

“O gigante acordou”: uma leitura atualizada da visão distópica do mundo na Segunda Jornada da minissérie *Hoje é dia de Maria*

“Giant woke up”: an updated reading of the dystopian world view in the Second Journey of Today is Maria’s day

LUÍS ROBERTO ARTHUR DE FARIA

Doutor em Artes da Cena, Mestre em Artes, graduado em Artes Cênicas e em Letras, todos os cursos pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Em seu Doutorado, realizou pesquisa em teatro, cinema e TV para a escrita de sua tese sobre a minissérie *Hoje é dia de Maria*. E-mail: lafarialuis11@gmail.com. Número ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9217-7652>. Página do currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5430690013876567>.

RESUMO

Este artigo relê a sequência da guerra na Segunda Jornada da minissérie *Hoje é dia de Maria*, produzida pela Rede Globo, em 2005. Nessa sequência, a cidade onde está a menina Maria é abalada pela catástrofe do despertar de um gigante, que passa a destruir tudo, amparado por forças militarizadas, simbolizando o que se pode denominar como um aspecto de *Necropolítica*, ativada pela *pulsão de morte* freudiana, construindo-se, daí, uma visão distópica de mundo.

Palavras-chave: *Hoje é dia de Maria; pulsão de morte; Necropolítica*

ABSTRACT

This article focuses on the war sequence in the Second Journey of *Today is Maria’s day*, miniseries produced by Rede Globo, in 2005. In this sequence, the girl Maria is in a city that is catastrophic shaken by one giant that awakes and destroys everything, supported by military forces. This situation represents an aspect of *Necropolitics*, enabled by Freudian pulse of death, from which a dystopic vision of the world emerges.

Keywords: *Today is Maria’s day; pulse of death; Necropolitics*

Hoje é dia de Maria, escrita pelo dramaturgo Luís Alberto de Abreu, com texto final do diretor Luiz Fernando Carvalho, foi transmitida pela Rede Globo em duas partes: a primeira, de 11 a 21 de janeiro de 2005, em oito capítulos – a qual não fora chamada de Primeira Jornada à época, sendo assim considerada apenas quando exibida a segunda parte, chamada de Segunda Jornada, de 11 a 15 de outubro de 2005, em cinco capítulos. O audiovisual contemplou em torno de nove horas de programa. O roteiro foi pensado num formato episódico, fato justificado pela presença de títulos para cada momento da trama. Nesse aspecto, é uma obra que, ao que parece, procurou flertar com o seriado, mas presa na caracterização comum das telenovelas e das minisséries, em seu formato consagrado na TV.

A minissérie parte de texto anterior de Carlos Alberto Soffredini, escrito em 1995, como um especial de uma hora, nunca levado ao ar. O texto de 2005, em sua Primeira Jornada, apresenta quase na íntegra todos os acontecimentos do roteiro da década anterior, acrescentando outras personagens não consideradas por Soffredini, e, portanto, invenções de Luís Alberto de Abreu e Luiz Fernando Carvalho. Compõe uma poética que sugere a visão de mundo de uma criança, alegorizando uma construção mítica da realidade. Lembrando que há títulos no roteiro para cada capítulo, Maria parte “No Sol levante”, caminha por diversas terras, retorna “Onde o fim nunca termina”, que é a própria casa, ou o lugar de onde partirá. Nesse caminho, a menina apresenta um grande impulso de lutar pela própria vida, dentro das relações que estabelece com as mais diversas e estranhas personagens.

A Segunda Jornada é invenção de Luís Alberto de Abreu e Luiz Fernando Carvalho, baseada nos caracteres de Carlos Alberto Soffredini. Nessa Jornada, Maria adentra a cidade e toma contato com pesadelos urbanos, como a prostituição, a fome, a doença, a ganância, a guerra. Nesse universo, a humanidade não é empática às questões sociais e aos problemas ambientais, inviabilizando, dessa maneira, até mesmo, a possibilidade de manutenção da vida. Referencia-se o quão precíval é viver nas grandes cidades, em especial, as brasileiras, em uma denúncia de injustiças que evidencia um mal-estar generalizado. Tal situação resulta na distópica destruição da cidade pela figura de um Gigante. Essa destruição caracteriza-se como um elemento de *pulsão de morte* nessa Jornada.

De que se trata a *pulsão de morte*? Para Freud, pulsões são os estímulos que se originam de dentro do organismo e que alcançam a mente. Em seu texto *Além do princípio do prazer*, de 1920, o psicanalista coloca que o objetivo da vida é a morte, como uma forma de se remontar ao passado, já que o inanimado existia antes daquilo que é vivo. Nessa visão, está a *pulsão de morte*, a qual conduz o ser, como Freud também diz em seu texto de 1925, *A Negativa*, a um estado inanimado, levando a zero a quantidade de excitação nele presente. Nesse raciocínio, a *pulsão de morte* tem relação a tudo aquilo que seja busca do organismo vivo pela desintegração.

Tal mecanismo explica-se até pela Física: sistemas entrópicos são aqueles que seguem o fluxo natural do que existe no universo; a entropia do sistema, nesse sentido, indica a sua alta desagregação, por perda de energia: quanto mais energia perdida, mais alta entropia. A *pulsão de morte*, nesse sentido, é análoga à entropia da Física. Tudo aquilo que é desagregado significa que está em alta entropia, portanto, imbuído de *pulsão de morte*. Na morte, nesse sentido, o ser perde completamente a energia e, então, desagrega-se.

