

13

MASTER-BLASTER: OBJETIFICAÇÃO DO CORPO COM DEFICIÊNCIA NO CENÁRIO PÓS-APOCALÍPTICO DE *MAD MAX*¹Valéria Sabrina Pereira²**Valéria Sabrina Pereira**

Doutora em Literatura Alemã pela Universidade de São Paulo (2011).

Professora da Universidade Federal de Minas Gerais.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2556998030577297>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-3255-2470>.

E-mail: valeriasabrinap@gmail.com.

Resumo: Grande sucesso dos anos 1980, a franquia pós-apocalíptica *Mad Max* se mantém popular até os dias de hoje. Ao contrário do que se espera de obras do gênero, *Mad Max* se destaca por não ser um alerta contra os efeitos negativos da ação humana, mas por representar a realização de desejos do homem do antropoceno, oferecendo uma narrativa, em que carros constituem, mesmo no final dos tempos, o bem maior. Apesar do reconhecimento tímido, no quarto e último filme, de que a água é mais do que combustíveis fósseis, toda a franquia gira em torno da paixão por maquinários, deixando claro que o possível fim da humanidade não é tomado a sério por uma parcela de

1 Título em língua estrangeira: “Master-blaster: the objectification of the disabled body in *Mad Max’s* post-apocalyptic scenario”.

2 O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001.

peessoas decididas a definir sua individualidade através de bens provindos da Era Industrial. *Mad Max – Além da Cúpula do Trovão* (1985), o terceiro da franquia, foi o primeiro a mirar o mercado internacional e o único que procurou abranger um público mais familiar. Sendo também o único que considera alternativas para a questão do combustível, ele se apoia em uma presença maior de animais e até nas habilidades de um homem com nanismo que chega a apresentar similaridades com “anões” folclóricos. Este artigo focalizará na objetificação de pessoas com deficiência neste cenário pós-apocalíptico que tenta se equilibrar entre pós-apocalipse e a fantasia infantil.

Palavras-chave: Pós-apocalipse. Fantasia. Nanismo. Estudos da deficiência. Combustíveis.

Abstract: A huge success in the 1980s, the post-apocalyptic *Mad Max* franchise remains popular to this day. Contrary to what is expected of works of this genre, *Mad Max* stands out for not being a warning against the negative effects of human action, but much more for representing the fulfillment of Anthropocene man’s desires, offering a narrative where cars are, even at the end of time, the greatest asset. Despite the shy acknowledgement, in the fourth and latest film, that water is a more valuable commodity than fossil fuels, the entire franchise revolves around the passion for machinery, making it clear that the possible end of humanity is not taken seriously by a group of people determined to define their individuality through commodities from the Industrial Age. *Mad Max – Beyond Thunderdome* (1985) was the first in the series to target the international market and the only one that sought to be family-friendly. As the only one to consider alternatives to the fuel issue, it relies on a greater presence of animals and even on the abilities of a man with dwarfism who comes to bear similarities to folkloric “dwarfs”. This article focuses on the objectification of people with disabilities in

this post-apocalyptic scenario that tries to balance between post-apocalypse and children's fantasy.

Keywords: Post-apocalypse. Fantasy. Dwarfism. Disability studies. Fuels.

INTRODUÇÃO: O GÊNERO PÓS-APOCALÍPTICO

Obras pós-apocalípticas costumam surgir impulsionadas por momentos de crise. O interesse romântico em temáticas obscuras justifica que o gênero tenha surgido no século XIX, todavia, por mais fantásticas que fossem, as narrativas tiveram seu impulso inicial em eventos e preocupações reais. O primeiro romance com temática de último sobrevivente, o francês *Le dernier homme* (O último homem, 1805), foi influenciado pelas teorias de Thomas Robert Malthus sobre o colapso mundial devido à superpopulação humana, que ocorreria devido à humanidade estar se reproduzindo de maneira mais acelerada do que a produção de alimentos poderia acompanhar. Outro exemplo de uma das primeiras obras apocalípticas escritas no romantismo é o poema “Darkness” (1816), de Lord Byron, que reage ao “ano sem sol”, marcado pela fome devido às colheitas parcas, que foi causado pela erupção do vulcão Krakatoa em 1815 — fato que só foi elucidado mais de cem anos depois.

Essas obras são lidas como apocalípticas, porque apresentam o fim da humanidade, a morte de seus últimos representantes. Enquanto isso, o gênero pós-apocalíptico apresenta um cenário no qual igualmente ocorre a diminuição drástica da população humana, resultando no colapso das estruturas sociais vigentes, mas cujo enfoque não é o final da humanidade de fato, e sim como

possibilitar a sua continuidade. São narrativas sobre reestruturações sociais desenvolvidas pelos sobreviventes. O que está em jogo é a definição de novas regras e a habilidade dos sobreviventes de se adaptar, ou não, a elas. Muitas vezes essas narrativas incluem lutas pelo prevalecimento de uma estrutura social sobre outra(s). Pós-apocalipses são experimentos mentais sobre como reagir, ou que medidas tomar, uma vez que a catástrofe se instala.

Eva Horn defende em seu livro *Zukunft als Katastrophe* (Futuro como catástrofe, 2014) que mesmo filmes de entretenimento como *2012* (2009) trabalham possibilidades de reação em catástrofes ou situações correlatas. De fato, é possível verificar que a ficção científica recorrentemente questiona como reagir à crise que se instala com o avanço do antropoceno, como se vê no exemplo do recente *Ministry for the Future* (2020), de Kim Stanley Robinson. Enquanto isso, outras obras, como a brasileira *Não verás país nenhum* (1981), de Ignácio de Loyola Brandão, servem principalmente como um alerta sobre percorrer um caminho sem volta. O cenário é apocalíptico, mas não há a discussão sobre uma reestruturação. Ela não seria mais possível. O que essas obras têm em comum é a apresentação de um futuro que deve ser temido e evitado, seja por reações imediatas que impeçam a sua realização ou apresentando ações a serem tomadas uma vez que o pior ocorrer.

Apesar de haver uma prevalência de obras pós-apocalípticas que trabalham com premissas realistas, como bombas atômicas ou pandemias, ou premissas menos realistas, mas embasadas em um discurso aparentemente científico, como é típico da ficção científica, esse gênero não é limitado a um discurso científico. O

gênero, evidentemente, tem influência do “Apocalipse” de São João, e um romance como *Dança da morte* (1978), de Stephen King, que começa com a morte de 99,4% da humanidade devido a um vírus criado em laboratório, é, na verdade, uma narrativa sobre o embate entre o bem e o mal, entre Deus e Satanás. Mesmo que uma história do tipo aborde pouco questões da reestruturação social, focalizando mais em valores morais, é inevitável que haja a apresentação do que deveria ser banido da realidade contemporânea, como, no exemplo dado, a glorificação de armas de fogo e o fácil acesso a elas.

