

Em busca do tempo: memória, nostalgia e utopia em Westworld

In search of the time: memory, nostalgia and utopia in Westworld

Edição v. 37
número 3 / 2018

Contracampo e-ISSN 2238-2577
Niterói (RJ), 37 (3)
dez/2018-mar/2019

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

BRUNO SOUZA LEAL

Professor titular do Departamento de Comunicação/Fafich/UFMG e pesquisador permanente do PPGCOM/UFMG, na linha de pesquisa "Textualidades midiáticas". Coordena o Núcleo de Estudos Tramas Comunicacionais: Narrativa e Experiência, tendo integrado o NUH - Núcleo de Direitos Humanos e Cidadania LGBT da UFMG e os grupos de pesquisa Poéticas da Experiência e Gris/UFMG. Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais, Brasil. E-mail: brunosleal@gmail.com. ORCID: 0000-0002-6937-6976.

ANA PAULA GOULART RIBEIRO

Formada em jornalismo pela Universidade Federal Fluminense (1990), tendo também cursado história na mesma instituição. Fez mestrado (1995) e doutorado (2000) em Comunicação e Cultura na Universidade Federal do Rio de Janeiro. É professora da Escola de Comunicação da UFRJ, onde coordenou o curso de jornalismo (2004-2007) e o Programa de Pós-Graduação (2013-2014). Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil. E-mail: goulartap@gmail.com. ORCID: 0000-0002-9341-4629.

AO CITAR ESTE ARTIGO, UTILIZE A SEGUINTE REFERÊNCIA:

LEAL, Bruno Souza; RIBEIRO, Ana Paula Goulart. Em busca do tempo: memória, nostalgia e utopia em Westworld. Contracampo, Niterói, v. 37, n. 03, pp. 65-80, dez. 2018/ mar. 2019.

Enviado em 29 de março de 2018 / Aceito em 23 de dezembro de 2018.

DOI – <http://dx.doi.org/10.22409/contracampo.v37i3.19458>

Resumo

Propomos demonstrar e refletir sobre a articulação entre passado e futuro, tendo como elemento articulador as ideias de nostalgia e utopia. Para isso, entendemos que a série Westworld (HBO) materializa uma peculiar articulação entre esses dois termos, cujas implicações buscaremos delinear. Em nosso movimento reflexivo, faremos primeiro um breve diagnóstico da experiência temporal e da memória hoje. Em seguida, buscaremos refletir sobre a potencial e aparentemente paradoxal associação entre utopia e nostalgia, observando pistas que apontam para seus complexos modos de articulação. Para isso, propomos uma revisão nas formas cristalizadas como os conceitos foram classicamente entendidos.

Palavras-chave

Memória; nostalgia; utopia.

Abstract

We propose to demonstrate and reflect on the articulation between past and future, having as a connecting element the ideas of nostalgia and utopia. For this, we understand that the HBO's Westworld materializes a peculiar articulation between these two terms, whose implications we will seek to delineate. In our reflective movement, we will first make a brief diagnosis of temporal experience and memory today. Next, we will seek to reflect on the potential and seemingly paradoxical association between utopia and nostalgia, observing clues that point to their complex modes of articulation. For this, we propose a revision in the crystallized forms as the concepts were classically understood.

Keywords

Memory; nostalgia; utopia.

Apresentação

Em diferentes séries ficcionais nos últimos anos, temos acompanhado narrativas que, projetando um futuro possível, o fazem de modo a torná-lo algo similar ao passado. *Wayward Pines*, *3%*, *The Handmaid's Tale* e *Westworld*, por exemplo, poderiam ser facilmente rotuladas de “ficção científica”, uma vez que constroem narrativamente imagens de mundos futuros. No entanto, mais do que apenas imaginar futuros, essas produções põem em perspectiva as tensões que estabelecemos com o tempo na contemporaneidade.

Em *3%*, por exemplo, há um mundo futuro dividido em dois, um de abundância e outro de extrema pobreza. Em relação ao mundo dos ricos, o dos pobres é simultaneamente contemporâneo e passado a ser superado. Já em *Wayward Pines*, temos a história de um experimento científico, que ocorre em 4024, que põe pessoas para viver num ambiente que supostamente seria o de uma cidade americana dos anos 1950. Esse experimento – baseado no sequestro de pessoas do nosso presente – se dá em razão da degenerescência da espécie humana que, no futuro projetado pela narrativa, regride ao estado irracional e animalesco. Em *The Handmaid's Tale*, na sociedade do futuro, em função da perda da capacidade reprodutiva da humanidade, as mulheres são postas numa condição que remete visualmente a tempos medievais e, sem direitos, se tornam cuidadoras e mães ao sabor dos interesses de mundo masculino, ditatorial e machista.

