

CINEMA DE DISTOPIA: GÊNESE, RESISTÊNCIA E ENGAJAMENTO.

Lucas Moreira Soares de Souza¹

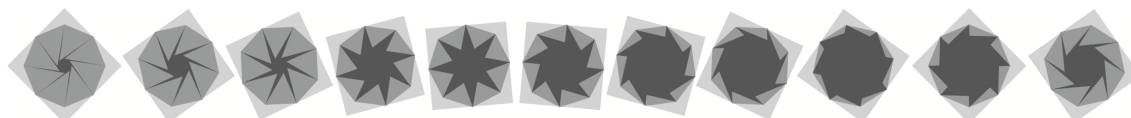
Resumo: A proposta desse artigo é acompanhar a gênese da distopia no cinema. Sua primeira eclosão filmica ocorre no expressionismo alemão de Fritz Lang no período do *entre-guerras* (1918-1939), vai atravessar o século XX passando por diversas configurações nas adaptações de obras literárias para o cinema e na transvaloração de seus elementos na cena do *cyberpunk* dos anos 1980. Com a inclusão de idéias filosóficas de Fredrich Nietzsche e Karl Marx na fala e nas ações de personagens anti-heróicos, veremos a pretensão dos cineastas em formar leitores/espectadores resistentes. Por fim, veremos como o olhar distópico serve de referencial para cineastas engajados em correntes dos cinemas nacionais.

Palavras-chave: distopia; cinema; leitura resistente; engajamento.

1. A gênese.

A grande fortuna crítica do cinema de distopia (M. Keith Booker, Wikipédia, Exploring Dystopias etc) aponta *Metrópolis* (1927), do diretor alemão Fritz Lang (1890-1976), como a primeira produção cinematográfica do gênero. Assim como *Nós* (We, 1925), de Yevgény Zamyatin, e *Admirável Mundo Novo* (1933), de Aldous Huxley, o filme de Lang foi lançado exatamente no período *entre-guerras*, aonde o diretor alemão deu início ao entrelaçamento dos fios do cinema de ficção com uma crítica cultural *autoral* e de raiz marxista. Ele mesclou os signos de uma realidade em extrema tensão causada pela força destrutiva da máquina de guerra com as tendências do *expressionismo alemão*. De acordo com o estudo de Laura Cánepa (2006), pode-se

¹ Doutorando do Programa Multidisciplinar em Cultura e Sociedade (PÓS-CULT). É bolsista da FAPESB e desenvolve pesquisa sobre a distopia no cinema canadense de Denys Arcand.



subentender que o Pós-Guerra foi um momento histórico crucial para despertar o interesse do cineasta expressionista em montar uma narrativa articulando visões de tragédias sociais e operários com figuras horripilantes dos psicopatas, duplos demoníacos, monstros, vampiros, fantasmas, fantasias eróticas e autômatos, já trabalhados anteriormente por cineastas alemães como Robert Wiene, em *O gabinete do Dr. Caligari* (1920), e F. W. Murnau, em *Nosferatu* (1922).

Após a guerra, como já foi dito, ganharia destaque as manifestações expressionistas no teatro e no cinema. A dramaturgia expressionista, embora produzida desde antes de 1914, encontraria o seu público a partir de 1916-1917, quando grandes diretores de teatro começaram a encenar peças expressionistas como *O mendigo*, de Reinhard Johannes Sorge, e *O despertar da primavera*, de Frank Wedekind.(CANEPA, 2006, pg. 61)

Cánepa (2006) ainda relata que as raízes estéticas do expressionismo estão fincadas no pré-romantismo alemão do século XVIII referencializado pelo pensamento filosófico originário do *Sturm und Drang* (tempestade e ímpeto). O expressionismo, então, ficou caracterizado pelos impulsos criativos que nasciam de um nível primitivo emocional do autor e depois transferido para seus personagens, encarando o plano subjetivo humano como comprovação daquilo que é real. No final do século XIX, ele começou a se intelectualizar e se politizar ao receber influência das manifestações políticas contra o capitalismo, das obras “decadentistas” de autores como Charles Baudelaire e as ideias irracionalistas do filósofo Friedrich Nietzsche, selecionado por M. Keith Booker (1994) como um crítico cultural com relevância para as distopias. Somente no pré e pós-Primeira Guerra, o cinema expressionista conseguiu evocar a fisionomia de um mundo tortuoso e imprevisível no qual atores encenavam com interpretações repletas de exageros e movimentos de grande impacto visual, com uma

maquiagem pesada que deformasse suas feições, e envolvidos em narrativas aonde eles expressavam suas revoltas contra a autoridade.

