



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**

**Do deserto australiano à Estrada da Fúria:
uma análise semiótica da trajetória da franquia Mad Max no cinema**

Caio Castro Malhano

Rio de Janeiro
2016

CAIO CASTRO MALHANO

**Do deserto australiano à Estrada da Fúria:
uma análise semiótica da trajetória da franquia Mad Max no cinema**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Escola de Comunicação
Social da Universidade Federal do Rio de
Janeiro, como parte dos requisitos
necessários à obtenção do grau de
bacharel em Publicidade e Propaganda

Orientador: Prof. Octavio Aragão

Rio de Janeiro

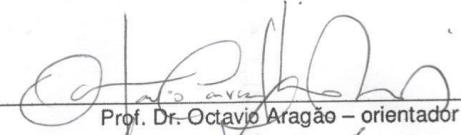
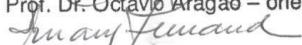
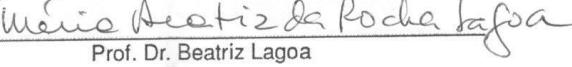
2016

**Do deserto australiano à Estrada da Fúria:
uma análise semiótica da trajetória da franquia Mad Max no cinema**

Caio Castro Malhano

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Publicidade e Propaganda.

Aprovado por


Prof. Dr. Octávio Aragão – orientador

Prof. Dr. Amaury Fernandes

Prof. Dr. Beatriz Lagoa

Aprovada em: 27 DE JULHO DE 2016

Grau: 8.0

Rio de Janeiro

2016

M249

Malhano, Caio Castro

Do deserto australiano à Estrada da Fúria: uma análise semiótica
da trajetória da franquia Mad Max no cinema / Caio Castro Malhano.
2016.

123 f.: il.

Orientador: Prof. Octavio Aragão

Monografia (graduação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro,
Escola de Comunicação, Habilitação Publicidade e Propaganda, 2016.

1. Cinema. 2. Mad Max. 3. Indústria cultural. I. Aragão, Octavio. II.
Universidade Federal do Rio de Janeiro. Escola de Comunicação.

CDD: 791.43

RESUMO

MALHANO, Caio Castro. Do deserto australiano à Estrada da Fúria: uma análise semiótica da trajetória da franquia Mad Max no cinema. Rio de Janeiro, 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Publicidade e Propaganda) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

Em 1979, George Miller lançou seu primeiro filme, *Mad Max*. O projeto independente do cineasta australiano ganhou o mundo e se tornou um dos grandes clássicos dos gêneros ação e ficção, rendendo mais três longas posteriormente. Mais do que isso, *Mad Max* se consolidou como um ícone cultural de grande influência para toda uma geração e impactou significativamente a cultura popular moderna.

O objetivo deste estudo é, portanto, realizar uma análise semiótica e estrutural da trajetória das quatro obras de Miller que compõem a franquia e observar as evoluções técnicas e criativas de cada filme. Este trabalho propõe-se também a buscar compreender as características que fizeram de *Mad Max* uma referência de tão longo alcance e impacto na indústria cultural desde o final da década de 1970 até hoje.

Palavras-chave: Cinema, *Mad Max*, Indústria cultural

ABSTRACT

MALHANO, Caio Castro. From the australian desert to the Fury Road: a semiotic analysis of the Mad Max franchise in the cinema. Rio de Janeiro, 2016. Monograph (Advertising and Propaganda) - Escola de Comunicação, UFRJ, Rio de Janeiro, 2016.

In 1979, George Miller released his first film, Mad Max. The independent project of the australian filmmaker won the world and became one of the great classics of the genres action and fiction, yielding three other movies afterwards. More than that, Mad Max has established itself as a cultural icon of great influence for a whole generation and significantly impacted the modern popular culture.

The objective of this paper is, therefore, is to promote a semiotic and structural analysis of the trajectory of these four Miller's movies and to observe the technical and creative evolution of each one of them. This study also pretends to seek understanding about the characteristics that made this franchise a reference with such a vast reach and impact in the cultural industry since the late 1970 decade to this date.

Key words: Cinema, Mad Max, Cultural industry

Lista de ilustrações

Figura 1 – Halls of Justice	21
Figura 2 – Anarchie Road	22
Figura 3 – Voyeurismo	24
Figura 4 – Stop: Prohibited Area (Parte 1)	26
Figura 5 – Stop: Prohibited Area (Parte 2)	26
Figura 6 – Culto ao V8.....	31
Figura 7 – Dentes cromados	31
Figura 8 – Bolsa de sangue	32
Figura 9 – Amamentadoras	32
Figura 10 – Ação no centro da tela (Parte 1).....	35
Figura 11 – Ação no centro da tela (Parte 2).....	35

Sumário

Introdução	9
Capítulo 1: O homem e a máquina	12
1.1) As principais inspirações de Miller	12
1.2) Sobre a produção de Mad Max (1979) – desafios e curiosidades	17
Capítulo 2: A construção do mundo	20
2.1) Estudo das estruturas narrativas dos filmes.....	20
2.2) As heranças deixadas pelo primeiro filme	28
2.3) A representação de gêneros narrativos – o papel social da ficção científica e sua relação com o homem e a tecnologia.....	36
Capítulo 3: O ícone Mad Max	44
3.1) A mente de Max e sua influência no mundo que o cerca	44
3.2) Estrada da Fúria – um novo rumo	46
3.3) A evolução da representatividade feminina na franquia.....	49
Considerações finais	51
Referências	53

Introdução

Este trabalho visa se debruçar sobre a tetralogia cinematográfica de Mad Max e extrair desta imersão elementos suficientes para a compreensão das qualidades que alçaram as obras de George Miller ao patamar de clássicos consagrados do cinema. O estudo se dedica a revisitá a cronologia da franquia, do primeiro filme, lançado no final da década de 70, até a obra mais recente, mais de trinta anos mais tarde. Para tanto, serão abordados os detalhes que marcaram a produção e o lançamento de *Mad Max* (1979), a evolução da visão de Miller em seus filmes seguintes, ‘*A Caçada Continua*’ (1981), ‘*Além da Cúpula do Trovão*’ (1985) e ‘*Estrada da Fúria*’ (2015).

A trajetória do diretor estreante e seu filme independente, vencedor de diversos prêmios e recordista de arrecadação de bilheteria mundial à época, serão os objetos da proposta análise deste trabalho, que será empreendida através dos vieses estrutural e semiótico. Serão investigadas também as características inerentes ao personagem protagonista da franquia, responsáveis por sua ascensão como ícone cultural midiático. A figura de Max Rockatansky é mundialmente conhecida e os dois primeiros filmes da tetralogia de Miller são referências respeitadas dos gêneros de ação e ficção científica das décadas de 1970 e 1980, tendo influenciado inúmeros artistas e fãs desde então. Logo, o impacto destas obras no inconsciente coletivo, com influência direta em diversas expressões criativas e criação de produtos derivados da série – e sua consequente movimentação econômica – nas últimas três décadas tornaram *Mad Max* uma presença massiva dentro do ecossistema cultural contemporâneo.

Há ainda, como mais uma justificativa para a escolha do tema deste trabalho, o papel dos filmes como ferramentas de questionamento da realidade. Ao optar por construir seu universo sobre as fundações da ficção científica, Miller pôde se munir da liberdade pós-modernista do gênero e sua particular eficácia como simulacro crítico da sociedade, para projetar num futuro distópico hipotético as mazelas presentes no mundo real.

Outro ponto de interesse deste estudo é a habilidade técnica presente nas produções, especialmente nos primeiros filmes, produzidos com orçamentos limitados e dificuldades práticas, que vieram a se tornar, mais tarde, referências em

áreas como, uso de dublês, além de técnicas de filmagem, montagem e edição. Existe ainda o privilégio da herança histórica, que nos permite hoje realizar uma comparação lado a lado das quatro obras e observar assim a evolução alcançada a cada novo lançamento.

Logo, este estudo toma como objetivo lançar um olhar mais demorado à obra de estreia, buscando elencar as principais influências que ajudaram a compor o tom e a estética do filme, e analisar, desta maneira, a produção inserida em seu contexto histórico-social. Pretende-se compreender assim, a partir de um exercício comparativo com as obras que deram sequência ao lançamento de 1979, como se deu a evolução do processo criativo e a atualização de *Mad Max* a cada novo filme.

Sendo assim, as divisões por capítulo tomam a seguinte forma neste estudo. No primeiro capítulo serão abordadas, como dito acima, as principais influências de Miller na criação de seu universo ficcional cinematográfico, passando por episódios turbulentos na Austrália da década de 1970, como crises no abastecimento de petróleo e baixa oferta de combustível no país, a popularização dos carros modificados e o surgimento de uma cultura particular centrada nestes automóveis customizados, e a consolidação do movimento *punk*, com seus diversos desdobramentos culturais.

Elencados estes fatores de influência, serão abordados alguns detalhes sobre o primeiro filme de *Mad Max*. As dificuldades da produção, que se deu numa dinâmica de “cinema de guerrilha”, segundo o próprio George Miller, as limitações financeiras, as curiosidades, os recordes, a recepção da crítica, etc.

O segundo capítulo se ocupará da análise estrutural da obra, destrinchando as cenas mais relevantes do longa para compor uma imagem assertiva acerca da narrativa construída, suas peculiaridades implícitas o estabelecimento de um estilo que servirá como base para a apreensão dos filmes seguintes. Logo, o próximo passo é justamente o empreendimento de uma comparação direta com as sequências. Por fim, é abordado o papel da ficção científica como gênero narrativo, suas possibilidades, limitações e principais características, especialmente em se tratando da relação do homem com seu tempo e com a tecnologia que permeia suas experiências sociais.

No terceiro e último capítulo, é dado um enfoque construção da figura de Max. É analisado como o personagem foi recebido e percebido pelas diversas culturas expostas ao filme inaugural e como suas reações moldaram a forma como o

protagonista passou a ser retratado nos filmes seguintes. Este trecho se ocupa em descrever a mudança nos paradigmas criativos de Miller e seus consequentes impactos no papel de Max no mundo que se criou a seu redor. Concluindo, há um trecho dedicado à evolução da representação feminina na franquia, culminando no protagonismo de Charlize Theron em ‘Estrada da Fúria’.

A proposta crítica deste trabalho se apoia em referências teóricas de Fredric Jameson, Eisenstein Sergei, Joseph Campbell, Mary Elizabeth Ginway, Costica Bradatan e Terence McKenna, além de citar obras de autores não acadêmicos como William Gibson e Neil Gaiman, e referências audiovisuais, como os conteúdos em vídeo dos canais ‘*Every Frame a Painting*’ e ‘*Shots of Awe*’.

1. O homem e a máquina

1.1 As principais inspirações de Miller

As peças que compõem o mundo que deu forma à “Mad” Max Rockatansky foram agrupadas, polidas e postas para funcionar em conjunto, inicialmente, no imaginário de George Miller ao longo de toda a década de 1970. A Austrália, cenário inicial das desventuras de Max, foi o palco de movimentos que se assemelham, em muito, com os elementos mais facilmente associados ao universo cinematográfico da franquia de Miller. É possível citar, por exemplo, a crise de petróleo de 1973, que resultou numa onda de violência civil através do país motivada pela alta demanda por gasolina e a incapacidade da oferta local de supri-la, a ascensão da subcultura dos automóveis tunados¹ entre um nicho de australianos apaixonado por carros e o impacto da influência global do movimento *punk*.

Estes acontecimentos foram parte fundamental da consolidação do conceito que, ao final da década, tomou forma nos filmes que este trabalho se propõe a analisar e, mais do que isso, serviu como matéria-prima para a construção de um ícone cultural de alcance mundial e capacidade de movimentar quantias milionárias de dinheiro na indústria do entretenimento. Sendo assim, o alcance do fenômeno cultural que é Mad Max se ramifica ainda hoje e influência escritores, autores, diretores e pensadores e suas obras que se seguiram aos trabalhos de Miller e sua equipe. A apreensão completa de sua real extensão é, portanto, um exercício extremamente desafiador, senão impossível de ser realizado.