Das séries citadas, uma das mais aclamadas é sem dúvida *Westworld*¹, de Jonathan Nolan e Lisa Joy. Passada num futuro de tecnologia avançada, capaz de produzir robôs semelhantes aos seres humanos, a série retoma, com mudanças significativa, um filme B dos anos 1970, de mesmo nome. Em ambos, o *Westworld* é um parque de diversões em que as pessoas buscam experiências reais, interagindo com os robôs humanizados em cenários do passado. No filme, esses cenários eram a Roma antiga, o Japão medieval e o Velho Oeste. Na série, o parque é todo ele uma recuperação desse Oeste fundacional da mitologia da identidade norte-americana. Em ambas as narrativas, o mote da história é a aquisição de consciência e autonomia por parte dos robôs, mas enquanto no filme isso implica num gesto de vingança para com os humanos, na série isso se dá na recuperação da memória e no esforço de situar-se naquele(s) mundo(s) do passado presente no futuro.

Construída na articulação de planos temporais distintos e superpostos, nem sempre facilmente identificáveis – elemento decisivo para o mistério e o suspense que constrói -, a série apresenta indivíduos – robôs e humanos - buscando se situar

¹ O título pode ser traduzido como “mundo do oeste” ou mesmo “mundo ocidental”.

em uma história e um cenário coletivo e industrial, impessoal e padronizado em certa medida, e torna-los algo vinculado à sua experiência e à sua trajetória. Nesse contexto, a memória permite dar sentido ao passado e é condição fundamental para a aquisição de consciência, produção da autonomia e, conseqüentemente, abertura de futuro.

Nas reflexões que aqui propomos, *Westworld* se apresenta como um signo de tensões que marcam a experiência da memória nos dias de hoje e, por extensão, da própria experiência temporal do Ocidente. Ao nosso ver, ao associar futuro, Velho Oeste, memória e a busca por consciência e autonomia, *Westworld* articula formas contemporâneas de nostalgia para fabricar o presente e, com isso, abrir possibilidades de futuro. Sem pretensões de apresentar uma leitura totalizante da série, propomos um percurso reflexivo que busca demonstrar e refletir sobre a articulação entre passado e futuro, tendo como elemento articulador as ideias de nostalgia e utopia. Para nós, *Westworld* materializa uma peculiar articulação entre esses dois termos, cujas implicações buscaremos delinear.

Em nosso movimento reflexivo, faremos primeiro um breve diagnóstico da experiência temporal e da memória hoje. Em seguida, buscaremos refletir sobre a potencial e aparentemente paradoxal associação entre utopia e nostalgia, observando pistas que apontam para seus complexos modos de articulação. Para isso, propomos uma revisão nas formas cristalizadas como os conceitos foram classicamente entendidos. Refletiremos também sobre as relações entre utopia com a ficção científica, “gênero” ou “campo” à qual *Westworld* é vinculado. Nesse percurso, não tomaremos a série propriamente como objeto de análise, mas como parte de um esforço de configurar formas e formular perguntas acerca das relações da memória contemporânea com o passado, o presente e o futuro.

Um presente luminoso e sombrio

No discurso que proferiu ao receber o Prêmio Nobel de Literatura em 1990, o poeta e ensaísta mexicano Octávio Paz retoma algumas das questões que perpassaram sua produção, como a relação das literaturas latino-americanas com as europeias e a modernidade como fenômeno histórico e estético. Chama a atenção nessa fala, que constitui um pequeno e interessante ensaio, o seu título: “A busca do presente”. Movido por um impulso nostálgico, Paz relembra sua infância e a localiza num tempo em que “o mundo era ilimitado e, não obstante, sempre ao alcance da mão; o tempo era uma substância maleável e um presente sem fissuras” (PAZ, 2017, p.77). Com a chegada da idade adulta, instaura-se a consciência de uma cisão – que implica, para ele, um desejo de sutura inacabado e

inacabável – entre passado e futuro, entre indivíduo e coletividade. Essa cisão nos poria em busca do presente, uma vez que este se apresenta inapreensível, cindido, em movimento. Seríamos, segundo Paz, todos nós “desalojados do presente” e este não seria nem o “éden terrestre”, nem a “eternidade sem datas”, mas a “realidade real”. Uma vez que o presente é a confluência dos três tempos, ele exige mais que o atendimento às necessidades imediatas: pede também uma reflexão global e mais rigorosa. Essa reflexão sobre o agora, diz Paz:

...não implica renúncia ao futuro nem esquecimento do passado (...). Tampouco pode confundir-se com o hedonismo fácil. A árvore do prazer não cresce no passado ou no futuro mas no agora mesmo (...). Alternativamente luminoso e sombrio, o presente é uma esfera onde se unem as duas metades, a ação e a contemplação (...) Que sabemos do presente? Nada ou quase nada. Mas os poetas sabem algo: o presente é o manancial das presenças (PAZ, 2017, pp.90-91)