Na outra polaridade, há a *pulsão de vida*. Freud vai debater essa questão dentro de seu texto *O Eu e o Id*, de 1923. Trata-se do princípio agregador, de conservação de unidades maiores, da manutenção ou da preservação da existência de formas mais diferenciadas e organizadas. Em analogia à Física, a *pulsão de vida* refere-se ao princípio organizador da matéria por meio de um sistema de baixa entropia. Quanto mais energia, mais criação de sistemas ordenados. Nesse aspecto, quanto mais o sistema esforça-se para manter a vida, mais gasta energia, sendo necessário encontrar meios para repor. Um corpo vivo, quando não gasta mais energia e não encontra mais como repor, deteriora-se. Assim é o processo de envelhecimento: quanto mais se envelhece, mais se cria desordem, há mais alta entropia. Na *pulsão de vida*, o corpo luta para manter sua organicidade, sua ordem: há gasto de energia que deve ser reposta ao máximo possível.

Na Segunda Jornada da minissérie, a cidade parece ser um sistema de alta entropia, pois conduz a si própria à desagregação – no caso, à guerra. Maria chega a esse cenário após entrar na boca do Gigante adormecido que, dizem-lhe outros seres fantásticos, sonha o mundo. Desejando que ele pare de sonhar as suas desventuras, a menina decide-se por uma tentativa de diálogo. Não consegue acordá-lo e, pior, deixa-se engolir. Em vez de cair em seu estômago, acaba, estranha e fantásticamente, caindo em um lixão, de onde enxerga a cidade, o Rio de Janeiro, já que é banhada pelo mar, no caso da trama, o Mar do Esquecimento. Uma das personagens, Asmodeia, versão feminina do demônio Asmodeu, o qual persegue Maria ao longo da história, corrobora ser o Rio a cidade onde Maria está, pois canta a respeito do luar de Copacabana, numa cena que será debatida adiante. Mas trata-se de uma cidade diferente daquela que é vendida enquanto imagem oficial, lembrando, sim, a *Metrópolis* de Fritz Lang, de ar *vintage*, mas violenta, desagregadora, decadente, onde claramente a *pulsão de morte* evidencia-se.

É o fato de o Gigante acordar e provocar a guerra o mais forte elemento relacionado à *pulsão de morte* que a Segunda Jornada parece traduzir. Desde o início dessa Jornada, há sinais de que a cidade chegará à sua queda. Esses sinais têm relação, com uma Maria titubeante e insegura, comportamento diferente do visto na Primeira Jornada, de ambiente rural, que mais lhe é conhecido, onde ela é mais segura de si. Quando chega ao cenário desconhecido e sinistro da cidade grande, entrega-se à dança no Teatro de Variedades e é convidada a se tornar uma espécie de acompanhante de luxo de Asmodeu – uma sugestão de cooptação à prostituição; após

essa situação, ela se torna menina de rua, exposta à violência e à marginalização. Na produção do audiovisual, para traduzir o quão sinistra é a cidade, toda a Segunda Jornada apresenta uma fotografia mais escurecida, com algumas situações de maior estranhamento.

As situações de estranhamento são apresentadas de modo a sugerir que o mal está latente nas pessoas. São exemplos notáveis as situações tanto de Chico Chicote, um sujeito amigo de Maria, mescla de Dom Quixote com o Mártir de Gólgota, ser julgado e condenado ao Mar do Esquecimento, como a da guerra. Quando Chicote é quase atirado nesse Mar, o Gigante acorda. E tem início o conflito. Nesse ponto, a trama torna-se distópica, com soldados andando pela cidade portando *walkie talkies*, armas (ainda que aparentemente de brinquedo), destruição, desentendimentos (entre Maria e Chicote, que chegam a questionar a amizade), mortes. O fato de a cidade lembrar o Rio de Janeiro, aliás, evidencia essa distopia, já que, ainda mais nos dias de hoje, ela é paradigma de um país mergulhado no caos político, na violência urbana e do campo, na polarização política.

A minissérie em questão parece ter previsto o andamento do país na década seguinte. Remontando ao ano de 2013 enquanto marco da atual acentuação da polarização política, é importante lembrar que se bradava pelas ruas, por meio do slogan “o gigante acordou”, que o país, o “gigante pela própria natureza” do Hino Nacional, havia se cansado dos esquemas de corrupção política e passava a protestar^[1]. Tal situação, em verdade, resultou em outras diversas ondas de protesto, na deposição da Presidenta Dilma em 2016, na escalada do fundamentalismo de extrema direita a partir de então e à potencialização de seus problemas agora, em 2020, com a expansão da Covid-19; ou seja, resultou na polarização política escancarada geradora da violência, da intensificação da cultura do medo e do retrocesso cultural – que prega a negação de fatos da História do país, o terraplanismo e até mesmo a atual pandemia. Um ambiente muito longe de uma utopia de país, mais próximo de uma distopia.