Soma-se aos filmes pós-apocalípticos a recente onda de filmes de zumbi. Conforme mencionado por Pereira (2021, p. 116) diferentes pesquisadores apontam que esses apocalipses costumam ser encarados como desejos de desestabilização de estruturas vigentes, o fim do mundo como uma possibilidade de viver livre de amarras da atualidade. Como teriam resumido Frederic Jameson e Slavoj Žižek (JAMESON; ŽIŽEK apud FISHER, 2022, p. 2): é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo. Ocorre que essas narrativas muitas vezes não servem às ponderações sobre reestruturação, assim como evidentemente não são alertas, já que tratam de um evento improvável, de base completamente fantástica. Essas histórias se saciam do desejo de libertação de um padrão que não é satisfatório e da catarse gerada pela derrocada de poderes autoritários impostos por outros sobreviventes. As sociedades nômades protagonistas de filmes de zumbi não chegam a se apresentar como propostas de uma nova estrutura social.

Essa característica não é exclusiva dos zumbis, como pode se ver no exemplo da franquia *Mad Max*. Em *Mad Max — Além*

da *Cúpula do Trovão* (1985), a personagem de Tina Turner, Titia Entity, se apresenta com as seguintes palavras: “Você sabe quem eu era? Ninguém. Exceto que no dia seguinte, eu ainda estava viva. E esse ninguém teve a chance de ser alguém”³ (*Mad Max — Beyond the Thunderdome*, 1985). Essa apresentação não oferece nenhuma informação de fato sobre Titia, mas indica que pessoas da camada inferior teriam maiores chances de sobrevivência no pós-apocalipse, podendo finalmente ocupar um lugar de poder, como Titia, que rege sobre toda uma cidade. A sociedade regida por ela representa a estrutura social que desejamos ver derrotada, criando o efeito catártico anteriormente mencionado, e permitindo que o herói continue uma existência nômade, sem oferecer uma proposta social concreta. Um dos ideais de *Mad Max* é o mito do “lobo solitário”, do homem autossuficiente e, ao mesmo tempo, capaz de guiar os outros.

A FRANQUIA *MAD MAX*

Mad Max não surgiu como uma narrativa pós-apocalíptica, mas sim sobre a violência descontrolada nas estradas. O êxtase marginal por drogas e sexo se mistura com o êxtase pela velocidade dos carros e motos. *Mad Max* (1979) tem uma história simples: gangues motorizadas aterrorizam as estradas. O policial rodoviário Max decide abandonar seu cargo, porque acredita estar se tornando como os delinquentes devido ao tempo que passa em contato com eles. Max, sua esposa e filho fazem uma viagem para o campo quando sua esposa é importunada por uma das gangues, que a persegue e mata, junto com seu filho. Max retoma seu distintivo e extermina toda a gangue.

3 “Do you know who I was? Nobody. Except for the day after I was still alive. And this nobody had a chance to be somebody”.

São incontáveis as histórias onde o herói perde o amor de sua vida de forma violenta para que desenvolva seu potencial pleno de vingador. O primeiro filme da série não é nenhuma exceção. As mortes dos familiares de Max, contudo, não ocorrem no início, nem sequer no meio, mas passados três quartos do filme. Elas não são um simples chamado à ação, mas praticamente o clímax. Tomemos o esquema da jornada do herói de Christopher Vogler (2007, p. xxiv). A morte dos familiares tipicamente ocorre no um terço inicial, correspondendo ao chamado à aventura, quando o herói deixa o lar, a existência que lhe é familiar, em direção à aventura. Em *Mad Max*, ela corresponde ao último clímax da jornada, ou seja, ao momento em que o herói inicia sua jornada de volta ao “lar”. A vida pacífica e em família corresponderia, portanto, ao momento em que Max se distancia de sua natureza e se movimenta por um mundo estranho. Apesar de representar a lei, Max seria de natureza tão degenerada quanto seus opositores. A companhia dessas pessoas é seu verdadeiro lar. Assim, é apenas a partir do ocaso da sociedade, apresentado pelo cenário pós-apocalíptico que se instala no segundo filme, em que ele pode se desenvolver de forma plena. Ou seja, o pós-apocalipse, incluindo seus repetidos conflitos violentos, representa a realidade desejada, não a temida, de maneira que ela não serve a nenhum tipo de alerta. Em um mundo em colapso, Max pode desenvolver plenamente seu suposto instinto solitário, enquanto interfere no funcionamento das comunidades que encontra em seu caminho, resolvendo problemas através de sagacidade e violência.

O descomprometimento de *Mad Max* com a questão ecológica — que já era um tema relevante à sua época, como se

vê pelo exemplo do supracitado *Não verás país nenhum* —, e seu comprometimento com a paixão por carros é tal que o apocalipse apresentado em *Mad Max – O guerreiro da estrada* (1981) não alerta contra os combustíveis fósseis, mas os define como bem maior. O ocaso não é iniciado por eles, mas devido à falta deles, como se nota na abertura do filme, feita por um narrador externo:

Para entender quem ele era, é preciso voltar a um outro tempo, quando o mundo era alimentado pelo combustível negro e os desertos geravam grandes cidades de tubos e aço. Agora desaparecidas... Varridas por razões há muito esquecidas. Duas poderosas tribos guerreiras entraram em guerra e provocaram um incêndio que as engoliu todas. Sem combustível não eram nada. Construíram uma casa de palha. As máquinas trovejantes gaguejaram e pararam. Os líderes falaram, falaram e falaram. Mas nada podia deter a avalanche. O vento dos saques. Uma tempestade de medo. Os homens começaram a alimentar-se de homens. As estradas eram um pesadelo de linhas brancas. Só sobreviveriam os que tivessem mobilidade suficiente para se alimentarem, brutais o suficiente para pilharem. Os bandos tomaram conta das autoestradas, prontos a travar uma guerra por um tanque de combustível.⁴ (*Mad Max – The Road Warrior*, 1981)⁵

4 “To understand who he was you have to go back to another time, when the world was powered by the black fuel and the deserts sprouted great cities of pipe and steel. Gone now... Swept away for reasons long forgotten. Two mighty warrior tribes went to war and touched off a blaze which engulfed them all. Without fuel they were nothing. They’ve built a house of straw. The thundering machines stuttered and stopped. The leaders talked, and talked and talked. But nothing could stem the avalanche. The wind of looting. A firestorm of fear. Men begun to feed on men. The roads it was a white line nightmare. Only those mobile enough to scavenge, brutal enough to pillage, would survive. The gangs took over the highways, ready to wage war for a tank of juice”.