A reflexão de Paz, ao nos colocar “desalojados do presente” e apresenta-lo como “luminoso e sombrio”, parece ir na direção contrária de um conjunto de reflexões, ditas “presenteístas”, que afirmam o presente como um tempo acessível, marcado pelo alto fluxo de informações e imagens, e pelo apagamento das relações com o passado e o futuro. Na leitura de Marc Augé, por exemplo, esse presenteísmo está vinculado a “... um espírito do consumo que se conforma muito bem com a transformação do mundo em espetáculo” (AUGÉ, 2013, p. 69, no original em espanhol) e que é marcado por uma visada superficial do mundo, da sua diversidade e de suas tensões. Para o antropólogo francês, essa superficialidade está articulada a um empobrecimento da imaginação, em suas múltiplas dimensões (individual, coletiva, criadora), colonizada que está pelos produtos e imagens espetaculares.

Em diagnósticos como este, de modo geral, o presente não oferece mistério: é consumido, vivido, vorazmente, a partir da urgência do imediato e, com isso, diminuindo tanto o passado como espaço de experiências e o futuro como horizonte, de expectativas, projetos e/ou desejos (KOSELLECK, 2006). Há certamente um gesto conformista, etnocêntrico e conservador nesse diagnóstico de um presente incontornavelmente habitável e ao alcance da mão. A ideia de que vivemos “em busca do presente”, estando dele cindidos, é então algo na contramão dessa suposta acessibilidade do mundo pela globalização de imagens e informações. Em Augé, esse entendimento de que somos seres cindidos no presente surge, entre outras formas, na desarticulação entre um mundo global, superficial e efêmero, e as realidades locais, as trajetórias (sonhos, desejos, experiências) individuais. Ou seja, a crise da imaginação por ele identificada implica

na tensão entre os produtos de uma cultura globalizada do espetáculo, que colonizam e dificultam a produção de sentido, o imaginar vinculado às experiências individuais.

Diagnóstico semelhante foi realizado, ao final do século XX, por Andreas Huyssen, ao refletir sobre “as políticas da memória do nosso tempo”. Para o pesquisador teuto-americano, os meios de comunicação promovem uma espécie de mundialização e moralização da memória a partir de diferentes estratégias (como a cultura dos remakes, a idealização, a esteticização ou estereotipação de acontecimentos da história etc.), que nos desafia, ao enfrentarmos esses “processos muito reais de compressão espaço-temporal”, a “...assegurar alguma continuidade dentro do tempo e fornecer alguma extensão do espaço vivido dentro do qual possamos respirar e mover-nos” (2014, p. 22). Huyssen lembra que, ao contrário do que a indústria cultural e a ciberespaço parecem acreditar, “[a] a memória vivida é ativa, viva, encarnada no social – ou seja, nos indivíduos, nas famílias, nos grupos, nações ou regiões. Estas são as memórias necessárias para construir diferentes futuros locais num mundo global” (2014, p.26). Nessa perspectiva, a memória tem claramente uma dimensão política:

No melhor dos cenários, as culturas da memória estão intimamente ligadas, em muitas partes do mundo, a processos de democratização e lutas pelos direitos humanos, ao expandir e reforçar as esferas públicas da sociedade civil. Desacelerar, em vez de acelerar, expandir a natureza do debate público, tentar sarar as feridas infligidas no passado, alimentar e expandir o espaço vivenciável em vez de destruí-lo em troca de alguma promessa futura, assegurar o “tempo de qualidade” – estas parecem ser as necessidades culturais por cumprir num mundo globalizante, e as memórias locais estão intimamente ligadas à sua articulação (2014, p.25)

É interessante notar que autores tão diferentes procedem a diagnósticos semelhantes e baseados na experiência local, cotidiana e política, de grupos e indivíduos. Em Paz, a ideia do presente como “manancial de presenças” o compõe com características diametralmente opostas à ideia de um mundo consumível num fluxo incessante e descartável e está fortemente vinculado a um gesto de memória. Para Paz, o instante é sensorial, sensual, marcado pela presença e também pelo mistério. A presença é experiência e interpretá-la implica gestos hermenêuticos complexos e de temporalidades variáveis. Ou seja, o presente, como presença, está ali, “ao alcance”, mas ao invés de dissipar-se, põe-nos em movimento, nos desaloja, nos extradita. E nos faz lembrar e esquecer, nos obriga a voltar-nos ao passado, a desejar-lo, como condição de abriremos possibilidades de futuro. Não se trata, portanto, de um movimento nostálgico clássico, marcado pelo desejo de

retomar o passado para ali habitar ou para produzir alguma forma de paralisia, mas ao contrário: é preciso saborear o passado (“localmente”, nos termos de Huysen) para que a presença adquira espessura e o futuro se reabra como possibilidade.

