.

Nos filmes de ficção científica o aspecto do convencimento através dos elementos imagéticos ganha uma dimensão singular, posto que aquela realidade

não existe, pelo menos ainda. É aquilo que é visto no filme *Blade Runner* que remete, com todos os seus signos, ao universo chamado *cyberpunk*, assim como, a aridez e vazio urbano de *Mad Max* remete ao fim da civilização como a conhecemos. Em 1984, a ausência de cores vivas e as condições de vida dos personagens transporta o espectador a um futuro que mais se parece com um passado triste e retrógrado. A criminalidade fora de controle, a violência, o contraste entre prédios abandonados e depredados e modernos “arranha céus”, a delegacia com mais civis do que policiais para atendê-los são alguns dos aspectos que conferem ares decadentes à Detroit de *RoboCop*.

Ao ser apresentada, a imagem atinge as percepções cognitivas do espectador a ponto deste receber a mensagem que está sendo enviada. Nesse sentido, Roger Chartier (1990, p.16) afirma que os “esquemas intelectuais” que permitem ao público decifrar esse espaço, no caso no futuro, tornando-o inteligível, já estão incorporados pelos indivíduos. Como se, ao mencionar o tempo futuro, um conjunto de imagens se formem quase no mesmo instante no pensamento das pessoas. Essa configuração não é natural, mas elaborada passo a passo ao longo do tempo e do acúmulo de literatura e outras formas de arte que se expressam sobre o porvir, ou seja, socialmente construída.

A diferença entre um futuro “avançado” ou “atrasado” se dá, em um primeiro momento, a partir dos signos utilizados que dialogam com as categorias de percepção e apreciação do real dos indivíduos (CHARTIER, 1990, p.16). Portanto, a aridez de um cenário desértico, ausência de convívio social entre as pessoas, aspectos de abandono em áreas urbanas, vestimentas precárias e, até, o uso de cores desbotadas e do preto e branco representam, no imaginário previamente constituído, um tempo distópico, na mesma medida em que a alta tecnologia e os cenários limpos e claros levam a imaginar que nesse futuro, pelo menos, em algum aspecto, houve melhorias.

Assim, no cinema, a verossimilhança da trama futurista não depende apenas da plausibilidade do enredo. As imagens exercem igual ou maior importância, visto que, em última instância, sem elas não há filme. O argumento da história justifica os acontecimentos, mas é a visualidade que conduz a narrativa e convence o público. Para que haja inteligibilidade, é preciso que haja condizência entre as ações e reações dos personagens com o lugar e o tempo em que estão inseridos. É dessa forma que os filmes abordados neste dissertação se consolidaram como referências

de construção narrativa distópica e seguem tendo suas histórias contadas em novos filmes ou recontadas em outras mídias.

CONCLUSÃO

Nesta dissertação de mestrado, buscou-se realizar uma análise sobre o passado a partir de narrativas fictícias de obras fílmicas que se configuram como leituras do presente e que passam a ser projetadas ao futuro, quer seja com críticas a aspectos da sua realidade, quer seja como aviso das possibilidades futuras, mas mantendo em comum a característica distópica. Destacou-se, ainda, a importância da imagem e dos elementos cenográficos na construção desses cenários que objetivam ambientar o público num lugar que não existe, ao menos, ainda.

Os filmes *Mad Max*, *Blade Runner*, 1984 e *RoboCop* consolidaram-se, ao longo dos anos, como referências em assunto de ficção científica e isso significa que, de alguma forma, suas mensagens chegaram e ainda chegam ao público pelo conteúdo ou pelo modo como suas histórias foram contadas. São obras que apresentam diferenças entre si, de orçamento, de lugares de produção, de inspiração e de futuros imaginados, mas, mesmo assim, são filmes que apresentam similaridades que vão além da influência estética normal entre obras de arte. Estes aspectos que os aproximam pela semelhança resultam de experiências socialmente compartilhadas, também referidas como “espaços de experiências”, que propiciaram aos seus criadores um olhar para o futuro que vislumbrava possíveis desdobramentos e resultados partindo de suas realidades presentes.