5 Quando não indicado o contrário, todas as traduções são minhas.

Apesar de afirmar que as máquinas pararam, o que se apresenta é uma sociedade que continua completamente dependente delas, mais especificamente de automóveis. Tudo gira em volta deles, e mesmo a questão da alimentação parece secundária, resolvida com uma menção ao canibalismo que nunca se concretiza no filme, onde o único foco é a luta por gasolina.

A ideia de que o mundo teria acabado em uma guerra por combustíveis fósseis é corrigida em uma breve introdução em *Mad Max – Fury Road* (2015), onde se retomam as imagens em preto e branco que acompanham a abertura do segundo longa para se afirmar que as guerras não foram por petróleo, mas por água. O tirano autocrata do quarto longa da série, Immortan Joe, de fato domina uma fonte de água, mas também reina sobre jovens que seguem uma religião de culto ao carro, cujo combustível é trazido de uma cidade paralela, que eles chamam de fazenda de gasolina. Ou seja, apesar da correção inicial, a gasolina continua sendo uma espécie de alimento metafórico e o foco dessa sociedade.

O único filme da série que se distancia até certo grau desse padrão é o terceiro, *Mad Max – Além da Cúpula do Trovão* (1985), que também é o primeiro feito com a intenção de um alcance maior de público, com Tina Turner no elenco, e um longo trecho do filme direcionado para um público pré-adolescente. O filme que consagrou a série tem uma narrativa mais rica e trabalha com alternativas de meios de transporte e combustível. Max, por exemplo, é avistado pela primeira vez conduzindo um comboio de dromedários. Ao compor um cenário que não é completamente dependente de combustíveis fósseis, *Mad Max – Além da Cúpula*

do Trovão se torna a narrativa com maior presença de animais: camelos, cavalos, porcos e um simpático macaco.

Nenhum dos animais listados é originário da região do filme: Austrália. Enquanto cavalos e porcos foram levados no processo de colonização e se estabeleceram amplamente, é a presença de dromedários em tal quantidade, ou de um pequeno macaco, que causa estranheza quando se pensa que o filme é rodado na Oceania. Fica claro que, apesar de a história se passar na Austrália, a composição do cenário não diz respeito à realidade local, mas a um suposto cenário global. Isso é indicado pela escolha dos animais representados, sendo que basta que o cenário seja desértico para que se possa incluir dromedários, já que eles seriam um dos recursos eficientes na falta de carros e água, mas também pelo orientalismo presente na vestimenta de diversos personagens. O cenário se divide entre um imaginário medievalista, que indica o regresso dessa sociedade, e o vestuário orientalista que indica o aspecto futurista da narrativa, seguindo um padrão em voga na ficção científica da época, como se observa em *Blade Runner* (1982).

No que tange os animais, é importante ressaltar que a parca fauna apresentada é constituída de animais cultivados para o uso humano — incluindo o macaco, domesticado e adestrado. Isso corresponde a efeitos atuais do antropoceno: “A massa de todos os humanos (32%) e dos animais por eles domesticados (65%) atinge atualmente 97% da biomassa de animais vertebrados, deixando apenas 3% para as outras 30.000 espécies de vertebrados terrestres”⁶ (BONNEUIL; FRESSOZ apud NOVA, DISNOVATION.

6 “Die Masse aller Menschen (32%) und der von ihnen domestizierten Tiere (65%) macht mittlerweile 97% der Biomasse sämtlicher Landwirbeltiere aus, was für die restlichen 30 000 landbewohnenden Wirbeltier-Spezies nur 3% übrig lässt”.

ORG, 2023, p. 49). Assim, nesse cenário final, restariam massivamente os animais úteis para os humanos, especialmente, seguindo a premissa da série, aqueles que são úteis para a locomoção. Enquanto o macaquinho figura principalmente como uma espécie de alívio cômico para o público pré-adolescente, cavalos e camelos servem ao transporte, os porcos assumem um novo papel: produção da energia que também alimenta os carros. A cidade de Bartertown, regida por Titia, conta com uma grande criação de porcos, os quais não servem à alimentação, mas exclusivamente à produção de gás metano através de suas fezes, energia da qual a cidade é dependente, entre outros, para o funcionamento de carros. Essa escolha é uma referência ao primeiro filme da série, onde o carro mais potente tem um motor V8, impulsionado por gás metano.

Os animais adquirem em *Mad Max – Além da Cúpula do Trovão* um caráter fantástico: um macaco adestrado, camelos na Austrália e porcos que servem à produção de energia. Mas esse bestiário maravilhoso se estende a humanos, mais especificamente pessoas com deficiência, incluindo um saxofonista cego, mas especialmente representadas pelo personagem Master Blaster. Como se fosse uma única pessoa, o personagem é composto por Blaster, interpretado por Paul Larsson, um homem corpulento de 2,07m, que utiliza um capacete que cobre toda a cabeça e possui um assento traseiro, no qual se encontra Master, interpretado por Angelo Rossitto, um ator de 88cm. Master age como a cabeça, enquanto que Blaster se resume ao corpo. Por um lado, a figura surte um efeito como o causado pelos bestiários medievais, como com a apresentação de animais maravilhosos, muitas vezes compostos pela junção de dois

animais diferentes, incluindo híbridos com humanos. Ou nos remete a seres mitológicos como os centauros. Por outro, ela acentua o caráter grotesco desse universo pós-apocalítico, com esse humano imenso, híbrido e vestindo roupas de couro pretas, com um estilo BDSM. Aqui o humano assume o papel de meio de transporte, o que é satirizado pelo rabo de cavalo acoplado na cadeira utilizada por Master. Blaster é seu cavalo. Mas a verdadeira função desse monstro está no conhecimento de Master, que possibilita a transformação das fezes de porcos em metano.

Tão poderoso quanto Master Blaster possa inicialmente parecer, ele é um reflexo da objetificação do corpo com deficiência em obras ficcionais. Iniciada pela fetichização do corpo entendido como grotesco, ela se desenvolve de múltiplas maneiras no decorrer da narrativa e é vital para compreender o gênero no qual o terceiro filme da franquia se insere.

A OBJETIFICAÇÃO DO CORPO COM DEFICIÊNCIA: MASTER BLASTER

GROTESCO

Antes de nos aprofundarmos no caso específico de *Master Blaster*, convém comentar a apresentação de corpos com deficiência no quarto filme da série, assim como o fato de que há um extenso estudo sobre deficiência em *Mad Max*, o livro *Trauma and Disability in Mad Max* (2019), de Mick Broderick e Katie Ellis. Iniciando pelo livro, apesar de citar nomes de peso do estudo das deficiências, como Tobin Siebers e Rosemarie Garland Thomson, a análise apresentada parece ter pouca compreensão pelo que se entende como deficiência física. Além de ignorar o conceito

proposto por Siebers (2008, p. 29) de que que o pertencimento ao grupo de pessoas com deficiência física também diz respeito à compreensão de si como parte de uma identidade minoritária, e que esse entendimento varia de grupo para grupo, havendo aqueles como os surdos que não se identificam como tal, Broderick e Ellis (2019) ainda incluem em sua pesquisa casos que não estão previstos dentro de nenhuma classificação de deficiência, seja ela identitária, política ou médica, como fraturas temporárias e leucemia. Apenas através de uma distorção gritante como essa é possível afirmar que a franquia trabalha com deficiências físicas de uma forma positiva. O que nos leva à necessidade de uma discussão sobre como as deficiências são apresentadas em *Mad Max – Fury Road*.