Quando acompanhamos as trajetórias das duas personagens femininas centrais de *Westworld*, essa relação entre recuperar a memória, dar espessura ao presente e, conseqüentemente, permitir futuro é bastante forte. Tanto Dolores (Evan Rachel Wood) quanto Maeve (Tandie Newton), em que pese suas diferentes trajetórias², tomam consciência de si a partir do momento em que lembram e podem, então, romper com o ciclo repetitivo e pré-programado de seus papéis nos roteiros estabelecidos pela direção do parque. É porque lembram que seu presente passa a adquirir um sentido outro e que o futuro pode ser antecipado a partir de seus desejos e expectativas. É certo que, na complexa narrativa construída pela série, as personagens passam por processos bastante distintos na construção da articulação entre memória pessoal, autonomia e futuro. Mas é significativo que ambos os processos se deem no interior de uma narrativa fundacional (a do Velho Oeste norte-americano) e que sua autonomia constitua um momento de ruptura com a repetição, idealização e reificação dessa história coletiva.

É porque lembram que Dolores e Maeve saem desse passado e alcançam o futuro, ou seja, o presente tecnológico do mundo diegético da série. E é também porque lembram – ainda que através de fragmentos e estilhaços – que as duas personagens imaginam a possibilidade de se libertarem de sua condição de seres programados, condenados a repetirem incessantemente (numa temporalidade ciclicamente representada), o enredo para elas escrito. A memória constitui condição para que desejem se livrar do subjugo dos humanos, encarnados seja nos ambiciosos e frios administradores do parque, seja nos “hóspedes”, frequentadores que, sem qualquer pudor, realizam contra elas os mais diversos tipos de violência.

Nessa linha de raciocínio, o passado – ambientado no Velho Oeste americano – passa a ser, pela trajetória dessas personagens, condição positiva e produtiva para a fabricação do presente e para imaginação de futuros novos e potencialmente libertadores. A chave que torna essa mudança possível é a inscrição na narrativa saudosista, totalizante e industrial do parque e nos corpos e trajetórias das duas personagens, da memória, tornada possível pelo esforço – torturante e difícil – de lembra-se. Com isso, a série surge como uma sofisticada reflexão sobre o papel que a nostalgia e a utopia adquirem no mundo contemporâneo.

Nostalgia e impulsos utópicos

²A primeira é filha de fazendeiro e se apresenta inicialmente como a típica donzela desprotegida do *farwest*. A segunda é prostituta e coordena os trabalhos das outras meninas no *saloon* da cidade.

O termo nostalgia surgiu na Europa no século XVII, no campo da medicina. Era usado no diagnóstico de estados disruptivos provocados por deslocamentos espaciais. Significava literalmente “desejo de voltar para casa”. O termo sofreu várias mudanças até abandonar o discurso médico e entrar no vocabulário popular no início do século XX (DAVIS, 1979; CROSS, 2015; NATALI, 2006; NIEMEYER, 2014). Alguns autores consideram a nostalgia como uma condição própria da modernidade, que ao criar profundas discontinuidades na vida, fez surgir a consciência da mudança inexorável do tempo e produziu angústia em relação ao presente, vivido como um deslocamento constante. A modernidade valorizou a novidade e a ruptura com a tradição, mas produziu também, como um de seus efeitos aparentemente contraditórios, o desejo de contenção da história e de resgate do passado. A nostalgia representa, nesse caso, uma relação problemática com o tempo linear e direcionado ao progresso. Trata-se de um tipo particular de prática mnemônica, na qual o passado é pensado como um autêntico lugar de retorno, seja de valores morais, políticos ou estéticos.

Devido a sua relação tensa com a modernidade, a nostalgia foi tradicionalmente concebida como um sentimento a ser evitado, seja porque visto como acrítico e essencialmente conservador, seja por ser entendido como busca romântica e ingênua de um “tempo perdido”. Nos parece, entretanto, que a nostalgia, na sua feição contemporânea, adquiriu novos e diferentes sentidos – como podemos ver em *Westworld* e em outras séries televisivas estrangeiras e brasileiras. A nostalgia hoje não expressa apenas uma leitura romântica e pouco problematizadora do passado e nem só saudosismo e escapismo em relação ao presente. Está também embrenhada de tensões e ambiguidades em relação ao futuro e pode apresentar certa positividade, que aponta para potência criativa e crítica da memória.