Logo, para abordar os filmes em si é necessário antes conhecer e entender o contexto no qual as obras e o homem por trás da idealização do projeto estão inseridos historicamente. Para tanto, é válido tomar como ponto de partida as influências elencadas pelo corroteirista do filme de 1979, James McCausland, como descrito no artigo intitulado *Cult Movie Review: Mad Max (1979)*. McCausland relata que a crise petrolífera de 73, deflagrada após a decisão da OPEP (Organização dos Países Exportadores de Petróleo) de racionar sua distribuição de petróleo e dar

¹ “A tradução aproximada da palavra tuning seria afinação ou optimização. Neste caso, e aplicado aos automóveis, o tuning é a arte de modificar o carro, tornando-o mais performante, mais seguro, mais bonito, diferente do original e em último caso único. O tuning é aplicável a praticamente todos os componentes de um carro: jantes, pneus, suspensão, motor, interior, carroceria, sistema de escape, instalação áudio, etc.” (Disponível em: <http://www.tuningonline.pt/tuning/>. Último acesso em 10 de julho de 2016.)

início a uma crise econômica global, foi a principal fonte de inspiração para o clima de anarquia reproduzido nos filmes. Isto porque a diminuição do estoque disponível nos postos gerou ondas de violências entre motoristas na tentativa de estocarem combustível durante a crise, como relatado no site *The Courier Mail*:

“A couple of oil strikes that hit many pumps revealed the ferocity with which Australians would defend their right to fill a tank. Long queues formed at the stations with petrol – and anyone who tried to sneak ahead in the queue met raw violence.” (Disponível em:

<http://www.couriermail.com.au/business/scientists-warnings-unheeded/story-e6freqmx-1111112631991>. Último acesso em: 26 de junho de 2016)

Outra peça importante do quebra-cabeça de acontecimentos reais que influenciaram a composição de tema e tom de *Mad Max* foi a popularização dos “*muscle cars*²” entre diversas gerações da população australiana, mais especificamente por volta dos anos 1972 e 1973. As práticas que uniam jovens e adultos em torno da paixão em comum por carros modificados conquistou um público seletivo de adeptos que, além de exibirem seus “*muscle cars*” e trocar experiências, compartilhavam também ritos específicas do grupo, como as corridas e os *burnouts*, explicados no artigo *Burnout: Photographing Australian muscle car culture*, publicado em 11 de setembro de 2015, no site *The Sydney Morning Herald*:

“To do a burnout, a modified car that has no rear brakes is used. The driver floors the brakes at the same time as the accelerator and swiftly moves up gears, forcing the wheels to spin as fast as possible. According to Davidson, a burnout lasts from 60 to 90 seconds. By the time it's over, there is no rubber left on the rims of the wheels.” (Disponível em: <http://www.smh.com.au/national/clique/burnout-photographing-australian-muscle-car-culture-20150910-gjjcxd.html>. Último acesso em: 26 de junho de 2016)

Assim como as gangues e tribos presentes do mundo pós-apocalíptico dos filmes, os adeptos da “*muscle car culture*” cultivam um apetite por práticas de “tunagem” de carros, ampliando as capacidades das máquinas através de alterações

² “Muscle cars are high performance cars made from 1964 to 1974.” (Disponível em: <http://web.archive.org/web/20120722070047/http://www.musclecarsociety.com/muscle-car-definition>. Último acesso em: 20 de julho de 2016)

personalizadas e tornando-as únicas, ícones de exteriorização da identidade de seu grupo social. Há também a questão do espetáculo sensorial proporcionado pelas disputas supracitadas. A experiência permeia múltiplos sentidos e pode ser experimentada como um exercício sensorial multifacetado. Como Miller tenta reproduzir em seus filmes, os automóveis rugem, derrapam, soltam fumaça, fazem o asfalto vibrar e deixam no ar um cheiro forte de borracha queimada. A força da presença destas máquinas evoca de imediato imagens de poder, liberdade e selvageria, aspectos associáveis a grupos jovens com inclinações transgressor, tanto na ficção quanto no mundo real. Ainda de acordo com artigo *Cult Movie Review: Mad Max (1979)*:

“There were talks at that time, indeed, of new vehicles that could travel 160 miles an hour, as well as news story accounts of young, out-of-control drivers in muscle cars (small cars with big, powerful engines...) racing through small communities and causing civil and traffic disturbances.” (Disponível em: <http://reflectionsonfilmandtelevision.blogspot.com.br/2011/05/cult-movie-review-mad-max-1979.html>. Último acesso em: 26 de junho de 2016)

Esta postura de rebeldia coletiva, predisposição para modificar a realidade ao redor criando expressões próprias de identificação ideológica e a adoção de signos culturais característicos de um nicho cultural específico configuram o terceiro pilar das inspirações que ajudaram a dar forma à criação de Miller: o movimento *punk*. Tendo influenciado diversos setores da sociedade, incluindo a música, literatura e moda, com sua postura transgressiva, rebelde e com forte apelo pelo ideal de liberdade de expressão, as diretrizes do *punk* logo se tornaram conhecidas através de posicionamentos bem-sucedidos, principalmente no mercado musical, com a explosão do *punk rock*. Entretanto, suas origens remetem à década de 1970 e à juventude do Reino Unido, Estados Unidos e Austrália. Logo, é imediata a associação estética dos personagens de *Mad Max* com a subcultura *punk* australiana, sempre muito impactante em diversos aspectos, como os penteados e roupas chamativas, a música agressiva e barulhenta e a postura expansiva e desinibida, tanto em relação a ideais políticos quanto à expressão da sexualidade, por exemplo.

Uma das marcas mais distintas do movimento, e que é bastante explorada nos filmes, é o uso do próprio corpo como um espaço de protesto. Maquiagens,

penteados, *piercings*, joias, tatuagens, roupas e acessórios são explorados para passar, através do choque com o olhar do cidadão comum, uma ruptura imediata que gera um distanciamento entre o *punk* e o outro. Esta quebra o coloca numa posição de deslocamento, de estranheza, que o permite se expressar de forma livre, justo por ser tão obviamente incompatível com as normas gerais ao ponto de se tornar imune às expectativas alheias.

Este padrão do qual o *punk* se afasta de maneira deliberada constitui um ideal coletivo de moral, ética e etiqueta que delimita quais comportamentos são aceitos e quais são imorais, perigosos e indesejáveis para a manutenção do bem-estar geral. Sendo assim, é no campo da negação que a rebeldia ácida e niilista do movimento *punk* floresceu. Tendo esta noção em mente, é possível traçar uma linha divisória clara que separa os dois polos em atrito constante no primeiro *Mad Max*. Há, de um lado, a força policial, que representa um papel bem definido e legitimado pela coletividade e em contrapartida, há o grupo de criminosos que se mostra empenhado em romper com todas as regras de conduta através de uma postura de transgressão pela violência. Estes últimos, que foram inspirados em muitos aspectos pelo movimento *punk*, num viés distorcido e extremista da subcultura, atacam o centro das convenções sociais ao mostrarem o quanto frágeis são os pilares que mantém de pé os conceitos como propriedade privada e direitos humanos, por exemplo, uma vez que a violência punitiva do Estado não é suficiente para reprimir este tipo de transgressão.

Constitui-se então, uma dicotomia inevitável que põe em rota de colisão as figuras da lei e do caos, num embate que encerra em si uma questão maior que ambos: a sobrevivência ou não das regras sociais e acordos coletivos de convivência quando a regulamentação da ordem não é mais exercida por uma entidade superior ao status do cidadão comum e sim entregue aos cuidados dos

próprios civis. Em outras palavras, “o homem é o lobo do homem³” ou somos, no fundo, “bons selvagens⁴”?

Dado o rumo escolhido por George Miller em suas histórias, a selvageria é assumida como uma característica inerente ao ser humano e, diante do caos no qual o mundo é lançado, se torna a regra em vigor. Logo, numa soma das podridões escancaradas do homem, torna-se impraticável qualquer laço de confiança na boa vontade alheia e, portanto, insustentável qualquer tentativa de se estabelecer pactos de convivência mútua por mecanismos outros que não sejam o medo e a exploração.

1.2 Sobre a produção de *Mad Max* (1979) – desafios e curiosidades

Tendo em vista as principais influências de Miller é natural conceber o nascimento de uma obra de tom bastante ácido, com altas doses de violência e cinismo e com todos os ingredientes necessários para se tornar um produto polêmico. O resultado das misturas vistas anteriormente foi um filme australiano independente, de ação e passado numa realidade alternativa distópica. Porém, além das inspirações externas já citadas, que afetaram a história de seu país de origem, a própria experiência de vida de Miller também contribuiu para a construção do primeiro longa. O diretor, antes de estrear no cinema, trabalhava como médico em Sidney. Durante seus plantões na ala de emergência, Miller presenciou diversos acidentes envolvendo automóveis, com ferimentos semelhantes aos que viriam a ser retratados nos filmes, inclusive.

³ Famosa fase de Thomas Hobbes, filósofo inglês nascido no século XVI. Para Hobbes, o homem não possui instinto social e, portanto, não é um ser sociável por natureza. É, entretanto, egoísta, egocêntrico e inseguro. Sendo assim, num cenário de convivência natural, desprovido de regras e leis, vive-se num constante estado de insegurança, numa “bellum omnium contra omnes” (eterna luta de todos contra todos). Mais do que isso, para Hobbes, o homem busca por instinto se sobrepor aos demais para obter segurança e poder, o que torna a vida em sociedade impossível sem alguma forma de mediação. Logo, é necessário que se estabeleçam acordos coletivos para garantir a paz geral, na forma da instituição do Estado, por exemplo. ([https://pt.wikipedia.org/wiki/Leviat%C3%A3o_\(livro\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Leviat%C3%A3o_(livro))). Último acesso em: 24 de julho de 2016)

⁴ Para o iluminista Jean-Jacques Rousseau, nascido na Suíça, no século XVIII, o homem nasce num estado de pureza, mas é corrompido pela sociedade ao longo de sua vida. O conceito do bom selvagem é descrito por Rousseau em sua obra *Discurso sobre a Origem e os Fundamentos da Desigualdade entre os Homens*, na qual o filósofo considera o ser humano intocado pela sociedade como alguém que é movido apenas pelas necessidades naturais de seu corpo e se ocupa apenas daquilo que o rodeia. Ele não conhece inveja ou ambição e vive apenas no presente, sem ser sequer capaz de imaginar ou planejar o futuro. (https://pt.wikipedia.org/wiki/Jean-Jacques_Rousseau). Último acesso em: 24 de julho de 2016)

A prática da medicina, além de permitir que Miller conseguisse juntar dinheiro para a produção do futuro filme, também o aproximou de Byron Kennedy, um cinegrafista amador, à época, com quem Miller trabalharia em *Mad Max*, junto com James McCausland, oito anos depois de se conhecerem. A empreitada idealizada pelo trio os levou à Melbourne, Austrália, onde as filmagens do longa foram gravadas num período total de 12 (doze) semanas, em 1977. O planejamento inicial, porém, previa um tempo menor para as filmagens, cenas com dublês e eventuais regravações. Entretanto, diversos imprevistos dificultaram o andamento do projeto e obrigaram a equipe a fazer mudanças de última hora, inclusive de elenco – a atriz Rosie Bailey, a princípio responsável pelo papel da esposa de Max, precisou ser substituída por Joanne Samuel após sofrer um acidente de bicicleta –, e improvisar soluções criativas envolvendo figurinos, carros e a realização de algumas cenas, como descrito na entrevista: *Filmmakers Interview - George Miller*.

