

Nostalgia e retrofuturismo em *Sherlock Holmes*¹

Jéssica ROCHA²

Éverly PEGORARO³

Universidade Estadual do Centro-Oeste (Unicentro)

Resumo

A busca pelo passado e também pelo futuro nunca deixou de existir, mas é na sociedade moderna que a ligação entre passado e futuro ficou mais evidente. Este artigo analisa essas características presentes nas narrativas de dois filmes: *Sherlock Holmes* (2009) e *Sherlock Holmes – O jogo de Sombras* (2011). O texto inicia abordando a ficção científica que origina as representações de passado e futuro para, em seguida, discutir o conceito de nostalgia e retrofuturismo presentes nas duas obras.

Palavras-chave: Retrofuturismo, nostalgia, cinema, ficção científica.

Objetivos

Analisar as características dos filmes *Sherlock Holmes* (2009 e 2011) que se enquadram nas concepções de Andreas Huyssen, Fredric Jameson e Henry Jenkins.

Metodologia

A pesquisa foi realizada com pesquisa teórica, principalmente a partir dos autores citados. Em seguida, as concepções teóricas apontadas pelos autores foram analisadas nos dois filmes que são objeto dessa pesquisa.

Introdução

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Estudos Interdisciplinares da Comunicação, da Intercom Júnior – X Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação do 2º ano do Curso de Jornalismo da Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO). E-mail: jessica--r1994@hotmail.com

³ Orientadora do trabalho. Doutora em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro e professora do Departamento de Comunicação da Universidade Estadual do Centro-Oeste - Unicentro. Líder do Grupo de Pesquisa Comunicação e Interfaces Socioculturais. E-mail: everlyp@yahoo.com.br

Desde o final do século XIX, a ficção científica desperta o interesse do ser humano, seja com relação à pesquisa científica, ou por mero entretenimento, que vai desde os clássicos da literatura, como *Vinte Mil Léguas Submarinas*, de Júlio Verne, até as histórias os quadrinhos e as telas do cinema, com os filmes do famoso detetive *Sherlock Holmes*.

A ficção científica (FC), em suas variadas vertentes, trabalha com as relações que o homem estabelece com o tempo, a forma como ele pensa e o que espera dele. Jenkins (2007) observa que a FC geralmente preocupou-se com um passado real e um futuro imaginário. No contemporâneo, essa relação inverteu-se: as histórias giram em torno de um passado fictício e um futuro que se realizou. As narrativas retrofuturistas enquadram-se nessa segunda característica.

Este artigo abordará o tema retrofuturismo e sua relação com a nostalgia a partir de dois filmes: *Sherlock Holmes* (2009) e *Sherlock Holmes – O jogo de Sombras* (2011). O objetivo é buscar, num sentido mais amplo, relacionar as características dessas duas temáticas por meio de filmes de ficção científica, apontando nuances da própria sociedade contemporânea.

De acordo com Jenkins (2007), em seu artigo “The Tomorrow That Never Was”, o retrofuturismo é uma leitura contemporânea do futuro do passado. O autor defende que a ficção científica faz as pessoas olharem para frente. As narrativas retrofuturistas vão além disso, elas incentivam as pessoas a olharem para trás, relacionando aspectos do passado numa roupagem retrô com elementos futuristas, principalmente no que se refere a ciência e tecnologia. Mesmo as pessoas projetando suas referências para o futuro, elas nunca deixam de pensar no passado. O que o retrofuturismo propicia é uma análise híbrida de temporalidades, reinventando um futuro do pretérito permeado pelas percepções do presente e pelas próprias leituras imaginativas de futuro, típicas da FC.

Mas, afinal, o retrofuturismo caracteriza-se como nostalgia ou obsessão pelo passado? A seguir, apresentaremos argumentos a respeito do assunto.