Como podemos pensar, entretanto, os sentidos produzidos pela nostalgia hoje? Alguns autores acreditam que a nostalgia, assim como outras formas de expressão da cultura da memória (HUYSEN, 2014), está relacionada a chamada “crise de identidade” (CANDAU, 2011). Num cenário caracterizado por vínculos sociais e afetivos mais frágeis e provisórios, pela descrença nas grandes narrativas explicadoras do mundo e nos projetos políticos transformadores, o desejo de passado expressaria o esfacelamento de nossa capacidade de projeção, nossa dificuldade de imaginar “futuros possíveis”. Acredita-se ainda que nossas visões do passado e de futuro estão ambas colonizadas pelo presente (HARTOG, 2013), que se impõe – ao fim e ao cabo – como o único horizonte possível. Nessa perspectiva, o passado não pode ser experienciado através da memória a não ser como objeto de consumo rápido, como um constructo fragmentado e espectacularizado.

O futuro, por sua vez, deixaria de ser uma promessa (o tempo dos projetos, da esperança e da expectativa) e passaria a ser percebido como uma ameaça (o tempo das catástrofes e do medo).

Quando pensamos em produtos audiovisuais de ficção científica, essa é uma chave de leitura tentadora. Muito se tem falado de narrativas distópicas, que expressam nosso desconforto com o presente e oferecem uma visão negativa, catastrófica e ameaçadora do futuro. Séries de sucesso, como *Black Mirror*, parecem inevitavelmente apontar neste sentido. Acreditamos, entretanto, que a nostalgia contemporânea, mesmo quando associada à ficção científica, como é o caso de *Westworld*, expressa mais do que a falência de futuro e não se explica apenas por um regime de historicidade marcado pelo presentismo. Defendemos que a nostalgia pode possuir também uma dimensão utópica, na medida em que dá forma a um “desejo de futuro”, da mesma maneira que fornece vivência de temporalidades outras, menos instantâneas e dominadas por um presente avassalador.

Ao refletir sobre o que chamou de “era da nostalgia”, Bauman (2017, pp.7-8) usou a clássica imagem do Anjo da História de Walter Benjamin que, como no quadro de Klee, é representado em pleno voo. Para o autor, no entanto, o anjo mudou de direção: “suas asas estão empurradas para trás, desta vez por uma tempestade que se ergueu no inferno de um futuro imaginado, antecipado e temido de antemão, na direção do paraíso do passado”. Esse estado de coisas conformaria *retrotopias*, visões de mundo que se instalam no passado em vez de se ligarem a um futuro “ainda por nascer”, inexistente. Mas não poderíamos imaginar que o gesto que empurra o anjo para trás é também aquele que o permite de alguma forma seguir em direção ao futuro, temido sim, mas também em alguma medida desejado? E, nesse sentido, o que falar de *Westworld*, que imagina um futuro e um forma de vivenciar nele o passado?

A série, como já dissemos, pode ser considerada de ficção científica, uma vez que sua narrativa se passa num tempo projetado como porvir do nosso presente. Mas antes de avançarmos nossa argumentação nessa direção, gostaríamos de fazer alguns comentários, uma vez que não há consenso acerca de vários aspectos da ficção científica. Como aponta Seed (2011), além de sua própria definição e dos seus diálogos e diferenças com outros produtos culturais, há um debate acerca de seus marcos inaugurais (o século XIX ocidental ou obras medievais; se esta ou aquela narrativa seminal, como *Frankenstein* de Mary Shelley ou a obra de H. G. Wells) e de referência (que varia conforme a atenção a uma tradição narrativa específica, em especial as anglófonas, francesa, japonesa e germânica), assim como o próprio entendimento se a ficção científica é um gênero

ou não. Seed prefere a ideia de campo, para apreender inclusive a diversidade (literárias, cinematográficas, televisuais e outras) dos produtos e suas várias intersecções. Já Jameson (1991) e Williams (1978), por sua vez, não hesitam em toma-la como gênero.

Já a associação entre a ficção científica e a utopia parece ser algo pacífico, ainda que marcada por relações “profundamente complexas”, como observa Williams. Afinal, toda ficção científica oferece, a um dado presente histórico, uma imagem de um futuro possível, desejável ou não.

Mais que qualquer outro modo literário, a ficção científica é intimamente associada ao futuro, em outras palavras, com o tempo sob diferentes aspectos. É sobretudo uma literatura da mudança e mudança por definição implica que o presente é apreendido em relação com percepções do passado e expectativas de futuro que moldam aquele presente (SEED, 2011, p.97)³

Fica clara, então, uma importante característica das ficções científicas: o seu complexo diálogo com a experiência temporal, que envolve não apenas a projeção de um futuro, mas relações com passados e, especialmente, com o presente e seus entendimentos acerca do que seu passou e suas expectativas sobre o que está por vir. Jameson, nesse sentido, é explícito:

Os vários historicismos da ficção científica – impérios romanos galácticos, fantasmagorias orientalistas, mundos samurais, fundações corporais medievais – estão em pé de igualdade com imagens deste ou daquele futuro fantástico; e, quaisquer que sejam seus detalhes fantásticos, como os vermes da areia de Duna, de Frank Herbert, eles essencialmente reforçam componentes de uma situação histórica, mas que servindo de veículos para fantasias de poder (JAMESON, 1991, p.59)⁴

