

# UMA RETROFILIA CINEMATOGRÁFICA: SAUDOSISMO NARRATIVO EM *ROGUE ONE* E *BLADE RUNNER 2049*

Gutemberg de Queirós Lima

Edmilson Alves Maia Júnior

**Resumo:** O presente artigo discute como o cinema estadunidense apresenta narrativas que recorrem ao passado, com o intuito de debater como tal estratégia dialoga com conceitos de temporalidade, narrativa e memória. Os longas *Star Wars Rogue One* e *Blade Runner 2049* levantam questões sobre perspectivas de futuros em dados presentes que atualizam intrigas (enredos), a partir de intencionalidades e temporalizações sobre o mundo na construção de vivências e interpretações das historicidades e seus regimes.

**Palavras-chave:** Memória. Narrativa. Cinema. Temporalidades.

## A CINEMATOGRAPHIC RETROFILIA: NARRATIVE NOSTALGIA IN *ROGUE ONE* AND *BLADE RUNNER 2049*

**Abstract:** This article discusses how American cinema presents narratives that resort to the past, with the aim of debating how such a strategy dialogues with concepts of temporality, narrative and memory. The feature films *Star Wars Rogue One* and *Blade Runner 2049* raise questions about perspectives of futures in present data that update intrigues (plots), from intentionalities and temporalizations about the world in the construction of experiences and interpretations of historicities and their regimes.

**Keywords:** Memory. Narrative. Cinema. Temporality

## POR UMA HISTORIOGRAFIA DO FUTURO?

Cinema e ficção científica são criações da segunda metade do século XIX, tendo em vista a primeira exibição de um filme (dos irmãos Lumière, *Trem chegando na estação*, 1896) e as narrativas inaugurais como Júlio Verne (de *Viagem ao centro da Terra*, 1864, a *20.000 léguas submarinas*, 1870) e HG Wells (com *A máquina do tempo*, 1895, e *A guerra dos mundos*, 1898). São teias de processos históricos em comum, envolvendo discussões sobre o papel da técnica na sociedade, e que possibilitam reflexões acerca do ideal de progresso como vetor de temporalizações entre disputas e projetos múltiplos (Koselleck, 2006), às vezes conflitantes, em torno de usos e significados políticos e simbólicos do tempo vivido.

O cinema nasce como uma invenção espantosa e tida como uma experiência mágica e assustadora para os seus primeiros espectadores na França. Por sua vez, a ficção científica moderna dialogou com as expectativas dos avanços científicos para o vindouro século XX. Tudo isso em meio a tensões sobre sentidos do progresso e seus efeitos na vida social, bem como embates acerca das representações sobre passado/presente/futuro e os rumos da sociedade. E o que se estabeleceu no decorrer de tal século foi uma verdadeira reviravolta de perspectiva, tal como descreve Svetlana Boym (2002), apontando que o século XX iniciou como uma utopia futurista e findou como uma nostalgia loteada de narrativas melancólicas.

Abordando aquilo que define como *Era da nostalgia*, Zigmunt Bauman discute em *Retrotopia* como tal nostalgia se convencionou como meio de proteção da contemporaneidade, refletindo um esgotamento das utopias e conceitos da sociedade industrial do ocidente em acreditar no “progresso” e razão. O conceito que dá título ao livro é definido pelo autor como “visões instaladas num passado perdido/roubado/abandonado, mas que não morreu, em vez de se ligarem a um futuro ‘ainda todavia por nascer’ e, por isso, inexistente [...]” (Bauman, 2017, p. 10).

Pautando o que François Hartog (2013, p. 37) denomina como *Régime de historicidade*, sendo isso uma ferramenta de elucidação acerca do tempo e de como uma sociedade se relaciona com tal, se verifica na perspectiva de Bauman um fetiche com o tempo passado.