A distópica guerra em *Hoje é dia de Maria*, iniciada com o Gigante que acorda, é construída por meio de uma paródia de filmes e séries de TV que se pautam na discussão da chegada da humanidade a seu limite e a seu esgotamento^[2]. Estão ali lembranças de filmes-catástrofe, séries ou filmes orientais sobre monstros que saem do mar e a tudo destroem^[3], filmes ou séries com zumbis^[4], filmes ou séries com elementos alienígenas^[5], todos devedores da ficção científica, muitas vezes, o gênero que prevê alterações profundas nas sociedades a partir da inclusão de elementos intrusos. A minissérie parodia porque ironiza esse gênero, transplantando-o para um universo que lembra o mundo infantil – com os já referidos soldados, andando feito robosinhos e portando armas que parecem de brinquedo; cidade feita de material reciclável; mar de papelão. Apesar da imagem infantil, estabelece uma discussão no nível da análise da formação do país, remontando ao colonialismo; e uma discussão dentro da perspectiva do pós-colonialismo.

O quarto e o início do quinto capítulos da Segunda Jornada de *Maria* debatem a questão da guerra a partir de uma relação paródica e irônica com o universo da ficção científica. Debate-se o ocultamento das forças que trazem o atraso ao país. Tais forças estão presentes no choque entre a realidade do Brasil profundo visto na Primeira Jornada, de cultura ancestral, arquetípica, com a realidade da violência da colonização pela cultura europeia, branca, que dizimou grande parte da população indígena e escravizou o negro, mas que, por outro lado, fundou cidades à maneira europeia e fê-las crescer muitas vezes desordenadamente, como visto na Segunda Jornada, excluindo, dos benefícios desse sistema, um montante populacional.

Assim, o Brasil urbano refletido na Segunda Jornada guarda traços de um passado colonial escravocrata, mas que se volta ao estrangeiro como o ambiente civilizado e tecnológico. Para muitos brasileiros, no estrangeiro, está a civilização; no Brasil, está o espaço não civilizado, discurso que justifica a exploração. Nesse paradoxo, constrói-se o cenário dessa Jornada, microcosmo do país, em cujo palco encena-se uma guerra que nem os soldados entendem por que acontece. A tensão entre o passado colonial escravocrata e o desejado desenvolvimento com ares de país estrangeiro gera um ambiente desagregador, em cujo vácuo instala-se um mecanismo de dominação, dentro de uma perspectiva pós-colonial.

O percurso do raciocínio de Roberto DaMatta parece demonstrar essa tensão presente na sociedade brasileira:

Temos, no Brasil, dois estilos de vida distintos: o da casa e o da rua. O lado bom e “direito” do mundo ocorre com os parentes, empregados e amigos da casa (e em casa) (...). Cada família tem um “nome” a honrar e um mundo de símbolos – comidas, músicas, habilidades, tendências, jeitos, profissões, objetos – pelos quais vive e que a tornam original e exclusiva. A mais intensa alegria, o mais puro amor, o melhor e o mais nobre altruísmo governa essas relações, disfarçando o alto grau de autoridade do grupo sobre seus membros, papel que é sempre representado por seu chefe (...)

(...) [A casa brasileira] é o centro maior dos nossos bens, justificando tanto uma acendrada abnegação, quanto a mais torpe corrupção, pois no Brasil roubamos do país em nome da parentela, tiramos do “Estado” e do “governo” para cimentar o patrimônio familiar (...)

(...)

Mas, infelizmente, essa vida pelo lado do amor, da harmonia e da paz, tem um avesso no mundo da rua, essa banda fatalmente pública e sem rosto que também faz parte da nossa existência, desde que deixamos as comunidades onde todos sabiam com quem estavam falando, e criamos os grandes centros urbanos que não podem ser tocados pelos rapapés cerimoniosos dos reconhecimentos, e se vêem obrigados a operar de modo automático, por meio de sirenes, apitos, buzinas, sinais, guichês, filas e outros tantos procedimentos que tentam concretizar a norma da igualdade, mesmo num sistema que tende a rejeitá-la ou aceitá-la com relutância. (DAMATTA, 2006, p. D10)

O fragmento de DaMatta evidencia as forças de um passado colonial em que as famílias endinheiradas donas do poder blindam seu universo privado, caracterizado pela tríade tradição-família-propriedade, contra o universo da rua, pautado na igualdade entre os pares. Tal igualdade não interessa, já que o que importa são a manutenção dos privilégios, os compadrismos, o lugar no jogo político, em detrimento do coletivo, da igualdade de condições para o progresso, da justiça. Dentro da casa e entre os pares, a honra, a justiça, o amor; no ambiente externo, a necessidade de proteção contra o outro, a desconfiança, o rancor, o ódio contra o desconhecido e contra o que está fora dos padrões, ou a indiferença em relação às necessidades alheias, a visão da pobreza como vagabundagem, como uma situação de incompetência pessoal.