Nessa perspectiva, não há uma efetiva oposição entre memória, nostalgia, ficção científica e utopia, uma vez que todos promovem uma articulação que responde a desafios, no presente, entre os sentidos do passado e as expectativas de futuro. É importante notar que tanto Seed como Jameson fazem suas reflexões fortemente baseadas em produtos históricos e, enquanto o primeiro busca

³ No original: More than any other literary mode, science fiction is closely associated to the future, in other words with time under its different aspects. It is above all a literature of change, and change by definition implies that the present is perceived in relation to perceptions of the past and expectations of the future which shape the present.

⁴No original: The various SF historicisms – galactic Roman empires, Orientalist fantasmagories, samurai worlds, medieval-corporate Foundations – stand on equal footing with images of this or that fantastic future; and, whatever their more fantastic details, such as the spice worms in Frank Herbert's *Dune*, reinforce components of an essentially historical situation, rather than serving as vehicles for fantasies of power.

sistematizar informações coligidas, o segundo se ancora nas características desses (privilegiadamente romances) para o delineamento de abordagens conceituais, epistemológicas e políticas. Ou seja, menos que abordar a ficção científica e as narrativas utópicas em abstrato, ambos autores as têm como produtos históricos, em constante transformação.

Parece-nos importante fazer duas distinções fundamentais: as que envolvem o par utopia/distopia e os sentidos abrigados no primeiro termo. Ao indicar um projeto de futuro no presente em diálogo com o passado, a utopia deixa de ser vista como sinônimo de “lugar nenhum” e sim de “lugar outro”, tensionado pela dialética entre identidade e diferença com o nosso mundo. Por consequência, uma distopia seria uma espécie de utopia malsucedida, na medida em que projeta um futuro sombrio, infeliz ou menos esperançoso que o presente. Em suas reflexões sobre as “arqueologias do futuro”, Jameson recupera uma importante diferenciação entre o que ele chama de duas “variantes” da utopia, designadas por ele através dos termos “forma utópica” e “desejo (ou impulso) utópico”. Pelo primeiro, o pesquisador americano compreende um texto acabado e pronto, que conscientemente projeta uma “totalidade espacial”, um outro mundo cuja ordem social é, ao menos em parte, distinta de (e melhor do que) a nossa. Já o desejo utópico se caracteriza como uma esperança de futuro, um impulso que pode ser detectável na vida diária e em suas práticas.

É interessante notar que enquanto Jameson identifica a primeira “variedade” da utopia com um compromisso com o fechamento de sentido, com a totalidade, cuja imagem primordial seria a cidade, que refletiria o cosmos arquitetado naquele dado mundo narrativo, a segunda teria no indivíduo seu elemento central. Num esforço de reorganizar, a seu modo, a obra seminal de Ernest Bloch, Jameson então observa que esse “impulso utópico” cotidiano se materializa em três níveis: no corpo, no tempo e na coletividade. A atenção ao corpo se apresenta como parte de um esforço de corrigir idealismos ou espiritualismos e se vincula à inexorável precibibilidade da matéria; com isso, o tempo se apresenta bifurcado entre a experiência existencial (na qual a memória “parece predominar”) e o tempo histórico, assim como a coletividade é marcada pela tensão entre a diferença individual e a pertença a um coletivo mais amplo e homogeneizador.

Deambulações pelo mundo ocidental

A partir do que observa Jameson (1991), as relações entre *Westworld* e a utopia devem ser apreendidas em pelo menos dois níveis distintos. Como um produto, como um texto, a série projeta um cosmos, constrói narrativamente um

futuro como um mundo organizado, “sistêmico”, cuja totalidade é apreensível pelas pistas deixadas ao longo dos episódios, personagens e acontecimentos. Essa qualidade de “mundo fechado” se mantém mesmo se considerando que se trata de uma série televisiva, cujo desenvolvimento encontra-se em aberto e que pode se estender ou não por anos a fio. Afinal, as características gerais, “estruturais”, desse mundo (sua “mitologia”, para usar um jargão da crítica especializada) nos são apresentadas na primeira temporada e presume-se que se manterão estáveis, sob o risco de descaracterização da série.

Nesse mundo, o passado é uma espécie de mercadoria passível de ser consumida – e, portanto, descartada – como entretenimento. Westworld é um parque de diversões e, nele, o Velho Oeste é recuperado não como uma narrativa fundacional, como se poderia imaginar, mas como espaço “sem lei”, no qual se pode praticar violências e crueldades. O futuro projetado pela série é, nesse sentido, distópico, porque nele os humanos desejam reviver o passado por aquilo que ele teria de mais “primitivo”, irracional e perverso. Ali vivem duas classes (ou castas) de indivíduos, sendo que uma delas, a dos robôs, tem na sua suposta desumanidade um *passe-partout* para o narcisismo, a arrogância e os jogos de poder dos seus criadores e usuários. Nesse ambiente de alta tecnologia, parecem predominar as características mais negativas dos humanos.

