

O FUTURO É PARA POUCOS: O DESTINO DA HUMANIDADE EM SÉRIES DE TV

THE FUTURE IS FOR THE FEW: THE FATE OF HUMANITY IN TV SERIES

Bruno Souza Leal *

Felipe da Silveira Borges **

Diogo Tognolo ***

RESUMO:

Tomando como referência diversas séries recentes de televisão, exploramos de que maneira se descortina um futuro sombrio e distópico, em que a humanidade está condenada à extinção ou a precárias condições de vida. Em *Battlestar Galactica*, *The 100*, *The walking dead*, *The expanse*, *3%* e outras, desenha-se um cenário de desigualdade e destruição, causado por questões climáticas, guerras e rebelião das máquinas, por exemplo. Nessas séries, acompanhamos tentativas de recriar um mundo civilizado, num processo em que se reconhece a culpa da humanidade em relação ao contexto devastador, ao mesmo tempo que se crê na capacidade das novas gerações de mudarem tal quadro - no qual enfrentamos, muitas vezes, medos antigos e questões mal resolvidas. Observamos como a distopia dessas produções tematiza uma mudança em relação ao modo moderno de encarar o tempo, quando se apostava no progresso e na evolução. Ao olhar para o futuro de maneira pessimista, as séries, ao nosso olhar, versam sobre o presente, destacando aspectos que precisam ser mudados com vistas a se evitar a decadência da humanidade, assistida pela tela da televisão talvez como uma forma de catarse, mas também vivida de diversas outras formas no cotidiano.

PALAVRAS-CHAVE: Televisão, futuro, distopia.

* Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Minas Gerais (PPGCOM/UFMG) e doutor em Estudos Literários pela Universidade Federal de Minas Gerais. brunosleal@gmail.com

** Doutorando e mestre em Comunicação e Sociabilidade Contemporânea pela UFMG. felipelsborges@gmail.com

*** Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da UFMG. diogotr@gmail.com

ABSTRACT:

In a panoramic overview of several recent television series, we explore how a gloomy and dystopian future is unfolded, in which humanity is doomed to extinction or precarious living conditions. In *Battlestar Galactica*, *The 100*, *The walking dead*, *The expanse*, *3%* and others, a scenario of inequality and destruction is created, caused by climatic issues, wars and machine rebellion, for example. In these series, we follow attempts to recreate a civilized world in a process in which humankind's guilt is recognized in relation to the devastating context while believing in the ability of new generations to change such a framework - in which we often face old fears and unresolved issues. We observe how the dystopia of these productions thematises a change from the modern way of looking at time, when we bet on progress and evolution. Looking pessimistically to the future, we talk about our present, highlighting aspects that need to be changed to avoid the decadence of humanity, assisted by the television screen perhaps as a form of catharsis, but also lived in many other ways in our daily lives.

KEYWORDS: Television, future, dystopia.

INTRODUÇÃO

Em diferentes diagnósticos (ANTUNES, 2008; GUMBRECHT, 2015; HARTOG, 2013; RIBEIRO, 2012) acerca da experiência temporal que se estabelece no Ocidente, no final do século 20 e neste início de 21, alguns elementos se fazem recorrentes. O fim ou o enfraquecimento do modo moderno de viver o tempo, calcado na ideia de progresso, gerou o que se define como “presentismo” atual. Ele seria marcado pelo esvaziamento do passado como repositório de experiências significativas - o que leva, paradoxalmente, a um desejo e a um culto de memória cada vez mais prementes. Com isso, o presente passa a ser tomado como o tempo de referência para a experiência, dilatado, seja como resultado de ritmo excessivamente acelerado dos acontecimentos, seja na direção contrária, prolongado por ideais de juventude, saúde, comportamentos etc. O futuro, nesse quadro, perde sua capacidade de orientar as ações coletivas e individuais, deixando de ser visto sob a perspectiva teleológica típica dos tempos modernos.

Uma das formulações mais precisas dessa experiência temporal atual, na ausência de expressão melhor, é dada por François Hartog, que diz:

Longe de ser uniforme e unívoco, este presente presentista é vivenciado de forma muito diferente conforme o lugar ocupado na sociedade. De um lado, um tempo de fluxos, da ace-

lação e de uma mobilidade valorizada e valorizante; do outro, aquilo que Robert Castel chamou de *précariedad*, isto é, a permanência do transitório, um presente em plena desaceleração, sem passado [...] e sem futuro real tampouco [...]. O presentismo pode, assim, ser aberto ou fechado: aberto para cada vez mais aceleração e mobilidade; fechado para uma sobrevivência diária e um presente estagnante (HARTOG, 2013, p. 14-15).

Para Hartog, esse presentismo atual é parte da mudança de regime de historicidade que passamos a experimentar com o fim da crença do ideal moderno e que leva, significativamente, a uma mudança radical na forma como entendemos o futuro. Para Hartog, o futuro passa a ser “percebido não mais como promessa, mas como ameaça; sob a forma de catástrofes, de um tempo de catástrofes que nós mesmos provocamos” (2013, p. 15). A associação do futuro à ideia de catástrofe sugere que o que nos aguarda não é mais um “mundo melhor”, mas possível ou provavelmente a decadência. Com isso, prenderíamos-nos ao presente, idealizado ou não, que, mesmo em sua forma mais liberal ou acelerada, livraria-nos ou nos preservaria das amarras inevitáveis da perda e da falência.

É certo que Hartog aponta que essa experiência temporal que se instaura nesse momento histórico não é homogênea ou vivida igualmente por diferentes indivíduos, coletivos ou nações. Da mesma forma, há aqueles que veem, no diagnóstico do historiador francês, um traço etnocêntrico, marcado pela configuração do regime de historicidade presentista a partir da realidade europeia. No entanto, um conjunto de produtos culturais parece nos dizer recorrentemente que, sim, o futuro não é o tempo da esperança ou da expectativa positiva, mas uma ameaça a todos. Se alguém liga o computador ou o aparelho de TV, por exemplo, vai encontrar um vasto repertório de produções audiovisuais que apresentam variações em torno dessa imagem negativa do futuro. Não deve ser gratuito o fato de que essas produções são ou originadas dos grandes centros econômicos ocidentais ou por empresas que têm ali sua sede.