“It meant that we had to sweep up the roads after there was a car crash. Byron and I would stay back at night and sweep up the roads. It was that kind of guerrilla filmmaking. It meant that the film was cut in a flat that we borrowed from a friend and he would cut sound in the lounge room and I’d cut picture in the kitchen. It meant that the mix, which was done for \$6000, was done by Roger Savage after he was mixing Little River Band in a big fancy sound studio and using a very revolutionary timecoded way of putting picture and sound together, which hadn’t been done before. And that led to Roger being one of the, you know, leading sound technicians in film in the world.” (Disponível em: http://aso.gov.au/people/George_Miller_1/interview/. Último acesso em: 5 de julho de 2016)

A precariedade das condições de filmagem e dos recursos disponíveis, por exemplo, resultou em alguns atritos com a polícia local, numa dinâmica descrita pelo próprio Miller como uma experiência de “cinema de guerrilha”. A equipe não possuía licença para fechar as estradas e as gravações precisavam ser feitas às pressas para evitar qualquer indisposição com os policiais da região. A equipe evitava também o uso de walkie-talkies, pois estes poderiam interferir com as frequências usadas pelo rádio da polícia e atrair para si uma atenção indesejada. No fim, entretanto, o time de Miller conseguiu o suporte dos policias, que se interessaram pelo filme, para fechar as estradas e escoltar os veículos.

“But what happened as the film went on, in Melbourne, the police got so interested in the film unofficially they’d come off hours and help us with the ... make the film. I mean they’d block off the roads for us and whatever because no-one was making movies about these sort of things. Particularly because there was futuristic kind of cop cars in it we would often be driving these cars back to and from location and have an escort of several police on their motorbikes or police cars. Just taking us down as part of a convoy. So it was kind of pretty guerrilla in that way.” (Disponível em: http://aso.gov.au/people/George_Miller_1/interview/. Último acesso em: 5 de julho de 2016)

A própria opção de situar a trama do primeiro filme num ambiente ficcional futurístico foi outra saída criativa. Neste caso, a escolha visava tornar a violência exagerada da história um pouco mais aceitável justamente pelo descolamento causado pelo afastamento da linha temporal adotada no filme da que temos na vida real. Mesmo assim, a obra encontrou algumas resistências. O filme foi banido na Nova Zelândia por causa da cena em que o oficial Goose é queimado vivo dentro de seu carro de patrulha, fato semelhante a um crime ocorrido no país pouco antes do lançamento do filme.

“We set the film (*Mad Max*, 1979) in the future mainly because once I’d basically contrived the story, which was very, very intense in its incidents, it felt like it was just too hyperbolic. It was just totally exaggerated so we thought if we set it in the future we might sort of ... it might take on a sort of a more fable-type quality. But we didn’t have enough money to really set it into the far future and degrade it down too much, so it was set in the near future.” (Disponível em: http://aso.gov.au/people/George_Miller_1/interview/. Último acesso em: 5 de julho de 2016)

A ideia original de Miller para o projeto, ainda sem as interferências inesperadas ao longo do caminho, era de construir “um filme mudo com som”. Usando como inspiração as obras de cineastas aclamados, como Buster Keaton e Harold Lloyd, Miller pretendia utilizar cenas de maior expressividade dinâmica, usando a movimentação como elemento de força dramática e parte fundamental do *storytelling*. O roteiro, por outro lado, seria mais simplificado e teria um papel de menor destaque na obra.

“He was, as we now begin to realize, the greatest of all the clowns in the history of the cinema”, é como George Orwell descreve Buster Keaton, como pode ser observado em *Buster Keaton - The Art of the Gag* (Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UWEjxkkB8Xs>. Último acesso em: 5 de julho de 2016). O vídeo explica também os aspectos que fizeram de Keaton uma das maiores referências do cinema clássico, em especial no que tange a expressividade do movimento na tela: *“What you have to say, you have to communicate it to the audience through only one way: through action.”*

Apesar das dificuldades enfrentadas, ou, talvez, sendo consequência das mesmas, *Mad Max* (1979) se tornou um sucesso mundial, mesmo tendo dividido a opinião da mídia especializada na época de seu lançamento. O filme, que, segundo o site IMDb (Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0079501/>. Último acesso em: 5 de julho de 2016), dispôs de um orçamento estimado de \$200.000,00 (duzentos mil dólares), entrou para o livro dos recordes (Guinness Book) como o filme mais rentável no período de 1980 a 1999, tendo arrecadado \$99.750.000,00 (noventa e nove milhões, setecentos e cinquenta mil dólares) mundialmente até 21 (vinte e um) de março de 1980 (Disponível em: <http://www.the-numbers.com/movie/budgets/all>. Último acesso em: 5 de julho de 2016).

A obra foi premiada pelo *Australian Film Institute*, no festival *AFI Award*, edição de 1979, nas seguintes categorias: *Best Original Music Score*, *Best Achievement in Sound* e *Best Achievement in Editing*. Além de ter sido nomeada nas categorias: *Best Film*, *Best Director*, *Best Actor in a Supporting Role* e *Best Original Screenplay*. Por fim, George Miller recebeu, pela obra, o *Special Jury Award* no *Avoriaz Fantastic Film Festival*, edição de 1980.

O sucesso inesperado abriu as portas para investimentos e divulgação da expansão do universo em novos filmes da franquia, tanto em termos de escopo, quanto de complexidade e qualidade, como veremos nos capítulos adiante.

2. A construção do mundo

2.1 Estudo das estruturas narrativas dos filmes

Este capítulo tem como objetivos analisar sob as óticas estrutural e semiótica o filme *Mad Max*, de 1979, e, a partir de então, compará-lo às obras que se seguiram, com o intuito de compreender como se deu a evolução técnica e criativa da franquia ao longo dos trinta e seis anos que separam o primeiro e o último filme. Dedicando um olhar atento às construções de cenas e às mensagens transmitidas tanto pelos elementos visuais, quanto pela camada contextual das obras, será possível apreender de forma mais assertiva as nuances que compõem o fenômeno cultural que é *Mad Max*.

Para tanto, é necessário fazer, num primeiro momento, um mergulho aprofundado na obra que deu início à jornada de Max Rockatansky e extrair desta experiência uma base comparativa através da qual será possível olhar suas sequências sem cair no erro de não levar em consideração a bagagem herdada por cada um dos filmes que deram continuidade à história iniciada em 1979. Além disso, serão analisadas mais adiante as características que fazem da própria ficção científica, como gênero, uma ferramenta de tamanho impacto cultural.

O filme a ser analisado neste primeiro momento já carrega em sua sequência de abertura um conjunto de simbolismos relevantes, apresentados de forma dinâmica em transações ágeis entre quadros. A fim de introduzir o espectador ao tom da história que será contada, estes trechos colocam em foco o embate que permeia não só a obra em questão, mas todos os demais filmes sobre Max, numa espécie de apresentação premonitória.

A primeira cena apresentada mostra o prédio da polícia. A estrutura, apesar de enquadrada de baixo para cima, denotando uma intenção de incutir ao elemento uma carga de imponência subjetiva, está visivelmente sucateada. Sendo este o local que abriga a força policial encarregada de manter a ordem e fazer valer a lei, a impressão de que esta é uma batalha que está sendo perdida é inevitável. Para completar a composição visual da cena, há ainda uma placa de trânsito com o aviso: “STOP”. A sinalização atua como um alerta quem assiste e a ideia representada pela corporação policial.

Figura 1 – Halls of Justice



Fonte: *print screen* do filme *Mad Max* (1979)

Continuando a sequência de início do longa-metragem, a cena com o prédio policial é seguida pela imagem de uma estrada, acompanhada pelos dizeres, “*A FEW YEARS FROM NOW...*”, uma caveira e ossos cruzados pintados no asfalto, criando a associação entre direção e perigo de morte, e, por fim, uma cena que junta num mesmo enquadramento a estrada, um carro de patrulha da polícia e uma placa sinalizando a direção para “*ANARCHIE ROAD*” no sentido oposto ao veículo. Este trecho que conclui os momentos de abertura do filme apresenta mais uma forte mensagem sobre a natureza do mundo em questão, encapsulando de forma concisa a tensão iminente entre a lei e o caos da anarquia, as duas forças opostas e em constante conflito na história. Mais do que isso, a imagem premedita de forma bastante precisa a trajetória de Max Rockatansky, um membro da força policial que luta para manter a ordem em um mundo que caminha para um futuro cruel e sem lei, mas que acaba seguindo pelo mesmo caminho daqueles que odeia: rumo à “*ANARCHIE ROAD*”. Para completar, a presença da estrada no enquadramento traz duas implicações importantes: sugere uma segunda direção para o olhar do espectador, dando mais dinamismo à composição visual da cena, e se estabelece como fio condutor da jornada de Max, tanto espacial quanto ideologicamente.

Figura 2 - Anarchie Road



Fonte: *print screen* do filme Mad Max (1979)

Há, em relação ao ritmo e superposição das imagens e à disposição dos elementos cena a cena descritos acima, dois pontos que merecem um maior destaque quanto às técnicas de edição utilizadas no filme. O primeiro, relativo à construção de uma narrativa imagética através da sucessiva interpelação entre imagens de forte significação visual, demonstra um cuidado em dirigir passo a passo o raciocínio e o desenvolvimento emocional do espectador em relação ao que é apresentado. Como descreve Sergei (2002):

"Passo a passo, por um processo de comparar cada nova imagem com a denotação comum, o poder é acumulado através de um processo que pode ser formalmente identificado com o da dedução lógica. A decisão de libertar estas ideias, assim como o método usado, já é concebida *intelectualmente*. A convencional forma *descritiva* do cinema leva à possibilidade formal de uma espécie de raciocínio cinematográfico. Enquanto dirige as *emoções*, o filme convencional propicia uma oportunidade de estimular e dirigir todo o *processo de pensamento*." (SERGEI, 2002, p. 69)

O segundo, por sua vez, trata da exploração de diferentes áreas das imagens simultaneamente para compor cenas com múltiplas informações, que conversam

entre si e se complementam em significado. Reavaliando a sequência inicial do filme com uma divisão mental das imagens em quadrantes, superior esquerdo, superior direito, inferior esquerdo e inferior direito, verifica-se que em mais de um caso temos histórias distintas sendo contadas em diferentes áreas da imagem apresentada. Segundo Tony Zhou:

“[...] there are subtleties of storytelling and behavior, not just where we look, but where we don't look. [...] You need top, bottom, left, right. And a good sense for how to put them all together.” (Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wsl8UES59TM>. Último acesso em: 25 de junho de 2016)

Em seguida, há a perseguição ao fora da lei conhecido como Nightrider, tema das primeiras sequências de ação do filme e que serve também como introdução às dinâmicas de conflito entre os homens da lei e os arruaceiros que formam o bando de Toecutter. O próprio Nightrider serve tanto como antecipação da mentalidade distorcida e criminosa compartilhada pelos membros da gangue de motoqueiros quanto como motivação para o desenrolar dos confrontos vindouros, tendo em vista que sua morte atrai a atenção dos criminosos para a polícia local numa busca por vingança que colocará a trama em movimento.

Entretanto, a caçada revela também um lado reprovável dos agentes da lei, deixando muitas vezes a sensação de que, não fosse a agressividade exagerada de Nightrider, os policiais que o perseguiam poderiam ser facilmente comparados, em relação ao caráter, ao perseguido. Prova disso é a cena em que um dos homens da lei observa ao longe um casal fazendo sexo, sem demonstrar o menor pudor por seu voyeurismo e, para agravar a situação, utilizando a mira de seu rifle para espionar os amantes. A cena cria uma tensão imediata por deixar explícita a posição de poder do policial, que pode resolver matar civis apenas por diversão.

Figura 3 - Voyeurismo



Fonte: *print screen* do filme *Mad Max* (1979)

Somada a isso, há a incompetência do destacamento policial, que falha em capturar um único criminoso em fuga mesmo contando com uma vantagem numérica. Por fim, o sucesso da empreitada depende das habilidades de Max, que se mostra um obstáculo à altura de Nightrider e o impede de se safar da perseguição. Há inclusive uma diferenciação da figura de Max perante o restante do corpo policial, cabendo ao protagonista uma introdução envolta em mistério, com aparições breves sem revelar seu rosto, até que ele é finalmente posto inteiro diante da câmera num enquadramento que o destaca como uma figura de imponência e pronta para obter sucesso na empreitada que os demais de sua classe falharam em realizar.