Os estudos utilizando filmes como fontes ou objetos de pesquisa apontam cuidados específicos que auxiliam na análise das imagens e da narrativa, atentando para a intencionalidade de cada cena, bem como da obra como um todo. As intenções de um discurso, mesmo que fílmico também são reveladoras do seu tempo. O medo de um Estado totalitário, o receio quanto à ganância das grandes corporações, o pavor do vazio institucional são evidências marcantes nos quatro filmes analisados e sinalizam possibilidades de futuro para quem tentasse imaginá-lo a partir dos anos 1980. Um ceticismo reiterado em outras obras que se confundem entre causa e consequência do pessimismo presentista apontado por François Hartog (2013), assim como a relação retroalimentar entre sociedade e cinema indicada por Alexandre Valim (2006).

De forma realista, exagerada ou hilária, a presença da guerra nas narrativas, destacada no primeiro capítulo, não fala apenas sobre o futuro que, em si, não

aconteceu, mas sobre o presente e o passado das sociedades que criam as histórias e que as consomem. Indicam-nos os elementos que compõem o “espaço de experiência” de uma população. Uma presença tão forte que, ao imaginar o futuro, não se dissocia. Revelam uma descrença na capacidade da resolução destes conflitos de outra forma que não seja levando ao acontecimento, de fato, de uma guerra. O futuro da humanidade passa por algum tipo de guerra que ocasiona o agravamento da precariedade já existente e a uma reorganização social planejada, ou não, com base no conhecimento existente até então. Um cenário com determinante influência do contexto de incerteza que a geopolítica da Guerra Fria consolidou.

A experiência dos países do Pacífico, de estadunidenses e ingleses nas duas guerras mundiais, mais o forte envolvimento destes últimos no contexto de Guerra Fria, poderia, por si só, justificar preocupações de suas populações com um novo engajamento de suas nações em empreendimentos bélicos de grande magnitude. Da mesma forma, num eventual novo conflito mundial, a possibilidade de algum país não ser afetado de alguma forma se torna cada vez mais improvável na conjuntura que se configura. A aceitação de obras de caracteres distópicos dialoga com esses temores dessas sociedades, como explica Koseleck (2012) sobre a formação do “horizonte de expectativas” de um grupo.

Somam-se, na construção desse cenário de desolação, as mazelas que as sociedades enfrentam, de forma geral. Os problemas sociais, abordados no segundo capítulo, seguem uma constante nesses futuros vislumbrados, ora causados por guerra, ora intensificado por ela, embora nem sempre fique explícito. A percepção das desigualdades também está presente ao se conceber que o avanço tecnológico não está diretamente ligado a resoluções das querelas sociais, reafirmando que no futuro o acesso à tecnologia pode ser apenas para quem possa pagar por ela, assim como era nos anos 1980 e antes disso.

A relação entre o futuro e as formas de Estado percebidas foi abordada ainda no capítulo dois. A projeção do modelo de governo utilizou e maximizou o que se tinha até o momento na sociedade, na forma totalitária, da qual 1984 se tornou representação icônica, ou na forma liberal que leva à sobreposição das grandes corporações em relação ao próprio Estado, como visto em *Blade Runner* e *RoboCop*, não esquecendo a possibilidade da ausência estatal numa situação mais drástica, aventada por *Mad Max*.

A violência é destacada, no terceiro capítulo, como fator mais contundente da distopia. O acirramento da precariedade do modo de vida exacerba o comportamento violento de criminosos e daqueles que tentam impor o cumprimento da lei. A perversidade, a desproporcionalidade, a espetacularização com que a violência é representada, ainda que se destaque como o mais impactante, é um dentre outros elementos que contribui para a construção do ambiente hostil. As estratégias de visualização explicitando ou apenas insinuando os atos violentos, a escassez, os escombros, a desolação, cumprem o papel de instigar o temor que, de fato, mesmo projetado ao futuro, revela-se uma característica presente da sociedade.