A categoria de análise explicitada por Hartog nos leva ao entendimento de que nichos específicos da contemporaneidade, em especial aqueles relacionados à indústria cultural, são parcialmente regidos ou influenciados por uma sanha “passadista”. Temos variada gama de mecanismos e de perspectivas a serviço de um regime de historicidade do presente valorizado a todo custo, pragmaticamente. Sendo a memória, então, um “instrumento presentista” (Hartog, 2013, p. 163) entre outros para esticar o instante e fugir do futuro, numa instrumentalização ideológica e mercantil do passado para se agredar no presente paralisante.

E tal tendência pode ser melhor identificada no contexto do pós-Segunda Guerra Mundial, período que Jacques Le Goff (1990, p. 209) caracteriza com a angústia atômica e a euforia do progresso científico, que por sua vez fazem do passado um lugar nostálgico e do futuro um lugar de temor.

Hartog recorre a uma discussão que considera benéfica para o estabelecimento da noção de regimes de historicidade: a perspectiva de tempo histórico de Reinhart Koselleck. Fortuitamente, com a ficção científica e o cinema podemos estabelecer um paralelo com essa discussão, onde Koselleck define dois conceitos para uma abordagem do tempo histórico: *experiência* e *expectativa*. O autor reconhece que ambos os conceitos não são simétricos, não se coincidem enquanto passado e futuro, e que por sua vez possuem presenças distintas (Koselleck, 2006, p. 310).

Em relação ao cinema de ficção científica, temos, muitas vezes, narrativas do futuro, porém sempre ancoradas em formas de narrar o presente. Tratando-se de como tentamos compreender nas obras determinadas expectativas e projeções em suas singularidades e ambiguidades no tocante como articulam as diferentes temporalidades e defendem visões sobre as mesmas.

Os futuros da ficção científica podem despertar esperança para mudanças positivas, ou sinais de alerta para consequências desastrosas. Formas de conceber o futuro, assim como de compreender e analisar o passado, variam de uma época para outra. Koselleck (2006, p. 311) afortunadamente afirma que “o que se espera para o futuro está claramente limitado de uma forma diferente do que o que foi experimentado no passado”.

Por conta disso, através de uma análise literária e cinematográfica da ficção científica podemos estabelecer um oxímoro, uma *historiografia do futuro*. Isso é possível tendo em vista a seguinte perspectiva: a ficção científica é um objeto cuja transição entre o horizonte da expectativa e o espaço de experiência é consideravelmente evidente. É da tensão desses dois lugares que surge o tempo histórico (Koselleck, 2006, p. 313), e cabe ressaltar que é essa categoria de tempo que interessa ao regime de historicidade (Hartog, 2013, p. 39) no que podemos chamar de simbolização do tempo ou temporalizações.

A percepção de que as expectativas são fluidas, e que mesmo as experiências obtidas se transfiguram em versões diversas com o tempo, foi discutida em autores como Andreas Huyssen e Umberto Eco nos anos 1990, em seus desdobramentos e preocupações, no entendimento de certo “revivalismo criativo” em evidência. Tal percepção, portanto plural e multifacetada, partindo de diversas áreas e saberes, nos ajuda a compreender tais mudanças significativas em obras fílmicas estadunidenses em suas temporalizações: formas de dar sentido ao passado e ao futuro no presente em suas disputas e valores.

Referenciamos películas de fins do século XX ao início do século XXI ancoradas em processos de *remakes*, *reboots*, *prequels*, dadas franquias apontando dimensões da retrotopia, da retrofilia. Falamos por exemplo de filmes como as duas trilogias seguintes de *Star Wars* (1999-2005; 2015-2019), e além de inúmeros subprodutos, como quadrinhos, séries de TV, desse universo criado por George Lucas em 1977.

Em relação a *intriga* da ficção científica, ressaltemos que tal gênero há tempos dialoga com o cinema, inclusive nas primeiras obras fílmicas enquanto adaptações literárias. E se a ficção científica serviu e ainda serve como mecanismo de transição de narrativas, é relevante assinalar como obras cinematográficas populares se configuram como narratividade dentro da proposta de círculo hermenêutico de Paul Ricœur.