Pode-se colocar que a menina Maria, vítima de problemas em casa – na Primeira Jornada, o pai tenta violentá-la e a Madrasta enterra-a viva –, foge ao mundo e acaba chegando ao ambiente urbano, em que ela não é ninguém aos olhos dos outros. O mesmo ocorre com Chico Chicote: uma personagem sonhadora, poeta, que vive declamando pelas ruas a respeito de todas as pessoas terem parado de sonhar, para ele, o problema que traz a desgraça à humanidade. As tentativas de ambos alterarem sua realidade fazem brotar a guerra, que é resultado das tensões presentes no Brasil do machismo, da exploração dos recursos naturais de modo desmedido, da violência contra a infância, da escravidão, dos olhos voltados à cultura eurocêntrica e à norte-americana, dos mecanismos devastadores-poluidores. Esse Brasil nega o próprio país como lugar a ser debatido, discutido, acabando por aceitar o estrangeiro poderoso como marco civilizatório e por jamais permitir alterações na ordem social vigente.

Sob a forma de ficção científica, essa questão salta aos olhos. Como momento irônico-paródico desse contexto, a guerra em *Hoje é dia de Maria* revela-se uma visão sobre o fosso que há entre um Brasil que pulsa de vida – o Brasil que busca o progresso social – e o Brasil que pulsa em morte, destruição – representado pelas forças negativas da trama, como o referido Asmodeu e o Gigante. Asmodeu representa um mal profundo enraizado no país desde sua formação, o mal que escraviza crianças, que lhes rouba a infância, que leva os sujeitos à desesperança, que alicia pessoas, que violenta a natureza – ações da personagem na Primeira Jornada da minissérie. É um mal que brota como parte do processo exploratório do país, que destrói os recursos naturais e humanos ao bel-prazer dos poderes estabelecidos. Daí a tentativa de roubo da sombra de Zé Cangaia^[6], também na Primeira Jornada, como forma de escravização – uma forma de lhe arrancar a alma, alienando-o de si mesmo, tornando-o um ser apenas que caminha sobre a Terra; e, ainda na Primeira Jornada, o roubo da infância de Maria – sobre o qual se pode fazer uma leitura de uma forma de estupro^[7]. Na cidade, na Segunda Jornada, o processo exploratório continua: tentativa de aliciar Maria em um trabalho escravo no teatro de variedades, tentativa de levá-la a prostituir-se, julgamento injusto de Chico Chicote.

Já o Gigante que acorda parece ser uma figura da ficção científica, pois ele tem um formato que em muito lembra um ser de metal, parecendo um invasor espacial. Em verdade, trata-se de figura simbólica, que reúne passado e futuro: no primeiro caso, no sentido de que remonta à tradição mítica e literária, já que gigantes povoam os mitos desde os Titãs da mitologia grega; no segundo caso, referencia uma visão futurística de grandes robôs presente no imaginário do século XX. Nesse sentido, a figura do Gigante guarda um passado ancestral, já que ele é o ser que sonha tudo o que existe, mas também guarda uma imagem de futuro aterradora, já que se assemelha ao monstro de Frankenstein, pois, desperto, traz a destruição. Em relação ao segundo caso, é a representação dos pesadelos atuais de destruição da humanidade – a recente expansão do coronavírus ilustra essa questão.

A distopia da guerra toma a cidade, formação humana que se pretende marco de grau máximo de civilização. Mas antes do conflito, esse espaço já se apresenta delimitado por graves problemas: o mar que a banha é contaminado – leva as pessoas ao esquecimento quando nele adentram e é o lar de um dragão que lança dejetos, o qual remete aos monstros das fantasias orientais com a poluição^[8]; há uma guerra inicial, não declarada – contra os combatentes do sistema, como Chico Chicote. Nesse ambiente, essa personagem acusa a todos de desistência. Trata-se de um marginalizado, de um representante de um universo que vai contra a ordem estabelecida, que tenta instaurar uma nova ordem, inaceitável aos padrões dos donos do poder no país – e, talvez, no mundo. Pedir para todos continuarem sonhando é pedir que todos adquiram sua independência de pensamento e que se humanizem, que pulsem vida, tudo o que o ambiente político parece não desejar.

Nesse contexto, a política estabelecida na cidade não é a da humanização, e sim, daquilo que desumaniza o homem. É o ambiente contaminado pela *Necropolítica*, uma evidência da *pulsão de morte*. Para explicitar essa forma de pulsão, fez-se uso aqui de termo cunhado pelo sociólogo camaronês Achille Mbembe (2016). Para ele, trata-se de uma prática contemporânea de jugo da vida ao poder da morte. Essa prática dá-se por meio da ocupação colonial em áreas de tensão, em que se concatenam tanto o poder disciplinar militar quanto o poder biopolítico, este, definido por Foucault, segundo Mbembe (idem), como o poder de determinação sobre a vida e a morte ao desprover de *status* político os sujeitos. É uma prática irracional – afinal, matar pessoas não é esperado de seres humanos, que se julgam racionais – que esconde uma racionalidade – a criação deliberada de um ambiente hostil à vida para se manterem os poderes dominantes e seus jogos de interesse, já que se busca exterminar quem não interessa ao sistema ou nele não se inclui.

Como forma de indicar essa prática de *pulsão de morte*, a Segunda Jornada abusa, enquanto poética de produção audiovisual, de materiais recicláveis de metal e de papel, compondo figuras e ambientação artificiais, com formas distorcidas, lembrando tanto imagens expressionistas – *O grito*,

de Munch, salta à vista como referencial – quanto cenários de filmes alemães do final da década de '10 e início da década de '20 do século passado. Essas imagens estão presentes em uma “população” pintada em cartões com formas grotescas, com bocas e olhos de tamanhos exagerados, substituindo figurantes reais, e em cenários desenhados com formas um tanto angulosas, transmitindo uma sensação ainda mais angustiante de um ambiente inóspito. Essas imagens remetem às visões de pesadelos futuristas das ficções científicas, como a referida *Metrópolis* de Lang, ou a cidade distópica preconizada pela produção de Ridley Scott, *Blade Runner*.