Como observa Istvan Csicsery-Ronay Jr. (2008), que analisa produções de ficção científica, esse futuro materializado narrativa e ficcionalmente pretende ser uma advertência sobre as ações realizadas no presente, ou uma extrapolação das tecnologias e práticas atuais. Esses futuros, portanto, parecem colocar em cena ansiedades e problemas atuais, ao mesmo tempo que permitem olhar para essas tensões do presente com algum distanciamento. No cinema, Robert Alpert (2018) nos lembra dos fortes laços dos filmes de ficção científica com discussões políticas e sociais contemporâneas, como *Metropolis* (1927), produzido na Alemanha dos anos 1920, com sua discussão sobre a luta marxista,

ou ainda a tentativa de se entender a identidade humana diante da inteligência artificial de *Ex Machina* (2014), *Autómata* (2014) ou *Blade Runner 2049* (2017). Já autores como Concepción Virino (2016) e Tobias Steiner (2012) vão dizer, por exemplo, que os atentados de 11 de setembro de 2001 fizeram emergir narrativas de resgate a uma identidade norte-americana, focada em uma disputa “nós × eles”.

No entanto, tais histórias não merecem ser vistas simplesmente como um “sintoma” da cultura. Como textos narrativos complexos, essas produções articulam-se na criação de redes textuais que não apenas dialogam com os medos e as angústias em um momento histórico específico, mas são também agentes que atuam sobre essas redes, configurando esses medos e ansiedades, dando forma a eles, ao presente, ao passado e ao futuro. Nessa perspectiva, buscamos, neste artigo, delinear aspectos importantes de comentário e reconfiguração de uma rede tal como é feito, de forma potente, pelas séries televisivas. No percurso argumentativo que desenvolvemos, traçamos um olhar panorâmico sobre diversas séries que tematizam o futuro, observando recorrências, matices e diferenças, e atentando-nos, em alguns momentos, para aspectos específicos de algumas delas. O esforço aqui não é exaustivo, e sim de apontar e problematizar relações importantes na ação narrativa das séries de projetar futuros.

Para nos aproximarmos dessas produções, considerando os limites deste artigo, tomamos como referência as séries televisivas disponibilizadas no Brasil em canais da TV por assinatura, como Fox, Warner e HBO, ou em serviços *streaming* como Netflix. Neles, nos deparamos com um conjunto bastante vasto de séries tão diversas como *Firefly* (Fox, 2002-2003), *Battlestar Galactica* (Syfy, 2004-2009), *The walking dead* (Fox, 2010-presente), *Fear the walking dead* (Fox, 2015-presente), *Terra Nova* (Fox/Netflix, 2011-2012), *Black mirror* (Netflix, 2011-presente), *The 100* (FX/Netflix, 2014-presente), *Wayward Pines* (Fox, 2015-presente), *Childhood's end* (Syfy, 2015), *The expanse* (Syfy/Netflix, 2015-presente), *3%* (Netflix, 2016-presente), *Philip K. Dick's Electric dreams* (2017) e *Altered carbon* (Netflix, 2018-presente). A diversidade busca justamente dar conta desse espectro amplo da produção televisiva contemporânea e, ainda que preze-mos pelas diferenças narrativas, estéticas e temáticas entre as obras analisadas, consideramos que em seu conjunto elas podem apresentar pontos importantes de problematização em comum. Apesar de não se definirem necessariamente como sendo “ficção científica”, todas elas tematizam o futuro. No entanto, já não o fazem como séries tidas como “clássicas” - e isso já é algo bastante relevante, afinal, conforme observa

Virino (2016, p. 31, tradução nossa)¹, “ao menos no âmbito da ficção científica e da fantasia, os projetos utópicos já tiveram certa recorrência”, como conferimos em séries como *Lost in space* (CBS, 1965-1968), *Star Trek* (NBC, 1966-1969), *Star Trek: Deep Space Nine* (Syndication, 1993-1999) e *Babylon 5* (PTEN, 1994-1997; TNT, 1998). Não obstante, como a própria autora atesta, “a ficção televisiva contemporânea não tem sido, exatamente, lugar para utopias” (VIRINO, 2016, p. 30, tradução nossa)², principalmente, de acordo com ela, pela sombra projetada pelo 11 de setembro, que derrubou a sensação de segurança do mundo ocidental.

O termo “utopia”, que remete ao seminal livro de mesmo nome de Thomas More, publicado em 1516, pode ser definido como a construção de uma comunidade em que as relações sociopolíticas e individuais são organizadas conforme princípios melhores do que aqueles em que o autor se encontra, com base numa hipótese histórica alternativa (SUVIN, 1988). Na visão de Diogo Silva, que reflete a partir de Ernst Bloch,

a utopia é, assim, a projeção do melhor que cria um “furo” no espaço e no tempo, ou seja, descontinuidades no fluxo do presente, ao passo em que abre caminhos possíveis à realidade para que não se paralise “na obscuridade do instante”. Deste modo, a utopia em Bloch contraria radicalmente a ideia de que ela seja o irreal, o irrealizável, e/ou lugar algum (SILVA, 2011, p. 4).

Nesse sentido, Silva alerta que a ideia de que U-topia se refere a “nenhum lugar” ou “lugar nenhum” é equivocada, pois isso seria uma A-topia. Uma U-topia, portanto, diz respeito à negação do lugar atual, por referência a um “lugar-outro”. Conforme David Seed (2011), a partir do século 20 as utopias passaram a ser, cada vez mais, substituídas pelas distopias, que basicamente sugerem uma utopia em mau funcionamento: “Longe de trazer liberação - uma das principais propostas das utopias - a nova ciência traz o caos” (2011, p. 74, tradução nossa)³. O termo “distopia” é normalmente associado a obras clássicas como *Admirável mundo novo* (1932), *1984* (1949), *Fahrenheit 451* (1953) e *Laranja mecânica* (1962), que compartilham “características como o opressivo controle da sociedade por uma elite, privação da liberdade dos cidadãos, implícita crítica social e política, vigilância absoluta e a repressão, por vezes, física” (CORDEIRO; GOES; NOGUEIRA, 2016, p. 259). Assim, as séries atuais parecem dialogar com a tradição audiovisual não na materialização de utopias, mas com aquelas produções claramente distópicas. Cabe mencionar esse futuro distópico não é o mesmo em cada uma delas, que estabelecem contornos específicos para esse futuro ameaçador e catastrófico, assim como para as tensões desse outro mundo.