Encarmos o círculo como uma estrutura que versa sobre temporalidades diversas em cada uma das mimeses. O enredo/intriga consistente tendo o “caráter de coerência” que “a *mimesis* tenta fabricar inspirada na ação que narrar e fazer sentido no plano da linguagem que vai orientar novas ações” (Ricœur, 2010, p. 74). Temos “a atividade mimética que ‘compõe’ a ação” e “de estruturação; ora, a estru-



turação é uma atividade orientada que só termina no espectador ou no leitor” (Ricoeur, 2010, p. 86).

Interpretarmos as narrativas a partir de suas intrigas (enredos) em mobilizarem/engendram temporalizações que, por sua vez, participam ativamente da construção e dinamização das lutas simbólicas e políticas para serem balizas e mecanismos do real e suas formas de compreensão:

Tecer a intriga é a operação, eminentemente narrativa, de modelizar a experiência do que ocorre em nosso mundo prático, em nossas vidas cotidianas. E configurar acontecimento numa intriga, tenha ela a estrutura que vier a ter, é abri-lo às infinitas possibilidades de sentido geradas pela experiência do acontecimento mediada pela compreensão narrativa (Lage, 2013, p. 233).

Por exemplo, vejamos o filme *Uma nova esperança* (1977), de George Lucas. Um fenômeno de bilheteria e de crítica, e que revolucionou o cinema estadunidense por sua narrativa dinâmica, rápida e recheada de efeitos especiais. Lucas já assumiu diversos referenciais para sua escrita, mas destacam-se os seguintes elementos narrativos: *Flash Gordon*, seriado dos anos 1930; *A Fortaleza escondida*, filme de Akira Kurosawa de 1958; os trabalhos de Joseph Campbell sobre mitologia; e até mesmo o livro *O senhor dos anéis*, de J. R. R. Tolkien.

Tais elementos podem ser definidos como âmbito pré-figurado, a *mimesis* 1. Nessa etapa ocorre a escuta das histórias, onde “as histórias que nos contam passam a ser nossas, a dizer sobre nós, nossos mundos e os outros que neles habitam” (Leal; Carvalho, 2013, p. 33). A partir dessas histórias, criamos as nossas, visto que “cada história é o ensejo de uma nova história, que desencadeia uma outra, que traz uma quarta” (Gagnebin, 2012, p. 13).

Por sua vez, *Uma nova esperança* despertou toda uma geração de cineastas e obras fílmicas que é quase impossível de mensurar. Uma série de produções da geração chamada Nova Hollywood com a temática espacial ou futurista foi feita logo em seguida, muitos desses pautados pela fórmula de sucesso arrasador do filme de Steven Spielberg, *Tubarão* (1975), por meio de altos gastos em efeitos especiais, de cachês de elenco e altos gastos em publicidade (Ballerini, 2020, p. 60).

Os filmes *blockbuster* que se seguiram depois de Lucas e Spielberg se apresentam como uma *mimesis* 3, “o momento, então, da ‘re-figuração’, quando o mundo do texto reencontra o mundo histórico-social pela ação do leitor” (Leal; Carvalho, 2013, p. 38).

E, em casos como *Blade Runner* (1982), temos uma série de fortuna crítica sobre suas repercussões e projeções, demonstrando seu impacto como narrativa no círculo hermenêutico, de produtores até espectadores. Discutindo especificamente sobre o tempo e memória nesse longa metragem temos os trabalhos de Paulo Menezes (1999), Luiz Rangel (2012) ou Paolo Rossi (2010).