É relevante voltarmos mais uma vez o olhar à montagem, que também executa um papel fundamental nas cenas que retratam a perseguição, reproduzindo nos movimentos de câmera a sensação de velocidade e perigo. Com uma edição fragmentada e veloz, repleta de closes nos agentes da caçada e nas máquinas usadas, o espetáculo de destruição mecânica ganha um ar de imprevisibilidade visceral. Outro aspecto utilizado por George Miller foram as tomadas panorâmicas, enquadrando de forma mais ampla a estrada e colocando o espectador como um observador estático. Desta forma, a perseguição em alta velocidade parece rasgar o campo de visão de quem a assiste, cortando de um lado ao outro o limite da tela enquanto tenta-se acompanhar o ritmo dos carros nos breves segundos de duração destas cenas.

Quanto o desenvolvimento motivacional de Max, um dos elementos-chave para seus momentos de mudança mais impactantes é seu parceiro Goose. Um policial empenhado em sua empreitada para combater a onda de crimes que assola a região, mas que se vê de mãos atadas justamente pelas leis que jurou defender em ofício. Revoltado, Goose é obrigado a ver Johnny, um dos membros da gangue de Toecutter que havia sido preso após a morte de Nightrider, ser solto graças à intervenção de advogados. Pouco tempo depois, o próprio policial é queimado vivo pelo mesmo criminoso que ele não pôde manter atrás das grades.

A violência niilista da gangue cria uma atmosfera de constante insegurança e imprevisibilidade. Em certo momento do filme, Max admite estar assustado ao tomar consciência de que os mecanismos que sempre foram suficientes para manter a paz e a civilidade já não bastam e caminhar no limiar entre a lei e a anarquia o faz questionar sua própria moral, como fica evidente em um dos diálogos do protagonista com seu chefe: *"I'm scared, Fif. It's that rat circus out there, I'm beginning to enjoy it. Look, any longer out on that road and I'm one of them, a terminal psychotic, except that I've got this bronze badge that says that I'm one of the good guys."*

A corrupção e falha moral dos membros da corporação policial, a falta de eficácia do sistema em punir os que infringem a lei, o destino cruel sofrido por seu parceiro Goose e o medo constante de perder o limite moral na guerra contra a insanidade de Toecutter e seus seguidores, fazem com que Max resolva se desassociar da polícia e se afastar do caos da cidade com sua mulher e filho. A fuga é a única escolha possível, pois Max ainda resiste ao chamado da loucura e, ao mesmo tempo, se recusa a se encaixar no molde de herói, defendido por Fif, pois não há mais espaço para heroísmo num mundo em que as características que sustentam por definição a figura do herói não se mostram mais presentes. Sem justiça, lei, certo e errado, não há nada além da luta pela sobrevivência. Não há mais parâmetros nos quais a razão possa se apoiar e Rockatansky se vê incapaz de conciliar sua visão de mundo com o que a realidade o apresenta agora. Max não é mais policial, mas ainda não é bandido e tentar tirar algum sentido deste limbo ideológico se mostra uma tarefa infrutífera, como o próprio personagem admite na fala: *"Here I am, trying to put sense to it (the world), when I know there isn't any."*

Entretanto, o que Max descobre durante sua breve pausa é que não há lugar seguro, pois, a violência avança pelo mundo como uma epidemia. Tais como as

degradações econômica, política e social, explicadas no segundo filme da franquia, a morte da inocência é simultaneamente causa e consequência do estado apocalíptico que se introduz no filme e que se torna, a cada cena, uma força irrefreável. Sendo assim, aqueles que Max se esforça para manter incólumes na derrocada moral que assola a civilização, cedo ou tarde, sucumbem à lei da selva.

A morte de sua família simboliza o rompimento das últimas amarras que evitavam que Max cedesse por completo ao impulso de vingança que vinha crescendo dentro de si. Sem as limitações impostas por sua função social de mantenedor da lei, o ex-policial cruza de vez a divisa para o território da anarquia num momento traduzido na cena em que o protagonista se afasta dos limites seguros da área da cidade e segue para o encontro de Toecutter, passando de carro por uma placa que anuncia os perigosos de seguir por tal trajeto através dos dizeres “*STOP - Prohibited area*”. Este momento representa um ponto de virada fundamental na trajetória do personagem, que deixa para trás sua consciência moral para adentrar o terreno da ilegalidade. É o momento em que Max Rockatansky se torna, enfim, *Mad Max*.

Figura 4 - Stop: Prohibited Area (Parte 1)



Fonte: *print screen* do filme *Mad Max* (1979)

Figura 5 - Stop: Prohibited Area (Parte 2)



Fonte: *print screen* do filme Mad Max (1979)

No arco final da história, Max é posto frente a frente com aqueles que destruíram seus mais valiosos alicerces sociais. Primeiramente, sua fé na lei e na legitimidade das instituições de poder ruíram perante a incapacidade dos modelos pré-estabelecidos em responder de forma satisfatória à apropriação de suas próprias ferramentas – o uso dos advogados para soltar Johnny da prisão, agindo dentro dos limites da lei - e ao uso das mesmas para subverter o funcionamento da máquina social, negando ao governo o privilégio exclusivo do exercício da força e cerceamento da liberdade.

O guerreiro das estradas também se despiu de sua função social ao entregar sua insígnia da polícia e se recusar a tentar ocupar o posto de herói, sugerido por seu chefe como possível solução para o caos que se instalava a seu redor. Por fim, Max teve arrancado de si sua referência de família quando sua mulher e filho foram atropelados pela gangue de motoqueiros e deixados para sangrar na estrada.

A resposta de Max, neste caso, foi passar por cima da burocracia e dos impedimentos da lei para, ele mesmo, sentenciar e executar os criminosos, começando por Johnny, que recebe o mesmo sofrimento causado a Goose. Há neste caso ainda o fato de que Johnny, procurando emular mais uma vez a eficácia obtida previamente ao recorrer a seu direito natural à liberdade (até que fosse provada sua culpa), tenta sensibilizar Max alegando ser incapaz de responder por seus atos - "*I'm not a bad man. I'm sick. I've got a personality disorder...*" – e, desta maneira, isento de responsabilidade por seus crimes. Porém, Max se encontra agora

desprovido de sua humanidade e, tal qual uma máquina, age como se fosse programado com um único propósito e executa sua vingança sem remorsos.

Curiosamente, diante da alegação de Johnny de sofrer de transtornos mentais, Max o apresenta uma alternativa absurda, porém lógica, para escapar da morte. Com uma serra em mãos, ele poderia cortar o próprio pé antes que o carro ao qual ele se encontrada preso explodisse.

Após a morte de Johnny, o clímax do filme apresenta, enfim, o embate entre Max e o líder do bando, Toecutter. Este último reúne em si todas as características que norteiam as ações do grupo de criminosos, como o completo desrespeito pelas leis, propriedade privada, instituições de poder e pela vida. Entretanto, seu extremismo o diferenciava, por exemplo, de Johnny, que demonstrou hesitação diante da tarefa de atear fogo ao policial Goose.

Toecutter demonstrava viver num estado permanente de hedonismo predatório, tomado tudo que desejasse para satisfazer seus desejos e deixando para trás rastros de destruição e morte, como é bem resumido em uma de suas falas no filme, dita a um cidadão aterrorizado pelo bando: *“Anything I say? What a wonderful philosophy you have”*.

O campo de batalha escolhido para o confronto é a estrada e as armas, os carros tunados. George Miller opta por dar ao conflito uma dimensão tático-mecânica. São os carros que se batem, amassam, capotam e explodem. É através do metal retorcido, da fumaça escura e das peças que se desprendem a cada solavanco que a carnificina é apresentada ao espectador. Ali, em meio à poeira e a vastidão desoladora da estrada sem fim que corta o deserto, Max é indistinguível daqueles que persegue, capaz de se igualar aos que o cercam apenas por já não ter mais nada a perder. São todos criminosos perigosos, correndo para matar em nome da vingança e, quando Toecutter perece, sua derrota é também a falência de seu carro, destroçado ao ir de encontro a um caminhão.

Por fim, da sinfonia de metal e fogo ergue-se um sobrevivente. Max, o homem feito máquina é, enfim, o mais apto e a ele é reservado o direito de seguir adiante pela estrada enquanto seus oponentes vencidos ficam para trás, acumulando-se aos escombros do mundo em decadência, na pilha composta por aqueles que não foram capazes de superar os desafios da selva de concreto.

Tudo o que resta a Rockatansky, a partir de então, é viver para o presente, reagindo interminavelmente aos percalços que se acumulam à frente: vagar, caçar –

a fim de alimentar a si mesmo e à máquina que já faz parte de si, numa constante busca por combustível –, e sobreviver a mais um dia.

2.2 As heranças deixadas pelo primeiro filme

Apesar de ter contado com um orçamento bastante limitado, *Mad Max* (1979) se tornou um sucesso instantâneo e as características que fizeram o filme se destacar estabeleceram bases sólidas em relação à estética, técnicas de filmagem, temáticas abordadas e estruturas narrativas. É válido, portanto, entender como as escolhas que tornaram o primeiro filme tão marcante foram aproveitadas, aprofundadas, modificadas e até abandonadas nas histórias que se seguiram.

Comecemos então por uma dúvida que permeia todo o primeiro longa-metragem da saga *Mad Max*: como o mundo retratado ali, na tela, havia chegado ao ponto em que estava? Quais tragédias e escolhas equivocadas haviam sido necessárias para que os alicerces das civilizações estivessem de tal forma corroídos e prontos para cederem por completo? A questão é muito bem encapsulada e enunciada pelas mulheres fugitivas de *Citadel* e da tirania de Immortan Joe, no filme *Mad Max: Fury Road*: “*Who killed the world?*”

Esta noção de que há uma história maior como pano de fundo dos acontecimentos da obra é inicialmente explorada no segundo filme e passa a fazer parte de todas as sequências da franquia desde então. Vale dar destaque especial à forma como o holocausto nuclear e o caos que o seguiu foram abordados em *Além da Cúpula do Trovão* e *Estrada da Fúria*. O modelo apresentado se enquadra na definição de “terra devastada” (que trata de uma destruição em massa desencadeada por mau uso da tecnologia humana), dentre os elementos mais comuns à ficção científica norte-americana, que engloba também os ícones: robô, alienígena, nave espacial e a cidade (Ginway, 2005).

Em ambos, porém, mais urgente que responder à questão sobre “quem matou o mundo”, é entender quem passou a lucrar com a morte e a decadência que se instalaram em toda parte. Pois, a falência das civilizações foi, para muitos, um recomeço – para melhor ou pior – e na lei da selva que se instalou em toda parte, alguns se mostraram aptos a ascender e tomar o poder para si, muitas vezes explorando e violentando outros em seu caminho. Antigos papéis e status sociais

deixaram de valer e Max, que era um policial, se tornou um "vagabundo", segundo a personagem de Tina Turner, que em seguida resume sua própria trajetória: "Sabe quem eu era? Ninguém. Exceto que no dia seguinte estava viva. Esta ninguém teve a chance de ser alguém."

Há nos dois filmes em questão a clara percepção de que as batalhas por poder têm como elemento central o controle sobre a produção energética. No terceiro longa, por exemplo, a figura de maior influência política na cidade de *Bartertown* é justamente Aunty Entity, interpretada por Tina Turner, mas ela, ainda assim, se vê obrigada a ceder às reivindicações de Master, o homem que controla a produção de metano e providencia a energia que move o lugar. Para Aunty ser capaz de desfrutar de um poder absoluto sobre a cidade ela deve necessariamente assumir o controle sobre a produção energética do local.