É indiscutível que a protagonista feminina de *Mad Max – Fury Road*, Furiosa, é uma pessoa com deficiência física, no caso, a amputação de um antebraço. Como Broderick e Ellis (2019, p. 41) destacam, o uso de prótese faz com que a personagem praticamente seja fundida com o carro, algo que só pode ser entendido como positivo dentro da escala de valores de *Mad Max*. O que não é abordado é o fato de haver uma hierarquia clara entre as diferentes deficiências físicas, onde a amputação está claramente no topo, em contraste, por exemplo, com deficiências congênitas. Outras deficiências são nanismo causado por osteogênese imperfeita, os chamados “ossos de vidro” (deficiência do ator Quentin Kenihan), doenças de pele que impedem exposição do corpo, e deficiência mental. Enquanto Furiosa é a heroína, as outras deficiências e doenças servem como indicação do caráter de seus personagens. Immortan Joe, o governador autocrata, tem uma condição de pele severa que faz com que ele tenha que utilizar uma armadura

que evita exposição da pele. Seus filhos (uma referência a Master Blaster) são Rictus Erectus, um homem grande e forte com deficiência intelectual, e Corpus Colossus, uma pessoa com uma forma de nanismo que impossibilita sua locomoção. Todas essas deficiências servem como indicativo de que esses são os vilões, deficiências de caráter que se reproduzem em aparência física. Como menciona G. Thomas Couser (2008, p. 21s.), utilizar deficiências como expressão externa do caráter interno não apenas é recorrente, mas também reforça preconceitos.

O cenário apresentado relembra os antigos *freak shows*, em que deficiências e variações físicas servem ao maravilhamento do público, diversos atores, inclusive são os mesmos: a pessoa com nanismo, o homem mais musculoso do mundo, pessoas obesas (no filme apresentadas seminuas), uma mulher de corpo completamente tatuado (BOGDAN, 1988). Parte dessas variações físicas devem ser entendidas como resultado do evento apocalíptico, provavelmente criado por uma guerra atômica. Aqui é interessante notar que o filme configura um *freak show* da perspectiva da audiência, que tem distanciamento suficiente para perceber o que é demonstrado como algo que não faz parte do seu universo. O corpo com deficiência é percebido como algo distante, como o outro. Afinal de contas, foi justamente a percepção de proximidade com esses corpos desviantes que causou o declínio dos *freak shows* em diferentes lugares: na Europa, o interesse se esvaiu devido ao fato de pessoas com sérias deficiências, incluindo deformidades faciais, terem se tornado comuns como efeito da Primeira Guerra (DEDERICH, 2007, p. 103) e, nos EUA, como reflexo da popularização das leis de Mendel, a partir das quais o

público passou a compreender que eles também poderiam gerar filhos com as deficiências físicas expostas nos shows (BOGDAN, 1988, p. 62).

Os chamados *freak shows* não eram mais do que apresentações paralelas às atrações circenses centrais, por isso, não há exagero em perceber a própria perseguição de carros, com música ao vivo e uma guitarra flamejante, como um evento análogo às apresentações de música e dança também incluídas nesses eventos. Apenas a amputação de Furiosa difere desse cenário, não servindo a um espetáculo de *freaks*, mas à composição futurista da obra, onde a heroína tem algo de ciborgue, algo que a une ao carro, o bem maior.

Broderick e Ellis afirmam que a representação como ocorre em *Mad Max* é positiva por não ser capacitista, ou seja, que as pessoas com deficiência não são apresentadas como “DIS-abled” (BRODERICK; ELLIS 2019, p. 32), *IN*-capacitadas, mas: “Personagens com incapacidades através dos quatro filmes contribuem para suas comunidades e adaptam suas próprias tecnologias especializadas para compensar os efeitos de suas deficiências”⁷ (BRODERICK; ELLIS 2019, p. 39). Note-se que, ao discutir a questão da capacidade, o enfoque do artigo não está no indivíduo, mas em suas possibilidades de contribuir para a sociedade. Assim, Blaster, sobre o qual mais adiante se descobre ser uma pessoa com deficiência mental, demonstraria ser capaz por servir à sua sociedade sendo o cavalo de Master? Se o raciocínio é esse, ele poderia ser estendido à obra mais recente, de onde concluímos que mulheres obesas seriam úteis à

7 “Disabled characters throughout the four films contribute to their communities and adapt their own specialised technologies to compensate for the effects of their impairments”.

sociedade por oferecer leite a homens maduros, como os soldados de *Fury Road*? Deficiente mental como cavalo, mulheres obesas como vacas leiteiras. As comparações não são apenas degradantes e servem para explicitar a objetificação de corpos variantes que são vistos apenas através da funcionalidade que podem exercer, mas também servem para ampliar a percepção do quão problemática é a ideia de que animais não-humanos atendam à mesma lógica. O sobrepeso das mulheres que produzem leite não serve apenas ao efeito de *freak show*, ao prazer através da observação de corpos entendidos como desviantes, mas também nos lembra que vacas têm seus corpos alterados, úberes pesados e exagerados, tudo em função de nos prover leite. É a naturalização do abuso de animais não-humanos que nos leva a um possível cenário pós-apocalíptico no qual apenas os animais domesticados sobreviverão.

Mesmo sendo difícil pensar nos direitos animais, pois vivemos uma realidade na qual desde nossa alimentação até nossas vestimentas dependem deles (DONALDSON; KYMLICKA, 2023, p. 11-12), um posicionamento ecológico e que se coloque contra o avanço letal do antropoceno exige que os consideremos. Sue Donaldson e Will Kymlicka (p. 47, 2023) mencionam o entendimento de que animais não-humanos têm subjetividade, ou seja, são dotados de consciência como um forte argumento a favor dos direitos animais, ou seja, de que merecem tratamento considerado “humano”. O cenário apresentado por *Mad Max – Além da Cúpula do Trovão* normaliza que apenas os animais que nos servem sobrevivam, mais do que isso, ele normaliza que pessoas com deficiências passem a fazer parte desse grupo de animais, que devem sua existência à função que desempenham dentro

de uma sociedade e que não têm subjetividade. Isso é evidente no caso do “cavalo” Blaster, e a regra é confirmada através do desenvolvimento de seu par, Master.