A ligação que o cinema expressionista mantém com o gótico revela outros elementos como os efeitos dramáticos de luz e sombra sobre uma atmosfera obscura aonde vilões com poderes sobrenaturais atuam feito personagens de um pesadelo social. Muitos filmes expressionistas ainda puseram em cena arquétipos com expressões deformadas para contrariar os ideais de beleza de uma época num ambiente industrial ultramoderno e ao mesmo tempo decadente (CÁNEPA, 2006).

Conforme esse especialista em expressões distópicas, *Metropolis*, de Lang, é um filme mudo, mas também é a matriz mais importante de muitos trabalhos modernos de distopia, antecipando os temas e as técnicas que se tornariam centrais para as produções do gênero em décadas adiante. De acordo com a leitura crítica de Booker (1994), a base do cinema de distopia começa a tomar corpo através de imagens urbanas espelhadas em megalópolis como Nova York, cidade que Lang visitou na década de 1920. O filme é projetado para o ano 2000 em uma cidade futurística como meio de pressagiar a condição humana na entrada do século XXI. Nesse futuro, a sociedade capitalista se sustenta na divisão dos cidadãos em dois grupos diferentes. Um grupo compõe-se com aqueles que regulam a cidade enquanto levam suas vidas repletas de luxúrias extravagantes e prazeres hedonísticos. O outro grupo constitui-se com trabalhadores que vivem na escuridão e na miséria, trabalhando em andares subterrâneos operando máquinas para construir um paraíso high-tech no qual os “mestres” se divertem. Nesse enredo primário de distopia, há um protagonista-mediador que é afligido por emoções opostas. Ele é alienado por um simulacro robótico com traços femininos e, ao mesmo tempo, se sensibiliza com as condições desumanizadoras

e degradantes enfrentados pelos trabalhadores. Ele se simpatiza com a causa dos trabalhadores e os estimula a engatar a rebelião contra as máquinas (BOOKER, 1994).

Para Booker (1994)

[...] the film's columns of downtrodden workers, trudging mechanically to and from their workplaces, heads down and spirits broken, have remained a vivid part of the dystopian imagination for more than six decades (BOOKER, 1994, pg. 349).²

Dessa constatação, percebe-se que o cinema de distopia instituiu uma regra que será respeitada por muitos diretores em torno do mundo, cada um a seu modo: combinar ficção com a percepção intelectual de Karl Marx a respeito da cadeia de alienações às quais o ser humano está sujeito na sociedade capitalista. Em sua essência, o cinema distópico nasce vinculado especificamente à causa dos trabalhadores submetidos ao árduo trabalho fabril, mas, nos desfechos de suas narrativas, ele se mostra abertamente engajado em questões humanas independente da classe social, fazendo do cinema uma “arte de combate” ou um “*medium* de reflexão”. O pacto do cinema de ficção com a teoria crítica marxista vai perdurar, em diversos níveis de visibilidade, em muitos filmes produzidos ao longo do século XX. À propósito, Booker (1994) identifica a convergência da crítica marxista com a ficção distópica residindo na tentativa dos indivíduos alienados em afirmarem suas individualidades perante o poder opressivo de um sistema social desumanizador. Esse é um elemento muito familiar para a audiência do gênero em questão. Segundo ele, a típica ideia marxista de que a renúncia de certos aspectos do individualismo burguês reverbera, de formas diversas,

² Tradução livre: As fileiras de trabalhadores injustiçados no filme, marchando mecanicamente para e de seus locais de trabalho, com cabeças para baixo e com os espíritos quebrados, permaneceram uma parte viva na imaginação distópica por mais de seis décadas.

nas atitudes dos protagonistas das sociedades descritas na ficção distópica (BOOKER, 1994).

Como esse crítico observa, é devido à ascensão dos meios de comunicação de massa na cultura popular, como o filme e a televisão, que as imagens e as ideias do gênero distópico ganharam popularidade na sociedade moderna. As mídias de massa ofereceram uma importante oportunidade para que os diretores do cinema distópico transmitissem seus alertas para uma vasta audiência. Por outro lado, a popularidade acarretou sérios problemas para o caráter social do cinema de distopia. Booker alerta para o desaparecimento das forças críticas quando determinadas imagens passam a trafegar pelos meios de entretenimento popular.