Já no quarto filme, é na figura de Immortan Joe que se concentram os papéis de líder, protetor e fornecedor. Immortan mantém um rígido controle sobre água potável (Aqua Cola) e técnicas para plantio no deserto, dando ao povo que o cerca apenas o mínimo para que sobrevivam precariamente. Seu controle, porém, se estende para além de *Citadel* e engloba a área de produção de pólvora e munições, *Bullet Farm*, e a zona que fornece combustível para suas máquinas de guerra, conhecida como *Gas Town*.

É interessante traçar aqui um paralelo com o primeiro filme, no qual ainda havia a presença do Estado e condições mínimas para a sobrevivência do capital privado, atuando na prestação de bens e serviços. Os antagonistas da trama são aqueles que confrontam as leis vigentes, atacando a propriedade privada, patrimônios públicos, agentes da força policial e civis. São sobretudo anarquistas e refutam qualquer representação de poder e autoridade que não derive de violência direta, mas não detêm sob seu comando a produção ou distribuição de itens essenciais para terceiros e, portanto, o alcance de sua influência se limita ao alcance de sua capacidade de causar danos. Ao contrário de Aunty, Master e Immortan Joe, Toecutter é incapaz, por exemplo, de criar impérios e estabelecer relações de dependência a nível vital.

O que Toecutter compartilha com os demais, entretanto, é sua alta capacidade de influenciar jovens ao ponto de sacrificarem suas vidas para serem vistos como merecedores de reconhecimento por seu líder. Este papel está presente em todos os filmes da série, incluindo em *O Guerreiro da Estrada*, representado pela

influência do personagem Humungus (ou Lorde Humungus, como é chamado algumas vezes ao longo do filme). Numa analogia ao fanatismo religioso de grupos extremistas, a lavagem cerebral em massa é posta em cena nos quatro filmes, mas assume uma posição de maior destaque no lançamento mais recente, *Fury Road*.

Os *War Boys*, homens jovens e filhos de Immortan Joe, entoam gritos de guerra que enaltecem a morte em batalha como forma máxima de ascensão à glória e veneram as máquinas que conduzem, pois são elas os transportes que o levarão à Valhalla, um destino pós-morte que recompensa aqueles que se sacrificam em nome do Culto ao V8. Porém suas mentes não são os únicos alvos da dominação imposta por Joe e sua cúpula de aliados, os corpos daqueles que vivem sob o julgo do “*warlord of the wastes*” também são submetidos à massificação, perda de identidade e exploração.

Figura 6 - Culto ao V8



Fonte: *print screen* do filme Mad Max: Estrada da Fúria (2015)

A coisificação dos *War Boys*, cuja aparência é padronizada e a linguagem é doutrinada e usada para convencê-los a quebrarem seus corpos em serviço e agradecerem por isso – “*Oh, what a lovely day!*” –, os aproxima das máquinas que pilotam. Eles carregam consigo seus próprios volantes e os plugam nos automóveis, como se ligassem a si mesmos aos carros e caminhões de guerra, e pintam os dentes com tinta platinada, expondo através de suas bocas o efeito que o discurso internalizado produziu sobre suas razões. Assim, plugados e com sua “lataria” cromada, eles se atiram para a morte nas estradas do deserto, comemorando o destino que os aguarda.

Figura 7 – Dentes cromados



Fonte: *print screen* do filme *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015)

Seus corpos, aliás, herdaram as fraquezas da linhagem de Immortan e apresentam tumores e uma necessidade recorrente de transfusão de sangue. Entra aí o papel de Max, que é sequestrado, preso, tem seus cabelos e barba cortados e passa a servir como uma bolsa de sangue ambulante. Reduzido a uma função única, Max e outros semelhantes perdem a dimensão humana e se tornam meras peças na estrutura que mantém a *Citadel* em funcionamento.

Figura 8 – Bolsa de sangue



Fonte: *print screen* do filme *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015)

Às mulheres cabem ainda outras tarefas. Há o grupo que produz leite, amarradas a cadeiras e ordenhadas como animais de fazenda, e há as cinco “noivas-parideiras”. Estas últimas são mantidas trancafiadas em um enorme cofre e

existem, segundo a vontade de Joe, apenas para parir seus “filhos-soldados” e perpetuar sua linhagem. Neste modelo, o ser humano é sacrificado como uma peça descartável – ou como um item *premium*, no caso das noivas – em prol da prosperidade de um sistema opressor.

Figura 9 - Amamentadoras



Fonte: *print screen* do filme *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015)

Mas, apesar da extensão de sua influência, a dualidade da figura de Immortan Joe exemplifica bem o papel de um líder frágil, cujo governo só se sustenta enquanto durar o medo e a exploração da necessidade alheia. Por detrás da armadura, da máscara monstruosa e da alcunha de imortal, Joe é um homem doente e debilitado. Sua morte, portanto, é uma alegoria emblemática em dois diferentes aspectos.

Primeiro por ser uma cena banal se comparada às demais explosões, saltos e colisões que preenchem o filme do início ao fim, pois é num trecho curto e sem destaque que Imperator Furiosa (Charlize Theron), a mulher no comando da fuga das noivas de Immortan, arranca a máscara de Joe e dilacera seu rosto segundos antes de sua morte. Outro ponto importante é justamente o desmantelamento da imagem cuidadosamente construída do tirano. O líder imortal sangra diante de uma escrava e, mais relevante ainda, é justamente pela boca que ele perde a aura de intocável.

Dado que o domínio do ditador perante o povo de *Citadel*, os *War Boys*, as amamentadoras, as noivas, etc., é pautado, antes de mais nada, no discurso de submissão e esvaziamento do outro e é reproduzido, como dito antes, pelos próprios

dominados – visto que os filhos-soldados repetem inflamados os mantras da filosofia de vida a que são submetidos e também usam suas bocas cromadas para mostrar a aceitação deste discurso e a internalização da subserviência – a destruição do símbolo que dava a Joe uma aparência ameaçadora é, em si, a representação da falência da fala do opressor.

Outro aspecto que é aproveitado e, inclusive, expandido após o filme inaugural é a estética. Esta evolução se dá em diversos níveis, incluindo a ambientação, que se afasta de uma proximidade com o mundo real para assumir de vez ares pós-apocalípticos, os automóveis, cada vez mais modificados para se parecerem com armas mortais, e os próprios personagens, que abraçam de vez o papel de sobreviventes, sádicos, miseráveis, combatentes e por aí vai. Desta forma, a cultura das gangues, por exemplo, é deslocada de um lugar marginal para assumir um papel central na sobrevivência daqueles que ocupam os desertos hostis ou as cidades sujas e superlotadas. Mais do que isso, os coletivos, além de prover proteção a seus membros, são dotados também de regras internas, hierarquia e traços culturais compartilhados e identificáveis visualmente, frutos de escolhas estéticas que deram unidade e profundidade ao mundo visto nos filmes.

Nos três primeiros filmes, a forte influência do movimento *punk*, contemporâneo à obra de 1979, é indiscutível. O espírito *Do It Yourself*, as vestimentas e posturas rebeldes e a acidez niilista foram incorporados de forma simbiótica ao universo criado por Miller e são hoje partes indissociáveis da identidade visual da franquia.

Vale citar também a desconstrução da figura de Max no quarto filme. O protagonista deixa de ser o herói autossuficiente que é a chave para resolver todos os problemas que a trama o apresenta para se tornar mais um dos sobreviventes em luta, formando um par em pé de igualdade com a personagem Furiosa. É ela, aliás, quem arquiteta e dá início à fuga da *Citadel* e é a responsável por grande parte das decisões do grupo diante dos desafios encontrados ao longo do caminho. Em grande parte do filme, Max age como um ajudante de Furiosa, que não se mostra vulnerável e muito menos dependente dele, nem durante as cenas de combate. Somado a isso há o fato de a proximidade entre os dois personagens não ter sido usada como prerrogativa para inserir na trama qualquer relação romântica ou tensão sexual.

Por fim, passados trinta e seis anos entre o primeiro filme sobre Mad Max e o lançamento de 2015, há obviamente enormes diferenças técnicas entre as duas obras. Porém, um detalhe impactante na percepção do filme *Fury Road* é o alinhamento dos elementos mais relevantes de cada quadro no centro da tela. Sendo assim, ao longo de todo o filme, o esforço para acompanhar os diálogos, os cenários e, principalmente, as cenas de ação é consideravelmente reduzido, pois não é preciso mover o olhar em busca da informação mais relevante a cada nova cena. A experiência visual exige desta maneira menos esforço para ser apreciada e canaliza a atenção de quem a assiste, de forma a prender o olhar do espectador de maneira mais eficaz. Citando uma matéria sobre o assunto no site AdoroCinema:

“Então, nós nos perguntamos o seguinte: com praticamente duas horas inteiras de ação atrás de ação, como não ficamos perdidos com o conteúdo mostrado nas telas? Afinal, das 480 horas de filmagem que o diretor George Miller fez durante a produção, a equipe de montagem, coordenada por Margaret Sixel, usaria apenas 120 minutos.

Apesar do trabalho árduo, a solução foi simples. Miller ajudou a edição do filme com um enfoque diferente na composição dele: a ação se passa no centro de cada frame, o que permite que os editores e espectadores entendam rapidamente o que está acontecendo em cena.

Para isso, o diretor gritava no *walkie talkie* para os câmeras: ‘Coloque a cruz [da lente da câmera] no nariz dela! Coloque a cruz na mira da arma!’. E funcionou! Como cada tomada é enquadrada no centro, não é preciso ‘caçar’ o ponto de interesse... Quem assiste ao filme não precisa de três ou quatro frames para descobrir para onde olhar. Isso permitiu também que Sixel acelerasse algumas cenas sem prejudicar o movimento do longa, afinal o foco é sempre no mesmo lugar, como ler um livro *flipbook*, daqueles que você acompanha a cena ao passar as páginas com rapidez.” (Disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-113869/>. Último acesso em 25 de junho de 2016)

Figura 10 - Ação no centro da tela (Parte 1)



Fonte: *print screen* do filme *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015)

Figura 11 - Ação no centro da tela (Parte 2)



Fonte: *print screen* do filme *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015)

2.3 A representação de gêneros narrativos – o papel social da ficção científica e sua relação com o homem e a tecnologia

As alterações na composição de mundo, estrutura narrativa e estilo visual que se deram a partir do segundo filme da franquia refletem a expansão alcançada por Miller após o sucesso do primeiro *Mad Max*. Com um orçamento maior e uma base de fãs já consolidada, a sequência mergulha de vez na temática pós-apocalíptica e se assume como uma obra de ficção científica, enfim.

É válida, portanto, uma breve análise sobre o gênero em questão, a fim de elucidar a relevância histórica e o potencial de transformação político e social da ficção científica. Com tal propósito em mente, cabe primeiramente analisarmos a relação dialética entre a ficção científica e o romance histórico, pois é essencialmente pela contraposição de ambos que se tornam efetivamente distinguíveis as características que tornam o primeiro passível de ser compreendido. Para tanto, a explicação de Fredric Jameson é especialmente relevante:

“This is the context in which it seems interesting to explore the hypothesis that science fiction as a genre entertains a dialectical and structural relationship with the historical novel -- a relationship of kinship and inversion all at once, of opposition and homology (just as comedy and tragedy have often been supposed to do, or lyric and epic, or satire and Utopia, as Robert C. Elliott analyzed them).” (JAMESON, 1992, p.284)

Fredric explora ainda a ideia de que, enquanto o romance histórico representa o modelo estrutural de História estabelecido a partir do século XIX, a ficção científica assume um papel reativo de negação deste mesmo formato. Sendo assim, esta última evidencia, utilizando-se de uma lógica pós-modernista, uma postura crítica em relação à historicidade como a lente pela qual enxergamos nosso passado.

Há uma clara rejeição à ideia da “grande narrativa” modernista que, pautada no conceito de causalidade a serviço do progresso, aponta a caminhada humana através da história como uma marcha ascendente, apoiada na ciência e tecnologia e atribuindo a ambas os méritos de supostas evoluções em áreas como bem-estar social e liberdade de expressão. Entretanto, esta visão passa a ser gravemente abalada durante a primeira metade do século XX, com a ascensão do fascismo, a crise de 1929 e o desastre causado pelo uso da bomba atômica.