Há, como sugere Bodhisattva Chattopadhyay em seu texto *The urban in posthuman science fiction* (2018, pp. 270-271), um modelo de ficção científica denominado de ficção anti-humanidade, que rejeita a humanidade e tudo o que é humano – um cenário de *Necropolítica* pulsando de morte –, numa erupção de situações que marcam a destruição da estrutura urbana, geralmente, com a reinstalação de uma nova estrutura. Conforma-se na alta tecnologização, que impõe que as pessoas deixem de lado cada vez mais sua carga de humanidade e concentrem-se na realização de tarefas e na obediência a sistemas informacionais. As questões pessoais, nesse contexto, deixam de ter importância e são vistas como limitações ao progresso. Um ambiente assim fundamentado acirra ainda mais um quadro como o brasileiro, em que há desvalorização de grupos sociais demarcada historicamente desde o Brasil Colônia. Os marginalizados passam a ser também aqueles que não se adequam às transformações tecnológicas, que lhe são resistentes ou críticos por quaisquer que sejam os motivos, sendo vistos como sonhadores e pouco produtivos, como é Chico Chicote.

Ainda na perspectiva de análise de Chattopadhyay, o urbano é destruído, na figuração da ficção científica, em sua ordem social, ou torna-se uma sombra decadente. A inspiração para esse pensamento são zonas de ocupação militar, onde, ele sugere, há uma tensão entre o que é concebido como progresso numa escala tecnológica e o que é concebido como a quintessência do progresso humano na escala ética. Nessa tensão, ocorre uma regressão do entendimento do que é a natureza humana, acreditando-a incapaz de realizar mudanças. Essa questão pode ser exemplificada quando, nas sequências da guerra, Maria desentende-se com Chico Chicote e ele, entristecido com esse fato, deixa-se jogar ao Mar do Esquecimento por Asmodeia. Chicote, um homem voltado à relação com o sonho e o engenho humano, que busca, por meio da tecnologia, criar asas para voar, como Ícaro, de repente, vê-se incapaz de realizar qualquer tarefa, pois cai no desespero provocado pela guerra. Esse momento é o da ocupação militar da cidade, em que os soldados definem quem deve ser eliminado, tal como ocorria na Segunda Guerra Mundial, quando nazistas exterminavam judeus em guetos. Desenvolvimento técnico voltado à morte. O fim da busca pela ética: apenas vale a forma do progresso material. Os não integrados devem ser colocados à margem, num ambiente paradoxalmente desagregado, implodido. Uma característica pós-colonial.

No Brasil das vantagens particularistas, voltadas a grupos de poder, uma perspectiva de análise pós-colonial pode partir da ficção científica. Torna-se uma das *Alegorias do subdesenvolvimento*, conforme conceituação de Ismail Xavier (2012). É como se a ficção científica atentasse para algo que estava guardado na perspectiva da análise colonial. Ainda há traços do colonialismo nas cidades grandes brasileiras, baseados na relação da marginalização dos não integrados aos grupos de poder – como dito, Maria e Chico Chicote são os marginalizados –, mas algo desse aspecto aponta para uma nova “casca”, uma nova representação: um país procurando adequar-se ao mundo tecnológico, ainda que preso a velhos esquemas. Essa tensão torna-o uma caldeira prestes a estourar. Um exemplo socialmente marcado na atualidade são os rompimentos das barragens de Mariana, em 2015, e Brumadinho, em 2019: são obras de governos passados, assentadas em fisiologismos políticos de um Brasil arcaico, de velhos fisiologismos, de compadrios e conchavos, que não encontra mais lugar num Brasil que se quer avançado. Outro exemplo é o da crise da Covid-19: os donos do poder desdenham da doença e dos novos sentidos de mundo a se tomar, pois desejam manter uma ordem social que visivelmente é incompatível com a pandemia e com a pós-pandemia. As forças progressistas assistem atordoadas ao Brasil arcaico romper-se como as barragens ou espalhar-se como o vírus e vomitar seus dejetos putrefatos. Na minissérie, o dragão do mar cospe Asmodeia, representante das forças arcaicas do país, a qual atacará Chicote, o sonhador. Uma tensão, enfim, que alegoriza o nosso subdesenvolvimento.

Quando Chicote reclama que a cidade parou de sonhar, parou de desejar, está acusando os velhos fisiologismos, mostrando que o sonho é necessário ao andamento humano. Esses velhos fisiologismos estão sempre adequados aos interesses particularistas e estão sempre voltados para, posto que mancomunados com, o mercado estrangeiro, interessado, por sua vez, em manter a indústria pesada no Terceiro Mundo, dele tirando os recursos de que necessitam para manter seu padrão de existência e seu poder, custe o que custar. Chicote não é morto, atirado ao Mar do Esquecimento, porque o Gigante acorda e inicia a guerra. Momento proveitoso: tivesse sido jogado ao Mar, com uma multidão em volta sendo contra, e sua mensagem teria ganhado força, tendo ele, possivelmente, sido tomado como um mito. Vivo, com sua fala sobre a realidade sendo considerada a visão de um louco, seu discurso perde a força. Mitos fortes, apenas aqueles que podem ser manipulados pelas castas do poder nacional e internacional.