Nosso argumento é que tanto as obras que compõe a pré-figuração como a re-figuração do círculo hermenêutico, quando se trata de obras da ficção científica, trazem em sua narrativa uma visão de tempo futuro de acordo com dadas intencionalidades. Exemplos: em *Alien* (1979) e *Blade Runner* o futuro é sujo, sombrio e melancólico; em *Duna* (1984) o futuro é bélico, imperialista, mas de grande avanço técnico para a humanidade, enquanto *De volta para o futuro II* (1989) retrata 2015 com um otimismo liberal.

Todavia, a ficção científica em suas diferentes formas de narrar não pode desvendar o futuro, pelo menos não por completo. O horizonte de expectativas é plenamente inalcançável, e a isso se deve sua definição de horizonte:

Horizonte quer dizer aquela linha por trás da qual se abre no futuro um novo espaço de experiência, mas um espaço que ainda não pode ser contemplado. A possibilidade de se descobrir o futuro, apesar de os prognósticos serem possíveis, se depara com um limite absoluto, pois ela não pode ser experimentada (Koselleck, 2006, p. 311).

Por exemplo, as narrativas distópicas (que por sua vez se enquadram dentro do gênero da ficção especulativa), sendo representações de expectativas negativas, estimulam um tipo de experiência em relação a tal expectativa. Porém, as consequências desse horizonte não podem ser experimentadas. *O conto da aia* (1985), escrita por Margaret Atwood, reflete inúmeros elementos que são existentes em nossa atual realidade (bem como não eram na realidade de 1985, quando a obra é



lançada), mas as repercussões de uma sociedade totalitária e teocêntrica não são completamente acessíveis na sociedade estadunidense real.

Essa dinâmica, sempre em construção, e com tons de ambivalência e improviso entre a experiência e a expectativa, é essencial nas narrativas de ficção científica, pois a boa condução entre esses dois lugares (que aqui consideramos como dois núcleos de narratividade) é o que permite a verossimilhança. Disso se reforça a ideia de uma *historiografia do futuro*, pois existem versões diversas de futuro nessa historiografia literária/cinematográfica que permitem entendermos propósitos e ações.

Tais futuros não se consolidaram plenamente no campo da experiência, mas através dos conceitos de Koselleck (2006, p. 313) possivelmente há uma explicação para a ficção científica se manter ainda tão popular: “Romper o horizonte de expectativa cria, pois, uma nova experiência”. O ineditismo que cada narrativa do gênero pode apresentar seja talvez o seu maior atrativo.

Curiosamente, quando o conceito de tempo objetivado é discutido por Antoine Prost, este afirma que é “fator de novidade, criador de surpresas” (Prost, 2008, p. 105). Prost se alinha com Koselleck ao apontar a possibilidade desse tempo objetivado de fazer prognóstico, que por sua vez não é profético (como talvez possa ser o tempo da ficção científica), mas que se apoia em diagnósticos passados (Prost, 2008, p. 105).

Contudo, a relação entre o tempo e a ficção científica pode ser mais fortuita quanto posta especificamente dentro da linguagem cinematográfica, onde estão as duas obras foco de nossa discussão.

Até aqui tentamos contextualizar as narrativas enquanto temporalizações, formas de articular temporalidades. Mas como discutir as mudanças de tais temporalizações? Homenagens, bricolagens, referências sempre foram feitas na indústria do cinema, tanto nas citações de outros filmes como em adaptações literárias. Quais as características dessa onda revivalista, retrotópica e retrofílica, dos anos 1990 em diante? Como vêm se transformando ao longo das últimas décadas? Podemos pensar tais questões a partir de obras específicas? No caso, dois filmes: *Star Wars Rogue One* e *Blade Runner 2049*? É o que veremos a seguir.

## UM FUTURO JÁ PASSADO

Ao discutir a obsessão contemporânea com a memória e o trauma pelo esquecimento, Andreas Huyssen faz uma curiosa analogia: “Até o cinema fez da presença da memória o critério para distinguir um ser humano de um cyborg” (Huyssen, 2014, p. 155). O autor refere-se a *Blade Runner: O caçador de andróides* (1982), dirigido por Ridley Scott, e que apesar do fracasso nas bilheterias, virou um marco na história do cinema, dos anos 1980 em diante.