“But time itself plays a crucial role in this generic opposition, which is also something of an evolutionary compensation. For if the historical novel "corresponded" to the emergence of historicity, of a sense of history in its strong modern post-eighteenth-century sense, science fiction equally corresponds to the waning or the blockage of that historicity, and, particularly in our own time (in the postmodern era), to its crisis and paralysis, its enfeeblement and repression.” (JAMESON, 1992, p.284)

A ficção científica surge então como consequência da quebra radical desta linha de raciocínio, permitindo novas formas de organização da experiência humana e maneiras de lidar com a ideia de futuro. Há no gênero um desencantamento pós-modernista, uma ruptura com o sistema da modernidade, pautado por causalidades, determinismos e universalidades, em detrimento de uma predileção por abordagens de futuros estruturados sobre conceitos como não-linearidade e complexidade.

“Only by means of a violent formal and narrative dislocation could a narrative apparatus come into being capable of restoring life and feeling to this only intermittently functioning organ that is our capacity to organize and live time historically. Nor should it be thought overhastily that the two forms are symmetrical on the grounds that the historical novel stages the past and science fiction the future.” (JAMESON, 1992, p.284)

Logo, tendo o futuro como seu habitat natural, a ficção científica se utiliza muitas vezes das possibilidades de projeção temporal e extração da realidade, porém sempre fazendo referência ao real e concreto, para ampliar a visibilidade de aspectos selecionados da vida e pô-los à prova da crítica pela razão. Como se utilizando de uma lupa, o gênero tem a capacidade de, através de um deslocamento abrupto da realidade, tornar evidente características do cotidiano de nossas sociedades que, de outra forma, se perderiam por entre as inúmeras miríades da vida e escapariam a uma análise mais profunda e eficaz. Dotada ainda do alcance potencial das obras que se enquadram no gênero, sejam literárias, cênicas ou outras, a ficção científica tem a possibilidade, como produto cultural de consumo em massa, de levar a proposta de imersão no que “pode vir a ser possível” a cidadãos de diferentes condições financeiras, status sociais, gêneros, etnias, etc.

Em seu livro “The View From the Cheap Seats”, Neil Gaiman se dedica a analisar, dentre outros assuntos, este potencial impacto social da ficção científica e sua importância como ferramenta de debate, reflexão e mudança. Gaiman descreve os diferentes tipos de estruturas lógico-narrativas do gênero de maneira bastante didática:

“There are three phrases that make possible the world of writing about the world of not-yet (you can call it science fiction or speculative fiction; you can call it anything you wish) and they are simple phrases: ‘What if ...?’, ‘If only...’ and ‘If this goes on...’.

“What if ...?” gives us change, a departure from our lives. (What if aliens landed tomorrow and gave us everything we wanted, but at a price?)

“If only ...” lets us explore the glories and dangers of tomorrow. (If only dogs could talk. If only I was invisible.)

“If this goes on...” is the most predictive of the three, although it doesn’t try to predict an actual future with all its messy confusion. Instead, “If this goes on...” fiction takes an element of life today, something clear and obvious and normally something troubling, and asks what would happen if that thing, that one thing, became bigger, became all-pervasive, changed the way we thought and behaved. (If this goes on, all communication everywhere will be through text messages or computers, and direct speech between two people, without a machine, will be outlawed.)

It’s a cautionary question, and it lets us explore cautionary worlds.” (GAIMAN, 2016)

O conceito de “mundos cautelosos”, descrito por Gaiman, se encaixa perfeitamente na abordagem utilizada no universo de Mad Max. “Se isto continuar...” as disputas pelo controle da exploração e venda de petróleo vão levar a conflitos locais, a impasses políticos, brigas territoriais e à guerra. “E se tudo isso continuar...” poderemos ter o cenário apresentado nos filmes da franquia.

Mas, apesar de seu potencial positivo de questionamento da realidade, o gênero *sci-fi* herda do pós-modernismo uma faceta falaciosa inerente. Há a promessa implícita de um cenário que “pode vir a ser possível” – mas que nunca se concretiza efetivamente – e uma relação distorcida com o passado real na forma de pastiche, que, citando Jameson, trata-se de:

“A imitação de um estilo peculiar ou único, o uso de uma máscara estilística, a fala numa língua morta: mas é uma prática neutra dessa mímica, sem a motivação ulterior da paródia, sem o impulso satírico, sem o riso, sem aquele sentimento ainda latente de que existe algo *normal*, comparado ao qual aquilo que está sendo imitado é muito cômico. ” (JAMESON, 1992, p. 29)

É importante frisar novamente que a ficção científica não faz e não pode nem pretende fazer previsões assertivas acerca do futuro. Ela, na verdade, desloca o que nos cerca hoje para um amanhã imaginário e se utiliza do absurdo, do exagero e do

improvável para falar do atual, seja para denunciar, alertar ou enaltecer. Esta mudança de perspectiva permite interações inéditas com paradigmas já cristalizados no inconsciente coletivo e que, em alguns casos, parecem ser a única forma possível ou correta de se lidar com determinadas questões. Ou seja, a ficção científica, em sua ruptura do real imediato, mostra que outras soluções, interpretações e desfechos são sempre possíveis. É uma ferramenta de reflexão, capaz de motivar mudanças concretas no mundo real e no tempo presente.

“People think, wrongly, that speculative fiction is about predicting the future, but it isn’t, or if it is, it tends to do a rotten job of it. Futures are huge things that come with many elements and a billion variables, and the human race has a habit of listening to predictions for what the future will bring and then doing something quite different.

What speculative fiction is really good at is not the future, but the present. Taking an aspect of it that troubles or is dangerous, and extending and extrapolating that aspect into something that allows the people of that time to see what they are doing from a different angle and from a different place.”
(GAIMAN, 2016)

Porém, esta ligação íntima com o agora não impede que as obras de sci-fi influenciem o mundo que iremos construir no futuro. Elas o fazem e em grande escala, aliás. Exemplos como cartões de crédito, telefones celulares, telas sensíveis ao toque, impressoras 3D, entre outros, foram todos previstos por autores de ficção científica. Uma obra de grande impacto no imaginário coletivo e nas invenções tecnológicas que a seguiram foi *Neuromancer*, livro de William Gibson lançado em 1984 e que, ao lado de outros autores contemporâneos a si, consolidou o subgênero *Ciberpunk*.

“Colapso do futuro no presente. Pós-humanidade. Obsolescência do humano. Globalização. Megalópoles decadentes e sombrias. Pervasividade tecnológica cotidiana. Orientalização do Ocidente. Domínio ostensivo das megacorporações. Espetáculo e consumo. Vigilância eletrônica. Próteses e extensões. Território informacional. Roupas de couro e vinil preto. Fusão do sintético com o orgânico. Faça Você Mesmo. Biotecnologias. Subculturas juvenis. Hackers. Matrix. Linguagem e gírias das ruas. Eu poderia continuar essa lista e ainda assim não encerraria a discussão sobre os efeitos teórico-

conceituais, sociológicos, antropológicos e filosóficos que Neuromancer catalisou e constituiu a partir de seu lançamento na década de 1980.

Com Neuromancer, William Gibson rompeu as barreiras entre a chamada literatura tradicional e o gueto do fandom típico da ficção científica norte-americana, que permeou os sonhos de muitos autores de gerações anteriores: sci-fi sem fronteiras. O conceito de ciberespaço como matrix surgiu de sua prosa ácida e cinematográfica como um implante metálico nas rodas acadêmicas. ” (GIBSON, 1991, p.228)

Como supracitado, a ficção científica carrega como característica inerente a si a capacidade de promover uma releitura do mundo e nos fornece meios para compreendermos a cultura que nos cerca e nos atravessa, as leis que nos governam, as relações interpessoais que nos movem e os benefícios e perigos potenciais da evolução tecnologia que promovemos.

“Em uma trama intrincada e noir, Neuromancer apresenta o que alguns autores anglo-saxões chamam de Social (Science) Fiction, ou seja, Ficção (Científica) Social que nos oferece uma espécie de quadro fenomenológico para uma possível compreensão da cultura tecnológica, sua sociedade, comportamentos, usos e apropriações. Usos esses que se tornaram tão triviais vinte e cinco anos após o lançamento do livro, mas que na década de 1980 ostentavam um caráter imaginativo e visionário.

Em vez de descrever e acreditar num mundo perfeito, um paraíso tecnológico, com computadores garantindo o bem-estar e ajudando na resolução de problemas das pessoas, Neuromancer nos aponta o lado negro que os avanços podem ocasionar – megacorporações substituindo a soberania dos governos, trazendo toda a sorte de corrupção, aniquilação social e das relações interpessoais. ” (GIBSON, 1991, p.229)

Esta relação simbiótica entre o gênero e a tecnologia é, em realidade, a exteriorização de aspectos fundamentais do próprio ser humano. A criação hipotética de novos mundos e novas tecnologias através da ficção científica, que age como uma espécie de tabula rasa para possíveis novas invenções, reflete nossa íntima ligação como espécie com os aparelhos, meios de transporte, prédios, etc. que desenvolvemos e que, como veremos adiante, também nos modificam em resposta, configurando um circuito circular de retroalimentação. Esta discussão é

abordada no canal do Youtube "Shots of Awe". Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCIYb9NpXnRemxYoWbcYANsA>. Último acesso em: 24 de junho de 2016.

Em um dos vídeos do canal, Jason Silva explica a relação que temos com a tecnologia como sendo de natureza simbiótica. A tecnologia é, na verdade, uma exteriorização do nosso sistema nervoso e as ferramentas que construímos para melhor interagirmos com o mundo à nossa volta e com nós mesmos se tornam extensões de quem somos, alterando, desta forma, a maneira como nossos cérebros funcionam. Cram-se ramificações da nossa percepção de corpo e de campo de atuação, que se adaptam às tecnologias que absorvemos para nossas vidas no cotidiano, dando margem a novas capacidades de comunicação, criação (e destruição) e experiências do espaço e tempo nos quais nos vemos inseridos. Nossos celulares, computadores, carros, etc. são novos membros, órgãos e tecidos através dos quais expandimos nossos exercícios de conexão e convivência.

Esta relação íntima com a tecnologia não se limita, entretanto, aos tempos modernos e aos aparelhos eletrônicos de ponta com os quais lidamos atualmente. A criação das primeiras ferramentas primitivas por nossos ancestrais modificou enormemente suas rotinas e abriu possibilidades antes inexistentes, como a ingestão de carne cozida, a caça de novos tipos de animais - e o consequente enriquecimento de suas dietas - e a capacidade de criar novas ferramentas a partir de criações anteriores, por exemplo. As armas, o fogo, a linguagem, todos alteraram as estruturas fisiológicas e cognitivas daqueles que os inventaram e descobriram. Ou seja, nossas criações, desde sempre, vêm moldando a nós mesmos em resposta, produzindo em nossa espécie uma reprogramação ontológica, como explicado no trecho a seguir:

"Technology is the exterioration of our nerve system. Technology is our extended mind.

[...] who we are is due to the feedback loops between us and our tools, to the degree that our tools become extended appendices that, even though they are not within our biological skin tissues, they are, nonetheless, a part of our cognitive arsenal. They are a part of us the same way a nest is a part of a bird and a spider's web is a part of a spider." (SILVA. Technology Made Us

Human. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WIR0nwhesGw>. Último acesso em: 24 de junho de 2016.)

O tema é também abordado por Terence McKenna, em seu livro “The Archaic Revival” (1992). Para Terence, mais do que componentes do arsenal cognitivo humano, nossas criações nos definem como espécie, pois é através delas que somos capazes de nos exprimir em nosso potencial máximo e, por meio dos processos necessários para tanto, moldar o mundo e a nós mesmos, um passo por vez, na direção de um estágio mais avançado de experiência humana coletiva.

