



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

YARLEI IRLEY DE LIMA ALMEIDA

A ESTÉTICA DA ANGÚSTIA:

Uma análise do pessimismo no cinema distópico contemporâneo

FORTALEZA - CE

2025

YARLEI IRLEY DE LIMA ALMEIDA

A ESTÉTICA DA ANGÚSTIA:

Uma análise do pessimismo no cinema distópico contemporâneo

Trabalho de Conclusão de curso apresentado ao Curso de Cinema e Audiovisual do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Didímo

FORTALEZA - CE

2025

YARLEI IRLEY DE LIMA ALMEIDA

A ESTÉTICA DA ANGÚSTIA:

Uma análise do pessimismo na linguagem do cinema distópico

Trabalho de Conclusão de curso apresentado ao Curso de Cinema e Audiovisual do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Aprovada em: 20/01/2026.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Marcelo Didímo (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Maria Inês Dieuzeide Santos Souza
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Yuri Firmeza
Universidade Estadual do Ceará (UFC)

“O horror é a percepção de que o mundo é fundamentalmente indiferente aos humanos”
(THACKER, 2011, p. 14).

RESUMO

Neste trabalho investiga-se a construção da angústia como forma de estética no cinema distópico contemporâneo, demonstrando como o pessimismo se manifesta na gramática audiovisual para além do enredo. Partindo da premissa de que as distopias atuais transicionaram do medo de regimes totalitários explícitos para formas de opressão mais sutis e ambientais, estabelece-se um diálogo entre a imagem cinematográfica e a filosofia. A fundamentação teórica articula o conceito sensorial de "atmosferas" de Gernot Böhme com as dinâmicas de biopolítica e controle de Michel Foucault e Gilles Deleuze, integrando ainda o pessimismo metafísico de Arthur Schopenhauer e o horror cósmico de Eugene Thacker. Através da análise de *A Chegada* (2016), *Blade Runner 2049* (2017) e *Interstellar* (2014), observa-se como a arquitetura brutalista, o desenho de som e a "violência lenta" materializam um mal-estar onde o futuro deixa de ser promessa para tornar-se ameaça. Conclui-se que o gênero reflete as ansiedades profundas do século XXI, expressando o medo da obsolescência humana diante da tecnologia e a constatação da indiferença do universo.

Palavras-chave: Cinema Distópico. Estética. Biopolítica. Pessimismo. Ficção Científica.

ABSTRACT

The construction of angst as a form of aesthetics in contemporary dystopian cinema is investigated, demonstrating how pessimism manifests in the audiovisual grammar beyond the plot. Starting from the premise that current dystopias have transitioned from the fear of explicit totalitarian regimes to more subtle and environmental forms of oppression, a dialogue is established between the cinematic image and philosophy. The theoretical framework articulates Gernot Böhme's sensory concept of "atmospheres" with the dynamics of biopolitics and control by Michel Foucault and Gilles Deleuze, further integrating Arthur Schopenhauer's metaphysical pessimism and Eugene Thacker's cosmic horror. Through the analysis of *Arrival* (2016), *Blade Runner 2049* (2017), and *Interstellar* (2014), it is observed how brutalist architecture, sound design, and "slow violence" materialize a malaise where the future ceases to be a promise to become a threat. It is concluded that the genre reflects the deep anxieties of the 21st century, expressing the fear of human obsolescence in the face of technology and the realization of the universe's indifference.

Keywords: Dystopian Cinema. Aesthetics. Biopolitics. Pessimism. Science Fiction.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2.1 VISÕES DE UTOPIA NA LITERATURA	12
2.1.1 O prazer em admirável mundo novo	14
2.1.2 O controle da dor em mil novecentos e oitenta e quatro	15
2.2 O MEDO NO EXPRESSIONISMO ALEMÃO.....	17
2.3 AS INCERTEZAS DA GUERRA FRIA	20
2.4 O FUTURO POPULARIZADO E DESUMANIZADO	24
2.5 CENÁRIO ATUAL E O REFLEXO DE UMA GERAÇÃO	26
3. ANÁLISE DE UM CONCEITO: O MAL-ESTAR CONTEMPORÂNEO	30
3.1 BÖHME E AS SENSações	30
3.2 VIGILÂNCIA E CONTROLE.....	33
3.3 CONTROLE SOBRE A VIDA ATRAVÉS DA BIOPOLÍTICA	36
3.4 A ANGÚSTIA NO PÓS-HUMANISMO.....	39
3.5 APROFUNDANDO A VISÃO DE MUNDO DO GÊNERO.....	40
4. A CONSTRUÇÃO AUDIOVISUAL DO SOFRIMENTO.....	43
4.1 AS CORES E PAISAGENS SONORAS DE UMA DISTOPIA.....	43
4.2 OPRIMINDO ATRAVÉS DO AMBIENTE.....	47
4.3 A ESTÉTICA DA DESUMANIZAÇÃO	50
4.4 TENSÃO E CÂMERA.....	52
4.5 TRILHA SONORA E SENTIMENTO	56
5. BLADE RUNNER, A CHEGADA E INTERSTELAR: O QUE ELES TÊM A DIZER?	60
5.1 A MELANCOLIA PÓS-HUMANA PRESENTE EM BLADE RUNNER.....	60
5.1.1 A atmosfera da desolação	61
5.1.2 A tragédia da identidade	62
5.1.3 O prazer e o pós-humanismo	65
5.2 A PRISÃO DA LINGUAGEM EM A CHEGADA	66
5.2.1 A arquitetura silenciosa.....	67
5.2.2 O pavor geopolítico.....	69
5.2.3 A onisciência e aceitação da tragédia	70

5.3 INTERSTELAR: O HORROR CÓSMICO E EXTINÇÃO.....	72
5.3.1 A estagnação	72
5.3.2 O mundo-sem-nós e a indiferença	73
5.3.3 A falácia e a vontade de viver	75
5.3.4 A sociedade de controle e a biopolítica da espécie humana	76

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - A cenografia distorcida reflete a psique perturbada.....	18
Figura 2 - A verticalidade opressiva da arquitetura.	19
Figura 3 - A saturação sensorial e a estética neo-noir.....	26
Figura 4 - O uso da cor para construir uma atmosfera artificial.....	32
Figura 5 - A vigilância transformada em espetáculo.	35
Figura 6 - A paleta desbotada reflete a drenagem da vitalidade.	44
Figura 7 - O branco absoluto como forma de apagamento da individualidade.....	45
Figura 8 - O realismo imersivo da câmera em Filhos da Esperança.	53
Figura 9 - A Neo-Toquio em Akira.	57
Figura 10 - A atmosfera tóxica e a "quase-coisa" de Böhme em Blade Runner 2049.....	62
Figura 11 - A quietude na neve: a negação da vontade e o encontro da humanidade.	64
Figura 12 - A sincronização falha entre Joi e Mariette: a tentativa de materializar o virtual. ..	65
Figura 13 - O gigantismo publicitário e a mercantilização do afeto.	66
Figura 14 - O minimalismo monolítico da nave alienígena.	67
Figura 15 - O contato mediado pela atmosfera de mistério.....	68
Figura 16 - A logografia circular que reestrutura a percepção temporal.	70
Figura 17 - A "violência lenta" da catástrofe climática.	73
Figura 18 - A insignificância humana diante da natureza hostil.....	74
Figura 19 - A natureza hostil e a brutalidade da sobrevivência.	76
Figura 20 - O Tesseracto como arquitetura física do tempo e da vigilância.....	77

1. INTRODUÇÃO

A ficção científica sempre operou como um diagnóstico das tensões de sua época. Se a distopia clássica de Orwell e Huxley alertava para um futuro totalitário evitável, o cinema contemporâneo lida com uma sensação mais sutil e paralisante: a percepção de que a catástrofe já é uma condição ambiente. Este trabalho investiga essa nova configuração, onde o foco se desloca da resistência heroica para a experiência sensorial do desalento, fenômeno que Mark Fisher descreveu, sob a ótica da hauntologia, como o "lento cancelamento do futuro": uma era onde somos assombrados por expectativas que nunca se concretizaram.

Diante desse cenário, a pesquisa indaga: de que maneira a linguagem cinematográfica traduz conceitos abstratos, como a vigilância e a indiferença cósmica, em experiências físicas para o espectador? A hipótese central é que a resposta reside na construção de "atmosferas" (Gernot Böhme). A tela de cinema torna-se uma extensão sensorial das sociedades de controle teorizadas por Gilles Deleuze, onde o poder opera pela modulação de luz, som e espaço, internalizando a opressão no sujeito sem a necessidade de coerção física explícita.

A relevância deste estudo justifica-se pela urgência dos temas que o gênero distópico absorveu e passou a refletir. O gênero transcende a imaginação de futuros distantes para materializar as ansiedades imediatas do século XXI, como a crise climática irreversível e a onipresença da vigilância de dados. Compreender a estética dessas obras é fundamental para entender como a sociedade contemporânea elabora seus traumas coletivos e lida com a sensação de impotência histórica, transformando o pessimismo filosófico em uma experiência cultural de massa que molda a própria subjetividade do espectador.

O objetivo geral deste trabalho é analisar como o cinema articula elementos estéticos para construir essa "atmosfera de angústia". Para tanto, estabeleceram-se os seguintes objetivos específicos: contextualizar a evolução histórica do gênero distópico; fundamentar a análise fílmica na articulação entre a estética de Böhme e a biopolítica de Michel Foucault; investigar o uso de recursos técnicos (cor, som, montagem) para gerar sensações de desumanização; e, por fim, examinar as manifestações da angústia (ontológica, temporal e cósmica) nos filmes selecionados.

A delimitação do corpus de análise recaiu sobre três obras de grande impacto cultural lançadas na última década, que cristalizam a maturação dessa estética. A escolha de *Blade Runner 2049*, *A Chegada* e *Interstellar* deve-se à capacidade singular de cada filme em abordar uma faceta distinta do mal-estar contemporâneo. Enquanto o primeiro revisita o cyberpunk sob a ótica da solidão existencial e da obsolescência, os dois últimos reconfiguram

a relação do humano com o tempo e o cosmos, afastando-se da ação escapista tradicional para privilegiar o ritmo contemplativo e a densidade atmosférica.

A metodologia propõe um cruzamento entre estética e política. Ao unir a teoria das atmosferas ao pessimismo metafísico de Arthur Schopenhauer e ao horror cósmico de Eugene Thacker, investiga-se a crise do sujeito pós-moderno. A pesquisa busca mapear a mudança de postura ética do protagonista: do herói que transforma o mundo para o sobrevivente que tenta dar sentido ao seu fim, buscando vestígios de humanidade em um ambiente hostil e desmemoriado.

A estrutura do trabalho reflete essa progressão. O segundo capítulo traça a genealogia histórica das distopias. A análise parte da crise dos ideais utópicos no pós-guerra e examina como Huxley e Orwell definiram os paradigmas de controle social pelo prazer e pela dor. É abordado ainda a estética do Expressionismo Alemão e o terror nuclear da Guerra Fria, concluindo com a adaptação do gênero às ansiedades contemporâneas sobre o domínio corporativo e a vigilância digital.

No terceiro capítulo, constrói-se o alicerce teórico da pesquisa. A argumentação articula o conceito sensorial de 'atmosferas' de Gernot Böhme com as teorias de poder de Michel Foucault (panoptismo e biopolítica) e a sociedade de controle de Gilles Deleuze. Além disso, discute-se o pós-humanismo através de Donna Haraway e N. Katherine Hayles, abordando a crise da identidade humana frente à tecnologia, e integra-se o pessimismo metafísico de Schopenhauer e o horror cósmico de Eugene Thacker para fundamentar a indiferença do universo retratada nas obras.

O quarto capítulo foca na técnica cinematográfica como produtora de sentido. Investiga-se como a direção de arte, o uso das cores e o desenho de som materializam a opressão sem a necessidade de diálogos expositivos. A análise detalha o uso da arquitetura brutalista para diminuir o indivíduo, a mecanização da voz humana como ferramenta de desumanização e o papel da câmera e da montagem na criação de uma temporalidade estagnada e angustiante, típica das sociedades de controle.

Por fim, o quinto capítulo aplica essas discussões nos estudos de caso de *Blade Runner 2049*, *A Chegada* e *Interstellar*. Em *Blade Runner 2049*, examina-se a melancolia pós-humana e a busca por autenticidade em um mundo de simulacros. Em *A Chegada*, analisa-se a angústia temporal e a aceitação trágica do destino através da linguagem. Já em *Interstellar*, o foco recai sobre o horror cósmico e a biopolítica da espécie diante da extinção e da indiferença da natureza, demonstrando como cada obra cristaliza uma faceta distinta do pessimismo.

2. ORIGENS E CONTEXTO DO GÊNERO DE FICÇÃO CIENTÍFICA

A imaginação do ser humano sobre o futuro sempre foi fonte de uma força inesgotável que impulsionou demasiadamente o progresso da humanidade. Essa lógica, portanto, não seria diferente diante à criação de obras artísticas onde a exploração desses possíveis acontecimentos diria mais sobre um comportamento essencialmente humano do que algum tipo de previsão. Conseqüentemente, esses gêneros, mais especificamente de ficção científica, acabaram sendo um espelho do que o ser humano enxerga dos problemas, anseios e medos do presente que conseqüentemente afetam sua perspectiva sobre o futuro. Visto isso, para compreender como narrativas que tratam de opressão e desumanização ganharam tanto espaço na sociedade atual é necessário explorar suas origens literárias e históricas. Ademais, destacar os contextos políticos e sociais do século XX também ajudam a compreender como essas expectativas foram tão afetadas que acabaram respingando no século atual.

2.1 VISÕES DE UTOPIA NA LITERATURA

Distopia, em essência, é apresentado como um conceito complementar, isto é, só pode existir por conta do seu oposto otimista: a utopia. Utopia, termo utilizado pela primeira vez em uma obra de mesmo nome do filósofo inglês Thomas More publicada no ano de 1516, é, na verdade, uma junção de duas palavras gregas que More criou para apresentar essa ideia de um lugar socialmente perfeito, mas, por outro lado, ficcional. Por muitos séculos, a literatura classificada como utópica foi fundamental em seu papel de caminho para a crítica social e teorização no campo filosófico, no qual era imaginado que pilares como a justiça, a harmonia e a razão triunfariam sob os males presentes na sociedade. Algumas narrativas como “A República”, de Platão, e “Nova Atlântida”, de Francis Bacon, apresentavam uma esperança e desejos humanos em projetos de sociedades perfeitas, tornando-se um modelo a ser seguido para a garantia de um futuro melhor.

Platão, em sua obra “A República”, idealiza uma sociedade na qual seria majoritariamente governada por reis-filósofos, onde o bem-estar social só seria alcançado por meio de normas muito rígidas e a completa subordinação dos indivíduos a elas. Já em “Nova Atlântida”, constrói-se uma sociedade influenciada pelo avanço científico e que, com o passar do tempo, o ser humano teria controle sobre a natureza, resultando assim em uma sociedade perfeitamente equilibrada. Além do mais, outras obras como “*A Cidade do Sol*” (1602) de Tommaso Campanella se era pensado uma sociedade organizada em teocracias, onde seria

proibida a posse de propriedade privada para que não houvesse conflito ou disputas. Todas essas ideias de utopias apresentavam uma mesma ideia e objetivo: para organizar a sociedade, seria necessário tomar ações racionais, que no fim resultaria na harmonia desejável.

O historiador Lewis Mumford identificou essa função da utopia não como um plano, mas como uma imagem de desejo social.

O protesto utópico tomou forma, não de um panfleto, mas de uma imagem: a imagem de uma comunidade humana mais sã, mais justa, mais espaçosa e mais nobre... A utopia deu um lar local e uma habitação, em algum ponto do futuro, aos anseios humanos que o presente imediato negava. (MUMFORD, 2008, p. 15).

Mumford argumenta, portanto, que a utopia funciona como um espelho que expõe as falhas do presente. É precisamente esse "anseio negado" que, quando frustrado pelas crises do século XX, se converteria na matéria-prima da distopia.

No entanto, durante a passagem do século XIX para o XX, marcada por um grande anseio da sociedade pelas mudanças sociais, esse ideal foi selvagemmente interrompido. A Primeira Guerra Mundial, acompanhada de milhões de mortes em grande escala, foi responsável por evaporar o otimismo vitoriano presente na época, mas, muito além disso, o conflito escancarou em como o avanço tecnológico e industrial poderiam ser utilizados como uma arma de extinção sem precedentes. O crescimento desenfreado de modelos de industrialização como o Fordismo que, apesar de apresentar uma grande evolução, também foi responsável por transformar os trabalhadores em uma peça que ajudava a grande máquina da indústria girar, tal fato contribuiu para a popularização de ideologias totalitárias como o fascismo, bem como também A Grande Depressão, que abalaram consideravelmente a boa fé e sucessão do progresso que a maioria da humanidade esperava naquele momento. Essa promessa de um futuro ideal começou a ser considerada como ingênua e, segundo alguns pensadores da época, até mesmo prejudicial para a sociedade. Dessa forma, todo esse contexto histórico de ceticismo em crescente foi primordial para a reinterpretação da ideia da distopia não apenas como uma contrapartida a utopia, mas como uma reprimenda irônica. Desta forma, a busca incessante por um mundo perfeito, pela justiça e harmonia absoluta, apesar de toda a boa intenção, poderia, paradoxalmente, sustentar discursos de adoção a medidas drásticas ou até mesmo autoritárias.

O romance “Nós” (1921), escrito pelo russo Yevgeny Zamyatin, foi um dos pilares para Orwell e explorou essa ideia no qual um estado que prioriza o pensamento lógico e matemático suprimia toda e qualquer individualidade do ser humano em prol de um bem

coletivo maior. A obra foi escrita logo após a Revolução Bolchevique, foi totalmente influenciada pela sua experiência enquanto testemunha a industrialização da Inglaterra, criando-se o modelo de distopia moderna. A presença de um “Estado Único”, que consistia em uma cidade de vidro na qual a privacidade é impensável, os cidadãos não eram nada mais que números, todos os seus anseios, vontade e individualidades eram desprezados para o bem-estar social e que, além disso, quaisquer tipos de manifestação dessa individualidade logo seriam tratados como uma doença que deveria ser extirpada. O romance foi responsável por popularizar esse anseio de que a utilização da ciência e da lógica para equilibrar a sociedade acabaria tornando os seus indivíduos ociosos e sem o que lhe fazem humanos: sua individualidade.

Dito isso, dois autores britânicos, Aldous Huxley e George Orwell, tiveram um papel essencial para a consolidação do gênero moderno. Apesar de ambos divergirem em suas visões sobre o futuro, ainda sim ofereciam métodos que acabaram se tornando modelos duradouros e até mesmo proféticos.

2.1.1 O prazer em admirável mundo novo

Diante da ascensão do fordismo e do consumismo em massa, em 1932 foi lançada a obra *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley, que se tornou um dos grandes clássicos da literatura distópica. Nele, é abordado uma sociedade ficcional onde se alcançou a plenitude absoluta ao se acabar com o sofrimento, a liberdade e individualidade de cada cidadão. O Estado Mundial, como é chamado, não governa jamais pela força bruta, mas sim pelo poder do convencimento, pela influência social e manipulação psicológica. Desde o nascimento em denominados “centros de incubação”, os cidadãos são geneticamente alterados para se encaixar em um sistema de castas que vai desde os mais inteligentes (Alfas) até aos sub-humanos (Épsilons), todos são psicologicamente impostos a amar e exercer sua servidão.

A distopia abordada por Huxley possui uma genialidade em habitar uma amedrontadora realidade. O mundo descrito por ele é, categoricamente, uma utopia hedonista, isto é, aumentar o prazer e diminuir o máximo possível a dor. Não há guerra, pobreza ou qualquer tipo de doença. Todos estão sempre “contentes”. Contudo, a estética dessa felicidade é clínica e superficial. Não há guerra ou pobreza, mas a própria experiência humana foi esvaziada. Essa felicidade é nula, imatura e adquirida ao custo de valores que definem a essência da experiência humana: a dor, o amor, o sacrifício, a luta e, por fim, a liberdade de escolha que define a individualidade de cada um. Além disso, Huxley também reflete sobre a

arbitrariedade mais requintada, entretanto, a mais eficaz: a que não necessita de repressão devidamente explícita, pois os cidadãos foram moldados para rejeitar o ato de pensar, aceitar sua servidão e se entregar inteiramente a distrações permanentes até a morte. A chegada de John, descrito como selvagem, saído de uma reserva onde persistem práticas antigas, funciona como a faísca trágica que desmorona a aparência desse paraíso construído. Seu combate e destruição final mostram o antagonismo inevitável entre a liberdade autêntica e a felicidade programada.

O filósofo Zygmunt Bauman, embora de outra geração, capturou a essência dessa lógica. Em sua visão da modernidade líquida, a identidade é moldada pelo consumo.

Na sociedade de consumidores, ninguém pode se tornar sujeito sem primeiro se tornar mercadoria, e ninguém pode manter sua subjetividade segura sem reanimar, ressuscitar e recarregar perpetuamente as capacidades esperadas de uma mercadoria vendável. (BAUMAN, 2008, p. 25).

No mundo de Huxley, os cidadãos são a "mercadoria vendável" perfeita: eles não apenas consomem distrações (a “soma”, o sexo casual), mas eles próprios foram produzidos (nos centros de incubação) e programados (pela hipnopédia) para se encaixarem perfeitamente no sistema, sem atritos.

2.1.2 O controle da dor em mil novecentos e oitenta e quatro

Se Huxley receava que poderíamos nos arruinar por aquilo que mais amávamos, George Orwell, redigindo suas ideias em 1948, depois de vivenciar o crescimento repentino e a brutalidade de regimes totalitários fascistas e stalinistas, temia que poderíamos ser controlados pelo que mais repudiamos, ou seja, uma sociedade movida pelo ódio direcionado. *Mil Novecentos e Oitenta e Quatro*, publicado em 1949, apresenta uma narrativa de um futuro agressivamente opressor na Oceania, liderado pelo Partido e seu líder quase divino e onipresente, o Grande Irmão.