Da ficção científica ao retrofuturismo

A revolução científica que acompanhou as transformações de fins do século XIX foi uma das propulsoras das mudanças radicais na percepção do tempo. E a ficção científica (FC), como narrativa ligada ao imaginário e originária da literatura moderna, trabalha na interseção entre a imaginação humana e a ciência, buscando imaginar tempos diferentes do presente. “O futuro aparece como temporalidade preferencial da ficção científica.”⁴ (BOVA, 1993, p. 295, *apud* CARDOSO, 2006, p.19, tradução nossa). Como uma criação que se enquadrou perfeitamente aos ideais da modernidade, a FC, segundo Skorupa (2002), se dirige ao progresso da humanidade, quando se dá essencialmente uma interpretação sobre imagens e ideias referentes à ciência, à tecnologia e às suas derivações.

Em tempos de transformação vertiginosa das relações espaço-temporais, a ficção científica serve de ponte para possibilitar que jornadas sejam vividas (e fantasiadas). Para realizar esse efeito futurista, a FC usa em suas narrativas artifícios correspondentes aos avanços acelerados e frenéticos das tecnologias, ampliadas além da literatura e invadindo produtos tradicionais da cultura da mídia.

A ficção científica não é, hoje em dia, um gênero unicamente literário: é também cinematográfica, televisiva, de história em quadrinhos, está presente em jogos de computador e na produção de bonecos, camisetas e muitos outros objetos mercadológicos. (CARDOSO, 2003, p.18).

Mann (2001) diz que a FC age como “campo de prova para novas ideias”, e a divide em duas categorias: a *soft* (o ponto de referência são as ciências humanas e sociais), em que se deixa de lado o ambiente científico e se realçam as percepções humanas e as suas relações. São características também desse subgênero a não importância do realismo, os temas científicos são incertos e duvidosos. Já a *hard* busca referência nas ciências exatas e biológicas, sem deixar de lado a tecnologia. (MANN, 2001, *apud* CARDOSO, 2006, p. 20). Os autores que adotam as ideias do subgênero *hard* tendem a fazer suas criações voltadas a evitar hipóteses e exageros que não possam ser entendidos ao longo da criação, portanto, há ênfase no realismo em produtos científicos criados a partir desse subgênero.

Como objeto de estudo desse artigo, os dois filmes do diretor Guy Ritchie, intitulados *Sherlock Holmes* (2009) e *Sherlock Holmes - O jogo de Sombras* (2011),

⁴ “The future appears as preferred temporality of science fiction”.

apresentam prioritariamente o subgênero *hard*, ao inserir aspectos futuristas no passado do século XIX da trama (por exemplo, com invenções tecnológicas avançadas para a época da obra). Para Bova (1993), a tecnologia e a ciência são fundamentais para caracterizar a FC. “Quando eu falo de ficção científica, quero dizer uma ficção em que algum elemento de ciência ou tecnologia futura seja tão integral à narrativa, que está entraria em colapso se o elemento científico ou tecnológico fosse removido.”⁵ (BOVA,1993, p. 293 *apud* CARDOSO, 2006, p.20, tradução nossa).

Clute e Nicholls (1995) sugerem que, em certo sentido, as obras de ficção – contos, filmes, histórias em quadrinhos, séries televisivas e novelas – podem ser consideradas como uma espécie de realidade virtual, em que o público e o autor interagem, trocando assim experiências em comum, mesmo que estejam em oposições diferentes (produção e público).

Autor e público, ao produzir e ao consumir tal obra, estão lidando com personagens e circunstâncias inventadas, nas quais se pode, no entanto, ‘acreditar’ até certo ponto. [...] Também é factível usar temáticas assim para explorar visões – mais ou menos carregadas de paranóias – a respeito da manipulação de indivíduos ou grupos por um poder que, pelo menos durante uma parte do enredo, não se deixa perceber, observar ou identificar. Entre outras possibilidades está a de examinar tal ângulo a sempiterna questão da alienação e da diminuição da liberdade individual no mundo contemporâneo.⁶ (CLUTE e NICHOLLS, 1995, p.1285-6, *apud* CARDOSO, 2006, p.27, tradução nossa)

Seguindo a percepção de progresso que a ficção científica proporciona, podemos rever esse avanço científico contínuo de acúmulo de conhecimentos sobre determinada realidade, a qual pode ser observada de várias formas, em vários tempos, seja esse anterior ou posterior ao atual.