Ao assistirmos aos filmes distópicos *A boy and his dog* (1975), de L. Q. Jones, *Brazil* (1985), de Terry Gilliam, *Logan's run* (1976), de Michael Anderson, *Rollerball* (1975), de Norman Jewison, *The running man* (1987), de Paul Michael Glaser, e *Sleeper* (1973), de Woody Allen, - todos analisados por Booker (1994) – constatamos uma comercialização banal de imagens e temas do gênero ao lado de uma mudança considerável no tocante aos perfis identitários de seus protagonistas. Diferentemente dos autores clássicos das distopias, que deram visibilidade a personagens com fisionomias bizarras, estranhas, como no *expressionismo alemão*, que fogem dos padrões estéticos de uma determinada cultura, os diretores citados acima optaram - ou não - pela atuação de atores incorporados pela ideologia de um herói sem questionamentos sérios a respeito da existência danificada para, provavelmente, atender a demanda de Hollywood que era a de entreter o público de massa em histórias aventurecas de fácil entendimento e com personagens de feições principescas. A ausência do antiherói marginal que reivindica discursivamente uma condição de vida à maneira de sua utopia individual, recitando versos poéticos de escritos consagrados

como os de Shakespeare, recitados pelo Selvagem em *Admirável Mundo Novo*, e William Blake, recriado por Roy Batty em *Blade Runner*, resultou na emergência de um herói de massa com feição angelical, músculos anabolizados, trajes militares e que faz uso excessivo de força física e das armas de fogo. Podemos citar Ben Richards, personagem em *The Running Man* interpretado pelo astro *pop* Arnold Schwarzenegger, um policial militar que é enviado para um campo de concentração depois dele ter se recusado a atirar contra uma multidão desarmada que protestava a falta de comida nas ruas dos Estados Unidos da América (BOOKER, 1994).

Esses tipos de filmes distópicos perderam o comprometimento de justificar os sujeitos da cultura, com seus discursos sérios atrelados às causas humanas perdidas, tendo como preferência o estralado de astros do cinema norte-americano como James Cann, protagonista do filme *Rollerball* (1975), dirigido por Norman Jewison. Embora esses filmes usem as paisagens distópicas apenas como pano de fundo, vitalizando personagens sem um discurso fundamentado em razões mais sérias, não podemos dizer que eles se recalcaram totalmente de fazer uma crítica à sociedade moderna. Para Booker (1994), *Rollerball* direciona sua crítica às gigantes corporações multinacionais que financiam espetáculos de violência transmitidos pelos *mass media*, alienando as mentes dos jogadores e da ampla audiência através de um jogo chamado Rollerball. Booker (1994) observa que a violência do jogo funciona como imagens de fascinação da população geral com tais espetáculos e isso demonstra o uso da cultura popular pelas corporações dominantes para calar as mentes da população e desviar suas atenções das estratégias nada transparentes do sistema corporativo.

Normalmente, os espectadores mais intelectualizados do cinema de distopia são jovens que idealizam um herói do jeito que Gerard Bouchard (2001) descrevem a figura do *bastardo*. Trabalhando sobre o fenômeno da americanidade, este autor lembra

que as utopias do Novo Mundo, que guiaram a conquista das Américas, não deram os frutos desejados, de criar novas sociedades justas. Na atualidade, no cruzamento do desconcerto pós-moderno, surge essa figura do *bastardo* como uma espécie de paradigma, de princípio produtor e organizador das percepções e do conhecimento.

Segundo Bouchard (2002), o bastardo se desenvolve em três tempos. No primeiro, ele desconstrói. Ele nega e renega o patrimônio das mães pátrias, as fidelidades, filiações e compromissos. É um momento de *desfiliação*, de arrancamento e de desenraizamento que gera um ponto zero da cultura. Mas este momento instaura um vazio desconcertante. É o tempo do nada, da verdadeira *solidão*. Neste momento solitário, o indivíduo pode se desencantar cada vez mais e não sentir nenhuma vontade de prosseguir sua missão. Ao contrário, ele pode se abrir para um terceiro momento que é o de *refiliação*. Aquele que abandonou tudo pode agora escolher diante do conjunto de bens e patrimônios simbólicos. Ele buscará novas identidades, edificará para si novas comunidades e tentará fazer novas alianças que o façam crer na sua capacidade de desfazer e refazer o mundo. Enquanto o herdeiro é sempre um fiel, que adere à tradição por filiação, o bastardo é um rebelde pronto a abolir e, assim, a reinventar.