Os fatores “guerra”, “precariedade” e “violência” não se apresentam de forma isolada, compartimentada, mas coesas e intrinsecamente relacionadas e compõem o espaço de experiência de qual deriva o horizonte de expectativa distópico. As mazelas não aconteceram, ao longo do século XX de maneira apartada, mas ao contrário, foram sentidas e acumuladas ao longo da vida das pessoas que puderam ter tempo de refletir sobre o que viveram.

O futuro não surge como mera sequência do presente, mas como um agravamento de ações, já identificadas em seu tempo e espaço, e as consequências com as quais a sociedade passa a lidar. Mesmo sendo obras que transmitem críticas sociais contundentes, a sociedade representada nesses futuros não manifesta percepção de sua condição ou, então, do que as levou a este estado, deixando, assim, ao público a tarefa de interpretar, tecer análises e entendimentos.

A condição distópica unânime nestas obras é percebida como um elemento que compõe os sentimentos e, também, um estado psicológico presente em uma época. Não é possível afirmar que é a única forma de pensar e sentir o futuro no período analisado e, tampouco, que esta é a visão predominante, no entanto, pode-se inferir que, mesmo assumindo formas diferentes, esta é uma percepção sobre o futuro com presença marcante entre os anos 1970 e 1980. Os filmes de ficção abordados proporcionam diálogos que, ainda hoje, se mostram atuais pelos temas que colocam em debate e pelas técnicas de produção. O respaldo encontrado no público para as continuidades das franquias revela que os temores representados por elas ainda assombram a imaginação de sociedades que se outorgam a qualidade de civilizadas.

FONTES

1984. Direção de Michael Radford. Reino Unido: Umbrella- Rosenblum, 1984. 1 DVD (113 min.).

Blade Runner. Direção de Ridley Scott. Hong Kong/Estados Unidos: The Ladd Company, Shaw Brothers, Blade Runner Partnership, 1982. 1 DVD (117 min.).

Mad Max. Direção de George Miller. Austrália: Kennedy Miller Productions, 1979. 1 DVD (88 min.).

Mad Max 2: the road warrior. Direção de George Miller. Austrália: Kennedy Miller Productions, 1981. 1 DVD (95 min.).

RoboCop. Direção de Paul Verhoeven. Estados Unidos: Orion Pictures, 1987. 1 DVD (102 min.).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CHARTIER, Roger. **A História Cultural: entre práticas e representações**. Trad. Maria Manuela Galhardo. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990.

CARDOSO, Ciro Flamarion. **Ficção científica, percepção e ontologia: e se o mundo não passasse de algo simulado?** História, Ciências, Saúde – Manguinhos, v. 13 (suplemento), p. 17-37, outubro 2006.

_____. No limiar do século XXI. In: REIS FILHO, Daniel Aarão; FERREIRA, Jorge; ZENHA, Celeste (Orgs). **O Século XX**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

_____. **Um conto e suas transformações: ficção científica e História**. Tempo, vol. 9, núm. 17, julho, 2004, pp. 1-23. Universidade Federal Fluminense. Niterói, Brasil. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=167017770007>

DICK, Philip K. **Andróides sonham com ovelhas elétricas?** Trad. Ronaldo Bressane. 3ª ed. São Paulo: Aleph, 2019.

DISCEPOLO, Thierry. **A arte de deturpar George Orwell**. disponível em <https://diplomatie.org.br/a-arte-de-deturpar-george-orwell/>. Acessado em 25/10/2022.

FERRO, Marc. O filme – Uma Contra-análise da sociedade? In: LE GOFF, J.; NORA, P. **História: novos objetos**. 3 ed. Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1988.

FERRO, Marc. **Cinema e História**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra S.A., 1992.

GINZBURG, Carlo. **Olhos de madeira: nove reflexões sobre a distância**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

HARTOG, François. **Regimes de historicidade: presentismo e experiências do tempo**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

JACOBY, Russel. **Imagem Imperfeita: pensamento utópico para uma época antiutópica**. São Paulo: Civilização Brasileira, 2007.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia – Estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: Edusc, 2001.