Skorupa (2002) sugere a ideia de compreensão do avanço científico que, segundo ele, tange todas as épocas:

⁵ “When I speak of science fiction, I mean a fiction in which some element of future science or technology is so integral to the narrative, which is collapse if the scientific or technological element was removed”.

⁶ “Author and audience, to produce and to consume such a work, are dealing with invented characters and circumstances in which it can, however, “believe” to some extent. [...] It is also feasible to use themes to explore visions so - more or less fraught with paranoia - about the manipulation of individuals or groups by a power which, at least during part of the storyline, do not let see, observe or identify. Among other possibilities is to examine such an angle the everlasting question of alienation and decline of individual freedom in the contemporary world”.

Os estudiosos de ficção científica sabem que está é uma literatura de imaginação sobre o progresso científico, contudo, ao olhar para o passado, observam o caminho desse progresso e deduzem que este foi uma preocupação constante aos homens de então, passível de interessá-los e fazê-los retratarem o passado em criações literárias de imaginação (SKORUPA, 2002, p. 36).

A partir de uma trajetória vinda do passado até o presente, o homem pôde analisar o desenrolar dos acontecimentos, traçando um ponto de partida temporal. “O sentido adquirido de progresso positivo contínuo, possibilitaram ao homem olhar para o seu passado e enxergar e deduzir um progresso que culminou no século XIX” (SKORUPA, 2002, p. 42).

A FC, sobretudo a contemporânea, sugere questionamentos sobre o progresso da ciência e da tecnologia. Entretanto, tais questionamentos não seguem a tradicional narrativa cronológica, buscando misturar diferentes temporalidades. Uma das vertentes contemporâneas caracteriza-se pelo retrofuturismo, desenvolvido nos dois filmes em questão. Henry Jenkins (2007a, *on line*) aponta algumas vertentes de temporalidade do gênero que propiciam esse tipo de reflexão: as clássicas viagens no tempo; as histórias alternativas que levam o leitor a momentos-chave da História e imaginam como o mundo poderia ter tomado um rumo diferente se os resultados tivessem sido outros; e o retrofuturismo, que revisita construções de futuro de meados do século XX, dando-lhes uma perspectiva mais contemporânea. Esta última vertente delinea a concepção das versões aqui analisadas da obra de *Sherlock Holmes*.

Os dois filmes apenas traçam suas narrativas no passado do século XIX, com roupagem futurista que carrega consigo as percepções de um futuro avançado para a época (típica característica do retrofuturismo). O retrofuturismo pode ser entendido como a mistura entre elementos do passado (numa caracterização retro) com tecnologia futurista. O objetivo é explorar os limites e as tensões entre a racionalidade e as percepções do homem imerso numa cultura tecnológica.

Para alguns, essa obsessão pelo passado, representado em muitos filmes e séries atuais que se passam no contexto da Era Vitoriana demonstram simplesmente um apego pelo passado, numa caracterização nostálgica. Indiretamente, o próprio retrofuturismo seria um sintoma da nostalgia que invade a sociedade do século XXI.

Contudo, a questão precisa ser analisada com cautela. Huysen (2000) alerta para a contemporânea e obsessiva ânsia por lembrar que se caracteriza, segundo o autor, como uma lenta, mas palpável, transformação da temporalidade nas nossas vidas, provocada pela complexa interseção da mudança tecnológica, da mídia de massa e dos novos padrões de consumo, trabalho e mobilidade global.

A seguir, a relação entre nostalgia e obsessão pelo passado, típicas da cultura contemporânea, será desenvolvida.