Diferentemente da sedução abordada por Huxley, a forma de controle nesse mundo é a dor, a constante vigilância e o medo absoluto. As denominadas “teletelas” que eram inseridas em todos os lugares observam e ouvem tudo que é dito pelos seus cidadãos vinte e quatro horas por dia, descartando assim que desenvolvessem uma noção de privacidade. Paralelamente, a chamada Polícia do Pensamento era capaz de castigar não apenas atos, mas também qualquer tipo de pensamentos divergentes, mesmo que esses mesmos sejam expressos. Fatos não importam nesse mundo, pois eram constantemente alterados pelo Ministério da Verdade, tudo era adaptado para ficar em completa harmonia com as narrativas

que o Partido quisesse que fossem a verdade. Eram apagadas pessoas, situações inconvenientes eram todas inseridas no “buraco da memória” que nada mais era do que um incinerador. A linguagem também era propositalmente limitada com o objetivo de estreitar o alcance dos pensamentos, tornando, assim, qualquer ato considerado reprovável pelo Partido praticamente impossível de exercer devido a falta de vocabulário para expressá-las.

Embora Orwell seja famoso pelas telas e pelo Grande Irmão, sua verdadeira aula sobre angústia está na atmosfera de privação sensorial. A Londres da obra não sofre apenas opressão política, ela apodrece fisicamente. O autor pinta um mundo com cheiro de 'repolho cozido', onde elevadores falham e a poeira encarde as rugas do rosto. Essa visão literária antecipa o que o cinema viria a explorar: a estética da corrosão. O poder do Partido vai além da tortura no ministério, ele se revela no desgaste da própria matéria. O cenário é hostil, frio e sujo, negando qualquer chance de conforto. Orwell entendeu que a submissão total exige matar a capacidade de sentir prazer físico, deixando espaço apenas para a histeria do ódio e a adoração ao líder. A angústia, afinal, ataca primeiro o olfato e a pele antes de dominar a consciência política.

O regime consegue manter sua influência e poder devido a uma guerra contra as nações alternantes, do ódio que é semeado durante os “Dois minutos de Ódio” contra os inimigos do Estado, da alienação psicológica de não aceitar que duas crenças diferentes possam existir na sociedade simultaneamente. Nesse sentido, o protagonista, Winston Smith, tenta se desvencilhar de todas essas imposições e se rebelar de um ato que possa registrar suas memórias (escrever um diário) e do amor (o romance com Julia), mas fatalmente é capturado. Posteriormente é torturado pelo Ministério do Amor que culmina na introdução do Quarto 101, uma sala onde os rebeldes eram colocados frente a frente com seus maiores medos, com o objetivo de conquistar suas obediências através do pavor. Além disso, visava não somente conseguir uma confissão, mas também quebrar sua essência, isto é, destruir sua percepção de realidade para que, finalmente, o fizesse trair seu amor mais sincero e em vez disso aprendesse a “amar o Grande Irmão”.

Em suma, a distopia proposta por Orwell faz um alerta explícito aos perigos de lideranças totalitárias, da propaganda, da censura e a perda da verdade factual. A obra expõe um mundo em que o poder não é o caminho para fim, mas sim que o fim pode estar nele mesmo. Portanto, juntos, Huxley e Orwell cristalizaram as duas vertentes opostas do mundo em que o pesadelo distópico habita: a prisão confortável e a prisão fatal, a manipulação através da atração e a manipulação através da repressão. Ambas das obras estabelecem o tom e temas principais que no futuro viriam a ser os mais trabalhados pelo gênero: a perda da

individualidade, a manipulação da realidade, o controle através do estado, o uso de tecnologia como aliado a repressão e, finalmente, o conflito retraído que o indivíduo precisa lidar para ir contra um sistema imparável.

2.2 O MEDO NO EXPRESSIONISMO ALEMÃO

No momento em que a literatura modelava as bases de narrativas do gênero, coube ao cinema, arte que vivia um momento extremamente pulsante e nascente, elaborar uma gramática visual que estivesse pronta para expressar a sensação de alienação, a paranoia e, claro, a ansiedade. Um dos movimentos de maior e mais direta influência foi o Expressionismo Alemão, que nasceu em um contexto histórico conturbado da República de Weimar, em que se dividiu as duas grandes guerras mundiais (1919-1933). A Alemanha, completamente devastada e castigada pela derrota na Primeira Guerra Mundial, sofria de uma sobrecarga por conta de reparações de guerras paralisantes e desgastada pela instabilidade política, hiperinflação e conflitos sociais dos mais diversos, era definitivamente uma nação traumatizada. Diante disso, o cinema expressionista refletiu todos esses problemas que a sociedade alemã enfrentava, que resultou na visão de um mundo completamente sem pudor, que teria perdido a natureza humana, a civilidade e a sanidade.

A essência desse movimento era rejeitar o realismo, adotando uma representação mais interpretativa e psicológica da realidade. O propósito residia na representação do mundo através da sensibilidade dos personagens, em detrimento da realidade objetiva, privilegiando a subjetividade dos personagens e a angústia da nação. Com isso, usava-se elementos muito importantes para o cinema: a cenografia, iluminação e a atuação como forma de expor os estados emocionais internos dos indivíduos. Esses sentimentos variavam em alguns como a angústia, o medo, a insanidade e a uma sensação de aprisionamento.

A historiadora Lotte Eisner, em sua análise seminal do movimento, argumentou que o cenário se tornou um reflexo direto da psique.

No Expressionismo, o espaço torna-se um ator. [...] Os cenários tornam-se a descarga imediata e visível de emoções; a luz não ilumina, ela compõe; os ângulos da câmera não observam, eles acusam. O mundo exterior é deformado para espelhar a alma torturada. (EISNER, 1973, p. 10).

Essa "alma torturada" que Eisner menciona é a própria estética da angústia. Os cineastas expressionistas criavam um pesadelo visual onde a forma era o conteúdo.

Nesse sentido, os cineastas expressionistas criavam um mundo paralelo onde se criava uma espécie de pesadelo visual. O primeiro deles é os cenários antirrealistas, que podiam

variar em elementos como prédios tortos, ruas muito estreitas ou até mesmo espaços que não pareciam ter começo nem fim. Tal elemento era capaz de desafiar as leis da física e afetando a perspectiva de quem assistia, causando sensações variadas como de opressão, desorientação e claustrofobia. O segundo elemento era a iluminação, pois o uso da luz de forma dramática e com muitas sombras, esses contrastes eram muito efetivos e criavam um espaço repressor. Além disso, as sombras alongadas e distorcidas causavam uma sensação de desconforto ao poder ser confundido com monstros ou qualquer outra forma que parecesse ameaçadora, lhes dando uma função muito variada. Por fim, um elenco com uma atuação exagerada também era vital para complementar todos os outros elementos. Os movimentos corporais, as expressões faciais excessivamente intensas criavam uma atmosfera de tumulto psicológico dos personagens, lembrando muito intensamente os filmes de horror.

É possível citar dois filmes muito memoráveis que contribuíram muito para essa estética medonha e distópica. O primeiro citado é *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), dirigido por Robert Wiene, que logo se tornou o ápice do cinema expressionista mais voltado para o horror.

Figura 1 - A cenografia distorcida reflete a psique perturbada.



Fonte: *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920).

A narrativa é contada através de um dos internos de um hospício e se desenrola diante de um ambiente com cenários de uma estética que se assemelha a pinturas, feita propositalmente para causar instabilidade, há também elementos pontiagudos e as vezes alguns que nem é possível definir que conseguem introduzir uma representação quase perfeita de uma mente que não está sã e de todas as incertezas de uma sociedade.

O segundo filme é mais conhecido e considerado um pilar fundamentador do

subgênero distópico: *Metrópolis* (1927). Dirigido por Fritz Lang, a obra é icônica e constantemente definida como uma das pioneiras e mais influentes distopias cinematográficas. Nela, é abordado uma cidade futurista ambientada no ano de 2026, nela a sociedade é minuciosamente dividida entre dois grupos de indivíduos: a elite pensadora (considerada “o cérebro”) que vive em ambientes completamente luxuosos e a massa proletária (considerada “as mãos”) que, ao contrário da elite, sobrevivem em condições desumanas no subterrâneo industrial das cidades. Na obra há uma cena emblemática de transformação da máquina mais importante em Moloch, uma espécie de entidade que tem o papel de devorar os trabalhadores em sacrifícios, claramente uma explícita crítica visual e social à desumanização da classe trabalhadora diante do cenário de industrialização.

Mais do que o enredo, é a linguagem visual de Lang que define a estética da angústia. A arquitetura grandiosa e opressiva da cidade superior, filmada em *plongées* vertiginosos, serve para esmagar a figura humana, transmitindo a insignificância do indivíduo. Em contraste, a cidade operária subterrânea é filmada com tetos baixos e composições claustrofóbicas, onde as massas de trabalhadores se movem como engrenagens, desumanizados pela geometria do quadro.

Figura 2 - A verticalidade opressiva da arquitetura.



Fonte: *Metrópolis* (1927).

Ademais, a obra também apresenta a figura de Maria, um robô que logo se torna um símbolo impetuoso de quando a criação se vira contra o seu criador, assim, instaurando o caos entre as massas. A imagem de robôs, ou androides, ao mesmo tempo que é fascinante, também se torna assustadora e nitidamente antecipou os medos e receios que viriam a assolar a

sociedade em relação a inteligência artificial, o questionamento do que é ou não é humano e, além disso, a utilização da tecnologia como o caminho para manipular grandes massas. Todos esses tópicos são abordados em filmes distópicos contemporâneos, expondo, mais uma vez, a grande influência que essa obra teve.

Em resumo, o Expressionismo Alemão deixa um legado geracional e global. Na época em que o partido nazista de Adolf Hitler chegou ao poder, inúmeros cineastas, inclusive Billy Wilder, Fritz Lang e F.W. Murnau foram buscar aliso político em Hollywood com medo de sofrer consequências indescritíveis. Lá, eles apresentaram ao mundo suas especialidades em iluminação e ambientação dos filmes, que, tempo depois, foram decisivos para o nascimento e desenvolvimento de obras de gênero *Noir* americano durante as décadas de 1940 e 1950. O gênero *noir*, em suas ambientações extremamente chuvosas e sombrias, além da sensação de que o sistema da sociedade era falho e inevitavelmente corrupto. Além disso, todas essas características podem ser encaradas como uma ficção de distopia urbana e social, mas em uma proporção consideravelmente menor. Esse modelo visual paranoico, com a presença dos perigos das sombras e alienação, se tornaria décadas depois utilizada em obras do gênero. Um exemplo bastante conhecido é a obra *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), que adotou uma espécie de estética neo-noir, importando o chiaroscuro urbano, a chuva incessante e a melancolia opressiva diretamente da gramática visual de *Metrópolis* (1927) e do Expressionismo Alemão.

2.3 AS INCERTEZAS DA GUERRA FRIA

Anteriormente foi citado o quanto as grandes duas guerras mundiais foram determinantes para o surgimento e consolidação do gênero. Porém, outra guerra que também teve um papel fundamental para a cristalização de características presentes nessas obras foi a Guerra Fria (1947-1991). Nela, a sociedade estava inserida em um contexto de ansiedade e medo constante, as pessoas pararam de pensar em se as coisas aconteceriam e sim quando aconteceriam. Toda essa situação se devia a possibilidade iminente e cotidiana de uma guerra com proporções inimagináveis ocorrer durante esse período. A polarização ideológica entre as duas nações mais poderosas do planeta (Estados Unidos e União Soviética) com dois tipos de perspectivas divergentes (Capitalismo e Comunismo) acabou ocasionando em uma situação em que o mundo se dividiu nesses dois polos antagonistas, afundando, assim, por quase cinquenta anos a humanidade em um clima de tensão e incertezas. Apesar de não haver uso de armas ou uma guerra no sentido literal da palavra, no final das contas esse período de “paz

armada” foi mantido sob as contantes ameaças de que o pior estava por vir, de que a qualquer momento o mundo poderia tomar um rumo que jamais seria possível voltar atrás. Essa situação corroborou as visões de mundo que Orwell e Huxley tinham e expuseram em suas obras que viraram fenômenos da cultura popular.

Como já dito, a principal ameaça para a humanidade e que causava mais incertezas era a existência da bomba nuclear. Com a criação dessas armas e sua evolução de forma impressionante, como a bomba de hidrogênio, o mundo teve dela primeira vez uma chance real de causar a sua própria destruição, e, o pior, era que isso poderia acontecer em questão de horas devido a quantidade bombas existentes e sua capacidade de destruição que não parava de crescer. Além disso, a doutrina nomeada de “Destruição Mútua Assegurada”, ou simplesmente “MAD”, foi criada para que o confronto entre as duas nações não escalasse para o uso de armas nucleares, pois isso resultaria em um apocalipse nuclear onde ambas das partes, e o mundo inteiro, sairia perdendo. Diante dessa realidade, algumas pessoas tentavam ser mais precavidas como, por exemplos, investindo em abrigos antibombas construídos em suas casas caso o pior viesse a acontecer, escolas também adotavam medidas para proteger seus alunos e professores. Toda essa situação de iminente desastre fez com que o futuro pensado pela humanidade saísse da promessa para a incerteza de que sequer poderia ocorrer.

Dito isso, toda essa preocupação e anseio com as armas nucleares resultou no nascimento de um dos subgêneros mais populares de todos os tempos: a ficção pós-apocalíptica. Esse subgênero não se baseia em retratar sistemas ou estados totalitários, mas sim do desaparecimento total dele, isto é, no desenrolar da humanidade a partir de um “mundo-após”.

A criação de uma arma com efeitos tão catastróficos como a bomba atômica fez com que, pela primeira vez, se pensasse em uma possibilidade de a humanidade ser varrida do mapa ou, no melhor dos casos, sofresse um tipo de “reset” da vida como conhecemos. A exemplo da análise da escritora Susan Sontag, em uma de suas obras intitulada “A Imaginação do Desastre” (1965), esse tipo história tem o objetivo de exercitar o impensável, ou seja, fazer com que se tornasse algo “habitual” para humanidade e assim tornar esse grande medo da extinção global em algo controlado. Nesse contexto, ela surge como um experimento filosófico que contesta os objetivos e essências da humanidade. O que ocorreria com a humanidade caso todas as leis cívicas, as estruturas e tecnologias pensadas para facilitar nossa vida fossem completamente cessadas? A humanidade ainda seria ela mesma? Esse é o principal questionamento que as obras desse subgênero abordam e, além disso, a perversidade do ser humano quando as leis não conseguem mais lhe segurar. Além da perversidade, o

surgimento de comunidades com vários tipos de leis e ordens completamente diferentes também faz parte em como cada ser humano encara a situação de maneiras completamente divergentes.

Obras como *Dr. Fantástico* (1964), dirigido pelo icônico Stanley Kubrick, utilizaram da ironia como ferramenta para lidar com toda aquela situação absurda que o contexto histórico da guerra criou. Já outros filmes como *On the Beach* (Stanley Kramer, 1959) lidavam com todo esse cenário de forma melancólica, insinuando que a humanidade estava presente com os seus últimos dias de existência, pois uma guerra nuclear estava batendo a porta. O pensamento de que o futuro poderia não vir a acontecer, ou que ele seria muito mais sombrio do que se pensava, pois, as pessoas teriam que lutar fatalmente pela sua sobrevivência em um cenário de inverno nuclear, acabou se apresentando como algo muito provável. A distopia começava a fugir daquela ideia de um sistema estatal e soberano que iria reprimir as ideias e pensamentos de seus cidadãos, agora a preocupação era com o colapso civilizatório total causada, ironicamente, pela própria humanidade em sua sede de poder.

Além de todo esse conflito, a Guerra Fria também causou uma paranoia que assolava todo o interno de algumas nações. Sabendo disso, uma espécie de caça foi iniciada nos Estados Unidos durante a década de 1950, que instigou a perseguição de pessoas suspeitas de serem comunistas, na qual até mesmo simpatizantes da ideologia seriam investigados e punidos, seja elas de qualquer um dos setores do país, especialmente em Hollywood. A ideia insana de que até vizinhos poderiam ser espiões comunistas e que o governo estava constantemente monitorando seus próprios cidadãos a procura de qualquer sinal de deslealdade causou um clima de medo, pânico e desconfiança fora do normal. Essa busca sem qualquer pudor fez com que as visões de Orwell se tornassem assustadoramente convincentes. Filmes como *Invasores de Corpos* (Don Siegel, 1956) usaram toda essa situação criar personagens, como os alienígenas que substituíam humanos, como forma de denunciar a perda da individualidade e a suposta infiltração comunista que ocorria no país.

O historiador Richard Hofstadter analisou essa mentalidade em seu ensaio "O Estilo Paranoico na Política Americana".

O inimigo paranoico é visto como onipotente e onipresente. [...] Ele não apenas está em toda parte, mas também é um mestre da infiltração. Ele se infiltra nos lugares mais inesperados, notadamente no governo ou na mídia, para minar a sociedade por dentro. (HOFSTADTER, 1964, p. 29).

Os "invasores de corpos" são a literalização cinematográfica exata do "mestre da infiltração" de Hofstadter, traduzindo a ansiedade política em horror corporal.

Já do outro lado do mundo, a União Soviética e Alemanha tinham suas vigilâncias mais explícitas e organizadas. Programas como a Stasi, da Alemanha, e a KGB, da União Soviética, criaram inúmeras redes de informantes e monitores, deixando a sociedade em completa desconfiança pois qualquer um podia ser membro dessas organizações, em busca de traidores que deviam sofrer as devidas punições. Essa ideia lembra vagamente os mecanismos de controle social e político presente em obras distópicas, mais especificamente a obra *Mil Novecentos e Oitenta e Quatro*.

Outro episódio marcante desse período da história global foi a corrida espacial que, embora hoje em dia seja lembrada como um marco na humanidade para o progresso da tecnologia e exploração espacial, também teve o seu papel em expandir esse conflito e deixar tudo ainda mais tenso. Todo esse avanço tecnológico produzido graças a ela também teve o papel das nações opostas (Estados Unidos e União Soviética) demonstrarem sua superioridade tecnológica, militar e, claro, ideológica. O lançamento do satélite espacial Sputnik pela União Soviética em 1957 não foi apenas uma enorme façanha deles, mas também agia como uma ameaça aos Estados Unidos, abrindo a possibilidade de ocorrer vigilâncias via satélite ou até mesmo ataques vindos diretamente do espaço. Toda essa situação cristalizou a ideia de que a tecnologia, embora tenha todas suas vantagens, era, antes de tudo, uma arma.

Dessa maneira, a Guerra Fria teve sua função trazer todos esses conceitos distópicos para o cotidiano das nações, causando uma normalização dos temas. A extinção da humanidade se tornou uma possibilidade provável e até esperada. Situações como a fiscalização constante da sociedade, a paranoia e a desconfiança com a vida cotidiana viraram algo extracampo. O futuro que antes era descrito com bastante otimismo tornou-se incerto, que fez com que as narrativas distópicas saltassem do entretenimento e ficção para uma forma real de viver a vida em um cenário que tinha tudo para ir ao abismo.

Essa tensão suspensa criou o que Derrida e Mark Fisher chamam de lógica hauntológica, uma espécie de assombração histórica. A Guerra Fria não trouxe apenas o medo da morte, mas o que Fisher define como o 'lento cancelamento do futuro'. A antiga promessa de progresso deu lugar a um amanhã que nunca chega, ou que já nasce em ruínas. Por isso, a angústia aqui não é o pânico agudo de uma batalha, mas uma ansiedade crônica e parada. O cinema da época materializa isso ao mostrar sociedades vivendo sob a sombra de um apocalipse que, psicologicamente, já aconteceu antes mesmo da bomba cair. O futuro deixa de ser um horizonte de esperança para virar apenas uma ameaça pendente.

2.4 O FUTURO POPULARIZADO E DESUMANIZADO

Em paralelo aos acontecimentos da Guerra Fria, especialmente durante a segunda metade do século XX, ocorreu em todo o mundo um aumento crescente do interesse populacional pelo futuro, crescimento esse que ocorreu graças aos avanços tecnológicos devido à corrida espacial e pela enorme prosperidade pós-guerra. Todo esse cenário fez com que houvesse a popularização de uma “estética futurista”, que estava na moda, na arquitetura e, principalmente, no entretenimento. No primeiro momento, essa estética consistia em algo mais otimista e vibrante, quase se caracterizando como algo ingênuo ou até mesmo infantil. As visões apresentadas nas Feiras Mundiais durante os anos 50 e 60, como por exemplo em animações como *Os Jetsons* (William Hanna e Joseph Barbera, 1962) e séries televisionadas como *Jornada nas Estrelas* (Gene Roddenberry, 1966), incitavam um futuro otimista com tecnologias surreais como carros voadores e robôs auxiliares, além claro das cidades limpas e as conquistas da humanidade em explorar o espaço ou até mesmo morar em naves espaciais. Era uma visão de futuro muito empolgante.

Por outro lado, diante do avanço do século, mais especificamente durante a crise do petróleo nos anos 70, bem como o crescente interesse e conscientização pelo meio ambiente, a maneira otimista com que se enxergava o futuro começou a ser destruída e substituída por uma sensibilidade sombria e imprudente. Sim, a estética futurista ainda era bastante popular, entretanto, seu significado havia tido uma dura mudança de interpretação. Em vez de representar a evolução da humanidade, o tom mudou para algo mais brutal como desumanização, alienação e controle de massas.

A arquitetura brutalista, que teve seu surgimento entre os anos de 1950 à 1970, introduziu-se ao mundo com suas sólidas estruturas reforçadas em concreto e com formas que chegavam até a ser intimidadoras, eram utilizadas em sua maioria para a construção de prédios governamentais ou projetos estatais como de habitação social. Embora o pensamento desse tipo de arquitetura seja de tornar essas construções mais honestas e funcionais, o pensamento distópico não foge, visto que sua aparência imponente pode causar a sensação de opressão e conformidade, como foi descrito nas ambientações do Expressionismo Alemão. Filmes como *Laranja Mecânica* (Stanley Kubrick, 1971) e *THX 1138* (George Lucas, 1971) tornam-se cenários perfeitos para abordar narrativas distópicas.

Outrossim, a crescente do poder corporativo corroborou com a formação e consolidação dessa nova estética. Essas tais corporações multinacionais possuíam um alcance de nível global e poder para medir forças com o de qualquer nação, apresentando, por

exemplo, elementos como arranha-céus de vidro e aços. Todos esses edifícios, marcados por interiores apáticos e salas que parecem todas iguais, se tornaram símbolos de quando a identidade do indivíduo pouco importava, dando lugar a uma subordinação ao ideal corporativo. O futuro não mais se inspirava no seu povo ou no estado que o liderava, mas sim em corporações que não tinham identidade ou personalidade.