KOSELLECK, Reinhart. **Futuro Passado: contribuição à semântica dos tempos históricos**. Rio de Janeiro: Contraponto, Editora PUC-RJ, 2006.

LEMOS, A. **Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cybercultura**. Disponível em: <http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/11.shtml>. Acessado em 13/03/2022.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MARTINHO, Francisco Carlos Palomanes. Resistências ao capitalismo: plebeus, operários e mulheres. In: REIS FILHO, Daniel Aarão; FERREIRA, Jorge; ZENHA, Celeste (Orgs). **O Século XX**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

MARX, Karl. **O Capital**. Bauru: Edipro, 3ª Ed., 2008.

MENDES, Lilian Marta Grisolio; PEDROSO, Rodrigo Aparecido Araújo. **Entre ficção e realidade: RoboCop e a crítica do colapso da sociedade neoliberal**. Cordis: História, Cinema e Política. São Paulo, n. 16, p. 149-185, jan./jun. 2016.

MENESES, Ulpiano. **Fontes visuais, cultura visual, História visual**. Balanço provisório, propostas cautelares. Revista Brasileira de História, vol. 23, nº 45, 2003, p. 11-36.

_____. História e imagem. In: CARDOSO, Ciro Flamarion e VAINFAS, Ronaldo. **Novos Domínios da História**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012, pp.243-260.

MINOIS, George. **História do futuro: dos profetas à prospectiva**. São Paulo: Editora Unesp, 2016.

NAPOLITANO, Marcos. A história depois do papel. PINSKY, Carla Bassanesi (ORG.) **Fontes Históricas**. 3ª ed. São Paulo: Contexto, 2011, pp.235-289.

NETO, Roberto Moll. **O neoconservadorismo nos Estados Unidos da América: as ideias de Irving Kristol e a experiência política no governo Ronald Reagan (1981 - 1989)**. Rev. Hist. (São Paulo), n.179. 2020.

ORWELL, George. **1984**. Jandira: Tricaju, 2021.

RESERVE BANK OF AUSTRALIA.
<https://www.rba.gov.au/publications/bulletin/2010/sep/1.html>. Acessado em 05/09/2022.

SELWAY, William. **Falência de Detroit revela uma deficiência comum nos EUA**. Revista Exame. Publicado em 22 de julho de 2013. Disponível em <https://exame.com/economia/a-falencia-de-detroit-revela-uma-deficiencia-comum-nas-cidad/>. Acessado em 14/10/2022.

SILVEIRA, Mariana G. Alves; ALVES, Vágner Camilo. **A Guerra Fria e o inimigo comunista nas telas de cinema norte-americanas dos anos 1980**. Diálogos, v.22, n.1, (2018), 60 - 75.

VALIM, Alexandre. História e cinema. In: CARDOSO, Ciro Flamarion e VAINFAS, Ronaldo. **Novos Domínios da História**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012, pp.282-299.

_____. **Imagens vigiadas: uma História Social do cinema no alvorecer da Guerra Fria 1945-1954**. Tese de Doutorado. Universidade Federal Fluminense, 2006.

VIZENTINNI, Paulo G. Fagundes. **Da Guerra Fria à Crise (1945 a 1990)**. Porto Alegre. Ed da Universidade/UFRGS, 1990.

WILLIAMS, Raymond. **Marxismo e literatura**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PLÁGIO

Eu, Cristiano Gastal Sória, matrícula nº 21100575 - 7053 declaro para todos os fins que o texto em forma de (x) Dissertação de mestrado ou () Tese de Doutorado, intitulado **História e Cinema: O futuro como distopia em *Mad Max*, *Blade Runner*, 1984 e *RoboCop***, é resultado da pesquisa realizada e de minha integral autoria. Assumo inteira e total responsabilidade, sujeitando-me às penas do Código Penal (“Art. 184. Violar direitos de autor e os que lhe são conexos”).

Pelotas, 04 de dezembro de 2023.



ASSINATURA