É o mesmo Andreas Huyssen (2000, p. 09) que aponta a década de 1980 como o momento de uma mudança de foco em relação ao tempo, mudança essa que seria sintetizada por uma sedução da memória. O autor ainda destaca um *boom* das modas retrô, de difusão de práticas memorialistas nas artes visuais, em suma, de uma comercialização em massa da nostalgia (Huyssen, 2000, p. 14).

O cinema não passou incólume a essa comercialização do passado nesse período ao qual Hartog identifica um desabrochar da memória (Hartog, 2013, p.24). *O império contra-ataca* (1980) sedimentou o sucesso da franquia *Star Wars* e do vindouro renascimento da ficção científica cinematográfica nos Estados Unidos. *Blade Runner: O caçador de andróides*, por seu nível de produção e seriedade narrativa influenciou roteiristas e escritores com seu pessimismo quanto ao futuro.

Esses dois filmes se converteram em referenciais nostálgicos para o cinema estadunidense contemporâneo, principalmente na ficção científica. Por isso, destacamos dois derivados: *Star Wars Rogue One* (2016), filme que se situa cronologicamente anterior ao primeiro filme lançado na franquia, *Uma nova esperança* (1977), e que conta como uma narrativa “tapa-buraco” em relação ao filme da década de 1970. *Blade Runner 2049* (2017) é um filme sequência ao longa de 1982, e que expande o universo distópico de Ridley Scott, que por sua vez é baseado na obra de Phillip K. Dick, *Andróides sonham com ovelhas elétricas?* (1968).

É válido reforçar que Hollywood vem se notabilizando por uma intensa “reciclagem” de filmes considerados clássicos, mas pautamos os dois filmes acima por serem provenientes de dois notáveis universos da ficção científica, que como já abordamos, projeta uma dinâmica complexa com memória e temporalidade.



O filme *Star Wars Rogue One* (SWRO), lançado em 2016, é uma *prequel* (uma história anterior à narrativa principal) do filme *Uma nova esperança*, de 1977, e como todos os filmes da franquia *Star Wars*, é uma narrativa retrofuturista, ou seja: um futurismo que se projeta no passado. Isso é comprovado pelo fato de suas histórias serem sinalizadas na introdução como algo que ocorreu "*há muito tempo atrás, em uma galáxia muito, muito distante...*".

Nesse sentido, o horizonte de expectativa da qual a saga se debruça narrativamente se mescla ao espaço de experiência, algo que poderá ser, mas que já foi, um futuro já passado. Sendo que há anos, décadas, na verdade, os fãs, as pessoas mais próximas desse universo esperavam por essa *prequel* capaz de satisfazer a saudade do que nunca haviam visto: a trama que *permitiu* o primeiro *Star Wars*.

SWRO exprime uma série de elementos nostálgicos para os fãs da franquia, porém o seu desenho de produção reforça um caráter extremamente forte de um "visual *Star Wars*", que é a tecnologia semianalógica: apesar de possuir naves que atravessam uma galáxia, armas lasers e andróides quase humanos, em *Star Wars* não existe tecnologia de comunicação veloz (internet) ou dispositivos portáteis de grande armazenamento de dados (*drives* ou nuvens).

Esse fator de uma tecnologia limitada serve inclusive como recurso de roteiro para a missão que envolve as protagonistas do filme, que precisam invadir uma base inimiga do Império e copiar os dados estruturais da Estrela da Morte. Ou seja, o filme produz um duplo efeito de memória no tempo presente e suas intencionalidades constitutivas: um para os saudosos apaixonados pelo longa original de 1977; e um outro para os saudosistas da tecnologia manual e analógica (um saudosismo que tem como melhor exemplo a "re-popularização" dos discos de vinil e da fotografia de filme).