OUTROS MUNDOS, DECADENTES

O futuro distópico é encontrado já nos diversos episódios de *The twilight zone* (CBS, 1959-1964) que partem de um desastre nuclear para construir seu mundo diegético. Com suas temporadas originais produzidas entre 1959 e 1964, o programa foi contemporâneo da Guerra Fria e dos temores com relação à possibilidade de uma guerra nuclear, como a crise dos mísseis de Cuba, por exemplo, que ocorreu em 1962. *The twilight zone* é uma série de antologia em que cada episódio nos apresenta uma história diferente, com personagens diferentes e, em muitos casos, em mundos com regras diferentes. Trazendo elementos sobrenaturais em diálogo com avanços tecnológicos, o seriado pretende nos mostrar diversas possibilidades de histórias *Além da imaginação*, para utilizar o título com o qual foi exibido no Brasil.

No episódio “The old man in the cave”, exibido originalmente em 1963, estamos numa pequena cidade, dez anos depois de um desastre nuclear que devastou os Estados Unidos. A narração inicial - elemento presente em todos os episódios, que traça o panorama do mundo que visitaremos naquele capítulo - situa brevemente o que aconteceu. Diz o locutor: “Você está olhando para um legado que o homem deixou para ele mesmo. [...] E essa é a Terra dez anos depois, um fragmento do que um dia foi um lar, uma sobra do que um dia foi uma raça. Este é o ano de 1974 e esta é *The twilight zone*”. O episódio já começa nesse futuro - nosso acesso ao que aconteceu no desastre nuclear só vem de fragmentos: pequenas falas dos personagens, vestígios de outras cidades que não mais existem, rastros como latas de comida estocadas de uma época anterior à tragédia. Não há imagens que nos mostrem guerras, a explosão de uma bomba, nem mesmo entendemos qual o alcance dessa destruição. O passado nos é inacessível.

Outro episódio, “Time enough at last”, opera em dinâmica similar. Somos apresentados a Henry Bemis, trabalhador de um banco, mas que passa grande parte dos seus dias envolvido em sua paixão pela leitura. Procurando um momento solitário, Bemis se fecha no cofre do banco. Um jornal estampa a manchete “Bomba H capaz de destruição total”, enquanto ouvimos um forte estrondo do lado de fora. Nem nós, espectadores, nem Henry, sabemos o que aconteceu, mas somos defrontados com um mundo em ruínas. Se esse episódio nos dá mais indícios do passado - começamos o episódio acompanhando o personagem antes da explosão -, ainda assim a ruptura que a bomba representa não nos é mostrada.

Figura 1: Destruição em *The twilight zone*

Fonte: Frame de "Time enough at last", de *The twilight zone* (CBS, 1959).

Produções mais recentes também dialogam com construções narrativas semelhantes às desses episódios de *The Twilight Zone*, como *The 100*, que trata dos sobreviventes de um apocalipse nuclear. Vivendo em uma estação espacial, 97 anos depois do desastre, os sobreviventes buscam descobrir se a Terra já pode ser habitada novamente. Desse passado, a primeira temporada nos apresenta apenas fragmentos. Os personagens não estavam vivos quando a humanidade residia na Terra, e não a vemos através de *flashbacks* ou de outros recursos narrativos. O que é visível na série é apenas o que chamamos de *futuro* - o presente daqueles personagens. Tanto em *The twilight zone* quanto em *The 100* o futuro não é mais uma mera continuação de um presente, mas é construído a partir de uma forte ruptura: um enorme desastre ou um grande desenvolvimento tecnológico reconfiguram a sociedade de tal maneira que suas formas de organização não fazem mais sentido. Olhar para o passado parece, portanto, inútil - tanto que não somos apresentados a ele - porque ele parece não mais informar o novo cenário que se descortina. Se o passado é esvaziado, o futuro não surge como um horizonte possível que orientaria nossas ações no presente, mas como algo desconhecido e incerto.

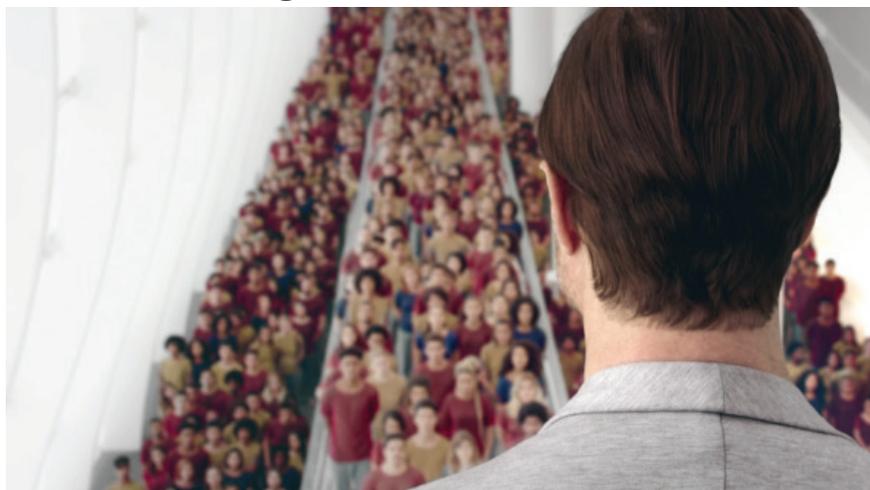
Em *The 100*, depois do apocalipse, os sobreviventes se reúnem em uma única estação denominada "A Arca", governados por um conselho, presidido pelo Chanceler Jaha. Como os recursos, incluindo oxigênio, são poucos, todo crime, por menor que seja, é punido com a morte, de forma a prolongar os suprimentos para aqueles que lá vivem. A exceção são as pessoas menores de 18 anos que, ao cometerem um crime, são

mandadas para uma cadeia. Os habitantes da Arca vivem em uma sociedade controlada: recebem diariamente pequenas refeições, com alimentos e água, e não são informados pelo governo das possibilidades de esgotamento. Cada pessoa ocupa função determinada na manutenção da Arca e os espaços são controlados e vigiados. Com a possibilidade de falta de recursos causar a morte da humanidade que resta, cem prisioneiros juvenis são mandados à Terra para descobrir se os níveis de radiação diminuíram e se a vida humana é novamente possível.

Na Terra, a série apresenta o movimento dos sobreviventes na construção de um novo governo. Sem acesso imediato à comida e à habitação, os adolescentes se organizam em grupos e líderes surgem. As disputas entre eles criam novas tensões, enquanto eles buscam definir suas funções nesse novo espaço. Até instituições como igrejas são reconfiguradas - como na Arca, em que um grupo reza e faz oferendas à última planta resgatada pela humanidade.