Enquanto isso, as grandes massas podem ser distraídas pelas fantasias tecnológicas, as mesmas que podem contra elas se voltar na forma de armamentos de guerra ou de sistemas informatizados. Alienam-se, como uma consequência da *Necropolítica*. Essa é a base do poder de uma política pós-colonial: o poder por assimilação. John Rieder, autor de *Colonialism and the emergence of science fiction* (2008), coloca que esse poder refere-se às ansiedades humanas diante do poder das multinacionais capitalistas ou sobre a hibridização das terras pós-imperialistas.

Nesse contexto, ele coloca que as ansiedades surgem com o horror causado por personagens com um estranho interior. Essas histórias metaforizam a superioridade em nível cultural e econômico de quem com esses sujeitos defronta-se. Há uma estratégia na visão das histórias de ficção científica que sobre isso se debruçam: destruir ideologias no mundo “em desenvolvimento” em prol do mundo “desenvolvido”, visando a uma incorporação de padrões de pensamento e de comportamento pelos meios de comunicação, cooptando os desejos das pessoas.

Essa questão surge a partir do fim da Segunda Guerra Mundial, com o crescimento da política expansionista norte-americana, em níveis sociais e econômicos. A ênfase da ficção científica acaba recaindo sobre temas militares em relação aos *plots* de purificação e sobrevivência que antes existiam. As personagens são mais passivas diante das catástrofes, não manipulando, assim, a situação. São espectadoras das situações. As distopias do fim do século XX e início do XXI exemplificam essa situação, como histórias de pessoas com corpos invadidos por alienígenas ou por estranhos vírus, ou mesmo zumbis, tendo de ser afastadas do convívio social ou eliminadas.

Rieder coloca que as visões catastróficas trazidas pela ficção científica derivam inicialmente da tradição cristã e arquetípica do Apocalipse, com a ideia do fim do mundo. Além disso, derivam da análise do progresso da modernidade. A ficção científica dialogou sempre com as ansiedades que os projetos imperial e colonial, e, hoje, pós-colonial, provocaram nas terras conquistadas. Narrativas que celebram a exploração de descobertas científicas, o progresso civilizatório, o avanço da ciência, o desdobramento dos destinos raciais que se firmaram com a História Oficial do colonialismo são, segundo Rieder, fantasias de apropriação colonialista que trazem, submersos, temas como devastação por conta do progresso, extinção de espécies, escravização, pragas, genocídios provocados por invasões. Trata-se de recordações dos acontecimentos contra os povos não-europeus e contra suas terras, após serem “descobertas” pelos europeus e integradas aos arranjos políticos e econômicos, do século XV ao presente.

A guerra que ocorre na Segunda Jornada emana da *pulsão de morte* que está presente num mal-estar generalizado nas relações entre as personagens. Maria e Chico Chicote são representantes de um Brasil anterior ao Brasil urbanizado, vitimados por diversos problemas sociais. Dentro da cidade, vivem uma situação distópica, denunciada por Chicote: as pessoas deixaram de sonhar, pois brutalizaram a ciência, tornando-a máquina de guerra. Seu discurso é visto por Asmodeu em sua forma de Juiz como um cultivo de “idéias antigas, utópicas, [que] perturba a ordem pública” (ABREU & CARVALHO, 2005, p. 483). Aliás, o juiz ser uma das faces de Asmodeu – na minissérie, Asmodeu transmuta-se em diversas faces, com o intuito de enganar Maria e aqueles que a protegem, dificultando suas jornadas – é bem salutar: o representante de uma ordem ultrapassada, de um Brasil de ideias arcaicas de negação de conflitos entre as diferentes classes no país. O gigante que acorda é o representante tecnológico, uma nova “casca” do velho, do violento, do explorador. Não

é à toa que se promove, durante a guerra do quarto capítulo dessa Jornada, a construção de um muro em volta da cidade. Representam-se as forças conservadoras, o fechamento ao outro, a visão do outro como alienígena, como invasor, como o inferior – em especial, se esse “outro” for um marginalizado, como um pobre favelado, um latino-americano ou um refugiado, seres vistos como não-civilizados, que podem ser portadores, nessa visão tosca, da semente da destruição do mundo civilizado e que, portanto, devem ser, de algum modo, eliminados.

Tal como o filme *Metrópolis*, que fazia referências ao passado medieval europeu dentro de um cenário futurista, a guerra da Segunda Jornada traz elementos de um cenário futurista inspirado paradoxalmente no passado, com uma visão apocalíptica pós-colonial do país mesclada a uma referência ao seu passado colonial. Uma sequência que ilustra essa situação é a de Chicote – o ser que, segundo a sequência do julgamento, é o portador e o disseminador de ideias, que podem trazer a destruição – sendo cooptado por Asmodeia, vindo a ser lançado ao Mar do Esquecimento. Para barrar seu pensamento, uma novidade colorida, um produto a ser consumido com regalo, vai a seu encalço.