Nesse nível, a série apresenta, de modo geral, uma configuração nostálgica seccionada do futuro, mas também distante de sua forma clássica. Não se trata nem de retomar o passado para projetar um futuro, nem de habitá-lo como uma recusa do contemporâneo e do porvir. O parque e seu cosmos parecem se fundar numa nostalgia de outro tipo: mercantilizada, aparentemente fútil, industrial e anônima. Mas não há nada de fútil no consumo do passado que o parque proporciona, como vemos no desdobrar das histórias. O cerne da trama, aliás, é justamente a mercantilização do passado e a ideia de que existem pessoas ávidas por consumir experiências e sensibilidades marcadas por lógicas e temporalidades de outrora. E o significado dessas experiências e sensibilidades é grande questão que a série parece colocar. É em Westworld – como comenta um de seus frequentadores – que as pessoas descobrem quem elas realmente são? Ou – como argumenta Dr. Robert Ford (Anthony Hopkins), o cientista que criou e idealizou o parque, – é ali que elas, na verdade, vivem não o que são de fato, mas o que poderiam ser?

Independente da resposta às questões, o certo é que a caracterização das personagens humanas é repleta elementos distópicos. Cercados por um ambiente altamente tecnológico e controlado, o que os frequentadores de Westworld desejam é refugiar-se num passado simulado, onde podem realizar suas fantasias pessoais

mais obscuras – sem limites, culpa ou medo de sanções. Nesse passado vendido em série, tudo é possível: as violências mais atrozes, as fantasias sexuais mais perversas. Quanto aos administradores do parque, sua preocupação é atender os desejos de seus ricos clientes da maneira mais eficiente possível e, assim, garantir a lucratividade de seu negócio. “Os convidados gostam de poder”, afirma Dr. Ford, “Como não podem tê-lo do lado de fora, eles veem aqui. Quanto aos anfitriões, o mínimo que podemos fazer por eles é fazê-los esquecer”.

Por outro lado, é no universo das personagens andróides, sobretudo na trajetória de Dolores e Maeve, que nos deparamos com uma utopia de outra qualidade. Já não estamos mais diante de um mundo fechado e sistêmico, mas de um campo aberto de possibilidades, que se constitui – como observamos anteriormente – pelo esforço das personagens em ter esperança, em projetar e desejar futuro e autonomia, em romper com o ciclo de repetições mecânicas e automatizadas ao qual estão sujeitas.

Em *Westworld*, portanto, nostalgia, distopia e impulso utópico se constroem na simultaneidade e interpenetração de mundos e tempos, entre um passado sedutor e violento e um futuro ameaçador e em certa medida também sedutor. E esse mundos e tempos se articulam não só pela trama, mas também através de um jogo cênico complexo, que inclui o uso de padrões visuais “*pastness*” e “*futureness*”, tão criticados por Jameson (1991) e que perpassam cenário, figurino, trilha e efeitos sonoros, gestualidades e outros elementos já consagrados pela história do cinema e da televisão (SPRENGLER, 2011). Esses componentes do *mise-em-scène* produzem múltiplas camadas de significação temporais, engajam o telespectador em diferentes níveis e formas e ajudam a dar dramaticidade à trama.

O passado, o velho Oeste, é o espaço do parque temático propriamente dito, onde os visitantes chegam de trem, devidamente caracterizados e misturados aos seus anfitriões. Visualmente, não é possível distinguir humanos e replicantes. Todos se vestem e se comportam como nos clássicos filmes de western. As caracterizações e os cenários são os de sempre: cowboys, forasteiros, xerife, caçadores de recompensas, prostitutas, donzelas; ruas empedradas, *saloons*, planícies, ranchos. O espaço futurista é a central de operações, onde os androides são construídos, consertados, atualizados e arquivados quando não mais em uso. Nessas instalações, trabalham Dr. Ford e a equipe de administradores, seguranças, roteiristas, engenheiros e analistas de software da empresa. Ali são observados todos os passos dados dentro do parque. No mundo duplo de *Westworld* (constituído por um passado simulado e um presente futurista) tudo é milimetricamente controlado. Afinal, o parque recebe simultaneamente cerca de 1.400 visitantes, que participam de mais de cem histórias conectadas.