Somos apresentados a Master Blaster durante uma conversa entre a regente de Bartertown e Max, quando ela lhe explica a tarefa a ser cumprida. Enquanto mostra a vila, Titia Entity diz:

Olhe à sua volta. Fui eu que construí tudo isto. Coberta de sangue e merda até às axilas. Onde havia um deserto, agora há uma cidade. Onde havia roubo, há comércio. Onde havia desespero, agora há esperança. Civilização. Farei de tudo para protegê-la. Hoje, é necessário matar um homem.⁸
(*Mad Max – Beyond Thunderdome*, 1985)

Quando Max vê Master Blaster pela primeira vez, ele o descreve da seguinte maneira: “I see a big guy giving a little guy a piggy back” (*Mad Max – Beyond Thunderdome*, 1985), que pode ser traduzido em português como “Eu vejo um cara grande levando um cara pequeno de cavalinho”. Enquanto as referências metafóricas variam em português e em inglês, ambas são reveladoras. A tradução em português reforça a ideia de Blaster como um “cavalo”, e a referência em inglês é ampliada para a espécie com a qual eles trabalham: porcos. Blaster, assim como os porcos, é um animal domesticado por Master. Apenas a ideia de que eles seriam uma única pessoa maquia esse fato. Sem acesso às feições de Blaster, há a impressão de que Master realmente pensa pelo corpo inteiro. Essa ideia é reforçada pela descrição feita por Titia e seu comparsa, Colecionador:

8 “Look Around. All this I built. Up to my armpits in blood and shit. Where there was a desert, now there’s a town. Where there was robbery, there’s trade. Where there was despair, now there’s hope. Civilization. I’ll do anything to protect it. Today it is necessary to kill a man”.

Titia: ‘Master Blaster. Eles são uma unidade. Compartilham até o mesmo nome’.

Colecionador: ‘O pequeno se chama Master. Ele é o cérebro. Ele dirige o Submundo. O outro é o Blaster. Ele é os músculos. Juntos podem ser muito poderosos. [...] Queremos manter o cérebro. Jogar fora o corpo’.⁹ (*Mad Max – Beyond Thunderdome*, 1985)

A explicação para a suposta necessidade de matar uma das partes de Master Blaster ocorre pouco tempo depois, quando Master utiliza os alto falantes da cidade para questionar Titia “Quem governar [sic] Bartertown?”¹⁰ Vemos a humilhação no rosto de Titia, e a vitória arrogante de Master, quando ele desliga a energia de toda a cidade para obrigá-la a dar resposta desejada em alto e bom som para que toda a cidade ouça: “Master Blaster governa Bartertown”.¹¹ O que não estamos cientes neste primeiro momento é que ambos estão interpretando papéis. Se, por um lado, Titia se apresentou como a fundadora de Bartertown, batalhadora e guerreira, agora ela se apresenta como mulher oprimida, com os frutos de seu trabalho tomados por um homem forte e prepotente. Isso causa a identificação da audiência, pois ela é a vítima na situação. Do outro lado, Master Blaster se apresenta voluntariamente como opressor. Ele não está manipulando Titia longe dos olhos da população da cidade, mas o faz transmitindo por alto falantes para que todos ouçam.

9 “Aunty: ‘Master Blaster. They are a unit. They even share the same name.’ /Collector ‘The little one is called Master. He’s the brains. He runs Underworld. The other one is Blaster. He’s the muscles. Together they can be very powerful. [...] We want to keep the brain. Dump the body’”.

10 “Who run [sic] Bartertown?”.

11 “Master Blaster runs Bartertown”.

As dualidades aqui são diversas: o bruto contra a dama, o feio contra o belo e, até mesmo, a selvageria contra a civilização. Tudo isso resultante da encenação de papéis por duas pessoas pertencentes a grupos minorizados: uma mulher e uma pessoa com deficiência.

Apesar de a narrativa indicar brevemente em outra direção, sabemos desde o início que Titia não é frágil como ela se apresenta nesta cena. Nem tão civilizada, como o próprio Max nota ao ser informado de que ela não pode ser publicamente relacionada ao assassinato de Blaster, porque ele é “quase família”. Já Master Blaster é desconstruído paulatinamente. Além de ser uma figura forte, arrogante e monstruosa, Master Blaster tem o aspecto selvagem, não civilizado, acentuado pela forma como ele se comunica, com frases incompletas, como neste exemplo: “Mim ordenar. Mim Master. Mim governar Batertown”¹² (*Mad Max – Beyond Thunderdome*, 1985).

Segundo Rosemarie Garland Thomson (1997, p. 13), pessoas com deficiência devem aprender a lidar com pessoas “normais” desde sempre, e entre as estratégias utilizadas, além de charme ou humor, está a intimidação. A postura de Master, a arrogância, a vestimenta e até o modo de falar fazem parte desse jogo de intimidação, o que só pode ser identificado quando essa composição é desconstruída. Se Titia utiliza o discurso de civilização a seu favor, Master simula com sua fala truncada a falta de civilização, a selvageria, que indica uma predisposição a resolver problemas com violência. Essa violência, contudo, não pode ser produzida pelo seu próprio corpo, mas apenas por Blaster.

12 “Me order. Me Master. Me run Bartertown”.

Os dois corpos são dissociados pela primeira vez, quando Blaster reage fisicamente a um apito agudo, jogando Master no chão. De costas, Master debate braços e pernas, lembrando um bebê. Em seguida, serão dissociados mais uma vez, quando Max inicia uma briga que deve ser resolvida em um duelo dentro da Cúpula do Trovão. A luta deve ser entre dois homens, e Master fica do lado externo. Quando é mais uma vez afetado pelo apito agudo — aparentemente um apito para cachorros, acrescentando mais uma camada aos paralelos com animais —, Blaster perde o capacete. É a primeira vez que vemos seu rosto, quando identificamos uma pessoa com deficiência mental, mas também com feições de bebê. Seu rosto não indica maldade ou malícia, ele cumprimenta Max com um sorriso inocente.¹³ As complementaridades de Master Blaster são trocadas aqui. Antes Master era a cabeça e Blaster o corpo. Agora, despidos de seu jogo intimidativo, a cabeça de Blaster forma com o corpo de Master um bebê completo. Essa dupla de pessoas com deficiência forma ou uma besta intimidadora ou, sem disfarces, um bebê inofensivo. Não há um meio termo.