Nesse sentido, a religião, como forma de esperança para um futuro melhor, também encontra ecos em 3%. Há uma forte influência do discurso religioso nas falas de Ezequiel, que coordena o Processo, sistema de seleção dos poucos - os 3% do título - que poderão deixar o Continente, um lugar miserável, para viver no paradisíaco Maralto. Somos também apresentados ao pai do candidato Fernando, um pastor de uma igreja que busca convencer seus fiéis da importância do Processo e da melhoria na vida que o Maralto representa. A fé, em ambos os casos, não surge como devoção a uma entidade religiosa, mas como crença na possibilidade de um futuro que resolva os problemas pelos quais os personagens passam.

Figura 2: O Processo de 3%



Fonte: Frame de "Cubos", de 3% (Netflix, 2016).

Assim, nas séries que retratam um mundo pós-apocalíptico, acompanhamos personagens que precisam lidar não apenas com a perda de seus entes queridos, mas também com a perda das instituições que estruturavam a civilização. Sem referências num cenário devastado, os personagens tendem a criar novas formas de organização, espelhadas nas antigas - mas que parecem fadadas ao fracasso, como se evidenciassem como o antigo modelo civilizatório realmente chegou ao fim.

The walking dead talvez seja o melhor exemplo desse aspecto. Os personagens buscam, a todo momento, organizar-se em microcomunidades a fim de sobreviver e mesmo de simular certa normalidade na vida pós-apocalipse zumbi. Não obstante, a série mostra como essas comunidades - como a fazenda da segunda temporada, a prisão abandonada e a cidade do Governador da terceira e o complexo Terminus da quarta - estão fadadas a falhar miseravelmente - e não só pela ação dos zumbis, mas principalmente pela barbárie humana. Essa condição afeta os principais personagens, que tendem a se fechar em pequenos grupos e a afastar os “estrangeiros”. O fato de o protagonista da série ser um policial - figura ligada à autoridade, à racionalidade e à ordem - é significativo. Inicialmente defensor de um conjunto de códigos éticos e da justiça, Rick Grimes se vê, aos poucos, cada vez mais desconectado de qualquer rastro relacionado a seu ofício passado. Como observa Diego Labra,

se há um fio que conecta toda a narração é o declínio de Rick até a inumanidade. Ele é o sobrevivente perfeito, que sempre salva a vida, não importa quantos zumbis estão no caminho, quantas armas tenha o inimigo. Mas a que custo? Rick sabe que aquilo que os manteve vivos tanto tempo é sua capacidade de fazer o inominável para sobreviver. Aqueles que se agarraram a seus valores agora são zumbis. Nesse sentido, já não há humanos no mundo, apenas zumbis e homens que renunciaram à sua humanidade. Ele mesmo diz isso. “Nós somos os mortos que caminham” (LABRA, 2012, p. 102, tradução nossa)⁴.

Já em *Wayward Pines* a formação de uma cidade artificial nos moldes do passado visa a manter certa normalidade diante do caos do futuro. Os habitantes dessa cidade, criada por pessoas salvas por um tipo de “Arca de Noé” futurista, como em *The 100*, vivem como se estivessem em 2014 e desconhecem que estão num experimento, destinado a preservar o que resta da humanidade, no mundo pós-apocalíptico do ano de 4028. Eventualmente, eles descobrem a verdade sobre a misteriosa comunidade - o que leva à destruição do projeto mais de uma vez. Em *Wayward Pines*, a quase completa devastação do planeta Terra é causada pelas chamadas “Aberras” - abreviação de “aberrações” -, resultantes de mutações genéticas. Segundo o cientista que descobriu as alterações, a

humanidade estava mudando o mundo - e, conseqüentemente, mudando ela mesma, a fim de se adaptar. O problema é que essa nova versão dos seres humanos é extremamente brutal e sanguinolenta.

HUMANOS × (QUASE) HUMANOS

Os processos que colocam em risco a existência humana, ou mesmo excluem a maior parte dela das benesses trazidas pelo futuro, geralmente têm origem nas atividades e nas escolhas da própria humanidade. Do escopo que analisamos neste trabalho, apenas *Childhood's end* - que, afinal, é baseada num romance de 1953 - apresenta uma intervenção “externa”, alienígena. Já no caso de *The walking dead*, ainda permanece o mistério sobre as causas do apocalipse zumbi, em sua sétima temporada. Em maior ou menor grau, algumas das séries aqui elencadas dialogam, portanto, com aquela que é considerada por muitos a primeira obra de ficção científica da história: *Frankenstein, ou o Prometeu moderno* (1818), de Mary Shelley. O monstro criado pelo Dr. Frankenstein é feito à semelhança do ser humano. As complicações suscitadas por sua existência tematizam a própria ideia do que é ser humano e de como lidamos com o *outro* - que, na verdade, não é assim tão diferente do *eu*. Esse outro, aparentemente não humano, não vem a ser exatamente o oposto de nós, como observa Silva:

O inumano não é antítese do humano, mas sua transfiguração: ele está além ou aquém da figura do “homem universal”. Nele se conservam características humanas atravessadas por outras, não humanas, como a criatura de Frankenstein: o que causa angústia não é sua aparência assombrosa, mas a identificação nele de aspectos subjetivos que o leitor reconhece em si. Em outros termos, na figura inumana se pode reconhecer e identificar, mas não sem horror e estranhamento. O inumano é o outro, não em relação ao Eu, mas àquilo que o leitor pode distinguir como sendo humano. E é com este duplo sentimento, paradoxal, de identificação e estranhamento, que a ficção científica quer alcançar o interlocutor: estimulando *pitié* a partir da figura inumana (SILVA, 2011, p. 11).

Na nova versão de *Battlestar Galactica*, lançada em 2004, por exemplo, os *cylons* são robôs criados para servir à humanidade que evoluíram e se rebelaram. As máquinas matam a maior parte dos humanos em uma grande explosão no planeta Caprica, e os poucos que sobram são reunidos numa frota liderada e protegida pela nave que batiza a série. Ao adotar uma aparência idêntica à nossa, os *cylons* puderam se misturar às mulheres e aos homens, no que resulta em relações de afeto. Invariavelmente, sempre que se descobrem *cylons* infiltrados, a reação dos humanos é um misto de choque,

medo, ódio e repulsa, mas, principalmente, confusão: afinal, como é possível que tenham amado seres artificiais, inumanos, maquínicos? A cylon Number Six ressalta como sua raça foi criada à imagem da humanidade - inclusive no que tange à crueldade. Ao ser acusada de assassina por um homem, retruca: “Sim, afinal, nós somos sua criação. Ensinaram-nos bem”.