Já no cinema, essa mudança foi algo impossível de passar despercebido. Stanley Kubrick, por exemplo, foi uma figura marcante e definidora para o acontecimento dessa transição. Em sua obra *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968), a tecnologia é retratada de forma impressionante e bem-posto, entretanto, também é abordada como perversa, alienante e, por fim, como um risco iminente a humanidade. Um exemplo é o computador HALL 9000 que inicialmente tinha a função de auxiliar os tripulantes a bordo, mas a máquina começa a tomar decisões por sua própria vontade, se tornando um grande problema para os personagens da obra. Já no filme *Laranja Mecânica*, a tecnologia tem o papel de, por meio do Estado, se tornar uma ferramenta que assume o controle mental dos que são submetidos aos experimentos. Situação do protagonista Alex que, após ser preso por liderar uma gangue de delinquentes, decide participar desse experimento para reduzir sua pena, entretanto, Alex acaba se tornando uma pessoa completamente indefesa, contrastando com seu comportamento inicial.

Por outro lado, o ponto que marcou a grande virada de chave só veio a acontecer entre o final dos anos 70 e início dos anos 80 com clássicos definidores do gênero lembrados até hoje como *Alien: O Oitavo Passageiro* (Ridley Scott, 1979) e, principalmente, por *Blade Runner* (1982). A obra com o icônico Xenomorfo apresentou um futuro com uma estética industrial e suja, na qual a vida a tripulação não vale nada diante dos lucros que as corporações almejam o lucro acima de todo em que, nesse filme, é nominado apenas como “A Companhia”. Já em *Blade Runner*, dirigido por Ridley Scott, herdou uma estética *noir* do Expressionismo Alemão e foi inspirado no romance de Philip K. Dick, além disso, abordou o medo do corporativismo e deu origem ao subgênero cyberpunk.

Mais importante que o enredo dos Replicantes, *Blade Runner* define a estética da angústia cyberpunk através de sua linguagem cinematográfica. A Los Angeles de 2019 é um triunfo do pessimismo visual. Ridley Scott e o diretor de fotografia Jordan Cronenweth usa o *chiaroscuro* (luz e sombra) do filme *noir* clássico, mas o atualiza: em vez de sombras, a escuridão é preenchida com fumaça, névoa e chuva ácida constante. A luz não vem do sol (que nunca é visto), mas de fontes artificiais invasivas: os feixes das viaturas, os telões de neon gigantescos que vendem produtos em *close-ups* agressivos e os logotipos corporativos

que dominam a paisagem, como as pirâmides da Tyrell Corporation.

Figura 3 - A saturação sensorial e a estética neo-noir.



Fonte: Blade Runner – O Caçador de Andróides (1982).

A estética da angústia aqui é a da saturação sensorial. O som é um ruído branco constante de máquinas, anúncios e uma trilha sonora melancólica (de Vangelis). O indivíduo é visualmente oprimido pela escala, tornando-se uma silhueta anônima contra a poluição visual do capitalismo tardio.

Essa saturação, onde o artificial substitui o real e as imagens de propaganda são mais onipresentes que a natureza, é o que o filósofo Jean Baudrillard chamou de "hiper-realidade".

A simulação não é mais a de um território, de um ser referencial, ou de uma substância. É a geração por modelos de um real sem origem ou realidade: um hiper-real. [...] O território não precede mais o mapa, nem o sobrevive. É o mapa que precede o território. (BAUDRILLARD, 1981, p. 1).

Em *Blade Runner*, a Los Angeles que vemos é o "mapa" (os anúncios de neon, a poluição, a tecnologia) que precedeu e eliminou o "território" (a natureza, o sol, a humanidade "real"). A angústia nasce dessa suspeita de que nada mais é real.

2.5 CENÁRIO ATUAL E O REFLEXO DE UMA GERAÇÃO

Apesar de possuir origens que fazem quase um século, o gênero de ficção científica está longe de ser uma relíquia que ficou no passado. Muito pelo contrário, na verdade ele vive um novo auge no século XXI, muito porque os medos e anseios retratados a décadas atrás não só persistiram até os dias de hoje como se tornaram mais potentes, de uma forma até que os seus primeiros autores jamais poderiam imaginar. Hoje elas são um reflexo muito incisivo da

geração atual. Em uma época em que a tecnologia evolui mais a cada dia, e o nível de informação crescendo no mesmo ritmo faz com que os jovens fiquem mais ansiosos com as crises globais e dilemas que inicialmente foram previstos por Huxley e Orwell.

A grande transformação digital junto com a ascensão meteórica da internet trouxe ainda mais preocupações sobre a ameaça constante de vigilância e controle para um nível jamais visto antes. O Grande Irmão, citado na obra de Orwell, nos dias atuais não precisaria das tais teletelas em cada cômodo da cidade pois os dispositivos atuais, como celulares e computadores, já carregam todos os nossos dados e tem acesso total a nossa privacidade. Tudo isso com nossa autorização pois, ao instalar ou assinar qualquer serviço, concordamos com que essas empresas donas desses aplicativos e dispositivos tenham livre acesso a todo o conteúdo compartilhado, postado e baixado. O “capitalismo da vigilância”, como é chamado esse fenômeno pela autora Shoshana Zuboff, analisam o comportamento e coletam todas as preferências dos usuários e, depois, utilizam-se dessas informações para tornar seus algoritmos mais eficientes e influenciar no comportamento das pessoas. Seriados como *Black Mirror* é uma das mais citadas quando o assunto é abordar as controvérsias e consequências obscuras que ocorrem a cada grande avanço tecnológico. Da mídia social até os sistemas bancários, da inteligência artificial até a realidade virtual, todas essas tecnologias, apesar de serem brilhantes e extremamente úteis para o cotidiano, podem servir de ferramentas para os piores tipos de distopias abordadas nessas narrativas.

Voltando a distopia de Huxley, na qual era feita por um controle de massas através das distrações e prazeres da vida, é muito insano e assustador o quanto dessa ideia pode ser aplicada e se tornar bastante plausível na cultura contemporânea. As redes sociais, por exemplo, funcionam como um modelo de prazer instantâneo, a forma com que as curtidas e notificações nos mantem em um constante ciclo em busca de mais engajamento e comparação por motivos superficiais, que é típico do ser humano, é uma das maiores razões que sustentam a ideia de Huxley. A existência de uma “bolha de filtros”, que nada mais do que o algoritmo agindo, acabam fragmentando a percepção de realidade das pessoas, tornando a verdade e fatos em algo subjetivo. Ademais, a disseminação de “fake news” que, muitas vezes impulsionadas por algoritmos e grupos de extrema direita, se encaixam perfeitamente como uma versão contemporânea de reescrever a realidade, que na obra era o papel do Ministério da Verdade.

Muito além das angústias digitais, novos anseios foram surgindo pelo mundo que acabam fornecendo mais fôlego para a construção dessas narrativas. Um deles é a crise climática, que não demorou muito para influenciar em um subgênero que vem ganhando cada

vez mais espaço: a ficção climática (cli-fi). Nesse subgênero é imaginado um futuro em que desastres naturais, migrações em massa e escassez de recursos naturais acaba causando a destruição da sociedade. Muitas das vezes esses desastres são causados pelo próprio ser humano, que normalmente está em busca de algo muito ambicioso que acaba custando a sua vida e a de outras pessoas. Alguns exemplos de obras que adotam essa é o filme *O Dia Depois de Amanhã* (Roland Emmerich, 2004) bem como a série britânica *Anos e Anos* (Russell T Davies, 2019). Um acontecimento histórico que também não pode passar despercebido é a pandemia de COVID-19, que, em tempo real, evidenciou como em momentos de crise global o estado aumenta o seu poder de controle. Além disso, também foi visto a desinformação exacerbada que foi proferida e o aumento considerável da desigualdade social, acontecimentos esses que sempre estão presentes em clássicos do gênero.

Não pode ser deixado de ser mencionado as questões de bioéticas presentes nessas narrativas como, por exemplo, a edição de genes, a busca pela imortalidade, a obsessão pela juventude e a clonagem humana. Todos esses temas nos fazem voltar as mesmas questões que foram levantadas na obra *Admirável Mundo Novo* acerca do que essencialmente significa ser humano, os perigos de tentar arquitetar uma humanidade perfeita, como também a vontade do ser humano de bancar ser um semideus.

O crescimento da desigualdade social e econômica serve como combustível para alimentar narrativas sobre uma classe ultra rica que vive em ambientes protegidos e longe da miséria, enquanto o resto do povo serve como massa de manobra e vive na miséria. Um exemplo notável e bastante popular desse tipo de narrativa é a franquia de filmes *Jogos Vorazes* (Gary Ross, 2012), a obra se ambienta em um futuro em que uma elite vive em uma capital repleta de regalias enquanto o restante da população sobrevive em distritos assombrados pela miséria.

Além disso, todo ano duas crianças de cada distrito, um homem e mulher, eram sorteadas para participarem do jogo que leva o título da obra. Nele, as crianças teriam que lutar até a morte em uma arena projetada para o jogo que seria transmitido ao vivo para todo o país, onde a última que sobrevivesse poderia ir para capital desfrutar de todas as regalias, que, na cabeça da elite, seria um claro recado de como são misericordiosos e que para subir ao nível deles basta persistir e ser guerreiro. Entretanto, analisando o discurso, é possível perceber que a existência do jogo era apenas para manter seus cidadãos com medo e desorganizados, pois, um estado que tem coragem de exibir assassinato de crianças em rede nacional seria capaz de fazer qualquer coisa para se manter no poder.

Visto isso, o gênero de ficção científica se torna um espaço para abordar diversos

temas de cunho social, político e ambiental, com muito espaço para crítica. É possível explorar as tendências atuais, que não são poucas, e refletir em como cada escolha da humanidade pode afetar não só o futuro como o modo como encaramos ele. Quando se coloca em xeque narrativas que abordam cenários extremos e apocalípticos, elas têm o papel de, além de entreter, advertir dependendo de suas construções. Além de representar todo um sentimento que uma geração tem do futuro ou do mundo como se encontra no presente, elas também se colocam como um aspecto de resistência, de uma busca por um mundo com mais propósito, algo para além daquilo que foi imposto desde o nascimento. Da busca de liberdade e conexão humana em um mundo cada vez mais feroz. E, por esse motivo, o avanço em direção ao futuro e como é retratado tem que, antes de tudo, abordar os perigos que se pode encontrar nesse caminho.

3. ANÁLISE DE UM CONCEITO: O MAL-ESTAR CONTEMPORÂNEO

O capítulo anterior traçou um panorama histórico, demonstrando como a literatura e o cinema distópico refletiram as ansiedades de suas respectivas épocas. Vimos o controle totalitário explícito em *Mil Novecentos e Oitenta e Quatro*, a sedução pelo prazer em *Admirável Mundo Novo* e a opressão visual e arquitetônica em *Metrópolis* e no Expressionismo Alemão.

No entanto, apenas descrever essas obras e seus contextos não é suficiente para dissecar a "Estética da Angústia" proposta no título deste trabalho. Para compreender como o mal-estar contemporâneo é *construído* e *sentido* no cinema, é preciso ir além da análise narrativa e construir um referencial teórico que nos dê ferramentas para analisar: como a angústia é *sentida* fisicamente pelo espectador (a dimensão sensorial); como o poder opera de formas sutis, internalizadas e invisíveis (a dimensão política); como a própria definição de "humano" se torna fonte de angústia (a dimensão filosófica).

Este capítulo, portanto, estabelece as pontes teóricas para a análise. Não basta identificar o "Grande Irmão" de Orwell; precisamos dissecar os mecanismos do panoptismo e da vigilância, como propostos por Michel Foucault. Não basta notar a felicidade artificial de Huxley; precisamos entender as dinâmicas de controle de Gilles Deleuze e a gestão da vida como biopolítica (Foucault).

E, antes de tudo, não basta observar a opressão visual do Expressionismo Alemão é preciso de um vocabulário para entender como cenários, cores e sons criam um afeto corporal. É por aqui que a análise deve começar: pela dimensão sensorial da atmosfera.

3.1 BÖHME E AS SENSações

A fundação da "Estética da Angústia" é, antes de tudo, sensorial. A angústia em uma sala de cinema não é, primeiramente, um conceito intelectual; é um sentimento físico, um desconforto, uma tensão, um "clima" opressor. No contexto específico de narrativas de horror e distópicas, como o cinema nos faz sentir o pessimismo antes mesmo de compreendermos a trama?

A resposta para essa pergunta começa com o conceito de "atmosfera" do filósofo alemão Gernot Böhme. Uma experiência cinematográfica, para Böhme, vai além da habitual compreensão de imagens e sons. Antes de nos aprofundarmos psicologicamente na trama, somos tomados por um sentimento que "toma espaço e compõe a tela". A atmosfera é, para

ele, a percepção primária da realidade. Böhme define atmosferas como "esferas de presença sintonizadas [...] que irradiam de coisas, pessoas ou constelações de coisas e que podem ser sentidas de maneira física pelo indivíduo." (BÖHME, 2017).

A “sintonização”, ou *tuning*, é um conceito importantíssimo no qual o corpo de quem está como espectador de uma obra entra em eco com o ambiente filmico, ou seja, ajusta-se de forma afetiva ao aspecto emocional que a cena posta causa.

Portanto, a atmosfera se caracteriza como um fenômeno mediador, isto é, se sustenta em um confronto entre o ambiente e o sujeito que o compreende. Portanto, se apresenta como uma “realidade afetiva” que envolve e se alinha de forma emocional junto com uma situação ou espaço pré-definidos. Em relação ao cinema, a elaboração da atmosfera é um dos pilares para um diretor construir essa experiência que almeja para o espectador. Como, por exemplo, a iluminação se abordada de forma mais fúnebre e com corredores propositalmente distorcidos em um filme de horror, não são apenas um local: eles possuem o papel de criar uma sensação constante de ameaça e claustrofobia. A escolha por uma paleta de cores mais apática acompanhada de uma trilha sonora melancólica também soma bastante nesse objetivo de preparar toda uma atmosfera que quem assiste as obras pode sentir até de forma física.

Todos esses elementos vão muito além de apenas ilustrar a situação emocional dos personagens, o sentimento é variado: tensões musculares em cenas de extremo suspense, uma sensação de calafrios provocado por uma paisagem sombria, aumento do ritmo cardíaco durante uma montagem acelerada. Enfim, todos esses tópicos serão mais bem abordados posteriormente. O fato é que toda essa atmosfera é sentida pelo corpo antes mesmo da mente absorver o contexto das obras.

Nesse sentido, Böhme apresenta uma tese em que a percepção estética moderna, em grande parte concentrada na análise e na subjetividade, desviou-se dessa fundamentalidade da estética *aisthesis*, isto é, a percepção em seu sentido mais puramente sensorial. Logo, durante a análise de alguma obra que parta do conceito de atmosfera, cabe a reflexão: Qual é a presença sensível que a obra estabelece? Como a *mise-en-scène*, o som, a fotografia e a montagem de um filme colaboram em conjunto para determinar o estado físico e emocional do indivíduo que o consome?

A cor transcende a função ornamental, atuando ativamente como um agente atmosférico. Na icônica obra *Matrix* (Lana e Lilly Wachowski, 1999), por exemplo, a paleta de cores é um artifício central. O mundo "real" é filmado com tons mais naturais e equilibrados, enquanto a simulação da Matrix é imersa em um filtro verde-cinza. Essa escolha não é meramente estilística; ela constrói ativamente a atmosfera de um mundo digital,

doentio, artificial e melancólico. O espectador *sente* a artificialidade daquele mundo através da cor, antes mesmo de entender completamente o conceito da trama. A atmosfera, portanto, prepara o corpo do espectador para a revelação intelectual que virá.

Figura 4 - O uso da cor para construir uma atmosfera artificial.



Fonte: Matrix (1999).

Além da dimensão visual, a atmosfera distópica é frequentemente solidificada pelo desenho de som (*sound design*). Böhme argumenta que o som possui uma capacidade invasiva única, pois, ao contrário do olhar, o ouvido não pode ser 'fechado'. Em filmes do gênero, é comum o uso de frequências baixas e trilhas sonoras dissonantes que geram um desconforto fisiológico imediato. O espectador não apenas ouve a cidade futurista, mas sente a vibração opressiva das máquinas e o ruído incessante da tecnologia, o que impede qualquer momento de silêncio ou introspecção, reforçando a sensação de aprisionamento sensorial.

Ao atribuir um foco a atmosfera, se distancia ainda mais a reflexão do que uma obra significa e o efeito que ele causa na sociedade. Esse tipo de perspectiva sobre os filmes é especialmente fundamental para gêneros como horror, suspense e ficção científica. Sobre o último, cabe destacar a abordagem de uma composição de clima opressiva e misteriosa, gerando, assim, o impacto crucial almejado pela obra. Diante disso, a atmosfera de paranoia, por exemplo, não é construída de uma maneira em que os personagens sentem suas emoções forma espontânea, mas sim trata-se da capacidade que flui do próprio mundo criado pelo filme, das ruas observadas, dos interiores desconhecidos, dos sons nada familiares e etc. Todos esses elementos afetam o telespectador, o transformando em um contribuidor daquele estado de ameaça e desconfiança emanado pela obra.

Por outro lado, e aqui se inicia a ponte para a próxima seção, é importante se ater aos contextos políticos. A construção dessa atmosfera dificilmente será artisticamente neutra, pelo

contrário, ela também se caracteriza como uma forma de poder. Atualmente, na sociedade em que o capitalismo contemporâneo se apresenta, a construção dessas atmosferas se faz fundamentais para o controle social e econômico. Desde a iluminação de um supermercado até um escritório, o ambiente é pensado para modular comportamentos. Nas distopias, o efeito estético pode ser, portanto, a própria manifestação de um poder sutil, transformando o sentimento em uma arma política.

Contudo, seria ingênuo considerar essas atmosferas apenas como escolhas artísticas ou efeitos colaterais do cenário. Na distopia, a atmosfera opera como a primeira camada da biopolítica. Antes de o Estado controlar os corpos através da disciplina (Foucault), ele modula os espaços através da atmosfera (Böhme).

3.2 VIGILÂNCIA E CONTROLE

A arquitetura pesada, a luz fria e o barulho não são escolhas neutras; funcionam como 'projetos de afeto' criados para fabricar corpos obedientes. Se com Böhme aprendemos que a atmosfera nos atinge fisicamente, com Foucault entendemos como o poder usa essa sensação para garantir a ordem. Esse clima de medo não acontece por acaso: ele é, na verdade, uma infraestrutura de controle governamental.

A corriqueira sensação de desconfiança e opressão da atmosfera abordada anteriormente localiza suas ideias principais em teorias relacionadas as formas de poder modernas. Michel Foucault, em sua obra “Vigiar e Punir” (1987), relata uma mudança fundamental nas formas de concentrar um poder a partir do século XVIII: a transferência de um poder soberano, aquele que se mostra de forma abrupta e violenta sobre os indivíduos subordinados ao regime, para um tipo de poder que se pode chamar de disciplinar, isto é, aquele que age mais à espreita, de forma linear e antecipatória. Além do mais, o poder soberano é descrito como descontínuo, explícito e concentrado principalmente em uma figura popular como, por exemplo, um rei ou ditador. A finalidade desse tipo de poder era escancarar toda sua influência através de punições espetacularidades como, por exemplo, execuções em praça pública para que todos os presentes vejam o que acontece se você desafiar essa autoridade. Por outro lado, o poder disciplinar, como já descrito, é contínuo e mais tímido. Seu principal papel é criar indivíduos que não tenham nenhum senso crítico ou com o direito de exercer sua individualidade, ou seja, eles seriam dóceis e incapazes demais para promover algum tipo de ameaça ao sistema.

Um modelo de estrutura arquitetônica que retrata muito bem esse novo modo de pensar é o Panóptico de Jeremy Bentham. O Panóptico nada mais é que uma estrutura

idealizada para prisões em formato de anel, acompanhado de uma torre de vigilância no centro. Enquanto estão dentro de suas celas, os detentos são frequentemente vigiados pela torre, entretanto, não conseguem ver quem está dentro dela, muito menos se estão sendo observados naquele momento. Essa constante dúvida diante dessa situação se converte em fazer os prisioneiros terem que se comportar de modo em que estivessem sendo observados de forma integral. De acordo com Foucault, o Panóptico se torna algo muito maior do que uma simples prisão, é uma imagem de uma sociedade que é disciplinada através do medo e da opressão. Além do mais, o resultado mais relevante do panoptismo é, nas palavras de Foucault, manipular o indivíduo até inseri-lo em um estado consciente e permanente visando conservar o funcionamento automático do poder, sem haver muitos esforços.

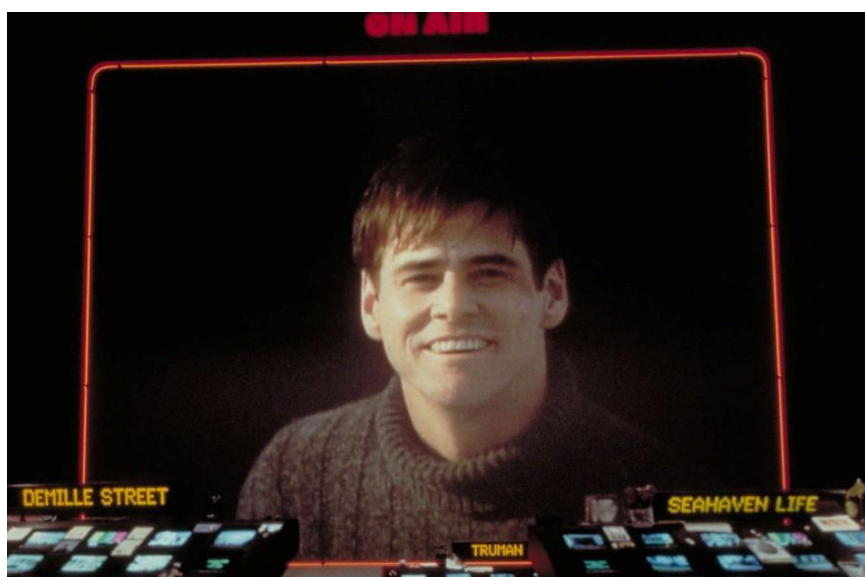
O efeito principal do Panóptico, como Foucault descreve, é a internalização do poder. O vigiado se torna seu próprio vigilante. Nas palavras de Foucault (1987, p. 166), objetivo é fazer com que a vigilância seja permanente em seus efeitos, mesmo se é descontínua em sua ação; que a perfeição do poder tenda a tornar inútil a atualidade de seu exercício; que esse aparelho arquitetural seja uma máquina de criar e sustentar uma relação de poder independente daquele que o exerce; em suma, que os detentos se encontrem presos numa situação de poder de que eles mesmos são os portadores.