Ao ver Blaster caído e ouvir os clamores por sua morte, Master corre até ele e também retira seu capacete, dizendo: “Não. Não. Olhem o rosto dele. Ele tem a mente de uma criança. Blaster, me desculpe. Tudo vai ficar bem”.¹⁴ (*Mad Max – Beyond Thunderdome*, 1985). Como no caso de Blaster, a verdadeira identidade de Master

13 A pessoa com deficiência mental com grande força e letalidade é um tema recorrente em filmes de ação. Alguns exemplos são o assassino de aluguel Leo, de *O profissional* (1994), de Luc Besson, ou *Sloth*, o grandalhão de traços infantis adotado pelos heróis de *Goonies* (1985).

14 “No. No. Look at his face. He’s got a mind of a child. It’s not his fault. Blaster, I’m sorry. Everything will be fine”.

é revelada uma vez que ele retira sua “armadura”. Master fala bem o inglês, o que deveria ser esperado de uma pessoa que é descrita desde o início como “o cérebro”. Não só isso, ele é amoroso e capaz de reconhecer seu próprio erro. Não há arrogância em seus gestos, que visam proteger seu parceiro, e não a si mesmo. Para conseguir manter um lugar de respeito nessa sociedade, Master simulava arrogância, fazia jogos de poder de maneira pública e submetia outra pessoa com deficiência a si mesmo, com a desculpa de que juntos poderiam gozar de mais privilégios, o que, entretanto, não respeitava a subjetividade dessa pessoa, que, como vemos, não tem malícia.

Diante da recusa de Max a matar Blaster, Blaster é morto por um dos homens de Titia e Max é expulso da cidade. Master, por sua vez, passa a habitar um chiqueirinho no meio dos porcos. Ou seja, uma vez que deixa de submeter outra pessoa com deficiência à condição de animal domesticado, ele próprio passa a ocupar esse lugar. Infelizmente, uma percepção que é comum à representação de pessoas com nanismo, como se pode ver, por exemplo, na análise que Leslie Fiedler (1978, p. 69) faz sobre os quadros de Velásquez, sobre os quais afirma que os cachorros retratados seriam os rivais das pessoas com nanismo, como se ambos não passassem de pets da realeza. Mas, ao contrário do que Fiedler (1978, p. 82) afirma sobre a relação de pessoas com nanismo e pets, em que os primeiros estariam em vantagem por ter um nome, Master perde o direito a um nome com a morte de seu parceiro e passa a ser chamado apenas de “littleman”, pequeno homem.

Com a derrota de Master Blaster, a narrativa entra em um novo ciclo.

FANTASIA

Como exposto anteriormente, *Mad Max – A Cúpula do Trovão* foi o único filme da série que tinha em vista um público mais familiar. Mas essa transição é abrupta, como se o espectador fosse transposto de um filme para outro completamente novo. Nos primeiros 40 minutos é mantido o padrão que se conhece do segundo filme e que vai se manter no quarto, o do pós-apocalipse enquanto *freak show*. Se o quarto filme chega a contar com o show de música, *A Cúpula do Trovão* tem um apresentador que chama o público às grandes atrações como o duelo na cúpula, ou a decisão sobre o destino de Max. Mas, quando Max é encontrado no deserto, somos transportados a um cenário novo e utópico: uma colônia de crianças e jovens adolescentes junto à uma cachoeira. Um oásis no deserto.

Nesse novo cenário tudo é abundante: água, plantas e frutas. Há animais não domesticados como aves e calangos. Todos os corpos são jovens e belos. Não há deficiências físicas, apenas uma criança com a perna possivelmente fraturada (sua perna está imobilizada de forma a lembrar a fratura de Max no final do primeiro filme da franquia). As crianças vivem em uma estrutura tribal, o que é indicado visualmente através de suas vestes. É uma estrutura social perfeita para as possibilidades desse mundo pós-apocalíptico. Contudo, sem um adulto que lhes explicasse de onde eles vêm e como o mundo era antes, criaram uma religião em volta dos objetos da antiga civilização aos quais ainda tinham acesso. Sobreviventes de um acidente aéreo comercial, eles acreditam que o Capitão Walker¹⁵, que teria sido o piloto do avião, 15 Há uma ironia evidente na escolha do nome. Em uma série que dá tanta importância aos automóveis, e em um filme, no qual a locomoção é central, o nome do salvador é Walker, ou seja, caminhante.

retornará para levá-los de volta aos arranha-céus de onde eles vieram, o que eles agora chamam de “Tomorrow-morrow Land”, o país do amanhã.

No tipo de filme adulto que a franquia produziu até então, teríamos o pressuposto perfeito para uma espécie de *Senhor das Moscas* (1954), de William Golding, com crianças ilhadas após um acidente aéreo que se tornam letais sem a supervisão adulta. Para decepção do público original, o ambiente é idílico e foi comparado por alguns com os meninos perdidos de *Peter Pan* (WIKIPEDIA, “Mad Max Beyond Thunderdome”). A comparação não diz tanto a respeito ao fato de que eles não amadureceriam, mas à identificação do aspecto de fantasia do filme. É um espaço sem adultos — além de Max —, alegre e leve. Além disso, o estilo narrativo se assemelha ao que Farah Mendlesohn (2008) define como “quest-portal fantasy”, ou seja, uma história que parte de um mundo real que se transforma em maravilhoso atrás de algum portal, onde o herói vive sua aventura. Evidentemente ambos os cenários apresentados, Bartertown e o oásis das crianças, não são realistas, mas a ruptura com o cenário tradicional de *Mad Max* é tão grande e o aspecto de fantasia infantil é tão marcado que se pode perceber a incursão de Max por esse ambiente como uma passagem por um portal.

Embora as crianças mantenham uma aparência inspirada em tribos indígenas, Max é banhado e tem seus cabelos cortados pelos jovens que cuidam dele, adquirindo uma aparência que se pode julgar “civilizada.” Não há uma explicação para a razão de fazerem isso, mas o ponto é que, através do contato com as crianças, Max está retomando características do homem que

ele era antes do evento apocalíptico, antes mesmo da morte de seus familiares.

Diante da recusa de Max de guiá-los numa jornada de volta à suposta Tomorrow-Land, alguns resolvem fazer a empreitada sozinhos e Max os segue para protegê-los dos perigos afrente. Max vê em Bartertown a única chance do grupo, mais especificamente, através da ajuda de Master, ou, como ele explica: “Tem um cara pequeno e ele sabe de muitas coisas”.¹⁶ (*Mad Max – Beyond Thunderdome*, 1985) Max não oferece maiores explicações, nem o filme explicará de forma clara essa decisão. Para compreender o que está em jogo nessa decisão é necessário dar um passo atrás e voltar a considerar o nanismo desse personagem. Como Erin Pritchard (2021, p. 81) bem aponta, a construção de personagens com nanismo vem envolta de preconceitos, mais especificamente, de toda uma tradição histórica e folclórica. Assim, é mais fácil compreender Master se ele for tomado pelo princípio do “anão” folclórico.