Duas séries de antologia recentes se afastam um pouco da visão sobre a relação entre humano e não humano colocada por *Battlestar Galactica* - ainda que também divirjam entre si. No episódio “Be right back”, de *Black mirror*, a conclusão a que se chega é a de que, por mais que a tecnologia se desenvolva, jamais será capaz de criar seres que atinjam a “humanidade” de um humano. Por sua vez, episódios de *Electric dreams* como “The hood maker”, “Human is” e “Autofac” propõem que a ideia de “humanidade” transcende o humano, pouco importando se o ser é um alienígena ou um androide.

Assim como em *Black mirror*, a imagem negativa do progresso compõe a narrativa de muitas outras séries. Em *Wayward Pines*, *Battlestar Galactica* e também em *Childhood’s end*, por exemplo, as criaturas que almejam promover a extinção da raça humana como a conhecemos se colocam como uma versão mais perfeita de nós mesmos. Em *Wayward Pines*, humanos monstruosos mais bem adaptados ao ambiente pós-apocalíptico; em *Childhood’s end*, crianças que conduzem o processo evolutivo da humanidade a um nível mais elevado; em *Battlestar Galactica*, robôs que se consideram uma versão mais perfeita dos humanos, já que são mais fortes, inteligentes e poderosos. É um caminho que parece se desenhar também, inclusive, em *Westworld* (HBO, 2016-presente), em que as máquinas criadas por humanos para um jogo virtual de faroeste iniciam uma rebelião. Nessas séries, é como se fosse adicionado um novo capítulo à *A origem das espécies*. Na obra, Darwin conclui que “como a seleção natural atua apenas para o bem de cada indivíduo, todas as qualidades corporais e intelectuais devem tender a progredir para a perfeição” (2003, p. 554), num raciocínio que é distorcido pelas sombrias narrativas que analisamos: tal perfeição não inclui toda a humanidade, afinal.

A má distribuição do que seria o “progresso” é evidente em *Altered carbon*, série que apresenta um futuro no qual é possível armazenar a consciência e trocar de corpo a cada vez que se morre. Logo, é possível viver eternamente - desde que se tenha muito dinheiro para pagar por isso. Para o restante da população, os cartuchos que cada indivíduo porta - e que serviriam para arquivar a consciência - acaba se tornando um dispositivo de vigilância e controle.

Em *The 100*, a sobrevivência da humanidade depende da morte de parte das mulheres e dos homens que habitam a Arca. Os prisioneiros enviados à Terra são considerados dispensáveis, não importando se a radiação ainda presente irá matá-los. A temática também se faz presente no plano do Conselho de exterminar parte da população para que a oferta de oxigênio e suprimentos seja prolongada: depois de descobrir o plano, alguns habitantes da nave se oferecem para o sacrifício, mas passam por uma triagem, que não encaminha para a morte aqueles considerados importantes para a sociedade.

Figura 3: Pós-apocalipse em *The 100*



Fonte: Frame de "Demons", de *The 100* (The CW, 2016).

Ao mesmo tempo que, de modo geral, a destruição ou a exclusão da humanidade decorre de processos iniciados e/ou liderados pelas próprias pessoas, a esperança quanto a dias melhores reside, paradoxalmente, nos humanos. Mais precisamente, nas próximas gerações - um discurso que sugere ainda certo otimismo diante das perspectivas sombrias propostas pelas séries analisadas. Na visão de Seed, mesmo as histórias que trabalham com a ideia de apocalipse

equilibram sua especulação sobre o fim com insinuações simultâneas de que a vida irá, de alguma forma, continuar. Os finais nunca são definitivos. Em meio à confusão de holocaustos, nucleares ou não, que foram publicados depois de 1945, há geralmente uma indicação de um sobrevivente remanescente ou uma reafirmação decisiva da ordem normal, uma vez que o desastre passou (SEED, 2011, p. 113, tradução nossa)⁵.

Em *Childhood's end*, descobrimos como, realmente, o futuro não é para todos, apenas para uma pequena minoria: as crianças nascidas recentemente. Elas receberam, de alguma maneira cosmológica, certos poderes mentais que as colocam acima das demais

peças, um passo à frente no processo evolutivo da raça humana - que agora irá acontecer em outro planeta, de uma maneira incompreensível para os adultos. A Terra, assim, é destruída com bilhões de seres humanos assistindo a seus filhos ascenderem aos céus, rumo a destinos inimagináveis. A exterminação da maioria configura-se, portanto, como parte de uma passagem evolutiva, para outros. É o mesmo que se sugere em *Battlestar Galactica*. Os *cylons* desenvolveram a capacidade de clonar a aparência e as emoções humanas, o que facilita sua infiltração na frota que reúne o que sobrou da civilização. De forma quase inevitável, surgem relações amorosas e sexuais entre homens, mulheres e máquinas. Para Number Six, as crianças híbridas que podem nascer de tais envolvimento são colocadas por Deus no mundo para oferecer uma salvação à humanidade.

Já em *Wayward Pines* só as crianças sabem a verdade sobre os horrores que se sucederam no passado, quando mutações genéticas transformaram mulheres e homens em verdadeiras bestas canibais - no que podemos considerar uma versão mais moderna e violenta do monstro criado pelo Dr. Frankenstein - que dizimaram a maior parte da população mundial. Na comunidade de Wayward Pines, somente as crianças podem participar da “Orientação” - um tipo de curso em que toda a verdade sobre o que aconteceu é revelada a eles. Os alunos devem manter segredo, pois, como diz a professora: “O fato é que seus pais viveram muito no mundo antigo. A verdade é demais para a mente deles. Contar-lhes não colocaria só a vida deles e as suas em perigo... mas a de toda Wayward Pines”. Conclui a professora: “O futuro desta grande cidade não está nos adultos, mas em vocês”. O início da segunda temporada explora como tal projeto desanda - apesar de seu final sugerir que novas mudanças relacionadas às crianças devem se consolidar.