Nostalgia e obsessão pelo passado

Jameson (2005) discute a nostalgia como uma das suas principais preocupações em relação à perda do sentido de história. O autor critica o que chama de forçado retorno ao passado dos trabalhos de arte contemporâneos. Ele acredita que é no cinema que a nostalgia está presente explicitamente, pois é nos filmes nostálgicos que as pessoas passam a viver e experimentar novamente o passado, satisfazendo assim o desejo de sentir algumas sensações sobre o que já teria sido vivido um tempo atrás.

Pois é através dos assim chamados filmes de nostalgia que o processamento propriamente alegórico do passado tornou-se possível; é porque o aparato formal dos filmes de nostalgia nos treinou a consumir o passado em termos de imagens sofisticadas que essas novas formas e colocações mais complexas da ‘pós-nostalgia’ se tornaram possíveis. (JAMESON, 2005, p. 293)

Jameson é contundente em suas críticas negativas às produções contemporâneas que constroem “novos passados”, argumentando que o homem não consegue mais fixar-se no presente.

Parece-me muito sintomático encontrar precisamente o estilo do cinema nostálgico invadindo e colonizando até mesmo aqueles filmes atuais que se passam em cenários contemporâneos, como se, por algum motivo, não pudéssemos mais, hoje, focar o nosso próprio presente, como se nós tivéssemos tornado incapazes de alcançar representações estéticas de nossa própria experiência (JAMESON, 2006, p. 29)

Mas o que se percebe e é argumentado nesta pesquisa, é que as obras retrofuturistas vão além da simples nostalgia. Filmes como os dois analisados aqui foram idealizados procurando unir características futuristas e lembranças de um passado que poderia ser tido como nostálgico. Dessa forma, une-se um certo “sentido de passado” em objetos ou experiências, com elementos da cultura tecnológica em que estamos inseridos. Assim, se estabelece uma relação nostálgica e futurista, mesmo que segundo Huyssen (2000) prevaleça esse desejo de expor a obsessão pelo passado.

Huyssen (2000) relata que, começa a emergir a partir da década de 1980, a chamada cultura da memória, em que os olhos não se voltam mais para o futuro, mas sim, para o passado. O autor discorre sobre a existência de uma série de estratégias que se uniram para construir o ressurgimento e a comercialização em massa de nostalgia. “Muitas das memórias comercializadas em massa que consumimos são ‘memórias imaginadas’ e, portanto muito mais facilmente esquecíveis do que as memórias vividas.” (HUYSSSEN, 2000, p.18)

Essa comercialização da nostalgia que se relaciona com as memórias imaginadas, as quais são fantasiosas e que são criadas a partir de um conceito de passado, apresenta-se em produtos midiáticos que são consumidos a todo o momento. Por outro lado, as memórias vividas, como o autor aponta, são as que foram experimentadas e que têm mais teor de lembranças do que as memórias ficcionais. Mesmo assim, até mesmo as vividas só podem ser reproduzidas novamente a partir da imaginação, da lembrança e da memória de quem vivenciou um fato.

O mesmo autor ainda aponta outra problemática para a questão da obsessão contemporânea pela memória, que se refere ao esquecimento. “Hoje, nossa cultura secular, obcecada com a memória, tal como ela é, está também de alguma maneira tomada por um medo, um terror mesmo, do esquecimento.” (HUYSSSEN, 2000, p.19). O medo de esquecer impulsiona o desejo de lembrar ou, por outro lado, tem-se medo de lembrar e sucessivamente cria-se o desejo de esquecer. Ambos, medos e desejos, só são possíveis porque cada indivíduo sabe do que deve ter medo e o que deve desejar e em qual ocasião isso é possível aplicar, ou seja, depende exclusivamente de cada memória.

A partir dessas considerações, Huyssen (2000) sugere:

A minha hipótese aqui é que nós tentamos combater este medo e o perigo do esquecimento com estratégias de sobrevivência de rememoração pública e privada [...] Devo então voltar à questão: por quê? E especialmente: por que agora? Por que esta obsessão pela memória e pelo passado e porque este medo do esquecimento? (HUYSSSEN, 2000, p.20).