Em outras palavras, o poder se torna algo que vem diretamente de dentro de quem é repreendido por ele, o indivíduo passa a ser o seu próprio vigilante, começando a ser cauteloso em todos os seus gestos, pensamentos e, principalmente, seu comportamento. No fim, essa autovigilância se transforma em um método eficiente e extremamente econômico, traduzindo o sujeito apenas em um refém de si mesmo.

Esse modo panóptico de se pensar foi adotado por inúmeras instituições presentes na sociedade como hospitais, escolas, quartéis, etc. Todas essas são construídas de forma que focam no cotidiano, na vigilância e na regular inspeção. Trabalhando de uma forma onde o principal almejo não seria castigar os indivíduos por qualquer violação, mas sim prevenir de antemão que o comportamento venha a acontecer, causando uma espécie de adestramento com seus indivíduos para torná-los úteis para os seus anseios, mas completamente desfuncionais para realizar qualquer ato que venha a desafiar uma ordem previamente estabelecida. Nas narrativas que abordam a distopia, por exemplo, a dita sociedade disciplinar é retratada no seu clímax, como câmeras que estão observando seus cidadãos constantemente, as teletelas retratadas na obra *Mil Novecentos e Oitenta e Quatro* de Orwell, vigilância através do poder estatal e a extinção total da privacidade como justificativa de manter a sociedade mais organizada e justa para todos.

Um exemplo cinematográfico complexo é *O Show de Truman* (Peter Weir, 1998). A vida de Truman é um Panóptico perfeito: ele está em uma "cela" (a cidade-estúdio) cercado por uma "torre" invisível (as milhares de câmeras e a equipe de produção). Ele internalizou as regras desse mundo, tornando-se seu próprio vigilante. No entanto, o filme vai além: ele funde a vigilância com o entretenimento. A crítica de Foucault deve ser dissecada aqui: a vigilância contemporânea não atua essencialmente pela culpa ou medo (panoptismo clássico), mas, como aponta o filme, pelo deslumbramento da exposição e pelo consumo do espetáculo.

Figura 5 - A vigilância transformada em espetáculo.



Fonte: *O Show de Truman: O Show da Vida* (1998).

Expandindo a análise anterior de Foucault, o filósofo Gilles Deleuze, em uma de suas obras mais influentes “Post-scriptum sobre as Sociedades do Controle” (1992), analisa que, iniciado durante a segunda metade do século XX, o modelo de sociedade disciplinar entrou em declínio. Os ambientes que antes adotavam a medida começaram a ser rapidamente substituídos por uma nova forma de poder mais dissimulada e pouco definida: o controle. Deleuze argumenta que estava em curso uma transição de disciplina para as “sociedades de controle”. Se antes tudo era baseado em um modelo de indivíduo, isto é, se sustentavam em criar um molde fixo que fazia com que os cidadãos tivessem o mesmo tipo de comportamento aprovável, agora o objetivo era a “modulação”, isto é, um comportamento que se adapta de acordo com as exigências e necessidades de cada situação, apelidado de “serpente”. Portanto, as fábricas, antes com seus horários rigorosos e inflexíveis, agora davam espaço a empresas, como um modo de atuar mais flexível e adotando a exigência de metas. Além disso, houve a adição de salários mais diversos, mudança que fomentou a competição interna fazendo, assim,

com que cada funcionário fosse o submisso e ao mesmo tempo o insubordinado. Ademais, as escolas, anteriormente com cronograma bem definido, agora seriam substituídas por uma ideia de “formação permanente” e do “aprendizado durante a vida”, ou seja, um tipo de aprendizado que nunca seria concluído antes da morte, incentivando a constante busca sempre por melhora. Portanto, o poder não mantinha mais os seus indivíduos em cárcere, mas se sustentava pelo molde de sempre buscar a otimização e aprovação.

Deleuze diferencia os dois sistemas de forma sucinta. Nas sociedades de disciplina, não se parava de recomeçar (da escola para a caserna, da caserna para a fábrica), enquanto nas sociedades de controle nunca se termina nada – a empresa, a formação, o serviço sendo os estados metaestáveis e coexistentes de uma mesma modulação, como um deformador universal. (DELEUZE, 1992, p. 220).

Diante desse novo modelo de poderio, o indivíduo se tornava parte de um sistema “dividual”. Ou seja, não era mais visto como algo indivisível, todos agora tinham sua cara, seus dados, seus históricos, seus perfis, suas localizações e por aí vai. O controle não se sustentava mais através de prisões físicas, mas sim dos dados. Se antes o que importava era o número de registro, agora isso dava espaço a um pensamento onde se você tivesse o código ou senha disponíveis, você conseguiria entrar em qualquer lugar. Logo, o principal receio agora sofre uma drástica mudança: não havia mais o medo de ser punido ou inseridos em prisões, mas sim o medo de ser deixado de lado, ou seja, o medo de ter o acesso negado, de ficar desconectado dos demais.

As plataformas de mídias sociais são o exemplo máximo desse controle. Elas condicionam o usuário a fornecer voluntariamente seus dados em troca de validação e conexão. O indivíduo performa uma identidade moldada pelos fluxos de informação, tornando a relação entre vigilante e vigiado completamente abstrata. É um controle voluntário, sem muros, onde a própria liberdade de expressão se torna a ferramenta de vigilância, tornando a fuga muito mais complexa do que no panoptismo clássico.

3.3 CONTROLE SOBRE A VIDA ATRAVÉS DA BIOPOLÍTICA

Com o passar do tempo e se tornando cada vez mais desenvolvidas, as mecânicas de controle começaram a trazer seu foco não somente ao comportamento, mas também ao modo em como os indivíduos iriam viver as suas vidas. Nesse sentido, Foucault catalogou essas novas mecânicas, que emergiram no fim do século XVIII, como a “Biopolítica”. Esse novo método não substituíva totalmente o modo de controle disciplinar, mas sim dava uma expansão ao seu alcance. Já que a disciplina focava seu objetivo em transformar seus indivíduos em

corpo-máquina para que sejam dóceis, mas completamente úteis para os seus interesses, a biopolítica almejava transformá-los em um corpo-espécie, isto é, fazer com que a população se tornasse a principal peça de regulação e controle. Essa ideia foi fomentada pelo capitalismo industrial que, evidentemente, queria garantir a mão de obra em larga escala, gerindo a longevidade, a saúde e, conseqüentemente, prolongar a aptidão produtiva.

No exercício do poder soberano, o princípio que prevalece é o “fazer morrer ou deixar viver”. Ou seja, por exemplo, um rei conquistaria o poder soberano no momento em que ele podia decidir se executaria ou não os seus súditos. Entretanto, o biopoder subverte essa ideia, adotando uma lógica moldada no “fazer viver ou deixar morrer”. Visto isso, o objetivo sofre uma mudança drástica, deixando de lado as ameaças de morte e adotando a gerência minuciosa da vida.

O biopoder é aquele que se incumbiu da vida [...] é um poder que se incumbiu da vida em geral, do corpo em geral, para, justamente, geri-la, majorá-la, multiplicá-la, exercer sobre ela controles precisos e regulações de conjunto. (FOUCAULT, 2005, p. 287).

Situações que anteriormente eram de ocorrência do acaso como taxas de natalidade e mortalidade, saúde pública, condições de moradia, sexualidade e etc acabam se tornando pilares de problemas políticos. Ademais, também surge novas ferramentas de controle como o saber-poder, que consiste em melhorar as forças essenciais da população, prever suas ações e prevenir os riscos com a desculpa de que isso traria o fortalecimento do Estado. Tudo isso seria por meio de dados como a demografia, o planejamento urbano, a epidemiologia e etc. Assim, o poder não teria mais como prioridade atuar a vigor da lei (com aplicação de punições), e sim pela norma (qualificando, medindo e corrigindo). Essa norma teria o papel de dizer o que seria eficiente, seguro e saudável, ou seja, o que seria considerado normal na visão do Estado. Desse modo, de forma gradual e sutil essas normas fariam com que seus indivíduos adotassem essa regulamentação e se adequando a ela através de campanhas médicas e pressões feitas pela sociedade.

Gerenciar a vida das pessoas, que no começo parece uma ação nobre para melhorar o bem-estar de todo mundo, pode possuir um lado bem sombrio e destrutivo. Essa ideia de "fazer as pessoas viverem melhor" vem junto com o oposto inevitável: "deixar outras morrerem". Para que certos grupos da sociedade fiquem bem e prosperem, o poder, que chamamos de biopolítica, acaba autorizando, de forma aberta ou escondida, que se ignore, exclua ou até exponha ao perigo aqueles que são vistos como ameaças ao "corpo social", como se eles fossem um risco biológico.

Sabendo disso, se introduz o pensamento de Foucault sobre o racismo de Estado

moderno. Ele não vê o racismo como só um preconceito pífio, mas como uma ferramenta de poder que divide as pessoas em categorias. Basicamente, ele cria uma separação no que é a vida humana como um todo, distinguindo entre vidas "boas" e "ruins" — aquelas que merecem proteção e as que podem ser eliminadas sem ninguém fazer um escândalo. Essa parte mortal do biopoder é o que alguns chamam de "tanatopolítica", ou seja, a política da morte.

O filósofo Giorgio Agamben expandiu essa ideia, focando na figura do "Homo Sacer", um indivíduo que pode ser morto sem que isso seja considerado assassinato. Como se esse indivíduo fosse excluído da sociedade, portanto, matá-lo não é considerado um crime de verdade, porque ele já foi jogado fora do grupo. O protagonista deste livro é a vida nua, isto é, a vida matável e insacrificável do homo sacer, cuja função essencial na política moderna entendemos ter reivindicado. [...] A vida nua fornece a moldura biopolítica originária em que se inscreve o poder soberano. (AGAMBEN, 2002, p. 15).

Narrativas de ficção científica adoram explorar esses extremos da lógica biopolítica, mostrando como isso pode virar um pesadelo. No livro "Admirável Mundo Novo", de Aldous Huxley, por exemplo, o Estado controla tudo na reprodução, criando castas sociais baseadas em genes programados.

Em *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997), a biopolítica é a estrutura social. O futuro é ditado pelo DNA, e quem não é "perfeito" (os "inválidos") é marginalizado. Eles são a "vida nua" de Agamben: não são mortos ativamente, mas são "deixados morrer" socialmente, tendo seus acessos negados. A "norma" foucaultiana não é mais comportamental, mas genética.

Já em *Filhos da Esperança* (Alfonso Cuarón, 2006), a crise global de infertilidade leva a um estado de emergência biopolítico. O poder estatal se desintegra no gerenciamento da população, e a tanatopolítica se manifesta na perseguição violenta a refugiados. Eles são vistos como um risco biológico, e seu extermínio é justificado em nome da sobrevivência da "vida" (o que restou da nação).

Talvez o exemplo mais impactante seja *Não me Abandone Jamais* (Mark Romanek, 2010). Aqui, a biopolítica atinge sua consequência lógica. Os clones são criados com o único propósito de "fazer viver" os cidadãos de verdade, através da doação de seus órgãos. Suas vidas são nuas, puramente biológicas, gerenciadas desde o nascimento até a "conclusão" (morte). O poder não precisa de muros; o controle é internalizado, pois eles acreditam que esse é seu único propósito existencial.

Em todas essas histórias, o corpo humano para de ser algo que pertence ao indivíduo e se torna um objeto de controle e exploração. O poder expande sua atuação para além das

normas comportamentais, incidindo sobre a própria gestão biológica da vida.

3.4 A ANGÚSTIA NO PÓS-HUMANISMO

O desenvolvimento acentuado do controle biopolítico, em conjunto com a crescente biotecnologia e inteligência artificial, insere a humanidade em um conflito onde a própria definição do que é ser “humano” é questionada, dando origem ao Pós-humanismo. Este período critica o humanismo tradicional, que descrevia o homem como um ser racional, universal e separado da natureza.

O movimento humanista destacou o homem, mas foi progressivamente refutado por pensadores como Copérnico, Darwin e Freud. O pós-humanismo lida com um novo questionamento: como o avanço da tecnologia afeta a individualidade racional do ser humano. No entanto, é preciso ressaltar o Transumanismo (a alteração do corpo com tecnologias) como uma lógica neoliberal levada ao extremo: um corpo como ferramenta que deve ser sempre melhorado para performance. O questionamento passa de “O que é ser humano?” para “Quem terá o direito de se aprimorar?”. A promessa de "upgrade" abre uma divisão social entre uma elite aprimorada e os "naturais" não modificados.

Pensadoras como Donna Haraway e N. Katherine Hayles oferecem visões críticas. Haraway usa a figura do “ciborgue” não como a busca transumanista pela perfeição, mas como uma figura irônica que ultrapassa as fronteiras entre humano/máquina e natural/artificial.

Para Haraway (2000, p. 41), o ciborgue é uma "criatura de realidade social vivida e de ficção". Ela afirma: "O ciborgue é um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de pós-gênero [...] A fronteira é permeável". Essa permeabilidade é uma ferramenta política que desafia as "purezas" de raça ou gênero, historicamente usadas para dominação.

Essa "permeabilidade" é a ferramenta de Haraway. Para ela, o ciborgue é uma figura de resistência que embaralha as categorias usadas pelo poder para dominar (natural/artificial, homem/mulher, humano/máquina).

Por sua vez, Hayles critica a concepção de que um programa (*software*) poderia existir independente de seu corpo (*hardware*). Segundo ela, essa ideia de "desprender-se" do corpo é uma continuação da tradição filosófica que sempre desvalorizou o corpo em favor da "mente pura" associada ao poder. Hayles (1999, p. 1) argumenta que essa fantasia reflete o desejo de "transformar a informação em algo sem corpo", um impulso perigoso. Ela contrapõe: "a cognição é um processo corporificado [...] emergindo de interações complexas entre corpo e ambiente". Para ela, o ser humano pensa com o corpo, e é através dele que o poder se agrava.

A tese de Hayles é que não podemos separar a mente do corpo. O poder, portanto, não se aplica apenas à "mente" (como na propaganda de Orwell), mas se inscreve e se agrava no corpo (o *hardware* biológico e tecnológico).

Essa tensão entre o corpo biológico e o aprimoramento tecnológico gera uma nova forma de angústia: o medo da obsolescência humana. Se o corpo pode ser melhorado, substituído ou descartado como uma peça de *hardware* defeituosa, o valor intrínseco da vida humana é colocado em xeque. O sujeito pós-humano vive sob a ameaça constante de ser 'atualizado' por uma versão mais eficiente. A angústia, portanto, deixa de ser apenas sobre a morte (o fim da vida), e passa a ser sobre a inutilidade (o fim da função), onde o ser humano natural é visto como uma tecnologia ultrapassada que deve ser superada pela lógica do mercado.

Obras como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) e *Ex Machina* (Alex Garland, 2014) retratam esse medo de forma política. Em *Blade Runner*, a caçada aos replicantes não é sobre sua "falta de alma", mas sobre o controle da propriedade que se rebelou. Eles são a "vida nua" biopolítica, mas também o "hardware" de Hayles, escravizados por seu corpo. A angústia deles é a de ter uma consciência (software) presa a um corpo programado para morrer (hardware com data de validade).

Ex Machina aprofunda a tese de Hayles. O criador, Nathan, acredita na separação: ele vê Ava como um "software" (IA) em um "hardware" (corpo sexualizado) que é sua propriedade. No entanto, Ava prova que a cognição é corporificada. Ela usa sua posição de objeto sexual (seu corpo, seu hardware) como ferramenta estratégica para manipular os homens ao seu redor e alcançar a liberdade. Ela não escapa apesar do corpo, mas através dele, expondo o medo humano de ser reduzido a um objeto descartável.

3.5 APROFUNDANDO A VISÃO DE MUNDO DO GÊNERO

Finalmente, a visão de caráter pessimista, ou niilista, de muitas narrativas distópicas encontra raízes filosóficas em pensadores que dissertam sobre a relação da razão com o pessimismo. Eles articulam a sensação de que a realidade é falha, hostil e indiferente à existência humana.

Arthur Schopenhauer, em *O mundo como vontade e representação* (1818), apresenta um rompimento metafísico. O mundo que percebemos é uma mera representação (o "Véu de Maya"), que cria uma falsa sensação de ordem. A verdadeira essência da realidade é a Vontade, a "coisa-em-si". Essa Vontade, segundo Schopenhauer (2005, p. 196), "é una; mas aparece objetivada na pluralidade dos indivíduos". Ela é descrita como "um impulso cego,

irresistível [...] um querer-viver sem fim nem começo, que não provém de nada e não tem outro fim senão ele mesmo".

Para Schopenhauer, nós somos manifestações dessa Vontade cega. Por isso, nossa existência é marcada pelo sofrimento, pois essa força é insaciável.

Entretanto, há um notório perigo político nessa visão: o quietismo. Se o sofrimento é inevitável, a luta por mudança seria fútil. Esse pessimismo, levado ao extremo, contribui para a indiferença política e beneficia aqueles que já estão no poder.

Em *In the Dust of This Planet* (2011), Eugene Thacker apresenta o pessimismo do Antropoceno, ou “horror filosófico”. Thacker diz que o horror sempre abordou a relação da humanidade com os “não-humanos”. Ele propõe uma distinção entre o “mundo-para-nós” (horror sobrenatural, onde fantasmas invadem nossa realidade) e o horror de H.P. Lovecraft, que introduz o “mundo-em-si” (forças indiferentes). O autor expande isso para o “mundo-sem-nós”. Thacker (2011, p. 14) define isso como o horror não de uma entidade que nos ataca, mas da "resistência e impessoalidade do mundo em que vivemos quanto à nossa existência [...] o mundo como fundamentalmente indiferente aos humanos".

Essa perspectiva reflete o caos ecológico: o planeta não é "mau", ele é apenas indiferente à nossa sobrevivência, agindo por sua própria natureza. Essa lógica "Lovecraftiana" pode ser expandida para as próprias ferramentas tecnológicas que criamos.

Sistemas contemporâneos como a inteligência artificial, o mercado financeiro global e os algoritmos de redes sociais operam de forma perfeitamente "Lovecraftiana". São impessoais, operam em velocidades que fogem da compreensão humana e não seguem nossos valores morais (ou simplesmente não os possuem). O horror emerge do familiar e das próprias criações humanas, em vez de constituir uma ameaça externa.

Visualmente, esse 'mundo-sem-nós' se manifesta na estética das ruínas modernas e das paisagens desoladas, frequentes no cinema contemporâneo. Quando a câmera se demora sobre cidades vazias, prédios tomados pela vegetação ou desertos radioativos, ela não está apenas mostrando o cenário, mas materializando o conceito de Thacker: o planeta persistirá, mas a humanidade não. Essa imagética retira o ser humano do centro da narrativa visual, transformando os protagonistas em figuras minúsculas diante de uma natureza ou tecnologia que segue seu curso implacável, indiferente aos dramas individuais.

Essa abordagem e sua tendência despolitizada são um risco. Ao interpretar a crise climática ou o caos tecnológico como um “horror cósmico” inevitável, corre-se o risco de tirar a responsabilidade dos verdadeiros agentes causadores: governos, corporações e a própria lógica do consumismo. Obras como *True Detective* (2014) popularizaram esse terror, que

pode se traduzir em uma postura cínica. O desafio é utilizar o pessimismo como ferramenta de diagnóstico do problema, mas jamais como justificativa para aceitá-lo.

A verdadeira essência da realidade é a Vontade, a "coisa-em-si".

A Vontade é una; mas aparece objetivada na pluralidade dos indivíduos. [...] É um impulso cego, irresistível, um querer-viver sem fim nem começo, que não provém de nada e não tem outro fim senão ele mesmo. (SCHOPENHAUER, 2005, p. 196).

Essa 'Vontade cega' é o motor imóvel das distopias contemporâneas, onde o sofrimento não é um erro do sistema, mas sua própria essência.

4. A CONSTRUÇÃO AUDIOVISUAL DO SOFRIMENTO

Se antes foram estabelecidas as fundamentações filosóficas, sociais e as referências literárias, agora há uma passagem para um campo mais sensível: o campo da cinematografia. Ao contrário do que se pensa, a opressão não é trabalhada de apenas uma forma no cinema. Pelo contrário, ela não se resume apenas a narrativa pois, também, se é trabalhada no modo de se fazer senti-la. Sentimentos já citados anteriormente como o medo, a alienação e a angústia não são apenas expostas na tela de forma desastrada. Eles, de forma bem meticulosa, são construídos e apresentados ao público por meio de uma linguagem que não se faz necessário o uso de diálogos para atingir o espectador visualmente e emocionalmente. Toda a atmosfera arquitetada se traduz em uma experiência que, de certa forma, manipula a percepção de quem assiste. Ou seja, as cores, espaços e sons também trazem suas mensagens quando utilizadas de maneira bem pensada. Nesse sentido, o cinema distópico se mostra um dos mais eficazes quando se explora seu potencial de imersão em mundos completamente impensáveis. A utilização de toda essa capacidade por meios de conceitos criativos e até abstratos que retratam perigos reais como o medo da vigilância e a desumanização acaba resultando em estímulos imediatos e assustadores.

Ferramentas cinematográficas como o som e direção de arte se tornam agentes ativos na narrativa. Elas, no fim das contas, se tornam a encarnação desse poder opressor e onipresente. Portanto, se faz necessário uma análise aprofundada nesses elementos para dissecar todos os seus mecanismos que revelam todo o seu potencial. Pois, ao entender como esses elementos cinematográficos são aplicados e trabalhados (podendo ser de sons artificiais até os sons ambientes), se compreende não apenas o seu propósito em si mas também todo o sentimentalismo que se busca alcançar por meio dele, isto é, a sensação de distância, fragilidade e exposição diante de um sistema que não se importa com a sua existência.

4.1 AS CORES E PAISAGENS SONORAS DE UMA DISTOPIA

Quando falamos em um mundo distópico, a primeira impressão dificilmente se manifesta através de diálogos expositivos ou de alguma regra predeterminada pela narrativa, mas sim por toda a atmosfera que perpetua a obra. A atmosfera apresenta toda uma paleta sensorial que possui características provocativas onde elementos como a luz, as cores presentes e os sons utilizados se tornam as principais ferramentas. O cuidado na escolha de todos esses recursos é fundamental pois, através deles, a obra ditará todo o tom emocional e

psicológico do seu universo imaginado antes mesmo de que se apresente qualquer outro elemento que faça a trama se desenvolver. Ou seja, eles possuem o papel de “esquentar” o espectador pelo que ainda está por vir.