O bastardo é, por excelência, a figura típica da distopia:

Ao seu modo, realmente, o novo individualismo faz a cama do bastardo. Inimigo de tudo o que pode diminuir a sua liberdade, o indivíduo é levado a rejeitar todos os modelos, todos os arranjos simbólicos ou ideológicos que são preexistentes a ele e parecem constranger o seu pensamento, moldar inconscientemente a sua personalidade, induzir certas escolhas. Dedica-se, então, a fazer tabula rasa dessas determinações a fim de preservar o seu livre arbítrio. Ele mesmo escolherá as suas balizas, elaborará a sua própria visão de mundo, alimentar-se-á apenas do que inventar: à sua maneira, ele também se recria. (BOUCHARD, 2002, p. 82).

Embora Booker (1994), a partir de suas análises filmicas, tenha constatado que as imagens distópicas ganharam popularidade na cultura contemporânea através de suas difusões pelos *mass medias* como o cinema, isso não significa que os diretores tenham obedecido a uma ordem comercial de produção de massa para aglomerar e alienar os espectadores em salas de projeção cinematográfica. Aliás, como as correntes da arte distópica sempre foram timbrada com o rótulo de “alta cultura” ou de “arte séria”, seguindo a terminologia de Adorno utilizada por Figueiredo (2008), não há registros de que o cinema de distopia tenha alcançado sucesso de bilheterias. Parece que é da própria natureza intencional dos filmes distópicos não atrair as massas para formar um público seletivo predisposto a encarar de frente a realidade de um futuro indesejável, contudo, possível. A primeira versão do longametrage *Blade Runner: o caçador de andróides*, por exemplo, uma mega-produção dirigida por Ridley Scott, foi um fracasso de renda em 1982, ano de seu lançamento.

2. O leitor resistente.

Na recepção das distopias, assim como o espectador tem uma expectativa do diretor em relação ao antiherói, o diretor espera igualmente uma mudança de consciência e atitude existencial de sua audiência enquanto sujeitos transformadores de suas condições sociais depreciadoras. Já demos a entender que os diretores desse gênero não enxergam os espectadores como meros receptores, mas como indivíduos que se sujeitam a uma experiência estética durante duas ou três horas e retornam para suas sociedades específicas com os “modos de percepção”, com as “ideias” e com os “tipos de comportamentos” modificados pelos signos traduzidos nas telas. Os diretores do

cinema de distopia têm a expectativa de que os sujeitos após assistirem seus filmes mudem radicalmente suas atitudes diante de uma cultura que caminha para as ruínas.

O modelo exemplar de espectador dos filmes distópicos foi materializado no ensaio *Encoding and decoding* (1980), de Stuart Hall. Segundo Hall (apud STAM, 2003), as textualidades midiáticas – os textos televisivos, por exemplo – podem ser interpretados de diversas maneiras, a depender das variadas camadas sociais nas quais os sujeitos se inserem e das ideologias que eles defendem. Da rejeição do esquema tradicional de recepção no qual o sujeito é meramente “falado” e “moldado” pelos aparelhos ideológicos, Hall postulou o tipo de *leitor resistente* tanto idealizado pelos autores de distopias. A leitura resistente operada pelo sujeito realiza-se em cima de sua consciência social e o situa diretamente contra a ideologia dominante. A identidade desse leitor resistente se desenvolve calcada no conhecimento de Hall de que as mídias fabricam identidades por intermédio dos movimentos de textos, dispositivos, discursos e histórias. Esse tipo de espectador nasce com a necessidade de despertar no sujeito-receptor um ativismo e uma criticidade que o liberte da condição de objeto passivo da interpelação automática e irresistível de um cinema narrativo. Com o olhar oposicionista, o espectador resistente tende a rebelar-se contra os mandamentos impostos pelas narrativas que reprimem a heteroglossia das múltiplas identidades relacionadas a gênero, raça, preferência sexual, região, religião, ideologia, classe e geração (STAM, 2003).

Seguindo os passos semelhantes aos de Hall (1980), Jean Baudrillard (1981) fala de uma *resistência-sujeito* ou de uma *resistência estratégica* mostrada como alternativa de reivindicação libertadora do sujeito perante as simulações destrutivas do sistema midiático. No universo da ficção fílmica de distopia, identifica-se o efeito da simulação destruidora do sistema midiático, criticada por Baudrillard como veículo de exploração

do medo e de difusão do fascínio bruto pelos atos terroristas. Ocorre que o ceticismo do espectador resistente descobre que o poder por detrás dos *media* é também terrorista. Para Baudrillard (1981), os *media* trazem consigo o sentido e o contra-sentido, assim como a lógica da distopia, que carrega sua tese (utopia) e sua antítese (a própria distopia). O sistema midiático – levando em conta os *media* defeituosos ou os *anti-media* (rádios piratas, folhetos de denúncia, cinema independente, etc) – coloca o receptor em uma situação dupla. Por um lado, ele intimida os sujeitos a constituírem-se como entidades autônomas, responsáveis, livres e conscientes, e, por outro lado, exige contraditoriamente que eles se constituam como objetos submissos, inertes, obedientes, conformes.