A ideia de uma seleção dos aptos ou mais fortes é recorrente na ficção distópica, e está no mote de *3%*, que dialoga diretamente com obras clássicas, como *1984*, e sucessos recentes, como *Jogos Vorazes*. Na série, a exclusão é dupla: primeiramente, porque se passa num futuro pós-apocalíptico, depois do mundo enfrentar várias crises devastadoras; segundo, em razão do processo que permite a apenas 3% da população habitar o Maralto, onde abundam as oportunidades e os recursos. O restante das pessoas está condenado a ficar no Continente. Nas palavras constantemente repetidas por Ezequiel para os jovens que disputam um lugar no paraíso: “Você é o criador do seu próprio mérito. Aconteça o que acontecer, você merece!” Diante dos escolhidos, ele é enfático ao proclamar: “É um prazer estar entre vocês, que são o futuro”. Por conseguinte, em 3%,

a utopia e a distopia habitam o mesmo universo, dependendo do ponto de vista do personagem - e mesmo do telespectador. Isso porque, se tomarmos “utopia” num sentido amplo de “futuro ideal” e lhe retirarmos o estatuto ontológico - como o faz Seed, ao dizer que as condições utópicas envolvem um conflito com a presunção de normalidade na *visão do leitor* (2011, p. 73) - veremos que o universo diegético de 3% funciona como metáfora para o sonho de muitos no presente. Afinal, o modelo de uma meritocracia apresentado na série é nada mais que a radicalização de um discurso recorrente nos dias de hoje.

O ESPAÇO: FRONTEIRA FINAL DO FUTURO OU DO PASSADO?

A expansão das fronteiras geográficas não significa, nas tramas apresentadas, um melhoramento nas condições básicas da maior parte da população. No âmbito da ficção que antecipa o futuro, um tema dos mais fascinantes é a viagem espacial, quando a humanidade passa a se aventurar pelo universo, a habitar outros planetas e a conhecer novas galáxias. Nas chamadas *space operas*, não parece haver limites para a expansão da humanidade. Silva afirma que, à época do lançamento do satélite Sputnik em 1957, a sensação de admirar o espaço era, antes de tudo, de “alívio frente ao que foi entendido como ‘o primeiro passo para livrar o homem da sua prisão na Terra’” (SILVA, 2011, p. 7), conforme a frase que estampou a capa do *The New York Times*.

No caso da televisão, algumas séries clássicas compõem o imaginário em que a viagem pelo espaço é sinônimo de novas possibilidades e conquistas para a humanidade, como observa Virino:

Em *Perdidos no espaço* (*Lost in space*) [...], o planeta, à beira da fome e da guerra total, tinha que ser salvo por uma família, os Robinson, que acabavam percorrendo a galáxia em busca da terra prometida como uma família fundacional. Em *Star Trek* [...], os protagonistas viviam em um futuro utópico onde as desigualdades haviam desaparecido, um futuro de paz e concórdia que havia permitido à humanidade conquistar as estrelas (VIRINO, 2016, p. 31, tradução nossa)⁶.

É interessante observar que nas novas produções vinculadas a essas séries, o remake de *Lost in Space* e a derivada *Star Trek: Discovery*, lançadas em 2018 pela Netflix, esse espaço antes “fundacional” e “de paz e concórdia” é apresentado agora como um lugar de angústia e incerteza. Antes delas, muitas séries de *space opera* abordaram as viagens pelo universo sob um viés nada otimista. Nelas, a expansão territorial rumo às

estrelas não resulta num melhoramento das condições de vida das pessoas; a ampliação dos horizontes não é uma conquista para todos, mas apenas um prolongamento do modelo desigual e excludente já existente no planeta Terra.

Em *Firefly*, por exemplo, os heróis são, na verdade, um grupo de criminosos que vivem de contrabandos e roubos para sobreviver num universo marcado pela desigualdade social. Depois de uma guerra entre a Aliança e os Independentes, vencida pelos primeiros, a humanidade se viu dividida entre aqueles que habitam os planetas centrais - de melhores condições de vida - e os que foram jogados para as luas periféricas, em princípio inabitáveis, uma vez que não têm ar, solo e água ideais para sobrevivência. Nelas, as pessoas vivem em condições de pobreza, doença e violência.

Já em *The expanse*, estamos 200 anos no futuro, quando todo o Sistema Solar já está colonizado pelos humanos. Estabelece-se, então, um tipo de Guerra Fria entre Terra e Marte, as principais potências, que detêm recursos escassos nesse futuro hostil, tais como a água. No cinturão de asteroides, onde está localizado o planeta anão Ceres, a população sofre com péssimas condições de vida, insurgindo-se contra os planetas que os exploram. A guerra que acaba sendo desencadeada pode levar, afinal, à própria destruição da humanidade. Tanto em *The expanse* quanto em *Firefly* o imenso progresso tecnológico, que leva à criação de naves espaciais, estações lunares e avançados artefatos, convive com a extrema escassez de recursos básicos, como ar, água, remédios e comida. Assim, temos uma parcela da humanidade com acesso ao que de melhor o futuro pode trazer, enquanto a maior parte é excluída, sobrevivendo conforme condições condizentes com as de décadas passadas e de países mais pobres.

Battlestar Galactica também é uma *space opera* marcada pela guerra entre desiguais. Os tripulantes da nave precisam, ao mesmo tempo, combater os inimigos e proteger o pouco que restou da humanidade, enquanto se dirigem rumo à mítica Terra - que, ironicamente, é o planeta visto como a salvação de toda humanidade, apesar de boa parte dos personagens não acreditar sequer em sua existência. A frota dos últimos humanos precisa conviver com a escassez de água e de remédios, e muitos sacrifícios precisam ser feitos em prol de bens maiores - inclusive quando dizem respeito à simples sobrevivência numérica das pessoas. Em *Battlestar Galactica* é interessante notar o contraste entre o cenário das naves e do espaço sideral, que compõe fortemente o imaginário da ficção científica, e o de alguns planetas, em que certo estado de selvageria natural se faz presente.

É uma tensão que transparece imageticamente, entre visuais futuristas e “residuais”, para utilizar um termo caro a Raymond Williams, que define “residual” como algo que foi “efetivamente formado no passado, mas ainda está ativo no processo cultural, não só como um elemento do passado, mas como um elemento efetivo do presente” (WILLIAMS, 1979, p. 125). Os elementos residuais, que apontam para a permanência, nesse futuro presentificado, de relações e comportamentos tidos como existentes em nosso passado, são acentuados, nessa e outras séries, como observamos, pela importância da religião na vida das personagens. *Battlestar Galactica*, nesse sentido, tem como um de seus principais tópicos exatamente a religião e o misticismo. Nas escrituras sagradas, é dito que a humanidade nasceu no planeta Kobol, um tipo de paraíso em que vivia em plena harmonia com os deuses, até que foi expulsa e iniciou sua peregrinação pelo universo. Está previsto também que a humanidade será guiada por um líder moribundo rumo ao planeta Terra, onde encontrará sua salvação. Tais dogmas são aceitos por boa parte dos personagens, o que parece deslocado numa sociedade marcada pelo pleno avanço científico e tecnológico. Assim, enquanto as naves apresentam uma estética futurista, planetas como Kobol parecem museus, preservando a natureza e as ruínas de um passado daquilo que seria uma forma de paraíso perdido.