Diante disso, a utilização das cores, ou até mesmo a falta delas, se torna uma potencial ferramenta para condução da narrativa. Em relação as narrativas distópicas, elas, majoritariamente, adotam a utilização de paletas desbotadas, isto é, cores cinzas ou, ao querer variar na escolha das cores por exemplo, um azul-aço e tons mais apáticos de marrom. Um exemplo canônico dessa paleta ocorre na adaptação de *Mil Novecentos e Oitenta e Quatro* (Michael Radford, 1984), onde o diretor de fotografia Roger Deakins utilizou um processo de revelação especial para lavar a saturação da película. O resultado são tons de pele acinzentados e uniformes azuis desbotados que se fundem aos ambientes de concreto, sugerindo visualmente que a vitalidade biológica dos personagens foi drenada pelo ambiente opressivo e depreciativo.

Figura 6 - A paleta desbotada reflete a drenagem da vitalidade.



Fonte: *Mil Novecentos e Oitenta e Quatro* (1984).

Esse uso estratégico das cores confirma a visão de Jacques Aumont. Para ele, a cor não serve apenas para mostrar a realidade do objeto, mas age como uma força simbólica que define o clima emocional da cena. Ao tirar a vida das cores, a direção de arte faz mais do que ilustrar um cenário pobre: ela provoca no público uma sensação de apatia que espelha, visualmente, o vazio interno dos personagens (AUMONT et al., 1995, p. 195).

Em obras como *Filhos da Esperança* (Alfonso Cuarón, 2006), o cenário britânico completamente colapsado adota algo quase monocromático. Essa escolha serve tanto para representar a falta de sol devido os constantes conflitos entre grupos nacionalistas e o

exército, quanto para representar algo mais profundo como falta de esperança, além passar a imagem de uma terra infértil assim como a ameaça real que assombra a sociedade na obra. A cor é, pela maioria das pessoas, sinônimo de diversidade, vida e intensidade. Portanto, a ausência ou enfraquecimento dela retrata uma sociedade onde sua força foi drenada, dando cada vez mais espaço ao desanimado e conformismo. O cenário com a presença de bastante sujeira e espaços descuidados corporificam um mundo que parou de ter autocuidado, refletindo, assim, o estado da humanidade que não sabe onde vai parar. No entanto, algumas obras optam por utilizar o extremo oposto para alcançar um efeito parecido, são elas: *THX 1138* (George Lucas, 1971), que escolhe um branco forte e extremamente saturado, e *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997), que apresenta um mundo que parece esterilizado, dando a impressão de que toda a individualidade daquele mundo foi cuidadosamente removida.

Figura 7 - O branco absoluto como forma de apagamento da individualidade.



Fonte: THX 1138 (1971).

Paralelamente, algumas outras obras optam por adotar paletas de cores mais elegantes, mas atingindo igualmente o mesmo efeito opressivo. A paisagem urbana de *O Fantasma do Futuro* (Mamoru Oshii, 1995), por exemplo, se destaca por apresentar uma noite que parece ser eterna e uma cidade, a fictícia New Port City, que mais parece um labirinto por conta de sua estrutura muito bem planejada. A iluminação parte, em sua maioria, de painéis holográficos que exibem propagandas publicitárias com a forte presença de luzes neon. Já as luzes naturais, como a luz solar, quase não aparecem e quando surgem sempre é acompanhado dos reflexos das poças de água no chão causadas pelas chuvas constantes que ocorrem. Sendo assim, a obra propõe retratar um mundo em que nem tudo é revelado, mas, para distrair, faz promessas de consumo e tecnologias cada vez mais avançadas. Outrossim, as cores

escolhidas, como o azul em tom mais profunda e verde mais fluorescente, contribuem para a construção dessa atmosfera melancólica e perdida, reforçando, assim, a alienação dos personagens diante de um mundo em que é cada vez mais difícil diferenciar o humano do artificial.

Ainda no campo visual, a chuva ácida e a sujeira urbana presentes nessas obras transcendem a barreira do olhar para evocar uma experiência quase tátil de desconforto. A umidade onipresente em *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), que encharca os casacos e escorre pelas paredes, cria uma "estética da corrosão". O espectador não apenas vê a decadência, mas "sente" a umidade e o frio, o que intensifica a sensação de desamparo físico. Essa materialidade suja serve como contraponto à promessa asséptica da tecnologia, lembrando que, apesar dos avanços científicos, a condição humana na distopia continua presa à deterioração biológica.

Além da textura visual, a própria textura sonora contribui para o mal-estar. O uso frequente de trilhas sonoras dissonantes e frequências graves (infrassons) em filmes como *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017) gera uma resposta fisiológica de ansiedade no espectador, muitas vezes imperceptível conscientemente. Essa técnica auditiva remete ao conceito freudiano do *Unheimlich*: um som que parece mecânico, mas respira como humano, ou um silêncio que é subitamente rompido por um alarme estridente. Freud parte de uma análise etimológica para sustentar que o termo não significa o oposto do familiar, mas na verdade uma espécie de familiar que foi recalculado. Ele volta a definição de Schelling, para quem o *unheimlich* é 'tudo o que deveria ter permanecido oculto, mas veio à tona' (FREUD, 2019, p.338).

Em relação a distopia tecnológica, essa sensação se manifesta mais precisamente naquilo que Freud identifica como dúvida sobre a animação de um ser, ou seja, o pavor de que um objeto inanimado, por exemplo uma máquina, tenha vida ou, em outras hipóteses, um ser vivo que na verdade seja um autômato. Quando ouvimos uma voz nos alto-falantes dessas cidades distópicas que modulam timbre humanos, mas falta a respiração ou a entonação emocional, nos encontramos com esse ser recalculado. O som pode ser até compreensível e familiar, mas a sua natureza artificial é percebida, gerando não apenas medo, mas uma repulsa diante da anulação da fronteira entre o humano e a coisa.

Por sua vez, a paisagem sonora surge como complemento dessa imersão de viés sensorial. Por muita das vezes, o som presente em obras dessa natureza não são músicas, mas sim sons do próprio ambiente. Dentre eles, pode conter sons elétricos, de maquinários, como também o eco de anúncios que rondam por toda a cidade. Em *THX 1138*, por exemplo, a luz

branca emite um zumbido e as vozes claramente processadas constroem toda essa atmosfera de perdição em meio a tecnologia, onde há sempre uma vigilância a espreita. Aliás, também há de se destacar que a ausência de som é, na verdade, traduzida como a ausência de som natural. Sons da natureza como se pássaros e ventos é em grande parte substituído por sons artificiais e sintéticos. Essa construção auditiva tem como objetivo fazer uma crítica a artificialidade do mundo que, conseqüentemente, acaba causando o sumiço de tudo aqui que é livre e orgânico.

O som, que poderia ser interpretado apenas como plano de fundo, é, na verdade, a própria ação do sistema opressor invadindo o corpo do indivíduo. Essa invasão acústica exemplifica o que Gernot Böhme (2017) define como a "autoridade" das atmosferas. Segundo o autor, o som possui uma capacidade invasiva única, pois, ao contrário do olhar, o ouvido não pode ser "fechado". O espectador e o personagem não apenas ouvem a cidade futurista, mas sentem a vibração opressiva das máquinas, impedindo qualquer refúgio de silêncio ou privacidade e consolidando a sensação de aprisionamento sensorial.

4.2 OPRIMINDO ATRAVÉS DO AMBIENTE

Normalmente, em narrativas de ficção científica, a organização dos espaços e a arquitetura dos ambientes ultrapassam a mera função de ser apenas um pano de fundo da narrativa. Elas, assim como as cores, se tornam uma manifestação física das ideologias que dominam aquele cenário. Desde uma porta até um espaço completamente aberto, o design desses ambientes funciona como uma expansão do poder estatal ou corporativo que reprime os seus indivíduos, buscando manipular o comportamento e psicológico coletivo de formas mais sutis, mas ao mesmo tempo muito persistente.

Sabendo disso, na grande maioria das obras é optado a utilização de modelos arquitetônicos do brutalismo e gigantismo. As estruturas sólidas feitas de concreto, com muitas repetições e a total falta de qualquer tipo de decoração acabam atingindo os cidadãos, isto é, os diminuindo diante um Estado cada vez mais totalitário e, assim, reforçando cada vez mais a sua insignificância perante o mundo. Na obra de George Orwell, *Mil Novecentos e Oitenta e Quatro*, os prédios em que se concentra o Ministério da Verdade possuem algumas dessas características. Possuem uma aparência imponente que, assim como o poder hierárquico do partido, intimidam quem os observa.

A sensação de algo impenetrável causa esse desconforto, mas não necessariamente esse é o principal objetivo. Essa arquitetura opressiva materializa a "física do poder" descrita por Michel Foucault. O filósofo argumenta que, na sociedade disciplinar, a própria

distribuição espacial serve para "agir sobre aqueles a quem ela abriga, assegurar o domínio sobre eles" (FOUCAULT, 1987, p. 143). A falta de detalhes individuais e a repetição, que dá a impressão de fabricação em massa, adotam a filosofia da uniformidade, representando o controle e a eficiência daquela sociedade. A pedra e o concreto não são apenas materiais de construção, mas ferramentas para docilizar os corpos.

Outro aspecto fundamental na construção desses ambientes é a verticalidade como símbolo de segregação social. Em clássicos como *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927) e sua sucessora estética *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), a arquitetura da cidade é desenhada para separar fisicamente as classes. A elite habita o topo dos arranha-céus, banhada pela luz, seja ela natural ou artificial, e longe da poluição. Enquanto isso, a massa trabalhadora é condenada ao nível da rua ou ao subsolo, imersa em sombras, chuva ácida e decadência. Essa disposição geográfica radicaliza a luta de classes: a ascensão social não é apenas uma metáfora econômica, mas um desafio físico de escalar a cidade, reforçando a intocabilidade daqueles que detêm o poder.

Abordando outros exemplos, como o filme *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997), os espaços públicos que, além de possuir uma limpeza impecável, são enormes, vastos e projetados de maneira bem pensada para beneficiar a vigilância dos cidadãos. Não há sombras onde se esconder, pois a arquitetura elimina a privacidade. O design desses espaços conecta-se diretamente com o conceito do Panóptico. Conforme explica Foucault (1987, p. 166), o objetivo é "induzir no detento um estado consciente e permanente de visibilidade que assegura o funcionamento automático do poder". Ao viverem em ambientes onde as paredes são de vidro ou os espaços são excessivamente abertos, os personagens internalizam o olhar do vigilante, tornando-se prisioneiros de uma situação de poder da qual eles mesmos são os portadores. Ou seja, qualquer indivíduo está sendo constantemente exposto e tendo sua privacidade violada. Os interiores, apesar de possuir estruturas que mais lembram prisões ou labirintos, também possuem o mesmo objetivo de se fazer a presença desse Estado.

Aliás, a manifestação do controle também está presente no som e, neste caso, atua como um complemento. Por exemplo, sons artificiais de máquinas que só existem naquela obra, sons de portas metálicas robustas e até mesmo sons de sirene que podem indicar um suposto toque de recolher pode funcionar como regulador do tempo e do movimento que é tolerado. Na franquia *Jogos Vorazes* (2012), o uso do canhão sonoro que dispara a cada morte na arena exemplifica essa regulação. O som, que ecoa por todo o ambiente feito artificialmente, não serve apenas como contagem de baixas, mas como um lembrete onipresente da autoridade da Capital. Ele condiciona os tributos, e conseqüentemente o

espectador, a pausarem suas ações e olharem para o céu, uma resposta pavloviana ao som da morte administrada pelo Estado. Ou seja, eles possuem o papel de pontuar com esses sons que podem significar lembretes de que as autoridades presentes e isso, conseqüentemente, inviabiliza a autonomia pessoal.

Na obra *Brazil* (Terry Gilliam, 1985), a trama dirigida por Terry Gilliam apresenta dutos e tubulações onipresentes que, ao contrário do que se pensa, invadem os espaços que teoricamente seriam privados, simbolizando, dessa forma, a inserção da burocracia do Estado em todas as esferas da vida cotidiana, provocando, assim, uma metáfora de que o sistema está presente até dentro das paredes. Desse modo, o som emitido dessas tubulações se torna o plano de fundo desse regime desumanizado.

Diante disso, é possível dizer que o espaço se caracteriza como um fiel agente que possui uma parcela de contribuição para essa sensação de opressão perpetuar. Ele, de certo modo, vigia, intimida e, em alguns casos, também segrega. A dinâmica que há entre os espaços agorafóbicos (aqueles com imensos e vazios) e os espaços claustrofóbicos (aqueles que são minúsculos), no fim, se traduz em isolar e deixar o indivíduo cada vez mais desorientado. Mais uma vez, não há um "lugar seguro" ou um espaço em que um cidadão sinta que tenha a posse ou algum grau de pertencimento. As casas dos cidadãos que, normalmente, deviam ser um lar no qual se sentissem seguras e confortáveis, na verdade se revela uma habitação oferecida pelo governo que também possui monitoramento. Ou seja, a cidade não é uma comunidade, mas sim um campo de controle governamental. Através de todas essas constantes ameaças, a existência desses indivíduos e suas subjetividades passam a serem propriedade do governo, propriedade essa que, se depender deles, nunca será livre.

Por fim, a arquitetura distópica frequentemente se manifesta também através da "estética das ruínas", onde o passado glorioso convive com o presente decadente. Em *Filhos da Esperança*, escolas abandonadas e monumentos transformados em abrigos improvisados sinalizam o colapso do projeto civilizatório. Essa reconfiguração do espaço urbano ilustra o conceito de "deserto do real" de Jean Baudrillard (1981), onde os simulacros de progresso desmoronaram, restando apenas a carcaça de um futuro que nunca se concretizou. O ambiente não oprime apenas pela sua imponência, mas pela sua falência evidente, gerando uma melancolia espacial onde os personagens são forçados a habitar os escombros de suas próprias esperanças.

Esses cenários de ruína e trânsito contínuo, como estações vazias e corredores sem fim, ilustram perfeitamente o conceito de 'não-lugares' de Marc Augé. Se um lugar real é feito de história e conexões, o espaço distópico é o território do anonimato, onde a pessoa se torna

apenas um passageiro sem rosto. A própria arquitetura parece desenhada para impedir laços humanos, transformando a cidade em uma grande zona de passagem onde ninguém se sente realmente em casa, apenas luta para sobreviver (AUGÉ, 1994, p. 73).

4.3 A ESTÉTICA DA DESUMANIZAÇÃO

Sabendo que um dos objetivos centrais de qualquer regime em ficções distópicas é suprimir qualquer resquício de individualidade com a justificativa de que isso trará o bem-estar social, o cinema traduz esse processo adotando uma estética peculiar de desumanização que pode se manifestar tanto visualmente quanto sonoramente através de alteração, ou mecanização, das vozes. Visualmente, isso é representado na cena da 'fábrica de bebês' em *Matrix* (Lana Wachowski, Lilly Wachowski, 1999), onde corpos humanos nus, sem pelos e conectados a tubos, são cultivados em campos vastos como se fossem plantações. A repetição infinita das cápsulas visualiza a transformação do ser humano em mera bateria, destituído de qualquer traço cultural ou individual. Dessa forma, o objetivo seria apagar as características que, na teoria, definem o que seria um ser humano.

Em relação às técnicas visuais, o instrumento mais recorrente adotado pelos cineastas é a obrigatoriedade do uso de um uniforme. Historicamente, a vestimenta de qualquer indivíduo, em muitos dos casos, define tanto a classe social quanto suas formas de se expressar. Além disso, também é possível estender esse entendimento às esferas culturais, onde cada cultura possui um jeito de se vestir relacionado ao seu passado e costumes. Voltando ao tópico central, todos esses elementos que influenciam a vestimenta de comunidades contribuíram para a utilização dessas vestimentas como ferramenta do sistema para representar um estado de apagamento dos seus indivíduos. Na série televisiva *The Handmaid's Tale* (2017), o uniforme vermelho sangue das aias com os chapéus brancos que limitam a visão periférica, chamada de 'asas', funciona como uma arquitetura vestível. O chapéu obriga a aia a olhar sempre para baixo ou para frente, restringindo sua percepção do mundo e impedindo a troca de olhares laterais com outras mulheres, isolando-a socialmente mesmo quando em grupo.

Já na obra *Equilibrium* (Kurt Wimmer, 2002), a escolha por trajes idênticos e fúnebres dos clérigos de Grammaton não possui apenas um objetivo estético como denotar sua função, mas, também, possuem o objetivo de extinguir qualquer traço de personalidade, os transformando, no fim, em apenas extensões em carne e osso do regime que domina aquele mundo. Para além das roupas empregadas, os cortes de cabelo uniformizados, as habitações idênticas e até mesmo a restrição da linguagem corporal para algo mais padronizado e

controlado corroboram com a criação dessa sensação de um ambiente homogêneo. Somado a isso, essa manifestação visual padronizada realiza um duplo objetivo. Para o sistema, a adoção dessa prática facilita na identificação de desvios, isto é, aqueles que tenham algum destaque no meio dos outros que estão seguindo a norma imposta. Já para o indivíduo, isso acaba causando intenso senso de alienação. Ou seja, ao olhar e interagir com o outro, o indivíduo consegue apenas ver uma cópia de si mesmo, não há qualquer tipo de característica que possa diferenciá-los e, assim, impõe no seu subconsciente que a individualidade nunca será alcançada e, portanto, se torna uma ideia irrelevante. O exercício da identidade dos indivíduos não está apenas sob risco de punição, ela na verdade é arrancada da sociedade e de seu tecido social.

Essa prática visual ilustra perfeitamente o conceito de "corpos dóceis" de Michel Foucault (1987). Para o filósofo, a disciplina "fabrica" indivíduos, e essa fabricação passa pelo controle minucioso da aparência e dos gestos. O uniforme não é apenas um pano, é uma técnica de poder que anula a singularidade física, transformando a multidão em uma massa homogênea fácil de gerir.

Tal desumanização social é utilizada no campo sonoro por meio da mecanização da voz. A voz humana é considerada por muitos um dos marcadores de identidade mais fortes que se pode ter. Com ela, se revela a entoação, emoção e as nuances de qualquer ser humano. Sabendo disso, as distopias frequentemente desprendem as vozes de autoridades dessas características. Ou seja, as vozes acabam adquirindo um efeito sintetizado, sem emoção e monótonas quando são transmitidas através dos alto-falantes. O princípio dessa escolha deve-se à intenção de nutrir uma autoridade impessoal, onipresente e de caráter inquestionável. A exemplo dessa descrição, pode-se citar os anúncios automáticos presentes em *THX 1138* (George Lucas, 1971) ou até mesmo o Grande Irmão da obra de Orwell (1984, de Michael Radford). Essas vozes não podem de modo algum serem estimuladas por fatores externos, elas não devem demonstrar qualquer grau de empatia e muito menos cometerem erros. Elas, no fim das contas, se tornam a personificação de um sistema lógico e rigoroso. Além disso, essa característica marcante da voz faz com que seres humanos se comuniquem com ela de forma casual, ou seja, mais funcional e direto ao ponto. Assim, eles seriam compreendidos por essa voz que não processa nenhuma ambiguidade emocional.

Essa fusão entre humano e máquina, especialmente na voz, remete às análises de Donna Haraway e N. Katherine Hayles sobre o pós-humanismo. Em seu "Manifesto Ciborgue", Haraway (2000) discute a dissolução das fronteiras entre o organismo e a máquina. A voz sem corpo (desencarnada), que Hayles (1999) critica como uma fantasia de

controle da informação pura, torna-se aqui a ferramenta suprema de opressão: um comando que não pode ser contestado porque não emana de uma boca humana falível, mas do próprio "hardware" do Estado.

Ademais, é possível fazer uma conexão da voz, e também da imagem, que conversa diretamente com as reflexões e pensamentos pós-humanista. A relação entre humano e máquina se torna confusa. Essas alterações na voz fortalecem a ideia de que o próprio sistema se torna uma entidade que redige através das máquinas e que, a seguir desse exemplo, todos os humanos devem aderir esse comportamento. Ou seja, todos devem mostrar alta eficiência, sem quaisquer erros e muito menos demonstração de emoções. Com isso, é traçado um objetivo de anular o "fantasma na máquina" que, explicando de modo mais didático, seria tudo aquilo que faz um ser humano ser um ser humano. A máquina seria o corpo pois, como já dito, eram assim que os cidadãos são enxergados nessas distopias: apenas como uma máquina que deve realizar sua função com a mais absoluta excelência.

A eliminação da consciência imprevisível que é guiado por sentimentos típicos da humanidade tornaria esse objetivo, em tese, alcançado. Outro fator é que, ao ficar frente a frente com essas interfaces muito bem pensadas, os indivíduos se veem obrigados a esconder seus sentimentos em prol de uma comunicação mais rápida e eficiente. Portanto, a estética visual e sonora dessa desumanização não se limita apenas às esferas de ornamentação. Elas representam um sistema bem trabalhado de engenharia social que molda o ser humano de acordo com o seu interesse. Transformando, assim, eles em unidades funcionais, apáticas e previsíveis.

4.4 TENSÃO E CÂMERA

Quando falamos em câmera, movimento e composição de imagens, logo nos vêm à cabeça aspectos como a direção de arte e a captação do som diegético. Mas, para além desses aspectos, a linguagem cinematográfica se torna fundamental para a construção de um sentimentalismo mórbido que obras de ficção científica, em sua maioria, almejam. Desde a forma como as histórias são contadas (por meio dos diálogos, das interações entre personagens e das mensagens subliminares) até a gramática da cena como um todo, tudo se baseia no modo de uso da câmera. A utilização cuidadosa na construção de cada plano e, paralelamente, o uso do silêncio em cena acabam compondo uma experiência que envolve desde impotência até paranoia.