Chicote, perdido após saber que sua amada Rosicler – uma espanhola por quem ele se apaixona – está morta, bem como após ter um momento de estremecimento de sua amizade com Maria, caminha até próximo ao Mar do Esquecimento. Um dragão aparece e cospe Asmodeia (como também já dito). Esse “dragão da maldade” pode representar um mar contaminado pelo mal, pelo negativo. Aliás, a poluição dos mares mundo afora pode corroborar a ideia de criação de monstros. Ao cuspir Asmodeia, traz à cena a imagem feminina do demônio Asmodeu, da representação do imaginário de um Brasil arcaico nos seus vícios mais arraigados.

Chicote é a representação de um Brasil que se podia formar, do respeito às pessoas, da força do progresso no nível humano, da possibilidade de sonhar. É o representante, portanto, de um Brasil que conhece e respeita sua base ancestral, as manifestações arquetípicas consagradoras de sua formação. É também um Brasil atônito em meio ao caos do despertar do “gigante”. Asmodeia surge na cena sendo cuspidada pelo monstro do providencialmente nomeado Mar do Esquecimento: esquecimento das mazelas, esquecimento do sofrimento, esquecimento dos problemas financeiros, esquecimento dos sonhos. Cair no Mar do Esquecimento é deixar de ser humano e ser um autômato, ou um zumbi, ou seja, tornar-se alguém sem interior. É o objetivo da *Necropolítica*: esvaziar o humano, deixando o sujeito como um morto que aceita passivamente tudo o que lhe é imposto, respondendo às induções do poder com aceitação néscia. Esse interior esvaziado pode ser preenchido com ideias prontas, mascaradas de novidades. Para Chicote esvaziar-se, é preciso que alguém o empurre para o esquecimento.

Asmodeia é determinada a atirar Chicote ao mar. Representa o corpo feminino no seu grau mais vulgarizado e desrespeitoso, no sentido de ser um mero objeto para a realização de um

objetivo pernicioso: um corpo a ser consumido. É extremamente colorida como uma embalagem de produto infantil, mas sexualizada e irônica. Ao vê-la, Chicote afirma que “O mundo vai se acabar, não pelas guerras, mas pela falência dos corações” (ABREU & CARVALHO, 2005, p. 523). A cena representa essa falência, simulando uma sequência grotesca de relação sexual – que não se consuma, mas que é sugerida. Diversos cortes indicam essa simulação: closes de Asmodeia com a língua de fora, com lábios bem vermelhos, câmera enquadrando Asmodeia e Chicote mais distanciadamente, ela no chão e ele em pé, como se estivessem em êxtase, o rosto dela com um nariz comprido demais, ela exalando fumaça de cigarro e soltando gemidos e gritos histriônicos, embora infantilizados.

Chicote acaba sendo atirado ao Mar do Esquecimento justamente porque se deixa seduzir em um momento em que está enfraquecido, por estar entristecido – afastara-se de Maria, perdera-se de sua amada Rosicler, fora julgado e condenado no tribunal de Asmodeu. Entrega-se, assim, ao consumo de um produto que esconde toda sorte de vícios, pragas, doenças e violências. Enquanto Asmodeu, na Primeira Jornada, ao roubar a infância de Maria, parece simular estuprá-la, aqui, em sua forma feminina, parece fazer o mesmo com Chicote: rouba-lhe o pensamento por meio de uma violação. É como se a Chicote fosse dado tudo o que é podre, mas numa embalagem hipnótica, que o faz aceitar passivamente a destruição, sem questionar, posto estar encantado pelo estranho e colorido invólucro, cuspe – ou gozo? – da poluição do mar, poluição esta resultado do dito progresso humano. É uma articulação do jogo da *Necropolítica*: minar a capacidade de percepção da realidade, esvaziando-se a mente, trazendo a alienação, para que sejam aceitas com mais facilidade as formas de padronização de pensamento e de comportamento.

A Segunda Jornada de *Hoje é dia de Maria*, enfim, constrói-se como uma ficção científica irônico-paródica, encenando, como numa brincadeira infantil, uma guerra, prática *Necropolítica* gerada pela *pulsão de morte* latente. Representa um Brasil ainda ligado a seu passado colonial e em tensão com forças humanizadoras, progressistas. No vácuo dessa tensão, engendra-se um contexto pós-colonial, evidenciado pela ficção científica catastrófica, de destruição, em que os indivíduos, sem a guerra deflagrada compreenderem, vagam pelos escombros da cidade, temendo serem mortos por forças militares. Essa cidade, nesse sentido, torna-se uma zona de ocupação militar, enquanto a vida é discutida em termos práticos – quem deve viver e quem não deve, segundo padrões predeterminados. A ficção científica, aqui, portanto, compõe uma poética que alegoriza o país de nossos dias, cujo “gigante”, acordado, deflagrou o ódio ao outro como medida de poder.

REFERÊNCIAS

ABREU, Luís Alberto de & CARVALHO, Luiz Fernando [baseado na obra de Carlos Alberto Soffredini]. *Hoje é dia de Maria*. Editora Globo, São Paulo, 2005.