Figura 4: Tecnologia e natureza em *Battlestar Galactica*



Fonte: Frames de “33” e “Home”, de *Battlestar Galactica* (Syfy, 2004; 2005).

De maneira semelhante, um dos aspectos mais marcantes de *Firefly* - e do filme *Serenity*, que encerra sua trama - é esse contraste entre estéticas do futuro e estéticas residuais. A série é considerada uma *space western*, pois mistura elementos da ficção científica e do faroeste, tal como o fazem, em menor escala, *Star Wars* e *Star Trek*. Assim, os meios de transporte vão desde cavalos até naves espaciais; as locações são tanto ambientes inóspitos e arenosos quanto imensas torres flutuantes no universo; os duelos envolvem

armas de combate de última geração e pistolas semelhantes às de pólvora; e a trilha sonora é marcadamente *country*.

Figura 5: Contrastes em *Firefly*



Fonte: Frames de "Serenity", de *Firefly* (Fox, 2002).

Firefly e *Battlestar Galactica* revelam como os sentidos e os discursos emergem na potência do texto visual, por meio da alegorização - processo que permite às imagens serem lidas para "dizer" algo, convocando e atualizando todo um imaginário (ABRIL, 2007; 2010; 2014) -, aqui, a partir de acentuados contrastes. Em *Battlestar Galactica*, natureza × tecnologia e ciência × misticismo; em *Firefly*, imagens do futuro × imagens do passado. Nesta, a tensão entre as diferentes propostas estéticas está longe de ser gratuita. O faroeste, afinal, aborda a colonização do oeste dos Estados Unidos, numa época de violência, fragilidade da lei e tentativas de estabelecer civilizações aos moldes europeus. No futuro previsto por *Firefly*, as fronteiras são outras - o espaço sideral -, mas tanto os embates diretos e sanguinários quanto a vida à margem da civilização permanecem como lugares-comuns.

PERGUNTAS AO FUTURO

Neste breve percurso pelas séries, observamos ao menos duas características básicas do futuro materializado narrativamente por elas. Primeiro, sim, o que nos espera é a catástrofe, seja na forma de vírus que transformam humanos em zumbis, de invasões alienígenas, de degenerescência genética, de crises ecológicas ou outras hecatombes provocadas pelos seres humanos. Segundo, poucos de nós chegaremos ao futuro, que certamente será habitado por muitos não humanos e alguns poucos humanos, que lutarão para preservar certos ideais - dignidade, democracia, autonomia individual e responsabilidade social, por exemplo - tidos como fundamentais. Ou seja, o futuro é sim catastrófico e será possível apenas para poucos (3%?) eleitos.

A ideia de que o futuro não é para todos pode ser tomada de duas formas distintas, ainda que interligadas, que não coadunam com a ideia de uma utopia: ora um período em que os seres humanos correm o risco de serem extintos, ora como um momento histórico em que parte da humanidade se vê excluída do acesso a condições, bens e oportunidades, de modo que fica relegada a um estado de miséria, sofrimento e barbárie. O primeiro caso, em que a própria existência da humanidade está em jogo, é um tema antigo, conforme Seed: “Desastre, apocalipse, e o fim do mundo têm sido temas básicos na ficção científica, todos com suas raízes na antiguidade” (SEED, 2011, p. 113, tradução nossa)⁷.

A ideia de que podemos ser extintos envolve uma mudança na forma como a humanidade passou a encarar o tempo, a partir do século 18. Csicsery-Ronay Jr. afirma que “até o século 18 europeu, o passado e o presente tiveram garantidos um ‘status ontológico superior’, enquanto o futuro era meramente um espaço aberto para a continuação do presente ou para a consumação do passado” (CSICSERY-RONAY JR., 2008, p. 79, tradução nossa)⁸.

Para o autor, as pessoas tiveram que passar por muitos choques decorrentes das transformações tecnocientíficas em suas vidas diárias para, a partir daí, conceber o futuro como um espaço suficientemente habitável, autônomo e real. Consequentemente, compreenderam que mudanças poderiam acontecer e abrir futuros inesperados. Conclui Csicsery-Ronay Jr.: “À medida que a história sagrada se tornou secular, o destino do mundo passou a depender do resultado de sua história obscura e imanente. Eventos mundiais e explicações ganharam peso social” (2008, p. 80, tradução nossa)⁹. Para o autor, a chamada “ficção científica” se firma como tratado sobre o presente a partir de uma orientação sobre o futuro, ilustrando antecipações e ansiedades num diálogo com o imaginário coletivo (CSICSERY-RONAY JR., 2008, p. 79).

Esse caráter preventivo também é defendido por Alice Martins, para quem os desenhos de futuro “funcionam como alerta quanto às consequências prováveis de condutas individuais e coletivas adotadas no presente, principalmente quanto às questões ambientais, ao desenvolvimento tecnológico e às guerras” (MARTINS, 2004, p. 11). Umberto Eco, por sua vez, acredita que a narrativa de ficção científica, muitas vezes, “antecipa não para estimular, mas para prevenir” (ECO, 1989, p. 171). E, por mais que se perceba o aumento desse tipo de visada nas séries recentes, não se pode dizer que o pessimismo na televisão é exclusivo da atualidade.

Talvez esses autores sejam eles mesmos otimistas, ao entenderem que as narrativas futuristas nos serviriam de alerta, ajudando-nos, de alguma forma, a construir futuros melhores. Afinal, segundo Padre Antônio Vieira, em *História do futuro*, “nenhuma coisa se pode prometer à natureza humana mais conforme a seu maior apetite, nem mais superior a toda sua capacidade, que a notícia dos tempos e sucessos futuros” (VIEIRA, 1982, p. 41). Assim, ao observar a abordagem apresentada em boa parte da ficção televisiva atual, podemos dizer que ela pressupõe que o telespectador se fascinaria ao contemplar um futuro sombrio e excludente, talvez com vistas à catarse diante de um presente que já é assim - ainda que, como pudemos observar, reste algum tipo de esperança depositada nas novas gerações.