À exigência de ser objecto opõe todas as práticas da desobediência, da revolta, da emancipação, em suma, toda uma reivindicação do sujeito. À exigência de ser sujeito opõe, de maneira obstinada e eficaz, uma resistência de objeto, isto é, exatamente o oposto: infantilismo, hiperconformismo, dependência total, passividade, idiotia. (BAUDRILLARD, 1981, pg. 110)

Seguindo a terminologia de Baudrillard, pode-se dizer, então, que o cinema de distopia possui uma característica de *anti-mídia* à proporção que a assistência dos filmes e as leituras das suas críticas revelaram um “valor de uso revolucionário, subversivo do medium enquanto tal”(BAUDRILLARD, 1981, pg. 107). Conforme Carolina Figueiredo (2008), há nas ficções distópicas, seja pelo meio literário ou cinematográfico, uma *metalinguagem crítica*, isto é, através das falas ideológicas dos protagonistas, os autores promovem um debate sobre a relação entre a arte, em especial a literária, e a indústria cultural estabelecido dentro das próprias distopias. Figueiredo (2008) se ampara na teoria crítica dos frankfurtinianos Theodor Adorno e Walter Benjamin para tratar as distopias como gênero “sério”, politizado, de autores resistentes ao extermínio de suas “auras” no momento em que suas obras entram na indústria

cultural e os seus traços genuínos são banalizados pelo processo de reprodutibilidade técnica.

3. Cyberpunk e technoir.

Ao longo das leituras, pudemos observar que um outro fator importante que ajudou a difundir as imagens e os conteúdos distópicos para uma extensa audiência foram as adaptações de obras literárias fulcrais para a linguagem cinematográfica a partir do final dos 1960. A obra *Laranja Mecânica*, de Anthony Burgess, publicada em 1966 foi adaptada por Stanley Kubrick em 1971, e *Fahrenheit 451*, escrita por Ray Bradbury em 1953 foi levada para as telas por François Truffaut em 1966. De todos, o escritor do gênero distópico que mais teve obras adaptadas para o cinema foi o estadunidense Philip K. Dick. Durante sua carreira, Dick escreveu e publicou cerca de quarenta romances e três deles foram recriados nos ecrãs do meio fílmico e obtiveram grande sucesso de público. *O vingador do futuro* (1990), de Paul Verhoeven, *Blade Runner: o caçador de andróides* (1982), de Ridley Scott, e *Minority Report* (2002), de Gary Fleder, são alguns exemplos de adaptações que legitimaram a estética cyberpunk cujo precursor do gênero é o próprio Dick através de suas obras, aponta Adriana Amaral (2006).

No início dos anos 1980, sobretudo com as adaptações das obras de Dick para o cinema, o código da distopia foi perdendo sua “especificidade” ao ter seus signos transvalorados na intersecção com o *cyberpunk*, um novo gênero que nasceu nessa década das margens *punks* da cibercultura. Na sua obra *Visões perigosas: uma arqueogeneologia do cyberpunk* (2006), Adriana Amaral revela que o surgimento do *cyberpunk* se dá em um contexto em que as subculturas assumiram o papel de formadoras de um “capital subcultural” em vista de potencializar as consciências alébricas e as diferenças identitárias que resistem às pressões homogeneizantes das

classes dominantes. Amaral (2006) observa a presença dos elementos do gênero nas obras literárias de Dick antes mesmo do termo ter sido resgatado como fenômeno estético e ter sido elaborado como conceito. Segundo a autora, a teia estética do cyberpunk constitui-se com as atitudes contestadoras de sujeitos que se desviam do livre-fluxo de informações e da abundância de imagens que correm no cotidiano tecnológico do ciberespaço. Os personagens desse gênero se apresentam como homens comuns com visual *dark* e *punk* do fim dos anos 1970, sinalizando seus sentimentos de revolta e desilusão em relação a um futuro que se constrói a partir de um presente “real” em estágios de decomposição sócio-política que avançam desenfreadamente.