Em sua descrição de “anões” da mitologia alemã, Jacob Grimm (1968, p. 364) explicita que se tratam de figuras que podem ser tanto boas quanto más. Conhecemos das histórias compiladas pelos irmãos Grimm exemplos maus, como Rumpelstilzchen, que faz um trato para levar o primogênito da mocinha, ou bons, como os famosos “anões” de “Branca de Neve”. A característica que une essas figuras em contos de fada não é o caráter, mas sabedoria exemplar ou a posse de alguma mágica ou tesouro. Como apresentado por Pereira e Amaral de Oliveira (2023, p. 296), os “anões” costumam surgir no caminho do herói, lhe oferecem

16 “There is a little guy and he has the knowing of a lot of things”.

algo que auxilia a sua jornada e desaparecem. Quando os “anões” cruzam com o vilão da história, o acesso ao bem que possuem, seja ele um tesouro ou uma informação valiosa¹⁷, é negado. Isso costuma ser feito através de uma travessura. Master, que poderia ser lido como um engenheiro antes da catástrofe¹⁸, é melhor entendido se for analisado como “anão” fantástico, cujo caráter, inclusive, oscila entre o bem e o mal de acordo com quem ele encontra. O que Titia Entity necessita para atingir seu objetivo, governar Bartertown, é energia. Master lhe oferece essa energia, mas o faz como “anão” travesso: ele promove embargos para recordá-la de que esse “tesouro” não é seu, a humilha diante da cidade, e reflete em suas roupas e gestos o mau caráter daqueles a quem está servindo. Apesar de não limitar completamente o acesso de Titia à energia, ele também não transmite essa sabedoria. É um tesouro que fica em sua posse, mesmo quando ele é mantido como prisioneiro.

Max não tem nenhum plano. Ele apenas intui que esse “cara pequeno” pode ser a chave para atingirem algo maior. E, cercado por crianças, Master se apresenta como outra figura completamente diferente: durante a fuga, ele surge vestindo terno, colete e óculos. Assim como Max, o antigo Master passa por um processo de (re)civilização e encarna agora o bom vovô. Simultaneamente, ele perde outras características: não tem mais um nome e também não tem mais nenhuma fala, um aspecto

17 A questão de serem portadores de importantes informações no mundo maravilhoso se reflete na visão que muitos têm de pessoas com nanismo, como se vê no caso dos *freak shows* austríacos, em que eles costumavam ser anunciados como sábios (BASSLER, 2004, p. 203), ou no exemplo ficcional recente da série *Game of Thrones*.

18 Segundo Pritchard (2023, p. 1) o problema com o nanismo é que ele costuma ser visto como uma metáfora social, o que impede que as pessoas com a deficiência sejam vistas pelo que elas são.

que não é incomum a personagens com nanismo (Pritchard, 2021, p. 84). Mais do que isso, ele sofre uma objetificação total: sua vontade não é questionada, e mocinho e vilão lutam por ele passando-o de mão em mão, como um objeto literal. Aquele que anteriormente atendia por Master agora não é mais o protetor de um tesouro, mas passou a ser ele próprio o tesouro, e Max o seu protetor.

Após encontrarem um avião, as crianças fogem junto ao “pequeno homem” para Sydney, Max fica. Na última imagem do filme, vemos que a comunidade cresceu. Não se vê Master em nenhuma parte. Como nas histórias maravilhosas, o “anão” é a garantia de que a jornada vai ser cumprida com sucesso, e desaparece quando o objetivo final foi atingido.

Como mencionado anteriormente, não há sinal de qual teria sido a função desse “pequeno homem” na nova comunidade. Ele parece ter sido um amuleto, um elemento de sorte para o novo empreendimento. Afinal de contas, apenas com um milagre essas pessoas conseguiriam se estabelecer em uma grande cidade destruída, sem lugares para plantar e sem o acesso a água potável que tinham anteriormente. A guinada do filme para a fantasia é o que garante um final excepcionalmente positivo, não apenas com a vitória do “bem”, mas também apontando a possibilidade de uma reconstrução da vida nas cidades, sem sequer se dar ao trabalho de indicar quais poderiam ser os problemas enfrentados. Além do interesse por carros e combustíveis, há uma expansão desse amor pelas cidades, como se, no pós-apocalipse, voltar às cidades fosse uma possibilidade mais positiva do que fortalecer os laços com a natureza.

CONCLUSÃO

O “Manifesto Ecológico”, de 2015 (ASAFU-ADJAYE,2023, p. 40s), aponta a vida na cidade como uma possibilidade de preservação da natureza. Ele defende que os humanos deveriam se concentrar em cidades de maneira a deixar maiores territórios intocados. Os prós e os contras dessa proposta, contudo, só fariam sentido se discutidos como uma possibilidade presente. *Mad Max – Além da cúpula do trovão* não parece ter a intenção de preservar a natureza, mas sim de rejeitá-la. A suposta superioridade humana seria marcada por maquinários, distanciamento de animais e da própria natureza. O humano ideal não é mais um animal, ele está acima dessa hierarquia e, para destacar sua independência, sua felicidade e subsistência dependem de concreto e metal.

Se essa conclusão parece exagerada, menciono o trabalho do economista sueco Micael Dahlén (2011), que recentemente abriu um departamento na Escola de Economia da Universidade de Estocolmo para o estudo da felicidade. Dahlén ficou conhecido por seu livro *Nextopia* (2009), no qual discute a expectativa humana de sempre obter o novo, comprar o próximo modelo e o ideal de progresso infinito que resulta disso. Apesar de todas as pesquisas científicas que indiquem em outra direção, Dahlén (2011) se baseia em alguns dados positivos como o fato de que a Terra já tem mais humanos do que jamais se considerou possível comportar (contrariando o anteriormente citado Malthus) e ainda assim tem estatísticas gerais de saúde muito mais positivas do que em qualquer outra época da História. Mais do que isso, Dahlén defende que a gana humana por desejar sempre mais, de forma

que a produção e o progresso deveriam expandir infinitamente, é uma característica inata, em outras palavras, a natureza nos fez assim. Ou seja, a ligação humana com a natureza estaria mais em um impulso infinito de consumo do que em uma possível união com a natureza propriamente dita. Ou em suas palavras: “Alguns talvez acreditem que a sociedade que nós desenvolvemos já está desafiando a natureza ou que ela desafiará a natureza em breve. Mas lembre-se que nosso comportamento é obra da natureza. Fomos movidos pela natureza ao longo dos tempos, nós somos natureza”.¹⁹ (DAHLÉN, 2011) Disso se conclui que representações como a de *Mad Max* não seriam equivocadas para essa escola de pensamento. Mesmo que as comunidades apresentadas simulem medievalismo e tribalismo, ou seja, culturas compreendidas por essa perspectiva como “ultrapassadas”, elas mantêm um impulso em direção ao que está sendo desenvolvido na atualidade e, especialmente, a uma relação com maquinário e cimento. Não há, mesmo no apocalipse, nenhuma intenção de fazer as pazes com a natureza, o principal objetivo é a manutenção de status quo: o humano deve continuar no topo da hierarquia e ser facilmente distinguido de outros elementos da natureza.