Efeitos reforçados, mas curiosamente contrapostos pelo final, já anunciado desde sempre, de que as personagens protagonistas morreriam ao fim da película, em um sacrifício necessário para que os planos do Império fossem repassados para a Rebelião e assim se conseguisse destruir a Estrela da Morte.

A representação da morte do grupo de personagens reflete uma tendência narrativa chamada no campo histórico de monumentalização.

Os eventos de *SWRO* tornam a narrativa de *Uma nova esperança* ainda mais mitológica, é uma fortificação do mito de origem, através da leitura/exibição de um evento passado. *Star Wars* enquanto franquia mantém uma relação complexa com as noções de temporalidade e memória: a trilogia original equivale a um cânone intocável para os fãs da saga. Toda e qualquer adição, ao que parece, deve estar condicionada a valores nostálgicos para obter validade. Não por acaso *SWRO* faz uso de toda uma estética de *tecnostalgia*, conceito que John Campopiano (2014) articulou para falar em uma nostalgia tecnológica por antigos dispositivos.

*Blade Runner 2049 (BR49)*, dirigido por Denis Villeneuve, se enquadra como uma sequência do filme de 1982. O longa aborda questões semelhantes, como noção de humanidade, os aspectos individualistas autodestrutivos da sociedade de consumo, porém fornecendo uma nova dimensão aos aspectos da memória e sua problemática no tempo presente.

Passando-se 30 anos após os eventos do primeiro filme, *BR49* acompanha um agente replicante que caça outros andróides. Ao encontrar uma ossada feminina com vestígios de gravidez, sua caça muda de rumo ao identificar que tais restos eram também de uma replicante. Como o filme original se passava no ano de 2019 (um ano que agora nos é passado e converte a obra em um retrofuturismo), *BR49* acaba por assumir uma condição de diegese dotada de dupla temporalidade: o futurismo de 2049 como consequências de um (agora) presente alternativo de 2019. Tal condição torna esse futuro duplamente especulativo.

A criança fruto de tal gravidez inexplicável se converte em símbolo para uma revolução por vir, e acaba virando alvo, tanto de adoração por uma resistência de replicantes, como pela *Wallace Corporation* para criação de uma nova geração de replicantes. Dessa forma, *BR49* também projeta para si um futuro, possivelmente escatológico ou de contínua exploração da mão de obra dos andróides.

Mas por qual razão tais filmes, e muitos outros no cinema estadunidense, evocam antigas narrativas? E como podemos analisar de forma plural tais películas e outros fenômenos dessa “cultura da memória”? (Sarlo, 2007) Seriam todas iguais sem ambiguidades e numa mesma direção? Se pautarmos Huyssen (2000, p. 20), tal fenômeno é o indício da obsessão contemporânea pela memória e do medo do esquecimento, bem como seus usos mercantis e políticos em torno da



disputa pelo futuro. O foco na memória é um desejo de estabilidade em uma realidade de tempo cada vez mais instável.

A memória, enquanto mercadoria gradualmente mais potente no cenário da indústria cultural, encontra-se problematizada na narrativa de *BR49*. A memória pública foi institucionalizada por empresas privadas, após um blecaute e perda de todas as informações digitalizadas. Por sua vez, é enfatizada a dimensão das memórias subjetivas e reais, que são confusas e fragmentadas, como nos lembra a personagem Dra. Ana Stelling, interpretada por Carla Juri. E é através dos sentimentos que essas memórias, segundo ela, ganham consistência. Essa lógica nos parece intensamente presente na ampla dinâmica criativa de um cinema hollywoodiano cada vez mais marcado por saudosismos e revivalismos.