“[...] technology is the real skin of our species. Humanity, correctly seen in the context of the last five hundred years, is an extruder of technological material. We take in matter that has a low degree of organization; we put it through mental filters, and we extrude jewelry, gospels, space shuttles.” (MCKENNA, 1992)

Indo mais a fundo no impacto que nossas criações têm sobre nós mesmos, SILVA aborda em outro vídeo a noção de que os seres humanos agem como os órgãos reprodutores da tecnologia. É, portanto, através de nós, como espécie, que a tecnologia se multiplica, é compartilhada e se aperfeiçoa. A todo momento são criadas novas ferramentas que impulsionam invenções cada vez mais sofisticadas que, por sua vez, permitirão saltos ainda mais distantes em qualidade e complexidade dos nossos próximos constructos, numa dinâmica chamada *bootstrapping*, explicada a seguir:

“Kevin Kelly used to say: ‘humans are the sex organs of technology’. And what he meant by that was that technology was a living organism that was using us to extend its reproductive capacity. Similar to the way pollen flowers use bees in order to spread their seeds.

The history of technology highlight’s what’s known as bootstrapping. Essentially, we use one technology to build the next technology, and now we use the next technology to build the next technology, and so on and so forth.” (SILVA. Humans are the Sex Organs of Technology. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8D3NCSVIWUQ>. Último acesso em: 24 de junho de 2016.)

Retornando às obras de George Miller, é possível notar uma relação íntima entre homem e máquina no filme *Mad Max: Fury Road*, especialmente entre os carros de guerra e os soldados da *Citadel*. A própria forma dos automóveis, com um design retorcido, bruto e agressivo, reflete a postura beligerante daqueles que os utilizam. A crueldade experimentada dentro dos muros da *Citadel* e na própria dureza da vida no deserto que a cerca é traduzida na forma das criações de seus habitantes, o que, por sua vez, reforça a autoimagem de agressividade que permeia as experiências coletivas compartilhadas pelos *War Boys* e seus superiores. Sendo assim, há um empilhamento de influências subjetivas numa sequência de refinamentos de forma e propósitos que configura as escolhas criativas e organizacionais de uma sociedade, à primeira vista arbitrárias, como reflexos diretos de sua cultura material⁵.

“We design our world, while our world acts back on us and designs us.’ - Anne-Marie Willis

I recently discovered this term called ontological designing. Which is essentially the notion that everything that we design is designing us back. We, from inside out, are designed by what we have designed.

We’re like the Ouroboros, like the snake eating its own tail. We are like Escher’s hands. The hand that’s drawing the hand that is drawing it.”

(SILVA. How Our Creations Change Us. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hHCo9U4jxzE>. Último acesso em: 24 de junho de 2016.)

Ainda sobre a noção de cultura material, Costica Bradatan comenta em seu artigo “*The Wisdom of the Exile*”, publicado no jornal *The New York Times*:

“Just as you grow into the world, the world grows into you. Not only do you occupy a certain place, but that place in turn occupies you. Its culture shapes the way you see the world, its language informs the way you think, its customs structures you as a social being.” (Disponível em: http://opinionator.blogs.nytimes.com/2014/08/16/the-wisdom-of-the-exile/?_r=0. Último acesso em: 17 de julho de 2016.)

⁵ Termo polissêmico, que se refere tanto ao objeto de estudo quanto à forma de conhecimento. Trata-se da herança palpável do passado humano e das implicações sócio-político-culturais derivadas do uso da mesma por determinado grupo de indivíduos.

Logo, é essencial traçarmos um paralelo entre a construção de mundo vista nos filmes e o desenvolvimento dos personagens que nele habitam. As relações internas de influência mútua e bilateralidade entre criador e criações pautam o tom que define os limites éticos experimentados por Max e cia. A feiura e hostilidade que se projetam nas cidades e máquinas são simplesmente exteriorizações de uma extensa degradação moral do ser humano.

3. O ícone Mad Max

3.1 A mente de Max e sua influência na construção do mundo que o cerca

A criação de Max Rockatansky, como já foi explicado anteriormente neste trabalho, deu-se de maneira improvisada e intuitiva. No fim, a verba limitada, as dificuldades práticas das filmagens e diversos imprevistos foram sobrepostos e a história que hoje conhecemos pôde ser contata. Seguido ao lançamento da obra, porém, vieram as surpresas: o sucesso nas bilheterias em todo o mundo, as críticas inflamadas (tanto positivas quanto negativas) e uma grande identificação de públicos de culturas diferentes com o personagem Max. George Miller comenta o ocorrido ao ser entrevistado por Paul Byrnes, do *Australian Screen (Mythology and Mad Max 2)*:

"There was a big shift on the second film in this way: when *Mad Max* (1979) did come out and, to my honest surprise and relief, that it was successful. I watched the film go round the world and become a hit virtually in every culture other than the United States. This is the first film.

In Japan they called it a samurai movie and said, 'You must know Kurosawa'. I'd never heard of Kurosawa. In France they said, 'Oh it's a western on wheels'. In Scandinavia they said 'He's a Viking'. And basically I began to realize that somehow there was something else going on there and that was the realization that there is a collective unconsciousness going on. That there's a mythology out there and basically *Mad Max* was a kind of a weird Australian version of that. A kind of road warrior." (Disponível em: http://aso.gov.au/people/George_Miller_1/interview/. Último acesso em: 29 de junho de 2016.)

A figura de Max Rockatansky encontrou, nas culturas por onde o filme foi exibido, fortes paralelos culturais. Do samurai, ao viking, a imagem do guerreiro solitário evocou uma familiaridade universal e inesperada. Esta recepção, além de impulsionar a bilheteria do filme ao redor do mundo, teve grande impacto sobre as sequências que viriam a ser criadas por George Miller, como o mesmo explica em outro momento da entrevista em questão:

“And so that led us to Joseph Campbell and once Campbell opened those doors of perception into storytelling I suddenly forgot about cinema all together and basically became a storyteller. I’ve been trying to figure out those mysteries ever since.

So *Mad Max 2* (1981) was very influenced by that. Suddenly you saw that he was much more than just a character. That he was indeed a mythological figure, a mini-version of one. He’s not a great hero but he has that, something like that is nascent in him. And it was a little bit more self-conscious in *Mad Max 2* (1981). Not following it, you know, religiously – the hero myth. But it was an understanding that that was what was at foot.” (Disponível em: http://aso.gov.au/people/George_Miller_1/interview/. Último acesso em: 29 de junho de 2016.)

Esta mudança de paradigma de que Miller fala na entrevista foi responsável pelas diferenças estruturais introduzidas a partir do segundo filme e reproduzidas no terceiro longa, só sendo abandonadas em ‘Estrada da Fúria’, em 2015. Em *Mad Max 2: A Caçada Continua* há uma concretização do cenário pós-apocalíptico, com um distanciamento em relação ao mundo real bem mais acentuado do que o visto na obra de 1979. Porém, uma das mudanças mais drásticas se deu em relação à função de Max na história.

A concepção de Max como uma “figura mitológica” pode ser percebida na relação direta de causalidade entre a personagem e o meio, pois, tanto em *Mad Max 2*, quanto em *Mad Max 3*, o ambiente é representado por Miller como uma extração da consciência do herói. O mundo é, na verdade, uma exteriorização dos conflitos internos de Max e responde diretamente às suas mudanças opinião e humor ao longo destes dois filmes.

No início de ambas as histórias, o ex-policial é apresentado como uma antítese ambulante, em constante rejeição de seus traços humanos, sendo incapaz

de se relacionar em nível afetivo com qualquer pessoa e se mostrando interessado apenas em sobreviver a mais um dia e seguir seu caminho. Enquanto dura esta negação de Max, sua recusa em criar laços ou simplesmente enxergar qualquer um como algo além de uma ameaça ou oportunidade, o mundo, por sua vez, reage à sua presença de forma agressiva. Só a partir do momento em que Max se reconecta com sua humanidade, ele é capaz de vencer os obstáculos que o impedem de seguir seu caminho. A organização narrativa nos dois casos impõe ao personagem uma mudança de atitude, numa jornada alegórica para dentro de si mesmo.

No início de ‘A Caçada Continua’, por exemplo, há o confronto com o personagem Capitão Gyro e Max lida com o encontro como descrito há pouco, sem expressar qualquer consideração ou empatia pelo outro. A história, porém, obriga ambos a colaborarem entre si e Max, que está em busca de combustível, é levado rumo a confrontos internos e obrigado a lidar com a necessidade de se ver novamente inserido numa comunidade.

O que ocorre é uma apropriação da trama e dos demais personagens, que servem unicamente ao propósito de pôr à prova a visão de mundo de Max através de uma série de embates físicos e morais. Os dois filmes se apoiam nesta premissa e têm suas narrativas ancoradas na psique do protagonista. Tudo serve ao propósito de gerar uma mudança interna em Max, que, neste sentido, atua como a origem e o fim de cada ação que se desenrola ao seu redor. Ele é o criador inconsciente e a criatura consciente num eterno cabo de força moral.

Há nos dois filmes impasses claros impostos ao personagem, que impedem seu avanço e impossibilitam também sua fuga, forçando-o a encarar uma situação que colocará em cheque sua atual filosofia de vida. Em Mad Max 2 esta barreira é apresentada como a necessidade por combustível e, para obtê-lo, Max se vê atraído para um conflito iminente entre a gangue de Lorde Humungus e o grupo de sobreviventes que detém controle sobre o recurso.

Neste ambiente, Max entra em contato com o Garoto-Fera, interpretado por Emil Minty, personagem que atua como agente da transformação do herói. A relação entre os dois traz à tona aspectos como família – o filho de Max é morto no primeiro filme –, e inocência. É apenas após a aproximação entre os dois que Max consegue realmente se integrar à comunidade e vencer a barreira que o impede de seguir seu caminho.

A imagem da criança também é usada como ponto de virada no terceiro filme. Num primeiro momento, há a revelação do verdadeiro rosto do personagem The Blaster, interpretado por Paul Larsson. Após vencer o brutamontes numa batalha de vida e morte, Max se vê incapaz de matá-lo após descobrir que seu inimigo possui um rosto infantilizado. Mais uma vez, as imagens da infância e da inocência são usadas como gatilho emocional na trama, forçando uma escolha moral e movendo a trama adiante. Além disso, há também em 'Além da Cúpula do Trovão', a necessidade de Max se integrar a uma comunidade que, mais uma vez, evoca a ideia de uma inocência primitiva, pura. Aqui, Max também desenvolve uma afeição pelas crianças do grupo e passa a exercer o papel de uma figura paterna, assim como fez com o Garoto-Fera. O personagem é deslocado, de um filme para o outro, de uma referência paterna individual ao modelo masculino de todo um coletivo. E, repetindo a fórmula usada em 'A Caçada Continua', após essa aproximação o protagonista consegue superar os desafios impostos a ele e ao grupo ao qual temporariamente faz parte.

3.2 Estrada da Fúria - um novo rumo para Max

O quarto filme da tetralogia rompe em diversos aspectos com o formato narrativo descrito acima. Primeiramente, Max é deslocado do lugar de solucionador de problemas e é retratado aqui como apenas um ponto focal da trama, deixando para outros personagens a função de mover a história adiante. Além disso, é abandonada a estrutura simbiótica entre o desenrolar da narrativa e a evolução pessoal de Max. O mundo deixa de refletir os conflitos internos do Guerreiro das Estradas e é apresentado como um elemento independente de Max.