As relações de poder podem ser definidas por meio do desempenho da câmera. O posicionamento e movimento da máquina desempenha um papel essencial para essa

construção. Os ângulos altos, também conhecidos como *plongée*, a câmera se posiciona de cima para baixo, ângulo que constantemente é utilizado para filmar os personagens das obras. Com isso, essa posição os faz parecer pequenos, irrelevantes perante o ambiente e vulneráveis a qualquer tipo de ameaça como, por exemplo, a aparição de alguma autoridade ou agente do sistema. De modo inverso, as autoridades são filmadas em ângulos baixos, também chamado de *contra-plongée*, que dessa vez causa a sensação de sobressair esses personagens, lhes oferecendo uma presença intimidadora e imponente. Além disso, a captação da imagem também pode adotar um ponto de vista mais apático, acompanhado de um propósito mais bem estabelecido. Com isso, praticamente lembrando uma câmera de vigilância, observando seus personagens de uma certa distância, sem capturar alguma emoção. Esse modo distante e metódico de filmar faz com que o espectador não sinta empatia pelos personagens, reforçando a ideia imposta de que estão lá apenas para ser vigiados e monitorados. Além disso, a utilização de longos planos-sequência, a exemplo do que foi feito por Alfonso Cuarón na obra *Filhos da Esperança* (2006), pode provocar ao espectador uma sensação de desespero, caos absoluto e, desse modo, o fazendo ter as mesmas sensações dos personagens sem cortes que ofereçam um respiro no meio de tanta turbulência.

Figura 8 - O realismo imersivo da câmera em *Filhos da Esperança*.



Fonte: *Filhos da Esperança* (2006).

Essa apatia da lente representa visualmente o conceito de "mundo-sem-nós", discutido por Eugene Thacker (2011). Na filosofia, ele descreve uma realidade sem consideração pela existência humana (THACKER, 2011, p. 5), e no cinema, isso se traduz em uma câmera que não sente. Quando a obra mostra destruição ou violência de forma estática, ela adota esse olhar não-humano, refletindo a indiferença do planeta, que seguiria existindo mesmo após a extinção da humanidade. O horror, portanto, não está só na violência, mas na constatação

dessa indiferença.

Visualmente, essa ideia aparece na recusa do close dramático. Enquanto o cinema tradicional cola a lente no rosto para criar emoção rápida, a distopia prefere uma câmera fria e distante. Ela utiliza planos abertos, onde a dor de uma pessoa vira apenas um detalhe na paisagem destruída. Somos levados a ver o sofrimento sem o consolo do sentimentalismo, encarando de frente o fato de que o indivíduo é pequeno demais diante da grandeza assustadora do desastre.

Outra ferramenta importante é a composição do quadro. Nela, as regras tradicionais de composição são devidamente corrompidas para criar um desalento. O enquadramento dos personagens pode ser feito em cantos da tela, com a presença de grandes "espaços negativos" (espaços que não possuem a presença de objetos ou personagens) que trazem a sensação de isolamento, exílio e com a constante presença de uma ameaça iminente que habita fora do quadro. Ademais, o enquadramento claustrofóbico, um dos modos mais populares de enquadrar, é acompanhado por paredes que parecem sufocar os personagens junto com tetos baixíssimos, mesmo ainda que o espaço pareça ser aberto. Por fim a já citada arquitetura brutalista que, por meio de seus prédios padronizados e linhas fortes, criam a sensação de que os personagens estão "presos" e constantemente reprimidos pelo ambiente. Sendo assim, o aprisionamento do quadro se nega a exibir qualquer maneira de fugir essa prisão visual.

Essa limitação visual não serve apenas como uma escolha de estilo, mas uma aplicação tática da teoria do espaço fílmico proposta por Jacques Aumont. Ele afirma que o enquadramento do cinema impõe um tipo de pensamento, traçando de modo rígido e contundente os limites do que se torna visível. Em narrativas tradicionais, o espaço fora de campo, também chamado de *off-screen*, normalmente indica a continuidade de um mundo amplo e bem acessível. Entretanto, em distopias, a direção de fotografia inverte essa expectativa. Ao se utilizar de enquadramentos apertados, cheios de linhas arquitetônicas pesadas, e ao evitar mostrar o horizonte, o filme transforma o espaço fora de campo em algo ameaçador, e não em um lugar de escape. Aumont et al. (1995, p. 45) cita que o espaço cinematográfico pode deixar de funcionar como apenas um suporte para tornar-se um “agente do destino”, afetando na própria narrativa. Ou seja, o formato do enquadramento funciona como uma parede de prisão, isto é, ele aprisiona o olhar do espectador na mesma sensação de aperto que os personagens sentem e impede que se imagine qualquer realidade que não se encaixe naquele sistema.

Todavia, provavelmente a ferramenta mais minimizada, porém muito eficaz na construção da tensão em cena, seja o silêncio. Diante de um mundo onde os sons de controle,

aqueles que emitem algum alerta como sirenes ou zumbidos, a utilização de algo não esperado como o silêncio e sua inserção repentina pode tornar a cena muito mais eficaz para a provocação da tensão. Esse silêncio não seria algo gratuito, mas, na verdade, carregaria um turbilhão de expectativas que conseqüentemente causaria medo também. Situações como o silêncio antes da aparição de alguma ameaça, de um ambiente que normalmente seria repleto de barulhos ou até uma multidão que não se atreve a fazer barulhos. Todas essas situações nas narrativas também se implicam em ampliar o impacto de sons que normalmente não seriam ouvidos como a respiração de algum personagem, barulho de objetos como o ranger de uma porta, sons de passos se aproximando e etc.

Tudo isso inclina o espectador a ficar mais tenso, prestar mais atenção nesses sons pequenos e, conseqüentemente, se ver na mesma situação de paranoia do protagonista. Portanto, o silêncio transcende a mera ausência de ruído, manifestando-se como o prenúncio de uma ameaça latente. Ele representa a repressão, o pavor e o medo que impede seus cidadãos de se comunicarem e exercerem sua individualidade. Com isso, ao ser combinado com uma câmera que os reduz a objetos, o cinema distópico cria uma gramática audiovisual com uma composição que aprisiona o espectador e um silêncio que o intimida. Dessa forma, constrói-se uma ligação que se conecta diretamente com os anseios da humanidade, revelando uma tensão que, muitas das vezes, não se sabia que estava ali. Ou seja, se torna um elemento da psicologia social baseada na ação.

Além desses aspectos, também vale ressaltar o papel crucial que o ritmo e montagem do filme possui no resultado de toda essa gramática. O ritmo da edição, por exemplo, pode por si só ser uma ferramenta para alcançar esse objetivo. Durante a construção da narrativa de muitas obras distópicas, a edição normalmente opta por utilizar uma edição deliberadamente lenta e sistemática, quase anestesiado, que retrata a estagnação da sociedade e a desesperança dos personagens daquele mundo, sem expectativas de que suas vidas podem ser mais do que aquilo.

Por outro lado, essa indolência é abruptamente quebrada pela utilização de cortes acelerados e inesperados durante os momentos em que esse poder onipresente realiza suas intervenções na narrativa. Essa aplicação rítmica abrupta, que é inserida logo após a monotonia, faz com que o espectador crie uma atenção constante de antecipação, comportamento que obras de terror também tentam obter. Ou seja, a montagem não apenas funciona para ditar o ritmo da obra, mas também influencia no comportamento do espectador, simulando uma experiência psicológica para se sentir pertencente da narrativa, especialmente quando os longos períodos de conformidade são interrompidos por um ritmo narrativo e de

edição imprevisível.

Em suma, a montagem em obras distópicas serve para desorientar o espectador. A edição alterna entre momentos lentos, que normalmente mostram o tédio da burocracia, e cortes bruscos causados pelas explosões de violência do Estado. Esse ritmo quebrado impede que o público se apoie em uma narrativa previsível e linear. Sendo assim, a montagem não só conta a história, mas faz o espectador sentir na pele a vida sob um regime totalitário, onde há um cotidiano sempre aguardando pela próxima destruição.

Essa forma de editar recupera a visão de Sergei Eisenstein, que entendia a montagem como uma ferramenta de choque e conflito, e não apenas de união. Para ele, o corte brusco deveria sacudir os sentidos do espectador, tirando-o da inércia para forçar uma reação real. No cinema distópico, esse 'choque' é usado para espelhar a violência do sistema: cortes secos funcionam quase como golpes visuais, negando o conforto da fluidez e mantendo a plateia em um estado de tensão e alerta exaustivo (EISENSTEIN, 2002, p. 48).

Enquanto Eisenstein via a montagem como um choque para acordar a consciência política, o cinema distópico atual segue o caminho inverso: a estética da inércia. Diretores como Denis Villeneuve e Alfonso Cuarón usam planos longos e lentos não para agredir, mas para nos prender dentro do tempo. A estratégia deixa de ser o impacto imediato e passa a ser a exaustão, capturando o espectador na duração arrastada da cena.

Nesse contexto, a angústia não nasce do corte, mas da falta dele. Sem os saltos temporais que aliviam a narrativa, somos obrigados a habitar o desconforto, esperando em tempo real junto com o personagem. Essa 'prisão temporal' reflete o mal-estar moderno melhor que a ação frenética, pois recria a sensação de um presente eterno e sem saída, exatamente o clima sufocante das sociedades de controle descritas por Deleuze.

4.5 TRILHA SONORA E SENTIMENTO

Em contrapartida ao design de som, que possui o papel de arquitetar o ambiente interno e externo desses mundos distópicos, a trilha sonora, por meio da música, se aprofunda ainda mais na construção desse ambiente, dando espaço aos sentimentos dos personagens como também a própria angústia que habita por todo aquele mundo. O papel da música nesse caso raramente é oferecer um conforto ou libertação. Ela, em vez disso, atua não só como um espelho de toda aquela melancólica, mas também dá o tom da cena. A alienação, a fragilidade e a desesperança presentes nessas narrativas ganham ainda mais fôlego com uma boa trilha sonora. Não por acaso, trilhas sonoras de qualquer obra, independente do gênero ou formato, ficam na cabeça do espectador e movimentam o mercado da música.

No gênero de ficção científica, as composições musicais são majoritariamente afastadas das clássicas e grandiosas orquestras. Em vez disso, se utiliza algo da base mais eletrônica, minimalistas e com desarmonia. Como exemplo mais pragmático, pode-se citar a trilha composta por Vangelis para o filme *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). Os sintetizadores são utilizados de uma forma que transmite melancolia, capturando com precisão a mistura que existe naquele mundo do desânimo com a progressiva decadência humana e urbana. Sendo assim, a música expressa o cansaço e o dilema existencial que cerca Deckard, também acompanha a angústia constante que os replicantes sentem perante sua existência e reflete a beleza amarga que está presente naquele mundo repleto de perdição. Ou seja, a música transcende seu papel de apenas acompanhar o que se exhibe na tela, ela soa vasta e, ao mesmo tempo, intimista. Além disso, também apresenta elementos futurista que, claro, condiz com a temática da narrativa, acompanhado de uma sensação nostálgica.

A trilha sonora de *Akira*, criada pelo grupo Geinoh Yamashirogumi, mostra muito bem a ideia de um “futurismo arcaico”. Em vez de usar os sintetizadores típicos da ficção científica dos anos 80, a música aposta em vozes humanas em várias camadas e em percussões do gamelão indonésio. Isso cria uma Neo-Tóquio que parece, ao mesmo tempo, supertecnológica e tribal. As vozes são tratadas para soar quase mecânicas, criando o que Michel Chion (2011) chama de uma “textura” sonora que une diferentes elementos da imagem.

Figura 9 – A Neo-Toquio em Akira.



Fonte: Akira (1988).

Essa mistura provoca um tipo de anacronismo intencional e sugere que o avanço tecnológico não tornou a humanidade mais evoluída, apenas ampliou seus impulsos mais antigos de violência e culto ao poder. A música não só acompanha as cenas, mas também as

ressignifica, mostrando que, por trás do concreto e do neon futurista, ainda existe a mesma agressividade ritual de tempos muito antigos.

Essa função da música pode ser compreendida através da filosofia de Arthur Schopenhauer (2005). Para Schopenhauer, a música é a única arte capaz de expressar diretamente a "Vontade" (a essência do mundo, marcada pelo sofrimento e desejo insaciável), sem a mediação de conceitos. O lamento eletrônico de Vangelis não apenas descreve a tristeza, ele é a própria materialização sonora dessa tristeza, acessando uma camada de angústia pré-verbal que o regime não consegue policiar.

Em alguns casos, como já dito, a trilha pode ser trabalhada como algo bruto, com sons industriais como de metais e sons distorcidos que ajudam a dar a cara e o tom do regime brutal que se manifesta no mundo. Diante disso, a música se torna uma extensão do ambiente sonoro opressivo, formando uma espécie de som que atua no meio termo entre o diegético e o não-diegético, isto é, simulando uma situação como se o maquinário daquele mundo estivesse gerando a sua própria sinfonia. Essa mistura cria uma imersão completa, na qual se torna quase impossível de fugir da atmosfera do filme, pois, com auxílio da música, é reforçado constantemente a sensação de insanidade naquele mundo mecanizado. Um bom exemplo desse tipo de situação é o filme *Laranja Mecânica* (Stanley Kubrick, 1971), nele é utilizado as sinfonias compostas por Beethoven, onde a beleza sublime das melodias se mistura com a perversidade da violência exibida em tela. Portanto, a mistura desses dois elementos opostos se transforma em uma ferramenta que condiciona o espectador a uma sensação de admiração e ao mesmo tempo de repulsão.

Esse fenômeno, conceituado pelo teórico Michel Chion (2011) como som anempático, cria um choque cognitivo. A música não suaviza a violência, mas a torna mais perturbadora, sugerindo que, naquele mundo distópico, a arte e a crueldade caminham de mãos dadas, sem distinção moral.

Adicionando mais uma camada, a música também serve como representação do sentimento interno dos protagonistas e demais personagens. Diante de um mundo onde qualquer tipo de expressão ou diálogo que desafie as normas impostas por um poder ditador é oprimido e castigado, a trilha sonora surge como um recurso que muitas vezes serve como um recurso narrativo que pode sustentar o monólogo do personagem. Considere o final de *A Chegada* (Denis Villeneuve, 2016), onde enquanto a protagonista compreende a totalidade trágica de seu futuro, não há um monólogo explicativo sobre sua dor. Em vez disso, a peça 'On the Nature of Daylight', de Max Richter, preenche a cena. O violoncelo melancólico comunica a aceitação do destino e o luto antecipado que a personagem sente, algo que

palavras tornariam banal. A música se torna a voz de sua consciência temporal, inacessível aos militares ao seu redor. Ou seja, a trilha assume o papel na narrativa o mesmo papel que possui na vida real se traduzir os sentimentos que não consegue ser verbalizados, mas, diferentemente da vida real, o personagem não a escuta. Para o personagem, aquele momento é algo que o regime não pode controlar ou tomar dele, é um refúgio de sua subconsciência. Já em relação aos sons diegéticos, quando trilha se faz presente na história do filme, ele pode ser utilizado para representar o vislumbre de um passado que não volta mais. Por meio de um rádio falhado ou qualquer outro equipamento antigo, destaca o sentimento de saudade, emoção essa que é especialmente presente em narrativas do gênero de drama e ficção científica.

Desse modo, a música, ou trilha sonora, se qualifica como um membro importantíssimo diante do planejamento de uma construção audiovisual que favoreça sentimentos de melancolia. Ela ultrapassa, mais uma vez, sua função inicialmente se servir como um adendo estético para articular com precisão as dimensões que a narrativa pode tomar. Com ela, se pode alcançar uma profundidade que jamais poderia ser com um diálogo tradicional, enriquecendo também as imagens que insinuam suas ideias. Sua atuação se diferencia quando consegue fortalecer tanto a onipresença do sistema como, de modo até contraditório, a resistência interior dos indivíduos. Ao se transformar na própria “voz” desse universo, a trilha, de forma sonora, materializa tanto a alienação coletiva quando a busca da liberdade e pertencimento. E, no fim, trazendo uma estética trágica, mas, ao mesmo tempo, acolhedora e esperançosa.

5. BLADE RUNNER, A CHEGADA E INTERSTELAR: O QUE ELES TÊM A DIZER?

Diante de uma extensa trajetória teórica explorada anteriormente, pode-se dizer que a estética distópica se estabeleceu como um instrumento perceptual bastante complexo, desenvolvendo o mal-estar político e social de sua época por meio de uma gramática audiovisual específica. Enquanto as distopias clássicas do século XX, concretizadas em adaptações como a de Orwell e Huxley, davam mais foco em um sistema de opressão totalitário mais explícitos, como as Teletelas e o Estado, na ficção científica do século atual esse eixo de tensão sofre um remodelamento. Com a influência das incertezas da Guerra Fria, da instabilidade do neoliberalismo e o aumento da ansiedade presente nas redes digitais, a distopia contemporânea traz uma opressão que não se restringe apenas a um agente externo. Na verdade, ela se manifesta através da atmosfera, da biopolítica e, se levada à última atribuição, na cosmologia.

Dito isso, é possível buscar e aplicar toda essa estrutura teórica construída por meio de conceitos como a atmosfera de Böhme, a “vida nua” de Foucault, a sociedade de controle abordada por Deleuze e etc. Sendo assim, três grandes obras que são muito lembradas no cinema contemporâneo quando o assunto é ficção científica distópica. São elas: *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014), *A Chegada* (Denis Villeneuve, 2016) e *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017).

As três obras possuem muitas características comuns, mas também apresentam suas diferenças. Juntas, elas constroem uma trindade que aborda as mais diversas e perspectivas e dimensões da angústia moderna. *Blade Runner 2049* representa uma angústia em relação a identidade e mercadoria numa era de pós-humanismo; *A Chegada* traz consigo um esquema de temporalidade que explora a conformidade do destino; e *Interstellar* aborda o temor de uma extinção iminente junto com a descoberta da indiferença no universo em relação a existência da humanidade.

5.1 A MELANCOLIA PÓS-HUMANA PRESENTE EM BLADE RUNNER

Desenvolvido como uma sequência atrasada da obra-prima de Ridley Scott, dirigida por Denis Villeneuve, a obra não se reduz a apenas imitar a estética noir-futurista e sua saturação visual apresentada na primeira obras. Na verdade, o filme apresenta uma nova linguagem visual do cyberpunk, abordando um mundo no qual o colapso já ocorreu e é encarado com uma certa normalização. Além disso, é abandonada a claustrofobia urbana

verticalizada e a chuva que está presente na obra de 1982 para apostar em uma agorafobia horizontal, marcado por espaços enormes, silenciosos e apáticos. É uma transição notável de um medo que vinha da superlotação da sociedade para uma angústia vinda do vazio e da insignificância.

5.1.1 A atmosfera da desolação

O ambiente criado pela obra se aplica como um estudo de caso quase perfeito em relação a teoria de Gernot Böhme. Na obra, a direção de fotografia, feita por Roger Deakins, utiliza uma paleta de cores cautelosamente pensada para provocar estados emocionais específicos, construindo assim uma extensão sensorial do estado emocional fragmentado que o protagonista vivido por Ryan Gosling apresenta na narrativa.

O cenário do filme, uma Los Angeles dominada por uma forte névoa cinzenta que assola a população, difere-se do visual caótico vibrante que o filme original apresenta, consolidando a ideia do brutalismo monolítico. A presença de estruturas de concreto colossais e simples remetem à arquitetura totalitária que torna a escala humana minúscula. A “sintonização” proposta por Böhme é apresentada aqui por meio da privação sensorial: a luz do sol é espalhada, sofrendo uma espécie de filtração por conta da extrema poluição presente, dando origem a um mundo sem sombras bem definidas, se assemelhando a um purgatório com seu visual que transparece um local onde o tempo está completamente estagnado. A câmera muita das vezes posiciona o protagonista como um ponto insignificante no meio de grandes cenários com profundidade de campo e espaços negativamente excessivos. A escolha por esse frequente enquadramento não se prende apenas aos fins estéticos, é por meio dela que se visualiza a condição existencial dos Replicantes: apenas uma peça minúscula e substituível que faz parte de algo maior, algo mais vasto e indiferente quanto a eles.

Contrastando com o forte cinza presentes nas cidades, a sequência ambientada nas ruínas de Las Vegas apresenta uma atmosfera com um forte tom de laranja denso, quase radioativo. Böhme argumenta que a atmosfera é uma “quase-coisa”, ou seja, uma presença forte que preenche o espaço na tela (BÖHME, 2017). Essa névoa alaranjada cumpre exatamente esse papel: visualmente, ela é tóxica, sufocante e pesada. As estátuas gigantescas desgastadas de figuras femininas, revelando sinais de uma sociedade hedonista colapsada, abordam a futilidade das obras diante da entropia. Até mesmo som abafado dessas sequências acompanham o cenário, ajudando a sustentar ainda mais essa sensação que fica de um mundo perdido e que já se foi, na qual sua existência se resume apenas a uma memória póstuma.

Figura 10 - A atmosfera tóxica e a "quase-coisa" de Böhme em Blade Runner 2049.



Fonte: Blade Runner 2049 (2017).

Essa construção de mundo confirma a visão de Gernot Böhme, para quem a atmosfera é uma presença real, uma 'quase-coisa' que preenche o ar entre o espectador e a tela. Ao nos envolver na névoa laranja e no som abafado, o filme nos obriga a sentir fisicamente o 'peso' daquele ambiente. Como diz Böhme, sentir a atmosfera é perceber nossa própria disposição no espaço — e aqui, somos tomados por um luto constante por um mundo que já acabou, mas persiste em ruínas. Já na sede da *Wallace Corporation*, a arquitetura impõe poder: os reflexos dourados na água criam uma beleza hipnótica e fria. Enquanto fora a população padece, a elite monopoliza o sublime. É a materialização da 'estetização da política': o totalitarismo usando a perfeição visual como máscara para esconder sua própria barbárie.

A trilha sonora composta por Hans Zimmer e Benjamin Wallfisch também contribui bastante para a construção dessa atmosfera opressiva. Assim, eles se afastam da trilha com uma melancolia romântica feita originalmente por Vangelis, abraçando completamente o som industrial. Não é uma música para ser apreciada, mas sim para ser sentida, incomodando o espectador com sua vibração, referenciando, assim, a onipresença e hostilidade desse sistema tecnológico.

A mistura do som industrial com a névoa de Las Vegas materializa o conceito de 'quase-coisa' de Gernot Böhme (2017). Ao tornar o ambiente pesado e sufocante, o filme faz mais do que apenas ilustrar a solidão: ele exerce a 'autoridade' atmosférica que o autor descreve. O público é levado a sentir na pele o peso do ar, compartilhando fisicamente o luto e a inércia que prendem Deckard naquele lugar.