Nesse sentido, a obra se passa em uma *Era sem memória*, refletindo assim o principal assombro da contemporaneidade: o medo do esquecimento diante do excesso de memória em uma das evidentes tentativas de discussão de dramas do seu presente e não apenas da continuidade da trama anterior em que se baseia. A memória, enquanto conceito histórico, possui uma dimensão amplificada na narrativa do filme. A discussão da memória como elemento atestador da humanidade (ou plena organicidade de um jeito) já havia sido posta no primeiro filme de 1982. Contudo, em *BR49* tal discussão se consolida como catalisador central para o desenvolvimento da trama.

Huyssen chama atenção para a importância das tecnologias de mídia nas formas de memória (que em *BR49* fracassaram em seu propósito). Porém, em meio a essa comercialização da nostalgia, o autor aponta:

É também muito fácil sugerir que os espectros do passado que assombram as sociedades modernas, com uma força nunca antes conhecida, articulam realmente, pela via do deslocamento, um crescente medo do futuro, num tempo em que a crença no progresso da modernidade está profundamente abalada (Huyssen, 2000, p. 22).

Ainda assim, Huyssen (2000, p. 24) afirma que o passado está vendendo mais que o futuro. Todavia, é no mínimo curioso como a lógica das obras de ficção científica que aqui abordamos subverte tal afir-

mação, visto que são pautados em um “futuro hipotético”, mesmo que baseado em diversos elementos do passado.

O que nos leva a crer, que para além de uma possível crise de criatividade nos escritórios dos roteiristas de Hollywood, cada vez mais se voltando para antigos sucessos na esperança de repetir a fórmula para dinheiro fácil, essa *retrofilia cinematográfica* é também um sintoma cultural, um mecanismo de desaceleração e das disputas, inclusive imaginárias, no capitalismo ultraliberal e digital de nossos tempos. Indo mais além, esse fenômeno pode ser interpretado como uma das consequências do que Jacques Le Goff chamou da *conversão do olhar histórico*, causada pelas transformações da memória coletiva no século XX, e na linha das observações citadas de Hartog, Huyssen, entre outros, sobre as fabricações e vivências das historicidades:

Conversão partilhada pelo grande público, obcecado pelo medo de uma perda de memória, de uma amnésia coletiva, que se exprime desajeitadamente na moda retro, explorada sem vergonha pelos mercadores de memória desde que a memória se tornou um dos objetos da sociedade de consumo que se vendem bem (Le Goff, 1990, p. 432).

*SWRO* e *BR49* são representantes da cultura fabricada na ação histórica contemporânea pensando, articulando, reavaliando as distintas temporalidades. São narrativas como elementos de compreensão e intervenções no mundo e, no caso, de um lugar de repouso para se deitar no conforto da memória, uma válvula de escape para a aceleração cultural combinada a um excesso de consumo de informações.

Enquanto cinema, apresentam uma qualidade narrativa pouco usual entre os *blockbusters* atuais, cada vez mais centrados em ação frenética, que por sua vez distorcem toda a naturalidade que o tempo pode ser representado na linguagem cinematográfica. Por outro lado, enquanto ficção científica, tais filmes atijam o espectador quanto a própria dubiedade de tempo da narrativa, seja ela em um suposto passado intergaláctico, seja em um melancólico futuro terrestre.

Se *SWRO* exprime uma nostalgia de um futuro passado, celebrando uma possível linha tênue entre espaço de experiência e horizonte de expectativa, *BR49* exhibe a angústia de um passado perdido nas entra-



nhas futuras da memória. E em ambos temos um esforço criativo de lidar com as demandas do tempo presente, incluindo aqui os dilemas do presentismo e a *febre mnemônica* a serviço de evitar o futuro. Mas, as duas narrativas esforçam-se igualmente em terem algo a dizer sobre sua época em torno das melancolias e desesperanças de um mundo sem amanhã.

Mais ainda: ambas têm a *memória como mecanismo de estabilização*. Em *SWRO* é a estabilização dos espectadores, ansiosos pela experiência da *tecnostalgia*; em *BR49* diz respeito ao controle dos replicantes enquanto suporte para sua existência. No primeiro, o principal dispositivo de memória da trama é um disco de dados com os planos imperiais; no segundo, um cavalinho de madeira com uma data gravada.