O homem contemporâneo força sua imaginação para lembrar o passado “real” ou fictício e, ao mesmo tempo, tem medo de esquecê-lo, independente de sua categoria (verdadeiro ou inventado). É dessa forma, recuperando a memória através de experiências nostálgicas e retrofuturistas, que a FC acha espaço para marcar presença principalmente nas telas de cinema, como é o caso da história do detetive policial *Sherlock Holmes*.

Retrofuturismo e nostalgia em *Sherlock Holmes*

As duas mais recentes releituras do detetive britânico chegaram às telas de cinema com uma roupagem diferenciada daquela lançada na literatura. Dirigido por Guy Ritchie, *Sherlock Holmes* (2009) e *Sherlock Holmes – O jogo de Sombras* (2011) trouxeram novamente o prazer de desvendar mistérios através da intuição do detetive vivido pelo ator Robert Downey Jr. e do médico amigo de Holmes, o Dr. Watson (Jude Law).

A Inglaterra do século XIX vivia a Era Vitoriana, não só em vestimentas, móveis, meios de transporte e arquitetura, mas também na forma de o cidadão inglês ditar costumes e comportamentos. A industrialização, com grandes projetos arquitetônicos e automobilísticos visíveis durante o filme, possibilitou um ambiente que se mostrou perfeito para *Holmes* brilhar em suas investigações, usar sagacidade para solucionar os problemas corriqueiros da trama. Ciência, tecnologia e brilhantismo misturaram-se perfeitamente na figura do detetive inglês, um referencial para as narrativas policiais e de mistério tradicionais.

Armas de fogo, munições e perseguições entre “vilões” e “bandidos” dão o tom à trama futurista. Além disso, aspectos técnicos da própria filmagem ajudam a acentuar a característica futurista da história. A perseguição na mata rodada no segundo filme, *O Jogo*

de Sombras, foi gravada com uma câmera *Phantom*⁷, produto que permitiu a desaceleração do tempo na cena. A tecnologia faz desse filme um produto único e com fortes indícios de nostalgia e futurismo.

É através dessa ligação nostálgica e futurista que podemos afirmar, com base nos autores estudados até então, que nenhuma das duas releituras analisadas aqui é fiel apenas à nostalgia ou ao futurismo. As primeiras cenas dos dois filmes – *Sherlock Holmes* (2009) e *Sherlock Holmes – O jogo de Sombras* (2011) – apresentam uma Inglaterra no século XIX, com características materiais e estéticas predominantes daquele período, mas que, ao desenrolar da trama, não se fixa apenas nesse contexto. É então que surge o lado futurista das releituras, quando *Holmes* usa de artifícios intuitivos e tecnologias avançadas para aquela época para desvendar mistérios, assassinatos, envenenamentos e as demais aventuras em que se envolve.

O que se percebe nos dois filmes é um *Sherlock Holmes* diferente do tradicional e sisudo detetive britânico da obra de Conan Doyle. O *Sherlock Holmes* do ambiente retrofuturista evoca um contexto e uma estética de século XIX, mas permeado por benesses de um ambiente em pura efervescência científica e tecnológica. A trama política que envolve a aventura de *Holmes* reflete o próprio contexto histórico-cultural do período, com a aposta na tecnologia de armamentos e seus derivados, mas já insinua o desenrolar dessa situação, ao inserir aspectos do futuro do pretérito na trama. Portanto, não se trata de um simples retorno nostálgico, como Jameson supõe nos filmes contemporâneos, mas uma forma de a FC retrofuturista reconstruir um passado permeado pelas consequências do seu futuro e, simultânea e propositalmente, ficcional.