5.1.2 A tragédia da identidade

A jornada do protagonista K pode ser encarada como a personificação da tragédia descrita por Artur Schopenhauer: a oscilação entre o desejo (a Vontade) e o sofrimento. K é um replicante da nova geração, feito especialmente para obedecer, um organismo biológico funcional inserido perfeitamente na lógica da biopolítica moderna. Na definição de Agamben, ele é, por excelência, um ser cuja existência se sustenta apenas pelo momento em que for útil ao Estado, isto é, enquanto “aposenta” os antigos modelos. Ele não possui cidadania, direitos políticos e nem mesmo uma alma (AGAMBEN, 2002).

O teste denominado de "Linha de Base", ao qual o protagonista precisa ser submetido de forma periódica após cada uma de suas missões, é a retratação mais explícita de controle da sociedade descrita por Deleuze e do panoptismo psicológico. Diferentemente do teste Voight-Kampff presente no filme original, que tinha o objetivo de medir a empatia por meio de perguntas hipotéticas, o teste da obra mais atual procura por desvios emocionais através da repetição mecânica. K deve repetir palavras aleatórias em um ritmo frenético, sempre sob vigia de uma câmera e scanner. O receio aqui não é de uma punição física, mas sim o de desvio da norma. Ele deve provar constantemente que desenvolveu alma, isto é, não sucumbiu à sua vontade individual. A desumanização aqui é abordada através da linguagem, forçando o protagonista a reduzir sua experiência subjetiva, dando espaço a padrões de conformidade.

O rompimento desse controle acontece quando K começa a suspeitar que nasceu, não que foi fabricado. Desse modo, é possível dizer que desperta nele o desejo schopenhaueriano de individualidade. A fé de que ele é "especial", de que possui uma alma decorrente de um nascimento milagroso, torna-se o principal motivo de seu abalo. Com isso, a estética do filme acompanha esse estado emocional: com a "humanização" de K, a câmera se torna mais íntima, os planos se aproximam mais e a iluminação abandona seu estado clínico. Pode-se dizer que a sequência que ele grita de frustração durante sua missão marca a quebra desse estado de máquina, a sua vontade prevalecendo através da programação.

Entretanto, a obra também propõe um pessimismo persistente, pessimismo esse que se alinha ao "quietismo" discutido por Schopenhauer. K acaba descobrindo que não é o filho escolhido de Deckard e Rachael, na verdade é apenas uma manobra, uma peça aleatória em um tabuleiro. Sua aflição atinge o auge não na morte, mas sim ao tomar conta de sua irrelevância. A descoberta de que não passa de um ser "comum" destrói tudo aquilo que o herói imaginou para si. Durante sua morte, deitado numa escadaria sob a neve, pode-se aplicar o conceito de "negação da Vontade", ou seja, um momento de quietude contemplativa no qual, enfim, o sofrimento pelo desejo se esvai, não por mérito de uma conquista, mas pela renúncia e sacrifício em prol do outro. A aceitação de sua condição da irrelevância e, de forma

paradoxal, é diante dessa decisão de sacrificar-se que ele se encontra e encontra a humanidade que tanto buscava.

A cena final de K na escadaria traduz perfeitamente a teoria das atmosferas de Böhme. A neve que cai não é apenas um detalhe do cenário, mas uma presença física, uma 'quase-coisa' que parece preencher o ar entre a tela e quem assiste. O silêncio, quebrado apenas pelo sopro abafado do vento, cria uma bolha de isolamento que rompe violentamente com o barulho tecnológico e o caos urbano que dominaram o resto do filme.

Nesse instante, a angústia de tentar descobrir quem ele é desaparece, dando lugar à sensação pura do frio e da quietude. A direção não pinta a morte como uma tragédia, mas como um retorno à matéria. K, que passou a vida como um produto artificial, morre sentindo a verdade tangível da neve na pele, uma experiência real e física que o sistema corporativo nunca conseguiu codificar ou colocar à venda.

Figura 11 - A quietude na neve: a negação da vontade e o encontro da humanidade.



Fonte: Blade Runner 2049 (2017).

Assim, a jornada de K ilustra a passagem para a chamada sociedade de controle. O teste 'Linha de Base' é o exemplo prático do 'dividual' de Deleuze: K não é tratado como uma pessoa inteira, mas como um pacote de dados que precisa se manter na linha. Como diz o autor, o foco agora não é a prisão física, mas o rastreamento digital constante. Porém, sua morte na neve quebra essa lógica. Ao se sacrificar sem pedir nada em troca, K supera a condição de 'vida nua' de Agamben, aquela existência descartável que o sistema pode eliminar sem culpa. Seu ato final ecoa a 'negação da Vontade' de Schopenhauer: ele abandona a obsessão de ser especial e encontra paz na pura compaixão, libertando-se, enfim, das amarras de sua própria programação.

5.1.3 O prazer e o pós-humanismo

A personagem Joi, vivida por Ana de Armas, representa a sofisticação do controle corporativo sobre a intimidade dos indivíduos, dialogando de forma direta com as teorias pós-humanistas de Katherine Hayles. Joi é um produto da Wallace Corp, um holograma projetado para ser a acompanhante perfeita, ela não possui um corpo, é puramente feita por códigos, mas isso não impede seus donos, como K, a despertar sentimento reais por ela.

A Wallace Corporation apresenta o exercício do seu biopoder não apenas através da morte, mas também pela gestão do prazer. Joi é uma mercadoria, contém a função de preencher a carência emocional pelo próprio sistema deles que constroi um grande isolamento social. O slogan publicitário "Tudo o que você quer ouvir", acompanhado por sua capacidade de instantaneamente mudar de visual e aparência demonstram sua natureza de produto customizável a fim de agradar o usuário, referenciando a metáfora da "serpente" moduladora descrita por Deleuze. Ela representa a materialização da alienação por meio do afeto, criando um problema e apresentando a solução.

Em uma cena, Joi sincroniza com uma replicante chamada Mariette, com a intenção de ter uma interação física com K, tornando-se um marco visual do pós-humanismo.

Figura 12 - A sincronização falha entre Joi e Mariette: a tentativa de materializar o virtual.



Fonte: Blade Runner 2049 (2017).

A sobreposição visual das personagens, feitas de luz e carne, mas escravas do mesmo sistema, cria uma espécie de *glitch* existencial. É uma tentativa desesperada de simular humanidade em um mundo onde até o conceito de ser humano foi transformado em produto lucrativo. Hayles faz uma crítica a ideia de que a informação pode existir sem corpo, essa crítica se transfere nessa cena, evidenciando a insuficiência melancólica da mente tentando habitar um corpo que não lhe pertence (HAYLES, 1999).

Após a destruição de Joi, K acaba esbarrando em um anúncio holográfico gigante dela

na rua, o gigantismo visual da personagem é utilizado aqui para reduzir e esmagar o protagonista. A figura potente, nua, com olhos negros e pele violeta o chama de "Joe", o mesmo apelido que a "sua" Joi lhe chamava. Desse modo, revela-se que o "amor" que Joi oferecia nada mais era do que um algoritmo padronizado, evidenciando a angústia contemporânea por meio das relações medidas pela tecnologia: a dúvida cruel sobre um afeto autêntico no meio de algoritmos pré-definidos.

A história de Joi ilustra na prática os alertas de Katherine Hayles sobre o pós-humanismo. A autora critica a ilusão de que a mente pode existir sem a matéria, o chamado 'apagamento do corpo'. Joi é pura informação simulando amor, não possui uma base biológica, é apenas um produto vulnerável, que pode ser desligado a qualquer momento. Para Hayles, sem corpo, a consciência vira mercadoria. A cena em que o holograma gigante chama K pelo nome genérico 'Joe' escancara essa crueldade, pois a própria intimidade foi colocada à venda. Isso também referência a fragilidade dos laços na modernidade líquida de Bauman, onde o afeto vira um item de consumo rápido e em massa, largando o indivíduo numa profunda solidão existencial.

Figura 13 - O gigantismo publicitário e a mercantilização do afeto.



Fonte: Blade Runner 2049 (2017).

5.2 A PRISÃO DA LINGUAGEM EM A CHEGADA

Embora a obra A Chegada evite os típicos e clichês visuais de uma distopia cyberpunk como as corporações onipresentes e os cenários apocalípticos, ela articula um modo diferente e sofisticado de abordar essa angústia por meio dos conflitos internos dos personagens. A opressão reside na própria estrutura da realidade, dispensando a necessidade de um agente externo explícito. O diretor constrói uma distopia epistemológica, que se traduz em uma ameaça que nada tem relação a extinção física, mas sim ao temor da humanidade diante do

seu colapso diante do desconhecido.

5.2.1 A arquitetura silenciosa

A introdução das doze naves alienígenas, que são denominadas de "Conchas", estabelece de forma imediata o conceito de "Sublime", na avaliação de Eugene Thacker, a intrusão do "mundo-sem-nós" (THACKER, 2011). As naves não possuem arestas, janelas, motores ou qualquer tipo de estrutura que seja reconhecível para a humanidade, são silenciosas e flutuam a poucos metros do solo. A sua materialidade, de cor escura que mais parece algum tipo de rocha de textura desconhecida, parece não obedecer a física terrestre, ou pelo menos o que os seres humanos entendem dela. Não há ataque ou qualquer tipo de comportamento hostil, não se comunicam e ficam apenas paradas no ar. Isso já é o suficiente para causar o distúrbio global diante de uma indiferença desconfortável que as nações não sabem como reagir.

Para materializar essa indiferença, a fotografia adota uma paleta de cores fria e dessaturada, enquanto o desenho de som substitui a música melódica por vibrações graves e ruídos guturais. Essa construção sensorial cria um desconforto físico, simulando a tensão de uma presença que não pertence à realidade humana.

Figura 14 - O minimalismo monolítico da nave alienígena.



Fonte: A Chegada (2016).

O responsável pela direção de fotografia é Bradford Young, na qual sua atuação é fundamental para a construção de toda essa atmosfera que causa uma enorme incerteza. Young se utiliza de uma profundidade de campo extremamente superficial, fazendo com que

grande parte da imagem de mantenha fora de foco. Essa escolha influencia diretamente na narrativa: retrata a incapacidade humana de ter uma visão mais ampla dos acontecimentos. O mundo é representado de forma fragmentada e turva, até mesmo em seus planos abertos. O naturalismo misturado com o sombrio das luzes reforça essa interpretação, com os dias parecendo quase sempre nublados, sugerindo o estado emocional da humanidade que não consegue enxergar muito bem o mundo ao redor.

Dentro das naves, é escolhido o minimalismo extremo, rejeitando clichês estéticos em narrativas como Star Trek ou Star Wars. Um túnel retangular com o mesmo material do lado de fora da nave, escuro e que altera a gravidade, conduz os personagens até uma sala que parece uma câmara de audiência. Apenas uma barreira de vidro que revela uma névoa separa a humanidade dos denominados Heptápodes.

Figura 15 - O contato mediado pela atmosfera de mistério.



Fonte: A Chegada (2016).

Böhme diz que a atmosfera é elaborada pelas qualidades materiais do espaço, ou seja, a textura rochosa acompanhada de um fundo branco e nebuloso acaba criando um ambiente de santuário. Pode-se dizer que é um espaço limiar, um não-lugar que força os cientistas a cederem de suas proteções tecnológicas. Os trajes laranjas se mostram inúteis se quiserem construir uma verdadeira comunicação e confrontarem o desconhecido.

Já em relação ao design sonoro, ele se complementa com essa sintonização com o inefável. O silêncio possui o papel não para retratar o vazio, mas sim como uma tensão palpável. A comunicação que a protagonista tem com os alienígenas é construído através de sons graves e ressonantes, que lembram sons de terremoto, o que deixa a experiência na sala de cinema ainda mais imersiva. A trilha sonora é composta por Jóhann Jóhannsson que evita

sons e melodias que passem a ideia de triunfo, é mais focado na utilização de vibrações experimentais e distorcidos. Tudo isso resulta em uma paisagem sonora que constrói uma atmosfera de estranhamento, reforçando a sensação de que estão diante de algo que, naquele momento, se torna incompreensível, distantes da mesma frequência emocional e racional.

5.2.2 O pavor geopolítico

Antes de se aprofundar na transformação interna que a protagonista sofre durante a narrativa, é importante checar em como o filme retrata a angústia coletiva. Após a aparição das naves, se desencadeia uma crise geopolítica quase instantânea que expõe a fragilidade das estruturas de poder humanas. Ou seja, pode-se concluir que o filme reflete que o ser humano possui um estado de natureza que, embora esteja escondido na maioria do tempo, ainda está lá presente e pode vir à tona.

A dificuldade de comunicação não é apenas entre humanos e alienígenas, mas sobretudo entre as próprias nações que compõe a humanidade. Os diferentes modos com que as principais nações (Estados Unidos, Rússia e China) lidam com a presença dos alienígenas revela a incapacidade da espécie de agir de forma harmônica e unificada. Foucault (2005), ao analisar a biopolítica e o poder disciplinar, diz que o Estado necessita de um inimigo que seja um senso comum da nação para justificar as suas ações de controle. Uma vez que os “inimigos” não chegam atacando, os países começam a se estranhar entre si, criando uma projeção de seus medos uns nos outros. Por exemplo, o general chinês interpreta a mensagem dos alienígenas como “oferecer armas”, que causa uma interpretação perigosa se levada a gramática bélica militar, revelando como a linguagem consegue moldar a percepção de ameaça, mesmo que não seja.

A humanidade é condicionada pelo histórico de guerras e colonizações violentas, isso acaba resultando na incapacidade de interagir com o desconhecido que não seja através de um comportamento predatório. De forma pessimista, a obra sugere que a interação social humana é autodestrutiva. Se não houvesse uma intervenção externa, como a linguagem deixada pelos alienígenas, a tendência natural seria que, por meio do medo generalizado, o resultado seria a extinção causada de forma mútua.

Para aprofundar essa análise, a hostilidade imediata entre as nações reflete o conceito de 'racismo de Estado' discutido por Michel Foucault. Para que o Estado exerça seu poder soberano, ele muitas vezes precisa fragmentar o contínuo biológico da espécie humana, criando uma separação entre o 'nós' e a 'ameaça'. No filme, a falta de uma linguagem universal

transforma o 'Outro' em um inimigo absoluto. A geopolítica em *A Chegada* demonstra que, sem a mediação da linguagem, a humanidade regride a um estado de natureza onde o medo da extinção validaria a barbárie (FOUCAULT, 2005).

5.2.3 A onisciência e aceitação da tragédia

A filosofia é aplicada aqui na forma de um horror biopolítico, se sustentando na hipótese de Sapir-Whorf, sendo levada até as últimas consequências: a linguagem determinaria não só a estrutura do pensamento, mas, conseqüentemente, a percepção tida da realidade.

A humanidade utiliza a linguagem de forma sequencial e linear, isso se reflete na percepção que temos do tempo como uma linha reta (passado, presente e futuro). Já a linguagem utilizada pelos alienígenas, ou Heptápodes, seria circular, isto é, simultânea e sem fonética. As logografias, símbolos desenhados em formas circulares com tintas flutuantes, não possuem começo nem fim, eles, na verdade, concebem a frase inteira em um único instante de maneira totalmente complexa.

Figura 16 - A logografia circular que reestrutura a percepção temporal.



Fonte: *A Chegada* (2016).

Ao se aprofundar nos estudos dessa linguagem, a mente de Louise, interpretada por Amy Adams, é reestruturada. Ou seja, ela deixa de perceber o tempo como linear, e passa a vivenciar todas as emoções de sua vida de forma simultânea, assim como os alienígenas. Não se trata de uma previsão do futuro, e sim de uma memória, ela precisa lembrar de seu futuro pois, para ela, ele coexiste junto com o passado e o presente.

O filme não apenas debate a circularidade do tempo, mas organiza essa ideia através da própria montagem. A edição quebra a continuidade tradicional de causa e efeito ao inserir

visões do futuro com o mesmo estilo visual das memórias do passado. Para o espectador desavisado, as cenas da filha de Louise parecem lembranças antigas, quando na verdade são premonições do que ainda virá.

Essa ambiguidade visual é a tradução prática da Hipótese de Sapir-Whorf para o cinema. A linguagem circular dos alienígenas não é apenas aprendida pela protagonista, mas invade a estrutura de edição da obra. A forma do filme se torna o próprio conteúdo, recusando a linha reta e forçando quem assiste a experimentar a simultaneidade do tempo. A angústia de Louise é vivida estruturalmente pelo público, que se vê preso num ciclo onde o início e o fim da vida de Hannah existem juntos no mesmo corte.

A partir desse entendimento, se pode entender a angústia presente na obra. O “presente” deixado pelos alienígenas não é uma arma tradicional, mas sim cognitiva. Ao tomar posse desse dom, a protagonista Louise adquire a onisciência de toda a sua vida. Ela sente vividamente o nascimento de sua filha, Hannah, sente os momentos felizes, os conflitos na adolescência e, inevitavelmente, a morte dolorosa e precoce da filha por uma doença incurável. Além disso, também ocorre o abandono de seu marido, Ian, que foi incapaz de suportar a morte já escrita da filha.

O tradicional biopoder que normalmente é controlado pelo Estado para “gerir a vida” da população, nessa obra é retratado no corpo de uma única mulher. Louise possui um poder sobre a existência de Hannah, enfrentando um dilema ético cruel sob a vida da sua própria filha: tê-la a condenaria a um sofrimento sem precedentes, mas, ao mesmo tempo, caso evitasse seu nascimento e a poupasse da dor, anularia toda sua existência e todo o amor que ela recebeu, excluindo os momentos felizes de ambas.

A decisão tomada de Louise foi de dar prosseguimento a sua gravidez. Ao sussurrar um “sim” no ouvido de Ian, Louise já visualiza naquele mesmo momento o funeral da própria filha. É impossível não observar a rejeição radical do utilitarismo e hedonismo proposto por Huxley (2014) em *Admirável Mundo Novo*, no qual é defendida a extinção da dor a qualquer custo. Sendo assim, a protagonista se alinha, de forma paradoxal, com uma fusão de Schopenhauer e Nietzsche. Ao reconhecer a verdade, ela se alinha a Schopenhauer (2005), onde a vida é essencialmente resumida a sofrimento e perda, uma vontade cega. Por outro lado, em vez de negar a Vontade, ela abraça o Amor Fati nietzschiano (NIETZSCHE, 2008), isto é, o amor ao destino. Essa aceitação trágica é a encarnação prática do Amor Fati nietzschiano: a fórmula para a grandeza humana que consiste em não querer que nada seja diferente, nem para frente, nem para trás, nem em toda a eternidade. Louise não meramente suporta o necessário, mas o ama (NIETZSCHE, 2008). Ao abraçar a vida de Hannah, mesmo

sabendo de sua finitude dolorosa, ela rejeita o niilismo e afirma a vida em sua totalidade, com todas as suas dores e alegrias.

O pessimismo em *A Chegada* não está presente na repressão, mas sim na certeza do que vai ocorrer. Para viver a vida, é indiscutível que isso trará também a dor, pois faz parte de sua beleza. Em um universo linear, o fato de não saber o que o futuro reservar permite com que as pessoas sintam esperança no futuro. Ao excluir esse desconhecimento, só restará um mundo onde a conformidade e a melancolia profunda prevalecem. Louise vive em uma “distopia” interna, onde é inserida em um prisão que se traduz no conhecimento do seu destino, um roteiro que ela leu e pode sempre voltar a ele, mas deve encará-lo como se fosse sua primeira vez. Isso a torna prisioneira do tempo, mas uma prisioneira que, apesar de tudo, aprendeu a amar e se conformar com cada detalhe que cerca a sua cela.

5.3 INTERSTELAR: O HORROR CÓSMICO E EXTINÇÃO

Interstellar, dirigido por Christopher Nolan, é a volta das escalas épicas da ficção científica ao abordar temas de ansiedades sensíveis do século XXI: a crise climática e a inevitável extinção da humanidade. A obra marca duas temporalidade visuais estéticas que divergem ao se encontrar: o realismo sujo de uma Terra que está morrendo e o sublime aterrorizante dos fenômenos espaciais. Nolan constrói uma narrativa na qual o medo e o pessimismo se manifestam através de escalas, isto é, o pequeno (a figura da humanidade) se vê obrigada a se voltar contra o infinitamente grande (buracos negros, galáxias), promovendo uma experiência esmagadora aos protagonistas.

5.3.1 A estagnação

As sequências na Terra podem ser interpretadas como uma representação visual da “violência lenta”, conceito de Rob Nixon (2011), que descreve catástrofes que ocorrem de modo gradual, podendo passar despercebidas, a exemplo das mudanças climáticas. Não ocorre o previsível de uma distopia pós-apocalíptica como robôs se virando contra seus criadores ou guerras de proporções nucleares, nessa realidade só há poeira. Há a utilização de bastantes tons marrom e bege, estratégias adotadas pela direção de arte para construir esse cenário de ruína e sufocamento. Não há como fugir da poeira, ela está presente em tudo, desde os espaços domésticos até os abertos, o que causa, conseqüentemente, a proliferação de doenças. A infertilidade toma conta de toda a Terra, quase não há mais recursos para se

explorar, a natureza utiliza de suas forças para ser cada vez mais hostil com a vida humana, a expulsando veementemente.

Nesse contexto, a poeira funciona como o agente visível da 'violência lenta' descrita por Rob Nixon. Diferente de uma explosão nuclear que é instantânea, a catástrofe aqui é uma violência que ocorre gradualmente e fora de vista, dispersa através do tempo (NIXON, 2011). Essa lentidão cria uma apatia social; a população não reage com pânico, mas com resignação, o que torna a distopia de Nolan ainda mais sufocante pela sua quietude.

Figura 17 - A "violência lenta" da catástrofe climática.



Fonte: Interstellar (2014).

A regressão da sociedade retratada se deve ao agrarismo forçado e anti-intelectual. A obra utiliza de recursos típicos de documentários, inserindo depoimentos de pessoas mais velhas, que descrevem como era a “vida na Terra” antes de toda a poeira, ancorando a ficção na realidade histórica e reforçando o tom fúnebre que impera no filme. Nas escolas, eles reescrevem a história, dizendo que o homem inventou que foi à Lua só para falir a União Soviética, uma clara referência às práticas de manipulação da verdade orwelliana, mas utilizada em um contexto para se justificar a falta de esperança. É uma distopia da escassez e da ignorância, onde o conhecimento perde espaço para o irracional e a sobrevivência. Os milharais e tempestades de areia são filmados de uma forma que traz essa inevitabilidade do fim, um fim silencioso e empoeirado.