No presente artigo assinalamos, a partir dos dois filmes citados, algumas dimensões desse debate em torno da historicidade contemporânea, em suas vivências e interpretações, necessariamente em relação umas com as outras. Ambos os casos demonstraram a intrínseca e complexa dimensão da memória, permeada tanto no fazer do cinema, como internamente em suas narrativas.

## REFERÊNCIAS

BALLERINI, Franthiesco. **História do cinema mundial**. São Paulo: Summus Editorial, 2020.

BAUMAN, Zygmunt. **Retrotopia**. Tradução: Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.

BOYM, Svetlana. **The Future of Nostalgia**. Nova York. Basic Books, 2002.

CAMPOPIANO, John. Memory, Temporality & Manifestations of Tech-Nostalgia. **Preservation, Digital Technology & Culture**, v. 43, n. 3, p. 75-85, 2014.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. Prefácio. In: BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política**. Tradução: Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 2012.

HARTOG, François. **Regimes de historicidade: presentismo e experiência do tempo**. Tradução: Andréa S de Menezes, Bruna Beffart, Camila R. Moraes, Maria Moraes, Maria Cristina de A. Silva e Maria Helena Martins. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

HUYSEN, Andreas. **Culturas do passado-presente: modernismos, artes visuais, políticas da memória**. Tradução: Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

HUYSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia**. Tradução: Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

KOSELLECK, Reinhart. **Futuro passado**. Tradução: Wilma Patrícia Mass e Carlos Almeida Pereira. São Paulo: Contraponto, 2006.

LAGE, Leandro. Notas sobre narrativa e acontecimento jornalístico. In: LEAL, Bruno; CARVALHO, Carlos (Orgs). **Narrativas e poéticas midiáticas: estudos e perspectivas**. São Paulo: Intermeios, 2013.

LEAL, Bruno Souza; CARVALHO, Carlos Alberto (Orgs). **Narrativas e poéticas midiáticas: estudos e perspectivas**. São Paulo: Intermeios, 2013.

LE GOFF, Jacques. **História e memória**. Tradução: Bernardo Leitão et al. Campinas: Unicamp, 1990.



MENEZES, Paulo. Blade Runner: entre o passado e o futuro. **Tempo social**, São Paulo, v. 11, n. 1, p. 137-156, 1999. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ts/article/view/12297>. Acesso em: 9 jun. 2024.

PROST, Antoine. **Doze lições sobre a história**. Tradução: Guilherme João de Freitas Teixeira. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008.

RANGEL, Luiz A. M. Tempo e escatologia na representação urbana futurística de Blade Runner (1982). **Cordis**: Revista Eletrônica de História Social da Cidade, n. 3-4, 2012. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/cordis/article/view/9555>. Acesso em: 25 mar. 2024.

RICÉUR, Paul. **Tempo e narrativa**. Tradução: Claudia Berliner. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

ROSSI, Paolo. **O passado, a memória, o esquecimento: seis ensaios da história das ideias**. Tradução: Nilson Moulin. São Paulo: Unesp, 2010.

SARLO, Beatriz. **Tempo Passado**: cultura da memória e guinada subjetiva. São Paulo: Companhia das Letras, Belo Horizonte: UFMG, 2007.

**Gutemberg de Queirós Lima** é Bacharel em Humanidades e Licenciado em História pela Unilab (2016; 2018), mestrando em História e Letras (MIHL) pela Faculdade de Educação, Ciências e Letras do Sertão Central/UECE-Quixadá/CE.

**Edmilson Alves Maia Júnior** é Doutor em História pela UFMG (2015), Professor Adjunto do Curso de História da Faculdade de Educação, Ciências e Letras do Sertão Central/UECE-Quixadá/CE.