Os protagonistas do cyberpunk possuem características praticamente iguais às dos antiheróis das distopias mostradas anteriormente. Eles são sujeitos do cotidiano habitual que passam por conflitos humanos típicos de uma esfera tecnologizada. Normalmente, esses indivíduos pertencem a uma classe operária desiludida que encontram barreiras impostas por algum chefe/grupo opressor para dificultar a conclusão dos seus trabalhos. Além disso, em suas vidas particulares, esses personagens se veem transtornados devido às crises conjugais e amorosas. Para suportar o desgaste das lutas contra a subordinação e a opressão, muitos dos protagonistas do cyberpunk deliram um duplo com quem passa a dividir suas angústias diante do devir ou aderem à evasão do mundo através das drogas. Segundo Amaral (2006), o consumo de sedativos no cyberpunk advem da relação dialógica que alguns autores mantiveram com as atitudes punks presentes nas ruas das metrópoles em decadência. Como as distopias, o cyberpunk também foi associado, à princípio, à Ficção Científica como seu subgênero. No entanto, em sua realidade, ele trabalhou como um tipo de gênero resistente às pressões entre a Ficção Científica (underground) e a “literatura séria” (mainstream).

A aliança visível entre as distopias e o cyberpunk, no nível temático e ideológico, parece ter convencido Amaral (2006) de que:

Nesse sentido, as temáticas cyberpunk são distópicas, como o domínio do do ciberespaço pelas megacorporações e a luta dos “cowboys solitários” que tentam furar esse bloqueio; as nanotecnologias e a engenharia genética interferindo nas escolhas de vida da população através de “alter-egos biologicamente desenhados”(AMARAL, 2006, pg. 107).

No cinema, a co-irmandade desses dois gêneros de aspectos niilistas deu origem a outro subgênero também híbrido e heterogêneo que é o *technoir*. Na concepção de Amaral (2006), o *technoir* adere ao olhar cético que as distopias lançam sobre as consequências da ciência e da tecnologia. Esse subgênero essencialmente cinematográfico mostra-se crítico ao pôr em cena máquinas mais humanizadas dos que os humanos e os humanos mais maquinizados do que as máquinas. Para a autora, os filmes de distopias utilizam corriqueiramente elementos do filme *noir*. Ações acontecendo durante a noite, salas estreitas e abafadas, calçadas com poças de água da chuva, contrastes que causam perturbação e estranhamento e sombras simbólicas que provocam medo e pânico são elementos que marcam a relação temática entre a ficção distópica e o cinema *noir*. Ademais, seguindo os estudos de Amaral (2006), observa-se que os heróis do *technoir* dão continuidade ao antiheroísmo dos protagonistas distópicos. A pesquisadora nota uma transformação do arquétipo no ínterim entre a década de 1930 e o final da década de 1980. De defensor da moral de seu tempo, o herói passa a questionar filosoficamente os valores da sociedade de seu próprio tempo.

Para Amaral (2006), o herói filosófico do cinema cyberpunk:

[...] enquadra-se nesse perfil de herói solitário e angustiado por questões existenciais que precisa travar duas lutas: uma externa, contra os que querem lhe incriminar e destruir o sistema Pré-crime e uma interna que é uma batalha contra sua substituição por um policial federal (AMARAL, 2006, pg. 196)

Com a inserção da subcultura punk no cinema cyberpunk, os críticos e a juventude integrada nesse âmbito marginalizado começou a prestar mais atenção em como o *underground* estava sendo abordado nas telas. O fato do cinema underground ser um cinema anti-narrativo, se recusar a contar histórias para entreter o público em efeitos especiais de imagens correntes no cinema norte-americano, não significa que a seara de Hollywood tenha permanecido imune a essa subcultura (AMARAL, 2006). Enquanto gênero cinematográfico, o cyberpunk construiu sua identidade fincada no tratamento de temáticas relativas ao ritmo frenético, veloz e denso da pós-humanidade com traços decadentistas, de computadores que concentram informações em excesso, aonde megacorporações se aliam ao Estado para combater os crimes nas ruas tendo como pano de fundo o *rock 'n' roll* como trilha sonora, personagens vestindo roupas escuras que relembram o gótico dos anos 1980 e usando braços, pernas e olhos como próteses artificiais.

4. Distopia no cinema nacional.

Nesse momento, precisamos nos distanciar da cena subcultural do cyberpunk do final dos anos 1980 e avançar um pouco no tempo para tentarmos entender o interesse dos “cinemas nacionais” em sediar as leis do gênero distópico. Sendo uma ficção originalmente pós-moderna, as distopias asseguram seu caráter de gênero circulante, flexível, descentrado, sem local fixo de atuação e sua elasticidade chega às diegeses filmicas de cineastas-autores engajados em algum movimento de libertação nacional ou de diretores comprometidos apenas em lançar suas câmeras, de maneira neorealista, sobre uma comunidade insana e com seus valores morais deteriorados. Com

a adaptação das convenções do gênero distópico nos “cinemas nacionais”, os filmes deixaram ter como cenários as cidades de Londres e Los Angeles e começaram a ser rodados em países subdesenvolvidos, em desenvolvimento como o Brasil ou em nações que lutaram por suas independências territoriais e econômicas como o Quebec.