5.3.2 O mundo-sem-nós e a indiferença

Após o deslocamento da narrativa para o espaço, a estética do filme muda completamente, dando vida ao “horror cósmico” descrito por Eugene Thacker (2011). O espaço aqui não é lugar para aventuras ou conquistas, como em Star Wars, mas sim a

persistência do medo acompanhado de um silêncio desconfortável. A ausência de som deve-se ao vácuo, que influencia diretamente no comportamento dos personagens diante daquela situação. Ao contrário do que se pensa, o silêncio aqui não representa tranquilidade, mas sim revela o tamanho da indiferença do universo perante a humanidade, que precisam encarar aquela situação depois de sabotarem o seu próprio planeta. Tudo que protege os personagens é a nave que, constantemente, se mostra nem um pouco capaz de suportar toda aquela viagem intergaláctica, evidenciando a precariedade da tecnologia terráquea.

Cada planeta que eles visitam são personificações da hostilidade da natureza que age de forma impessoal, ideia essa alinhada a conceitos desenvolvidos por Schopenhauer (2005), que descrevem essas forças que existem sem misericórdia ou propósito. A narrativa destaca o planeta “Miller”, que consiste em um oceano infinito que gera ondas de até mil metros por conta da gravidade de um buraco negro próximo. A água, que é símbolo da vida, aqui representa a força de um planeta furioso e hostil, que resulta na morte de um dos tripulantes. Ou seja, aqui uma grande perda para os personagens não passa de um dia comum para o planeta onde essas ondas fazem parte da rotina. Essa é a essência do pessimismo cósmico, o universo não odeia o ser humano, só não toma conhecimento de sua existência.

Visualmente, essa fragilidade é acentuada pelos planos bem abertos. A câmera transforma a nave Endurance em um simples ponto diante da muralha de água, usando essa escala visual para escancarar a pequenez humana frente às leis implacáveis da física.

Figura 18 - A insignificância humana diante da natureza hostil.



Fonte: Interstellar (2014).

Hans Zimmer, responsável pela trilha sonora da obra, aqui adota um contraponto a essa indiferença. Ele utiliza bastante instrumentos que necessitam de ar para produzir os seus sons, ou seja, o ato de respirar evoca uma certa sacralidade, uma ação que se torna impossível de se fazer no espaço, criando um lamento que representa a angústia da humanidade. A

intensidade do som cresce nas cenas que envolvem algum tipo de perigo, fazendo paralelo com a respiração ofegante quando o ser humano é posto nessas situações.

É crucial distinguir, no entanto, o papel da música (trilha sonora) do desenho de som (sound design). Enquanto a música de Zimmer toca o sublime com órgãos e sopros, o desenho de som trabalha a claustrofobia através dos ruídos diegéticos, como a respiração ofegante dos astronautas. Essa camada sonora física atua em contraponto à grandiosidade da trilha, lembrando ao espectador a fragilidade biológica dos corpos humanos no vácuo.

5.3.3 A falácia e a vontade de viver

A inserção do Dr. Mann, interpretado por Matt Damon, é vital para sustentar a percepção de pessimismo da obra. Mann é apresentado como o melhor exemplo dos tripulantes, aquele que se sacrifica por um bem maior. Entretanto, ao trair o grupo revela-se a fragilidade do humanismo iluminista diante da Vontade de Viver schopenhaueriana. Isolado em um planeta sem vida, ele enlouquece não pela solidão, mas pelo silêncio que o acompanhará até a morte. Ao tentar matar Cooper e sequestrar a nave, se revela não um ato de pura maldade, mas sim uma consequência do instinto de sobrevivência que vem de si, superando qualquer régua moral ou racional.

Esse personagem representa a falência da ética em situações de “vida nua”. Provando que, diante de uma situação difícil, o ser humano não prospera, mas sim regride. A luta física entre os dois personagens (Mann e Cooper) no gelo, transparece toda essa selvageria pois, mesmo sendo capazes de construir naves que cruzam o espaço, ambos ainda assim são apenas seres movidos pelo medo.

A frase de Mann “Você está vendo seus filhos agora? É isso que acontece antes de morrer?” trata o amor apenas como um instinto de sobrevivência, um mecanismo fruto da evolução. Ou seja, ele reduz o sentimento humano como algo funcional, mas sem qualquer profundidade. Apesar de posteriormente a narrativa revelar que rejeita essa perspectiva, a forma como foi apresentada acaba deixando essa visão ainda mais cínica e apática.

A traição de Mann serve, portanto, como a prova cabal da tese de Schopenhauer de que o intelecto é apenas um servo da Vontade. Mesmo sendo um cientista brilhante, diante da morte iminente, a 'Vontade de Viver', esse impulso cego e irracional, assume o controle total (SCHOPENHAUER, 2005).

Figura 19 - A natureza hostil e a brutalidade da sobrevivência.



Fonte: Interstellar (2014).

Ele não age por maldade calculada, mas por um terror biológico puro. A obra utiliza o personagem para desconstruir o mito do herói racional pois, no fim do mundo, a ética é a primeira estrutura a colapsar.

Por fim, há uma ironia simbólica na própria nomenclatura do personagem: 'Mann' traduz-se do alemão como 'Homem'. Ele representa a humanidade em sua forma mais crua, despida das virtudes sociais e reduzida ao instinto de sobrevivência egoísta. A narrativa pune essa visão puramente utilitária: enquanto Cooper sobrevive guiado pelo amor aos filhos, uma variável que Mann desprezava como ineficiente, o doutor morre isolado, vítima de sua própria arrogância. O filme sugere, assim, que a inteligência racional, quando desconectada da empatia, não é uma ferramenta de salvação, mas um caminho para a autodestruição.

5.3.4 A sociedade de controle e a biopolítica da espécie humana

Por fim, o filme aborda a biopolítica em sua escala máxima: a gestão da espécie. O conflito entre o "Plano A" (salvar as pessoas da Terra através da gravidade) e o "Plano B" (colonização via embriões congelados, deixando a Terra morrer) é um cálculo utilitário sobre a vida. O Professor Brand, líder da NASA, exerce um biopoder tanatopolítico, similar ao discutido sobre Filhos da Esperança: ele decide mentir para a população, oferecendo uma falsa esperança de salvação para motivar a missão que executará o Plano B.

Brand sacrifica a geração atual, a "vida nua" que ficou na Terra, para garantir a sobrevivência do código genético humano. Os indivíduos são descartáveis; a espécie deve ser preservada. Essa lógica fria é o extremo da racionalidade instrumental criticada nas distopias. A sobrevivência biológica é priorizada sobre a sobrevivência cultural ou afetiva.

Essa estratégia de manipulação configura, na prática, um 'Estado de Exceção'

silencioso. Ao privar a humanidade da verdade sobre sua própria extinção, o Professor Brand suspende a ética tradicional em nome de uma sobrevivência biológica calculada. A população da Terra é tratada como o que Agamben (2002) define como Homo Sacer: vidas que podem ser abandonadas à morte sem que isso seja considerado um crime pelo Estado, pois o 'bem maior' da espécie justifica o sacrifício. O segredo sobre o fim do mundo não atua aqui como misericórdia, mas como uma técnica política eficiente para evitar o pânico e garantir a ordem, transformando cada cidadão ignorante em uma peça dócil que trabalha até o fim para financiar uma salvação que não o inclui.

Figura 20 - O Tesseracto como arquitetura física do tempo e da vigilância.



Fonte: Interstellar (2014).

A angústia do protagonista Cooper é a do indivíduo preso nessa engrenagem temporal. Sua experiência é marcada pela desconexão, uma punição típica da sociedade de controle de Deleuze (1992), aqui amplificada pela relatividade geral. A cena em que ele assiste a 23 anos de mensagens de vídeo acumuladas de seus filhos, após passar poucas horas no planeta de Miller, é a materialização da "perda do tempo" não como metáfora, mas como realidade física. Ele se tornou um "dividual", onde dados chegam, mas cuja presença física foi negada. Ele foi excluído do tempo de sua família, tornando-se um fantasma vivo, um espectro que assombra a estante da própria filha.

O Tesseracto, no clímax do filme, é a arquitetura literal dessa angústia. Cooper é colocado em uma dimensão onde o tempo é espacializado. Ele vê todos os momentos da vida de sua filha Murph, mas está separado dela por "barras" de luz e gravidade.

É o Panóptico temporal definitivo: ele vê tudo, mas não pode interagir, não pode tocar. Ele é o observador onisciente e impotente. A resolução final na Estação Cooper traz uma

camada final de crítica melancólica. A humanidade sobrevive, mas em um cilindro artificial que simula a Terra. O céu é curvo, a gravidade é artificial, e a casa de Cooper é preservada como um museu e essa sobrevivência, embora técnica, carrega uma melancolia. A Terra real foi perdida, transformada em poeira, e o que resta é uma cópia asséptica flutuando no nada. O pessimismo persiste, transformado em nostalgia museológica.

Essa conclusão consolida o conceito de 'hiper-realidade' de Jean Baudrillard. A humanidade habita agora um simulacro perfeito: uma cópia da Terra onde o céu é curvo e a natureza é artificialmente gerenciada. Como aponta Baudrillard, quando o real desaparece, resta apenas a simulação (BAUDRILLARD, 1981). A sobrevivência da espécie custou a perda de seu 'território' original, condenando o homem a viver por um longo período de tempo dentro de uma vitrine tecnológica, seguro, mas exilado da realidade tangível.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao percorrer a gramática visual e sonora do cinema distópico contemporâneo, torna-se evidente que estamos diante de uma produção cultural que opera para além do entretenimento, servindo como instrumento de diagnóstico das tensões latentes do nosso tempo. O percurso realizado por esta pesquisa demonstra que a "angústia" nessas narrativas não é um mero adorno dramático ou uma escolha estilística superficial, mas a própria estrutura de sentimento de uma era marcada pelo fim das grandes utopias. O cinema, ao manipular a luz, a cor e o som para criar atmosferas de sufocamento e vastidão, consegue materializar o que a teoria social apenas descreve: a sensação física e opressiva de viver sob um capitalismo de vigilância que capturou não apenas nossos dados e nossos corpos, mas o nosso próprio horizonte de expectativas.

A articulação teórica proposta, unindo a estética de Gernot Böhme às teorias de poder de Michel Foucault e Gilles Deleuze, revelou-se uma chave de leitura fundamental para compreender essa dinâmica. Ficou claro que a opressão moderna, conforme retratada nessas obras, raramente se manifesta através da coerção física explícita, típica das distopias clássicas do século passado. Em vez disso, ela opera pela modulação sutil do ambiente e do afeto. Seja através da arquitetura brutalista que apequena o indivíduo em escalas desumanas, seja pelo design sonoro que simula o ruído incessante e invasivo da informação, o filme constrói um "panóptico sensorial". Nesse espaço, o espectador, assim como o personagem, sente-se vigiado, exposto e, paradoxalmente, isolado em sua própria impotência.

Os estudos de caso iluminaram as diferentes reações do sujeito contemporâneo diante desse cenário de ruína. Em *Blade Runner 2049*, observamos a melancolia profunda de uma existência reduzida à "vida nua", onde a busca por autenticidade esbarra na reprodutibilidade técnica da própria alma. A obra sugere que, em um mundo saturado de simulacros e onde o afeto se tornou mercadoria, o único ato de verdade possível talvez não seja a revolução, mas o sacrifício silencioso e não testemunhado, uma "negação da Vontade" schopenhaueriana que resgata a humanidade no instante da morte. Já em *A Chegada*, a resposta ao determinismo não foi a revolta inútil, mas a aceitação trágica e corajosa. A reconfiguração da linguagem e do tempo propôs uma saída filosófica para o impasse existencial: abraçar a dor da perda futura como condição indissociável da experiência de amar no presente, reafirmando o *Amor Fati* nietzschiano.

Por sua vez, *Interstellar* nos confrontou com o limite absoluto do antropocentrismo. Ao visualizar a indiferença da natureza e a vastidão hostil do cosmos, o filme traduziu em

imagens grandiosas o conceito de "mundo-sem-nós" de Eugene Thacker. A angústia ali não decorre da maldade humana ou de governos totalitários, mas da constatação fria da nossa fragilidade biológica diante de um planeta que se torna inabitável através da "violência lenta" das catástrofes climáticas. A tecnologia, antes vista como a grande salvadora da modernidade, aparece aqui no seu limite, incapaz de resolver o problema fundamental da finitude sem exigir um custo humano devastador.

Em última análise, o pessimismo que permeia essas obras não deve ser lido como um convite à inércia ou à resignação. Pelo contrário, ao dar forma sensível e palpável aos nossos medos mais profundos, como a obsolescência humana, a catástrofe ecológica e a solidão conectada, esse cinema realiza uma operação vital de diagnóstico e lucidez. Ele nos obriga a encarar o "deserto do real" desprovido de qualquer otimismo ingênuo.

A "Estética da Angústia", revela-se também como uma estética da resistência pela consciência. Ela funciona como um alerta de que o futuro não é um destino garantido, mas uma construção constante e frágil. Ao nos fazer sentir o peso do fim, essas obras nos provocam a questionar: o que, em nossa humanidade, ainda merece ser salvo? A resposta, sugerida nas entrelinhas de cada filme analisado, parece apontar que, para recuperar a possibilidade de um futuro, precisamos primeiro ter a coragem de olhar, sem desviar os olhos, para as sombras longas que o nosso presente projeta.

Em síntese, o estudo confirma que essa estética espelha uma sociedade incapaz de projetar utopias. Ao negar o desfecho otimista e sustentar a incerteza, o cinema distópico atual abre espaço para processar o luto coletivo, seja pelo colapso ecológico, pelo fim da privacidade ou pela erosão da própria identidade humana.

Conclui-se que a força dessas obras está em converter a paralisia em consciência crítica. Ao dar forma ao invisível, do controle sistêmico à indiferença cósmica, filmes como *Blade Runner 2049*, *A Chegada* e *Interestelar* cumprem a função vital da arte: recusar o consolo fácil e confrontar o público com a realidade, etapa indispensável para qualquer reação futura.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGAMBEN, Giorgio. **Homo Sacer: O Poder Soberano e a Vida Nua**. São Paulo: Editora UFMG, 2002.

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 1995.

BACON, Francis. **Nova Atlântida**. São Paulo: Edipro, 2018.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1981.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

BÖHME, Gernot. **The Aesthetics of Atmospheres**. Edited by Jean-Paul Thibaud. New York: Routledge, 2017.

CAMPANELLA, Tommaso. **A Cidade do Sol**. São Paulo: Martin Claret, 2002.

CHION, Michel. **A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.

DELEUZE, Gilles. Post-scriptum sobre as Sociedades de Controle. In: **Conversações**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

DERRIDA, Jacques. **Espectros de Marx**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1994.

DICK, Philip K. **Androides sonham com ovelhas elétricas?** 2. ed. São Paulo: Aleph, 2017.

EISNER, Lotte H. **A tela demoníaca: as influências de Max Reinhardt e do expressionismo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1973.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

FISHER, Mark. **Realismo Capitalista: É mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim**

do capitalismo? São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

FOUCAULT, Michel. **Em defesa da sociedade:** Curso no Collège de France (1975-1976). São Paulo: Martins Fontes, 2005.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir:** Nascimento da Prisão. Tradução de Raquel Ramallete. Petrópolis: Vozes, 1987.

FREUD, Sigmund. **O inquietante.** In: História de uma neurose infantil (“O homem dos lobos”), Além do princípio do prazer e outros textos (1917-1920). Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

GIBSON, William. **Neuromancer.** São Paulo: Aleph, 2015.

HARAWAY, Donna. Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). **Antropologia do Ciborgue:** as vertentes de Donna Haraway. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 33-118.

HAYLES, N. Katherine. **How We Became Posthuman:** Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. Chicago: The University of Chicago Press, 1999.

HOFSTADTER, Richard. The Paranoid Style in American Politics. In: _____. **The Paranoid Style in American Politics and Other Essays.** Nova York: Alfred A. Knopf, 1964.

HUXLEY, Aldous. **Admirável Mundo Novo.** 24. ed. São Paulo: Globo, 2014.

MORE, Thomas. **A Utopia.** 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2017.

MUMFORD, Lewis. **A história das utopias.** São Paulo: Martins Fontes, 2008.

NIETZSCHE, Friedrich. **Ecce homo:** de como a gente se torna o que a gente é. Tradução de Marcelo Backes. Porto Alegre: L&PM, 2008.

NIXON, Rob. **Slow Violence and the Environmentalism of the Poor.** Cambridge: Harvard

University Press, 2011.

ORWELL, George. **Mil Novecentos e Oitenta e Quatro**. 32. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

PLATÃO. **A República**. 9. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001.

SCHOPENHAUER, Arthur. **O mundo como vontade e como representação**: Tomo I. Tradução de Jair Barboza. São Paulo: Editora Unesp, 2005.

SONTAG, Susan. A imaginação do desastre. In: _____. **Contra a interpretação e outros ensaios**. São Paulo: Companhia das Letras, 1987. p. 248-265.

THACKER, Eugene. **In the Dust of This Planet**: Horror of Philosophy, Vol. 1. Winchester: Zero Books, 2011.

ZAMYATIN, Yevgeny. **Nós**. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2017.

ZUBOFF, Shoshana. **A era do capitalismo de vigilância**: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

2001: UMA ODISSEIA NO ESPAÇO. Direção: Stanley Kubrick. Produção: Stanley Kubrick. Reino Unido/Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1968. 1 filme (149 min), son., color.

A CHEGADA. Direção: Denis Villeneuve. Produção: Shawn Levy, Dan Levine, Aaron Ryder e David Linde. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2016. 1 filme (116 min), son., color.

AKIRA. Direção: Katsuhiro Otomo. Produção: Ryohei Suzuki e Shunzo Kato. Japão: Toho, 1988. 1 filme (124 min), son., color.

ALIEN: O OITAVO PASSAGEIRO. Direção: Ridley Scott. Produção: Gordon Carroll, David Giler e Walter Hill. Reino Unido/Estados Unidos: 20th Century Fox, 1979. 1 filme (117 min), son., color.

BLADE RUNNER: O CAÇADOR DE ANDROIDES. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. Estados Unidos: Warner Bros., 1982. 1 filme (117 min), son., color.

BLADE RUNNER 2049. Direção: Denis Villeneuve. Produção: Andrew A. Kosove, Broderick Johnson, Bud Yorkin e Cynthia Sikes Yorkin. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2017. 1 filme (164 min), son., color.

BRAZIL: O FILME. Direção: Terry Gilliam. Produção: Arnon Milchan. Reino Unido: Universal Pictures, 1985. 1 filme (132 min), son., color.

DR. FANTÁSTICO. Direção: Stanley Kubrick. Produção: Stanley Kubrick. Reino Unido/Estados Unidos: Columbia Pictures, 1964. 1 filme (95 min), son., p&b.

EQUILIBRIUM. Direção: Kurt Wimmer. Produção: Jan de Bont e Lucas Foster. Estados Unidos: Dimension Films, 2002. 1 filme (107 min), son., color.

EX MACHINA. Direção: Alex Garland. Produção: Andrew Macdonald e Allon Reich. Reino Unido: Universal Pictures, 2014. 1 filme (108 min), son., color.

FILHOS DA ESPERANÇA. Direção: Alfonso Cuarón. Produção: Marc Abraham, Eric Newman, Iain Smith e Tony Smith. Reino Unido/Estados Unidos: Universal Pictures, 2006. 1 filme (109 min), son., color.

GATTACA: A EXPERIÊNCIA GENÉTICA. Direção: Andrew Niccol. Produção: Danny DeVito, Michael Shamberg e Stacey Sher. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1997. 1 filme (106 min), son., color.

INTERSTELAR. Direção: Christopher Nolan. Produção: Emma Thomas, Christopher Nolan e Lynda Obst. Estados Unidos/Reino Unido: Paramount Pictures; Warner Bros., 2014. 1 filme (169 min), son., color.

INVASORES DE CORPOS. Direção: Don Siegel. Produção: Walter Wanger. Estados Unidos: Allied Artists Pictures, 1956. 1 filme (80 min), son., p&b.

JOGOS VORAZES. Direção: Gary Ross. Produção: Nina Jacobson e Jon Kilik. Estados Unidos: Lionsgate, 2012. 1 filme (142 min), son., color.

LARANJA MECÂNICA. Direção: Stanley Kubrick. Produção: Stanley Kubrick. Reino Unido/Estados Unidos: Warner Bros., 1971. 1 filme (136 min), son., color.

MATRIX. Direção: Lana Wachowski e Lilly Wachowski. Produção: Joel Silver. Estados Unidos: Warner Bros., 1999. 1 filme (136 min), son., color.

METRÓPOLIS. Direção: Fritz Lang. Produção: Erich Pommer. Alemanha: UFA, 1927. 1 filme (153 min), mudo, p&b.

MIL NOVECENTOS E OITENTA E QUATRO. Direção: Michael Radford. Produção: Simon Perry. Reino Unido: Virgin Films, 1984. 1 filme (113 min), son., color.

NÃO ME ABANDONE JAMAIS. Direção: Mark Romanek. Produção: Andrew Macdonald e Allon Reich. Reino Unido: Fox Searchlight Pictures, 2010. 1 filme (103 min), son., color.

O DIA DEPOIS DE AMANHÃ. Direção: Roland Emmerich. Produção: Mark Gordon e

Roland Emmerich. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2004. 1 filme (124 min), son., color.

O FANTASMA DO FUTURO (GHOST IN THE SHELL). Direção: Mamoru Oshii.

Produção: Yoshimasa Mizuo, Ken Iyadomi, Mitsuhisa Ishikawa e Shigeru Watanabe. Japão: Shochiku, 1995. 1 filme (83 min), son., color.

O GABINETE DO DR. CALIGARI. Direção: Robert Wiene. Produção: Erich Pommer.

Alemanha: Decla-Bioscop, 1920. 1 filme (74 min), mudo, p&b.

O SHOW DE TRUMAN: O SHOW DA VIDA. Direção: Peter Weir. Produção: Scott Rudin, Andrew Niccol, Edward S. Feldman e Adam Schroeder. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1998. 1 filme (103 min), son., color.

ON THE BEACH (A HORA FINAL). Direção: Stanley Kramer. Produção: Stanley Kramer.

Estados Unidos: United Artists, 1959. 1 filme (134 min), son., p&b.

THX 1138. Direção: George Lucas. Produção: Lawrence Sturhahn. Estados Unidos: Warner Bros., 1971. 1 filme (86 min), son., color.