Considerações Finais

Há mais de 100 anos, Arthur Conan Doyle dava o pontapé inicial para uma das histórias que mais cativou seguidores de tramas investigativas, com a resolução delas da

⁷ O aparelho possui um sensor 2K capaz de registrar 1.450 quadros por segundo (fps) em uma resolução de 2560x1600 pixels. O valor sobe para 2.560 fps em gravações em 1080p, atingindo um máximo de 5.850 fps quando a qualidade selecionada é de 720p. O dispositivo também é capaz de capturar e reproduzir imagens de forma simultânea, o que permite transmitir conteúdos sem ter que necessariamente substituir a unidade de armazenamento utilizada. Disponível em <http://www.tecmundo.com.br/camera-digital/21341-camera-phantom-v642-e-capaz-de-registrar-ate-5-850-quadros-por-segundo.htm> último acesso em 25 mai. 2014.

forma mais inteligente e científica possível. Nascia Sherlock Holmes, o destemido investigador britânico, que vivia grandes aventuras num ambiente de pura efervescência científica, tecnológica e cultural, mas ainda regado pelo tradicionalismo, romantismo e conservadorismo da sociedade britânica do século XIX. O Sherlock Holmes das mais recentes releituras adaptadas para filmes do investigador veio regado de instinto e dedução, aprimorando seus conhecimentos na área da ciência, através de experiências feitas no seu próprio quarto, ou no cão do seu amigo Dr. Watson, as quais mais tarde usava para desvendar o insolúvel aos olhos das pessoas “comuns”. Holmes não era comum, ele era contemporâneo em uma época conservadora.

A híbrida temporalidade que liga passado e presente, característica do retrofuturismo, dá a oportunidade de entendimento desse apego que temos com o passado, mesmo vivendo em circunstâncias contemporâneas. São atributos do homem moderno não se fixar apenas a elementos desenvolvidos em sua época, até porque, quando se fala de retrofuturismo, há um hibridismo intencional entre passado e futuro, por meio de releituras românticas, distópicas ou apocalípticas. Produtos retrofuturistas como os dois filmes em questão apontam que o homem permitiu-se explorar novamente o passado, mas intencionalmente fictício. Para os amantes do retrofuturismo, o passado imaginado é tão inquietante quanto o futuro, seja este promissor ou pessimista.

Referências

BOVA, Bem. *Challenges*. New York: Tor. 1993

CARDOSO, Ciro Flamarion. *A ficção científica, imaginário do mundo contemporâneo: uma introdução ao gênero*. Niterói (RJ): Vício de Leitura, 2003.

CARDOSO, C. F.: Ficção científica, percepção e ontologia: e se o mundo não passasse de algo simulado? *História, Ciências, Saúde – Manguinhos*, v.13 (suplemento), p. 17-37, outubro 2006.

CLUTE, Jhon; Nicholls, *The encyclopedia of Science fiction*. New York: St. Martin'sGriffin. Peter (Org.) 1995.

HUYSSSEN, Andreas. *Seduzidos pela Memória*. 2ª ed. RJ: Aeroplano Editora, 2000.

JAMESON, Fredric. *A virada cultural*. Reflexões sobre o pós-moderno. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

_____. Pós-modernismo. *A lógica cultural do capitalismo tardio*. 2. ed. São Paulo: Ática, 2005.

JENKINS, Henry “*The Tomorrow That Never Was*”: retrofuturim no Comics de Dean Motter (Parte II) June 2007. Disponível em: http://henryjenkins.org/2007/06/the_tomorrow_that_never_was_re.html último acesso em 24 mar. 2014.

Sherlock Holmes. Direção: Guy Ritchie. Produção: Dan Lin, Joel Silver , Lionel Wigram, Susan Downey e Dan Lin. EUA; Austrália; Reino Unido: Warner Bros Pictures, 2009.

Sherlock Holmes: A Game of Shadows. Direção: Guy Ritchie. Produção: Joel Silver , Lionel Wigram e Susan Downey. EUA; Reino Unido: Warner Bros Pictures, 2009.

SKORUPA, Francisco Alberto. *Viagem às Letras do Futuro: Extratos de Bordo da Ficção-Científica Brasileira: 1947-1975*. Curitiba: Os Quatro Ventos, 2002.

MANN. George (org.) *The mammoth encycyclopedia of cience fiction*. 2001. New York: Carroll & Graf.