No curso dessa transculturação narrativa, que vai de um cinema mais mundializado, industrial, a outro nacional e muitas vezes independentes, os elementos da tradição distópica sofreram um processo de reterritorialização que integra os próprios valores do gênero às novas estruturas culturais e espaciais. A transculturação do gênero distópico envolve uma disposição dos “autores” dos “cinemas nacionais” em encontrar, no contexto sócio-temporal no qual ele está produzindo seu filme, representantes subalternos e políticos participantes da tensão ideológica que marca a problemática de determinada nação retratada nas telas. O ponto de convergência entre os filmes distópicos e os cinemas nacionais reside na questão de que ambos estão alocados em uma categoria cinematográfica preocupada com a emancipação humana e voltada para o problema social do homem enquanto indivíduo, denunciando o estado de miséria psíquica, material e ideológica que tomou conta dos microcosmos .

Em seus ensaios *O cinema da distopia brasileira* (s.d) e *Fugindo do inferno – A distopia na redemocratização* (2005), Cléber Eduardo mostra que, tanto no nível da autoria e no nível dos sujeitos fictícios das tramas, o cinema nacional de distopia não ilustra um cinema de desiludidos porque nem o autor e seus personagens, devido aos seus momentos históricos de formação, tiveram a chance de experimentar a ilusão da utopia. Esse ponto de vista revela que, nos filmes nacionais de distopias, autor e personagem encontram-se na mesma vibração subjetiva e emocional, não havendo muita distinção de pensamento e de atitude no tocante ao estado das coisas em seus países de origem. Na concepção de Eduardo (s.d.), os cineastas-autores optam por

visualizar o mundo a partir de seus fragmentos, de seus microcosmos, do conflito interno na família ou na classe social, mas não entre mundos distintos. Os olhares céticos que esses “autores” de cinema lançam sobre suas nações de origem não são apenas uma opção de narrar a estrutura por meio de seus pedaços, de modo que a montagem terá a incumbência de reunir os estilhaços para assegurar uma lógica. É justamente porque a sociedade se mostra em imagens de puro “naturalismo cruel” e de “narcisismo às avessas”. A banalização da crueldade e a ascensão de um tipo de narcisismo que não mais estimula o culto ao “eu”, e sim a destruição do reflexo da identidade, regem os ajustes de uma montagem fílmica que se mostra naturalmente desordenada e destroçada, o que indica que esses autores não reiteram as distopias para atender apenas convenções de um gênero crítico, mas porque elas são o próprio espírito dessa época pós-ideológica.

Para esse autor, no cinema nacional, a distopia é vista como um choque com a realidade contra projetos sociais só possíveis de serem realizados nos sonhos daqueles que viveram batalhas em nome de um ideal de futuro, embora tenham sido levados por uma onda de desencanto devido à fragilidade dos referenciais utópicos e humanísticos diante da máquina do capital. Assim, os filmes distópicos reúnem personagens que, por estarem “fora” da cultura legitimada, percorrem narrativas cinzentas para lamentar que seus planos deram errado, que falta perspectiva de mudança e de que suas vidas vão cair novamente num ritmo mórbido, repetitivo e sem nenhuma novidade transformadora.

[...] nos relatos distópicos os planos deram errado, tudo saiu mal e os projetos de progresso com igualdade não vingaram. Nesse estado de coisas, nada tem mais sentido. E o idealizado trem histórico parece seguir viagem por um trilho onde os passageiros não sabem onde vai dar. Os personagens dessas cinzentas narrativas estão, de modos variados, à margem do que gostariam de integrar. Nos filmes distópicos, portanto, os personagens estão fora. Passam por um processo de

despersonalização e deslocamento, que resulta no sentimento de viver num mundo hostil e desfigurado(EDUARDO, s.d.).