Um teórico como Dahlén nos prova que não é necessário ser um negacionista dos eventos climáticos para se opor ao discurso ecológico atual. Dahlén não nega a ciência, pelo contrário, ele tem fé cega nela. Sem compreender por menores das áreas relacionadas, ele acredita que a ciência criará soluções. Master Blaster é essa resposta da ciência na primeira metade de *Mad*

19 “En del kanske tycker att det samhälle vi utvecklar redan nu trotsar eller snart kommer att trotsa naturens lagar. Men kom ihåg att vårt beteende är naturens verk. Genom tiderna har vi alltid drivits av naturen, vi är naturen.

Max – Além da Cúpula do Trovão. Ele consegue gerar energia das fezes de porcos e garantir que os carros e a cidade continuem funcionando, seguindo um conceito de cidade moderno. Mas esse tipo de solução é limitado e, para continuar provendo soluções, o engenheiro/cientista em questão se torna praticamente um elemento mágico, o “anão” da terra da fantasia, cujas capacidades não entendemos, mas que nos guiará ao nosso objetivo final. Além de ressaltar que essa recusa a uma reconciliação com a natureza está embasada em uma boa dose de ignorância e uma dose ainda maior de fé, o que o estudo da figura de Master também destaca é uma lógica utilitarista necessária ao discurso do progresso infinito: animais devem ser servis e há uma classe de pessoas que deve ser tratada segundo a mesma lógica. Não apenas pessoas com deficiência, mas as pessoas com conhecimento também entram dentro dessa logística. Master não é questionado sobre sua opinião ou sobre o que seu conhecimento pode trazer para a nova comunidade. Ele sequer tem falas nesse segundo momento, ao contrário do que se esperaria da representação de uma pessoa que “sabe de muitas coisas”. O que importa é que seu conhecimento deverá prover o que é desejado — mesmo que uma consulta ao “sábio” talvez indicasse que isso simplesmente não é possível.

Concluimos assim que, embora *Mad Max* seja uma franquia pós-apocalíptica que não oferece alertas contra o desenvolvimento atual do antropoceno, ela nos possibilita compreender o tipo de pensamento e raciocínio por trás das ações daqueles que parecem estar alegremente caminhando em direção ao precipício.

REFERÊNCIAS

- ASAFU-ADJAYE, John et al. Ein Ökomodernes Manifest. In: DRAKEN, Klaus; PETERS, Jörg (Org.). *Klimaethik*. Stuttgart: Reclam, p. 40-45, 2023.
- BASSLER, Moritz. Einfache Anomalien. In: MATTI, Siegfried; MÜLLER-RICHTER, Klaus; SCHWARZ, Werner Michael (Org.) *Felix Salten: Wurstel Prater*. Ein Schlüsseltext zur Wiener Moderne. Wien: Promedia, p. 196-2010, 2004.
- BOGDAN, Robert. *Freak Shows*. Chicago: University of Chicago Press, 1988.
- BRODERICK, Mick; ELLIS, Katie. *Trauma and Disability in Mad Max*. Beyond the Road Warrior's Fury. Cham: Palgrave Macmillan, 2019.
- COUSER, Thomas G. *Signifying Bodies*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2008.
- DAHLÉN, Micael. *Nextopia*. Tradução por Lars Ahlstrom. Stockholm: Volante, 2011. [E-book]. Disponível em: <https://www.7switch.com/en/ebook/9789187419249/nextopia>. Acesso em: 10 dez.2023.
- DEDERICH, Markus. *Körper, Kultur und Behinderung*. Bielefeld: transcript, 2007.
- DONALDSON, Sue; KYMLICKA, Will. *Zoopolis*. Tradução de Joachim Schulte. Berlin: Suhrkamp, 2023.
- FIEDLER, Leslie. *Freaks. Myths & Images of the Secret Self*. New York: Simon and Schuster, 1978.
- FISHER, Mark. *Capitalist Realism*. UK: Zero Books, 2022.
- GARLAND THOMSON, Rosemarie. *Extraordinary Bodies*. New York: Columbia University Press, 1997.
- GRIMM, Jacob. *Deutsche Mythologie*. Wiesbaden: VMA-Verlag, 1968.
- HORN, Eva. *Zukunft als Katastrophe*. Berlin: Fischer, 2014. [e-book].
- MAD Max. Direção: George Miller. Austrália: Warner Bros, 1979.
- MAD Max – The Road Warrior. Direção: George Miller. Austrália: Warner Bros, 1981.
- MAD Max – Beyond Thunderdome. Direção: George Miller; George Ogilvie. Austrália: Warner Bros, 1985.
- MAD Max – Fury Road. Direção: George Miller. Austrália; EUA: Warner Bros, 2015.

- MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press, 2008.
- NOVA, Nicolas; DISNOVATION.ORG (Org.). *Ein Bestiarium des Anthropozäns*. Tradução de Dieter Fuchs. Berlin: Matthes & Seitz, 2023.
- PEREIRA, Valéria Sabrina. O que o pós-apocalipse zumbi tem a nos dizer sobre o “novo normal”? In: ALMEIDA CARDOSO, André Cabral de; DAFLON, Claudete; Sasse, Pedro. *Epidemias: literatura, história e cultura*. Rio de Janeiro: Macunaíma, p. 106-130, 2021.
- PEREIRA, Valéria Sabrina; AMARAL DE OLIVEIRA, Ana Clara. Do anão ao nanismo: as diferentes representações em Branca de Neve. *Letras raras*, v. 12, n. 2, p. 291-301, 2023. Disponível em: <https://revistas.editora.ufcg.edu.br/index.php/RLR/article/view/624>. Acesso em: 10 dez. 2023.
- PRITCHARD, Erin. *Dwarfism, Spatiality and Disability Experiences*. London; New York: Routledge, 2021.
- PRITCHARD, Erin. *Midgetism. The Exploitation and Discrimination of People with Dwarfism*. London; New York: Routledge, 2023.
- SIEBERS, Tobin. *Disability Theory*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2008.
- VOGLER, Christopher. *The Writer's Journey*. 3. ed. California: Michael Wiese, 2007.
- WIKIPEDIA. “Mad Max Beyond Thunderdome”. Available at: https://en.wikipedia.org/wiki/Mad_Max_Beyond_Thunderdome. Accessed on: 10 Dec. 2023.