Retornando à primeira diferença descrita, Max é utilizado em 'Estrada da Fúria' com um único propósito: ser o olhar do espectador. Sendo assim, a trajetória do personagem se resume a uma sequência de atos que o arrastam de um ponto ao outro e, com isso, revelam a quem assiste ao filme os pontos relevantes da trama. No início da história vemos Max ser capturado e carregado para dentro da *Citadel*. O complexo é então revelado, com suas hierarquias, personagens e demais peculiaridades culturais. A seguir, Max é acoplado, de forma literal, ao *War Boy* Nux e, mais adiante, se vê forçado a acompanhar a Imperator Furiosa em sua fuga pelo

deserto. Em ambos os casos, Max se limita a testemunhar os arcos do filho-soldado e de Furiosa, que se diferenciam de seus iguais por se mostrarem capazes (e dispostos) a cruzar limites proibidos e, com isso, são deslocados de seus lugares predeterminados. Os dois alteram o *status quo* e inauguram papéis sociais que inexistiam naquele mundo – o homem que ama e expõe sua fragilidade, e a mulher que denuncia e enfrenta o patriarcado.

Mais do que isso, cabe à personagem de Charlize Theron o papel de real protagonista do filme que, não à toa se chama “Estrada da Fúria”. Ao decidir sair do rumo que sua função a exigia seguir – momento representado de forma bastante literal no filme, quando Furiosa muda a rota de seu caminhão e dá início assim à sua fuga –, ela afronta de maneira tão crítica os mecanismos de poder vigentes na *Citadel* que sua rebeldia mobiliza todos os níveis hierárquicos do império de Immortan Joe, desesperado para suprimir o levante que ameaça todo seu legado.

Furiosa busca escapar de sua condição opressora em busca de um Éden para ela e para as demais mulheres que ela resgatou da prisão de Joe, mas ela descobre que tal lugar não existe mais. Há, neste ponto, um choque de realidade que a obriga a retornar à sociedade que a oprimiu e promover, de dentro para fora, a mudança que tanto almeja, usando a ideia de seu paraíso utópico como modelo. Logo, a escolha pela fuga deixa de ser uma opção viável, restando apenas o conflito direto com Immortan e seu exército patriarcal. É indiscutível, portanto o papel de Furiosa como heroína do filme, relegando a Max a função de ajudante e testemunha de seus feitos, que, inclusive, reproduzem os padrões da jornada do herói, segundo descrito por Joseph Campbell:

“Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura em uma região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes.” (CAMPBELL, 1995, p. 36)

O papel de ícone cultural, presente no título deste capítulo, é, portanto, dividido entre Max e Furiosa em ‘Estrada da Fúria’, como será abordado a seguir.

3.3 A evolução da representação da mulher em Mad Max

Sendo assim, o quarto filme da tetralogia de Miller não só atualiza Mad Max em termos visuais, como introduz na história da franquia o protagonismo feminino. A personagem de Theron marca, portanto, o ápice da representação da mulher nos quatro filmes e é possível traçar uma linha clara, destacando os papéis femininos de maior destaque em cada uma das obras, que revela a gradual conquista de espaço do gênero nas histórias de Mad Max. No filme de estreia, a mulher, Jessie Rockatansky, é representada no papel clássico de donzela indefesa em perigo, aguardando que seu homem heroico venha salvá-la. Em ‘A Caçada Continua’, temos uma mulher guerreira, interpretada por Virginia Hey, que, apesar de fugir da imagem de vítima, não tem sequer um nome próprio para si. No terceiro filme, ‘Além da Cúpula do Trovão’, há a figura de Aunty Entity (Tina Turner) como a vilã da trama, com nome próprio e exercendo uma função de poder entre as figuras masculinas que a cercam.

Porém, é apenas em ‘Estrada da Fúria’ que a franquia se compromete por completo a investir numa representação apropriada da figura feminina e é justamente o filme mais recente o único dentre as quatro obras a passar no Teste de Bechdel – também conhecido como Teste de Bechdel–Wallace (Disponível em: <http://bechdeltest.com/>. Último acesso em: 24 de julho de 2016). O teste, nomeado em homenagem à cartunista norte-americana Alison Bechdel que, por sua vez, credita a ideia a sua amiga Liz Wallace, consiste em atestar se uma obra é capaz de representar a figura da mulher de forma igualitária. O teste consiste em três perguntas e, caso seja possível responder “sim” às três questões, o filme, livro, quadrinho, peça de teatro, etc. é considerado bem-sucedido. As perguntas são:

1. A obra possui, ao menos, duas personagens femininas?
2. Elas conversam entre si?
3. Sobre um tema não relacionado a homens?

Além da independência intelectual, que se prova possível para além do limite temático da existência masculina, Furiosa agrega à sua figura outras representações de empoderamento feminino. Há a independência social da personagem, a extensão das relações sociais de Furiosa não se limita pela dependência oriunda da influência de uma figura masculina, e a autonomia do corpo, a capacidade de interagir com

desafios físicos do mundo sem a necessidade da ajuda de um homem para superar obstáculos que exijam esforço muscular. Furiosa briga, atira, dirige, conserta seu caminhão e salva a vida de Max, tudo isto tendo apenas um braço, sendo o outro substituído por uma prótese mecânica.

Existe ainda a muito bem-vinda independência no âmbito da sexualidade. O filme evita a necessidade de estabelecer uma relação romântica/sexual entre o casal de protagonistas. Max e Furiosa se veem obrigados a colaborarem um com o outro e acabam desenvolvendo uma relação de respeito e confiança durante sua breve parceria. Nada mais do que isso. A heroína não se vê atraída por Max e, desta forma, não é reduzida à sua sexualidade e não se vê à mercê do julgamento do personagem masculino sobre sua imagem. Felizmente, este artifício foi evitado.

Considerações finais

Há na figura do herói “Mad” Max Rockatansky uma familiaridade evocativa. O conceito do homem solitário vagando por um mundo inóspito, carregando consigo um passado de dores e perdas e tendo à frente apenas o futuro incerto já foi explorado de forma exaustiva em inúmeros contextos. É possível relacionarmos este estereótipo com o caubói, o ronin, o cavaleiro medieval errante, o hacker, o jedi e muitos outros. Porém, esta identificação ampla só é possível porque Max é, na verdade, um arquétipo universal.

Segundo o próprio Miller, apenas a partir de *Mad Max 2* o protagonista passa a ser visto como um projeto narrativo em si e é através desta conscientização do cineasta que o herói assume então a função de ícone mitológico. Esta mudança de perspectiva se torna clara no segundo e terceiro filmes, que se ocupam de narrar histórias atemporais de Max, com estruturas narrativas bem definidas e que se repetem nas duas obras. É desta conscientização de Miller, e seu impacto direto na expansão do universo de seus filmes, que surge a imagem consolidada do *road warrior*.

Ao dar um propósito maior à figura de Max e construir a ambientação de seu mundo ao redor do personagem, Miller foi capaz de arquitetar a concepção de elementos de grande impacto visual, como as vestimentas das gangues, as versões modificadas e distorcidas dos automóveis e as construções feitas de sucatas improvisadas.

Porém, o salto em qualidade dado no filme ‘A Caçada Continua’ não foi repetido no terceiro filme da franquia, ‘Além da Cúpula do Trovão’, e a renovação da fórmula só veio com ‘Estrada da Fúria’. O quarto filme abandonou por completo os formatos utilizados anteriormente e inaugurou uma nova versão de Max. Deixou-se de lado a figura icônica do homem autossuficiente para apresentar o personagem como um elemento narrativo de suporte num mundo que se sustenta sem se apoiar sobre seus ombros, tanto em nível organizacional quanto nos aspectos estéticos.

Assim, a aura de arquétipo mitológico inalcançável cedeu lugar ao sobrevivente. O protagonismo é retirado das mãos de Max e entregue à mulher, Furiosa. Com isso, a tetralogia atinge, em seu mais recente capítulo, uma renovação que engloba sua estrutura narrativa, sua identidade visual e suas concepções de gêneros.

Mais do que isso, ao desassociar a construção do mundo do arco narrativo de Max, a ‘Estrada da Fúria’ consegue abordar uma variedade mais ampla de temas e explorá-los de forma mais complexa. Surgem assim núcleos temáticos com força suficiente para sustentar as críticas sociais apresentadas no filme. A figura de Immortan Joe, por exemplo, se utiliza dos detalhes explorados sobre os *war boys* e sobre as noivas, ambos com arcos dramáticos próprios, para se formar por completo perante o espectador.

Sendo assim, o principal mérito de Miller ao longo dos quatro filmes sobre Mad Max foi, além da criação inicial do personagem, em 1979, sua capacidade de remodelar sua imagem ao longo das sequências produzidas, explorando novas concepções do herói e do mundo que o cerca. Sendo assim, o segredo para a sobrevivência e prosperidade de Max, tanto como ícone midiático, quanto como personagem é continuar seguindo em frente e explorar novos caminhos.

Referências

SERGEI, Eisenstein. *A Forma Do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002

JAMESON, Fredric. *Postmodernism, Or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 1992

MCKENNA, Terence. *The Archaic Revival*. New York City: HarperCollins, 1992

BRADATAN, Costica. *The Wisdom of the Exile*. Disponível em:
http://opinionator.blogs.nytimes.com/2014/08/16/the-wisdom-of-the-exile/?_r=0.
Último acesso em: 17 de julho de 2016

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Ed. Pensamento, 1995

GINWAY, Mary Elizabeth. *Ficção Científica Brasileira*. São Paulo: Devir, 2005

GAIMAN, Neil. *The View From the Cheap Seats*. London: Headline, 2016

GIBSON, William. *Neuromancer*. São Paulo: Aleph, 1991

Cult Movie Review: Mad Max (1979). Disponível em:
<http://www.couriermail.com.au/business/scientists-warnings-unheeded/story-e6freqmx-1111112631991>. Último acesso em: 26 de junho de 2016

Burnout: Photographing Australian muscle car culture, The Sydney Morning Herald. Disponível em: <http://www.smh.com.au/national/clique/burnout-photographing-australian-muscle-car-culture-20150910-gjjcxd.html>. Último acesso em: 26 de junho de 2016

Filmmakers Interview - George Miller. Disponível em:
http://aso.gov.au/people/George_Miller_1/interview/. Último acesso em: 5 de julho de 2016

Buster Keaton - The Art of the Gag. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=UWEjxkkB8Xs>. Último acesso em: 5 de julho de 2016

IMDb. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0079501/>. Último acesso em: 5 de julho de 2016

Movie Budgets. Disponível em: <http://www.the-numbers.com/movie/budgets/all>. Último acesso em: 5 de julho de 2016

ZHOU, Tony. *Drive (2011) - The Quadrant System*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wsl8UES59TM>. Último acesso em: 25 de junho de 2016

Vídeo mostra como as cenas de ação de Mad Max: Estrada da Fúria foram feitas. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-113869/>. Último acesso em 25 de junho de 2016

SILVA, Jason. *Technology Made Us Human*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WIR0nwhesGw>. Último acesso em: 24 de junho de 2016

SILVA, Jason. *Humans are the Sex Organs of Technology*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8D3NCSVlWUQ>. Último acesso em: 24 de junho de 2016

SILVA, Jason. *How Our Creations Change Us*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hHCo9U4jxzE>. Último acesso em: 24 de junho de 2016

Filmmakers Interview – George Miller. Disponível em: http://aso.gov.au/people/George_Miller_1/interview/. Último acesso em: 29 de junho de 2016

Leviatã (livro). Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Leviat%C3%A3_\(livro\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Leviat%C3%A3_(livro)). Último acesso em: 24 de julho de 2016

Jean-Jacques Rousseau. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Jean-Jacques_Rousseau. Último acesso em: 24 de julho de 2016

Endereços eletrônicos

Bechdel test: <http://bechdeltest.com/>

Shots of Awe: <https://www.youtube.com/channel/UCIYb9NpXnRemxYoWbcYANsA>

Every Frame a Painting: <https://www.youtube.com/channel/UCjFqcJQXGZ6T6sxyFB-5i6A>

Muscle car society:

<http://web.archive.org/web/20120722070047/http://www.musclecarsociety.com/muscle-car-definition>

AdoroCinema: <http://www.adorocinema.com/>

Australian Screen: <http://aso.gov.au/>

IMDb: <http://www.imdb.com>

The Numbers: <http://www.the-numbers.com/>