CHATTOPADHYAY, Bodhisattva. *The urban in the posthuman science fiction*. In: IOSSIFOVA, Deljana; DOLL, Christopher N. H.; GASPARATOS, Alexandros. *Defining the urban: Interdisciplinary and professional perspectives*. Routledge, Taylor & Francis Group, London & New York, 2018, pp. 266-279. Disponível no site <https://www.researchgate.net/publication/322465863_The_Urban_in_Posthuman_Science_Fiction>. Acesso em 16/06/2019.

DAMATTA, Roberto. *A vida pelo avesso*. O Estado de São Paulo, 13/09/2006, p. D10.

FREUD, S. (1920). *Além do princípio de prazer*. Escritos sobre Psicologia do Inconsciente, vol.II. (Luiz Alberto Hanns, trad). Rio de Janeiro: Imago, 2006.

FREUD, S. (1923) *O Eu e o Id*. Escritos sobre Psicologia do Inconsciente, vol.III. (Luiz Alberto Hanns, trad). Rio de Janeiro: Imago, 2007.

FREUD, S.(1925). *A Negativa*. Escritos sobre Psicologia do Inconsciente, vol.III. (Luiz Alberto Hanns, trad). Rio de Janeiro: Imago, 2007.

MBEMBE, Achile. *Necropolítica*. In: Arte e Ensaios. Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, n. 32: Eclipse, pp. 122-151, 2016. Disponível no site <<https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/8993>>. Acesso em 20/04/2020.

RIEDER, John. *Colonialism and the emergence of fiction*. Wesleyan University Press, Middletown, CT 06459, USA, 2008.

SOFFREDINI, Carlos Alberto. *Hoje é dia de Maria*. Texto recebido pelo e-mail <lafarialuis11@gmail.com>, em 12 de outubro de 2018, 19h38.

XAVIER, Ismail. *Alegorias do subdesenvolvimento: cinema novo, tropicalismo, cinema marginal*. Cosac Naify, São Paulo, 2012.

Referências audiovisuais

Blade Runner – O caçador de andróides. Direção de Ridley Scott. Produção de Michael Deeley. Estados Unidos, 1982. Blade Runner, Ladd, 117 min., cor.

Hoje é dia de Maria. Roteiro a partir de obra de Carlos Alberto Soffredini. Escrita por Luís Alberto de Abreu e Luiz Fernando Carvalho. Minissérie dirigida por Luiz Fernando Carvalho. Brasil, Rede Globo, 2005.

Metrópolis. Direção de Fritz Lang. Roteiro de Fritz Lang e Thea von Harbou. Produção de Erich Pommer. Alemanha, 1927. Universum/UFA, 120 min., P&B.

-
- [1] Notícias da época evidenciam a questão: a Revista Exame, em 26/12/2013, publicou no site <<https://exame.abril.com.br/brasil/o-ano-em-que-o-gigante-acordou/>> (acesso em 07/06/2019), o artigo *O ano em que o gigante acordou*; o G1, em 22/06/2013, no site <<http://g1.globo.com/brasil/noticia/2013/06/opinia-o-gigante-acordou-que-seja-para-melhor.html>> (acesso em 07/06/2019), publicou *O gigante acordou, que seja para melhor*; o Jornal O Povo Online, em 19/06/2013, no site <<https://www20.opovo.com.br/app/opovo/politica/2013/06/19/noticiasjornalpolitica,3076896/o-que-fez-o-gigante-acordar.shtml>> (acesso em 07/06/2019), publicou o título *O que fez o gigante acordar?*.
- [2] Alguns títulos famosos: *Impacto Profundo* (EUA, 1998, direção de Mimi Leder); *Independence day* (EUA, 1996, direção de Roland Emmerich); *Mad Max* (Austrália, 1979, direção de George Miller); *Terremoto* (EUA, 1974, direção de Mark Robson).
- [3] Dentre várias versões, destaca-se a de 1956 de *Godzilla (Godzilla, King of the monsters)*, dirigida por Ishirô Honda e Terry O. Morse); considere-se também a série de TV *Spectreman* (produzida entre 1971 e 1972, contando com monstros vindos de poluentes).
- [4] Destacam-se as séries *The walking dead* (iniciada em 2010, produzida pela emissora AMC, dos EUA) e *Fear the walking dead* (spin off de *The walking dead*); e os filmes de George Romero *A noite dos mortos-vivos*, de 1968; *Despertar dos mortos*, de 1978; *Dia dos mortos*, de 1985.
- [5] Filmes como *Alien, o oitavo passageiro* (EUA, 1978, direção de Ridley Scott); e *Enigma de outro mundo* (EUA, 1982, direção de John Carpenter).
- [6] Zé Cangaia é personagem de Gero Camilo, um nordestino com alma infantil, que se deixa enganar por Asmodeu, o qual lhe rouba a sombra por meio de um stratagem. Maria reconhece o demônio, engana-o e, daí, passa a ser perseguida por ele.
- [7] Como vingança por ter sido enganado por Maria, na Primeira Jornada, Asmodeu faz com que o tempo avance. Maria percebe, então, ter crescido. Ela sangra, sugerindo ou sua menstruação, ou sua primeira relação sexual – daí, o estupro que a sequência também pode sugerir.
- [8] Como o *Godzilla* destruidor, já que uma das inspirações para os dragões podem ter sido os répteis.