Comentários finais

Westworld dá forma aos confrontos clássicos entre criador e criatura, humanos e replicantes, razão científica e sensibilidade, entre ambição capitalista e valores humanísticos (paradoxalmente encarnados nas máquinas). Esses elementos da série, assim como a memória como elemento humanizador de robôs, esteve presente no século XX na trama de outras produções audiovisuais de ficção científica, como o cult movie *Blade Runner, o caçador de andróides*. Não por coincidência, trinta e cinco anos, em 2017, num movimento próprio da cultura da nostalgia, o filme teve sua continuação, com *Blade Runner 2049*.

Apesar de suas diferenças de linguagem e estética, *Westworld* e *Blade Runner* têm, certamente, muito em comum. O elemento semelhante mais importante talvez seja o da ruptura com uma instância central de poder que busca impor ordem e controle, ruptura esta que se dá com a emergência da memória e da autoconsciência nos robôs. Em *Westworld*, logo no primeiro capítulo, o pai de Dolores encontra uma fotografia esquecida por algum visitante no parque. A imagem provoca estranhamento e desencadeia no personagem questionamentos sobre a sua realidade. Paralelamente, outros andróides começam a improvisar em suas performances. Usam fragmentos de suas programações anteriores na construção de novas falas e na produção de comportamentos inesperados. Depois de 30 anos de funcionamento, algo começava a sair do roteiro no Velho Oeste americano.

Na primeira cena, Dolores – a mais antiga anfitriã do parque – passa por um teste, supostamente para avaliar se ela pode continuar em funcionamento ou deve ser desativada. Sintomaticamente, a primeira pergunta que lhe é feita é: “Você se lembra?”. E a memória, de fato, é um dos elementos centrais da trama. Elsie Hughes, uma das programadoras de *Westworld*, ao se referir aos andróides, fala sobre as vantagens do esquecimento. “Você pode imaginar o quanto nós estaríamos arruinados se esses pobres idiotas se lembrassem do que os convidados fazem com eles?”, comenta.

Sua fala é premonitória, porque serão justamente as lembranças das violências sofridas – produtoras de sentimentos de sofrimento e tristeza – o fator desencadeador da humanização dos andróides e também do seu desejo de mudança, de ruptura com o *status quo*. Nesse sentido, é emblemática a reflexão de Dolores: “Você acha que a dor vai fazer você menor por dentro, como se seu coração fosse entrar em colapso sobre si mesmo, mas isso não acontece. Eu sinto espaços abrindo dentro de mim como um edifício com salas que eu nunca explorei.”

É curioso, e certamente não é gratuito, que a nostalgia em sua configuração contemporânea surja em produtos classificáveis como “ficção científica”, gênero ou campo que poderia ser imaginado como seu oposto, uma vez que projeta futuros e não passados. *Westworld*, entretanto, nos parece ser um indício forte, entre outros, das tensões que perpassam os modos como a nostalgia é vivida hoje: por um lado, o parque temático constrói o passado a partir de um olhar nostálgico próximo ao clássico, como um lugar retornável, habitável e ao mesmo tempo esvaziado, paralisado e cruel; por outro, as trajetórias de Dolores e Maeve sugerem uma busca pelo passado, um esforço de memória que é vital para que a vida (identidades, pessoas, acontecimentos, espaços) adquira vitalidade e renovação, para elas e para nós.

Referências

- AUGÉ, Marc. **El tempo en ruínas**. Barcelona: Gedisa, 2013.
- BAUMAN, Sigmunt. **Retrotopia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.
- CANDAU, Joel. **Memória e identidade**. São Paulo: Contexto, 2011.
- CROSS, Gary. **Consumed nostalgia: memory in the age of fast capitalism**. New York: Columbia University Press, 2015.
- DAVIS, Fred. **Yearning for yesterday: a sociology of nostalgia**. New York: Free Press, 1979.
- HARTOG, François. **Regimes de historicidade: presentismo e experiência do tempo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.
- HUYSEN, Andreas. **Políticas da Memória no Nosso Tempo**. Lisboa: Universidade Católica Editora, 2014.
- _____. **Culturas do passado-presente; modernismos, artes visuais, políticas da memória**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.
- JAMESON, Fredric. **“Nostalgia for the presente”**. In. *Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism*. Duke University Press, 1991.
- NATALI, Marcos Piason. **A política da nostalgia: um estudo das formas do passado**. São Paulo: Nankin, 2006.
- NIEMEYER, Katharina. **Media and Nostalgia: yearning for the past, presente and future**. PalgraveMacmillan, 2014.
- PAZ, Octavio. **A busca do presente**. São Paulo: Bazar do Tempo, 2017.
- SEED, David. **Science Fiction: a very short introduction**. Oxford: Oxford University Press, 2011.

SPRENGLER, Christine. **Screening nostalgia**: Populux Props and Technicolor Aesthetics in Contemporary American Film. Londres: Berghahn Books, 2011.

WILLIAMS, Raymond. **Utopia and Science Fiction**. *Science Fiction Studies*, 16, v.5, parte 3, novembro de 1978.