O “não saber onde vai dar” ilustra na ficção distópica todo o campo semântico do conceito de *deriva* trabalhado por Lícia Soares (2011). Pensando em termos de mobilidades culturais, Soares diz que o termo vem à tona quando determinados valores da vida cotidiana desmaterializam-se dramaticamente fazendo com que muitos sujeitos percam de vista o rumo de suas vidas e sejam governados por forças contrárias àquelas que eles defendiam antes do seu foco ter sido deslocado. Mesmo desbussolados, esses indivíduos podem se reancorar em novos territórios virtuais ou reais construídos na contemporaneidade. Ocorre que nas distopias fílmicas os protagonistas tendem a se filiar a guetos que estimulam a violência e práticas autodrestrutivas como consumo de drogas como únicas saídas viáveis da asfixia causada pelo estilo de vida americanizado. Apoiado nos termos de Ismail Xavier, Eduardo (s.d.) compara o filme distópico a um “cinema de ressentimento” porque nele existe um drama forte ligado aos programas de vinganças adiados por pessoas cheias de remorsos em relação a suas nações. Esse “cinema de ressentimento” é também um “cinema de deserdados”. Os referenciais utópicos de luta pela libertação cedem lugar a uma campanha de destruição desmedida alavancada pelo sentimento de ódio que os oprimidos da periferia tenham por suas sociedades.

Para encerrar, com base no conceito de *engagement* formulado por Theodor Adorno³, podemos afirmar que o cinema de distopia é um cinema social e politicamente engajado, com seus discursos imagéticos que desencantam “o que só pretende estar aí como fetiche”(ADORNO, 1979, pg. 51). Ao vincular-se com a cultura dos povos, seus movimentos sociais e seus problemas enfrentados na sociedade por causa de suas origens de classe, étnicas e sexuais, o filme distópico abole a distinção entre ficção e

³ *Engagement* significa “engajamento”. No sentido militante, a palavra significa “combate”.

realidade no momento em que ele mostra o estado real em que se encontram as coisas: sujeito, mundo e mundo particular. O próprio cinema é a realidade, um *fait social* sem adornos bloqueadores da percepção, que os *media* corporativizados não nos deixam perceber de imediato. Engajado na cultura e na sociedade por meio de um olhar dialético, o realismo do cinema distópico combate também a ideologia de outras vertentes artísticas que tentam camuflar as catástrofes e a efemeridade da existência com espetáculos paradisíacos montados distantes da área urbana caótica.

Em seu realismo cru, as distopias dos cinemas nacionais refletem a intenção subjetiva, a contraposição política, a ira, a agressividade social e o existencialismo libertário dos seus diretores que, ao contrário de outras tendências mais comerciais, levam em consideração o contexto de atuação aonde seu filme transporta a realidade imperfeita para as telas, desvelando o lado “podre” da sociedade pós-industrial e pós-capitalista.

Referências bibliográficas.

ADORNO, Theodor. Engagement. In: *Notas de Literatura*. Trad: C. Galeão. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1979.

AMARAL, Adriana. *Visões Perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk. Comunicação e cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

BAUDRILLARD, Jean. *O Sistema dos Objetos*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

_____. *Simulacros e Simulações*. São Paulo: Ed. Anthropos, 1991.

_____. *Telemorfose*. Rio de Janeiro: Mauad, 2002.

BOOKER, Keith M. *Dystopian Literature. A Theory and Research Guide*. Greenword Press, 1994.

_____. *The Dystopian Impulse in Modern Literature. Fiction as Social Criticism.* Westport, Connecticut, London, Greenwood Press, 1994.a

BOUCHARD, G  rald. Am  rique, terre d'utopie?. In : SOUZA, L., LAVALL  E, D., TREMBLAY, G., REBOU  AS, E. (orgs.) *Am  rica, terra de utopias? Desafios da comunica  o social.* Salvador: EDUNEB, 2003. p. 17-34.

C  NEPA, Laura. Expressionismo alem  o. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). *Hist  ria do Cinema Mundial.* S  o Paulo: Papirus Editora, 2006.

EDUARDO, Cl  ber. Fugindo do inferno – a distopia na redemocratiza  o. In: *Cinema Brasileiro 1995-2005: ensaios sobre uma d  cada.* Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.

_____. *A distopia do cinema brasileiro.* Dispon  vel em <http://www.contracampo.com.br/52/distopia.htm>, Acesso em 08.03.2011

FIGUEIREDO, Carolina. *Livros, ind  stria cultural e distopias.* Dispon  vel em: <http://portalrevistas.ucb.br/index.php/comunicologia/article/view/863/800>, Acesso em 03.12.2010.

SOUZA, L  cia Soares de. Deriva. In: BERND, Zil   (org.) *Dicion  rio de figuras e mitos liter  rios das Am  ricas.* Porto Alegre: Tomo Editorial/Editora da Universidade, 2007,

STAM, Robert. *Introdu  o    teoria do cinema.* Campinas, SP: Papirus, 2003.