Portanto, como vimos, os mundos diegéticos postos em cena nessas séries são eles mesmos contraditórios e marcados por uma desesperança - ou melhor, por uma esperança desiludida. O fato do futuro da humanidade estar na mão de poucos eleitos pode ser visto em pelo menos duas direções: por um lado, seria uma fagulha de esperança, que inclusive manteria aceso o interesse nas histórias que se passam nesses mundos futuros; por outro, pode ser lido como uma metáfora - triste? - do mundo atual, marcado pela desigualdade e pelo medo dos outros, sejam esses estrangeiros internos ou externos, pobres, de outras partes do mundo, de outras religiões etc. - que, se não são inumanos, desafiam visões idealizadas ou culturalmente marcadas sobre a humanidade. Nessa perspectiva, o futuro é hoje, aqui e agora, presente.

REFERÊNCIAS

ABRIL, Gonzalo. *Análisis crítico de textos visuales*. Madrid: Editorial Síntesis, 2007.

_____. A semiose alegórica dos textos verbovisuais. In: GUIMARÃES, César; LEAL, Bruno Souza; MENDONÇA, Carlos Camargos (Orgs.). *Entre o sensível e o comunicacional*. Belo Horizonte: Autêntica, 2010. p. 167-178.

_____. *Cultura visual: de la semiótica a lo político*. Madrid: Plaza y Valdés, 2014.

ALPERT, Robert. Ridley Scott's *Prometheus* and *Alien: Covenant*: The contemporary horror of AI. *Jump Cut*, [online], n. 58, 2018. Disponível em: <<https://www.ejumpcut.org/currentissue/AlpertAlienPrequels/index.html>>. Acesso em: 10 out. 2018.

ANTUNES, Elton. Acontecimento, temporalidade e a construção do sentido de atualidade no discurso jornalístico. *Contemporânea*, Salvador, v. 6, n. 1-2, p. 1-21, 2008.

CORDEIRO, Marcus; GOES, Beatriz; NOGUEIRA, Wilson. *Jogos Vorazes* e a questão da distopia na série de filmes de Gary Ross e Francis Lawrence. **Geminis**, São Carlos, ano 7, n. 1, p. 257-272, 2016.

CSICSERY-RONAY JR., Istvan. **The seven beauties of science fiction**. Connecticut: Wesleyan University Press, 2008.

DARWIN, Charles. **A origem das espécies**. Porto: Lello & Irmão, 2003.

ECO, Umberto. Os mundos da ficção científica. In: _____. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Tradução de Beatriz Borges. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. p. 167-172.

GUMBRECHT, Hans. **Nosso amplo presente**. Bauru: Unesp, 2015.

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

LABRA, Diego. ¿Por qué fantaseamos con el apocalipsis zombie? Lo que dice de “nosotros” el éxito *The walking dead* y otras ficciones del capitalismo tardío. **El Toldo de Astier**, La Plata, ano 3, n. 4, p. 95-104, 2012.

MARTINS, Alice. **Saudades do futuro: o cinema de ficção científica como expressão do imaginário social sobre o devir**. 2004. Tese (Doutorado em Sociologia) - Instituto de Ciências Sociais, Universidade de Brasília, Brasília.

RIBEIRO, Ana Paula. A memória e o mundo contemporâneo. In: RIBEIRO, Ana Paula Goulart; FREIRE FILHO, João; HERSCHMANN, Micael (Orgs.). **Entretenimento, Felicidade e Memória: forças moventes do contemporâneo**. São Paulo: Anadarco, 2012. p. 64-84.

SEED, David. **Science Fiction: A very short introduction**. New York: Oxford University Press, 2011.

SILVA, Diogo. O futuro como história: utopia e ficção científica. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 26., 2011, São Paulo. **Anais...** São Paulo: ANPUH-SP, 2011.

STEINER, Tobias. **Dealing with a nation's trauma: Allegories on 9/11 in contemporary U.S. Television Drama Narratives and the Case of “Homeland”**. 2012. Dissertation (Master of Arts) - University of London, London.

SUVIN, Darko. **Positions and presuppositions in science fiction**. London: Macmillan Press, 1988.

VIEIRA, Antônio. **História do futuro**. Lisboa: Imprensa Nacional: Casa da Moeda, 1982.

VIRINO, Concepción. Los turbios reflejos de la utopía en la ficción televisiva serial norteamericana. **Paradigma**, Málaga, n. 19, p. 30-33, 2016.

WILLIAMS, Raymond. Dominante, residual e emergente. In: _____. **Marxismo e literatura**. Tradução de Waltensir Dutra. Rio de Janeiro: Zahar, 1979. p. 124-129.

NOTAS

- 1 “Al menos en el ámbito de la ciencia-ficción y la fantasía, los proyectos utópicos han tenido una cierta recurrencia.”
- 2 “La ficción televisiva contemporánea no ha sido lugar, precisamente, para utopías.”
- 3 “Far from bringing liberation - one of the main purposes of utopias - the new science brings chaos.”
- 4 Si hay un hilo que conecta toda la narración es el descenso de Rick hacia la inhumanidad. Él es el superviviente perfecto, quien siempre salva la vida, no importa cuántos zombies estén en el camino, cuántas armas tenga el enemigo. ¿Pero a qué costo? Rick reconoce que aquello que los mantuvo vivos tanto tiempo es su capacidad de hacer lo innombrable para sobrevivir. Quienes se aferraron a sus valores ahora son zombies. En este sentido, en el mundo ya no quedan humanos, solo zombies y hombres que renunciaron a su humanidad. Él mismo lo dice. ‘Nosotros somos los muertos que caminan.’”
- 5 “[...] balance their speculation of endings with simultaneous hints that life will somehow go on. Endings are never final. Amid the welter of holocausts, nuclear and otherwise, which were published after 1945, there is usually an indication of a surviving remnant or a decisive re-assertion of normal order once the disaster has passed.”
- 6 “En *Perdidos en el espacio* [...], el planeta, al borde de la hambruna y la guerra total, tenía que ser salvado por una familia, los Robinson, que acababan recorriendo la galaxia en busca de la tierra prometida a modo de familia fundacional. En *Star Trek* [...], los protagonistas vivían en un futuro utópico donde las desigualdades habían desaparecido, un futuro en paz y concordia que había permitido a la Humanidad poder conquistarlas estrellas.”
- 7 “Disaster, apocalypse, and the end of the world have been staple themes in science fiction, all with their roots in antiquity.”
- 8 “Until the European eighteenth century, the past and the present were granted ‘higher ontological status,’ while the future was merely an open space for the continuation of the present or for the consummation of the past.”
- 9 “As sacred history became secular, the fate of the world came to depend on the outcome of its obscure, immanent story. Worldly events and explanations gained a social weight.”

Artigo recebido em: 28 de junho de 2017.

Artigo aceito em: 28 de novembro de 2018.