

## PASTICHO AO MOLHO PARDO (À MODA DOS ANOS 80): Ingredientes e Modo de Preparo de *Turbo Kid* (2015)

## PASTICHE WITH BROWN GRAVY (IN THE '80S FASHION): Ingredients and Instructions for making *Turbo Kid* (2015)

Lúcio Reis Filho

**Resumo:** Diante da tendência do cinema contemporâneo de retornar aos anos 1980, e da emergência do retrô enquanto gênero na cultura pop, o presente artigo faz uma leitura de *Turbo Kid* (2015) como tributo nostálgico e retrofuturista aos filmes de ação e aventura daquela década. A coprodução Canadá / Nova Zelândia surge como exemplar importante do que chamamos de “cinema retrô”, na medida em que se volta a um momento específico da história dos gêneros cinematográficos. Realizado com base no repertório de produções precedentes, *Turbo Kid* nos remete a um multiverso cinematográfico pretérito. A estética e os temas da cultura pop oitentista se manifestam no visual e na trama desse filme, que permanece fiel àquela década visual e tematicamente. Ao mesmo tempo, atualiza estratégias narrativas e transforma o passado em experiência efetivamente contemporânea.

**Palavras-chave:** Turbo Kid; Retrô-Gênero; Cinema dos Anos 1980.

### Abstract:

Given the trend of contemporary cinema to return to the 1980s, and the emergence of the retro as a genre in pop culture, this article observes *Turbo Kid* (2015) as a nostalgic, retrofuturist tribute to the action and adventure films of that decade. The co-production of Canada / New Zealand emerges as an important exemplar of what we define as “retro cinema,” as it turns to a specific moment in the history of cinematographic genres. Created on the basis of previous productions, *Turbo Kid* refers us to a past cinematic multiverse. The aesthetics and themes of the pop culture of the '80s are manifested in the visual and the plot of this film, which remains true to that decade visually and thematically. At the same time, it updates narrative strategies and transforms the past into an actual contemporary experience.

**Keywords:** Turbo Kid; Retro Genre; Cinema of the '80s.

### Introdução: dicas práticas e definições

“Este é o futuro. Este é o ano de 1997”, proclama o narrador. As primeiras imagens de *Turbo Kid* mostram um mundo inóspito e desértico. Não demoramos a perceber que a voz over se refere a um futuro imaginado décadas atrás, um futuro devastado pela chuva ácida, e não pelo aquecimento global (DeFORE, 2015). A

civilização deixou apenas um traço residual, destruída por guerras intermináveis, congelada pelo eterno inverno nuclear. A história pós-apocalíptica segue os passos de um garoto solitário. Ele percorre desfiladeiros com sua bicicleta, lutando para sobreviver nas ruínas do velho mundo. No mesmo ano em que George Miller levou às telas *Mad Max: Estrada da Fúria* (*Mad Max: Fury Road*, 2015), releitura contemporânea do universo criado por ele em 1979, surge um filme que poderia muito bem ter sido engendrado pela mente de um jovem dos anos 80, logo após ter assistido ao *Mad Max* original pela primeira vez (SCIRETTA, 2015). Escrito, dirigido e produzido pela EMA Films,<sup>1</sup> de Anouk e Yoann-Karl Whissell e François Simard, com produção executiva de Jason Eisener, de *O Mendigo com uma Escopeta* (*Hobo With A Shotgun*, 2011), *Turbo Kid* faz “um tributo nostálgico e retrofuturista aos filmes de ação e aventura dos anos 80, nos quais um adolescente sai em uma jornada para salvar a garota dos seus sonhos”.<sup>2</sup>

No mundo pós-apocalíptico de 1997, um órfão conhecido apenas como “O Garoto” (Munro Chambers) vive sozinho em um bunker subterrâneo. Ele é um catador de sucata que passa os seus dias chafurdando no lixão tóxico em busca de antigos bens de consumo. Os achados, relíquias dos anos 80 e 90, podem ser trocados por um recurso escasso: água potável. O fornecimento de água nas terras ermas é controlado pelo sádico e tirânico Zeus (Michael Ironside), rei do crime que encabeça uma operação aos moldes de *No Mundo de 2020* (*Soylent Green*, Richard Fleischer, 1973). O Garoto faz o que pode para evitar contratempos. É tímido e solitário, mais interessado em ler a sua coleção de quadrinhos do herói “Turbo Rider” do que interagir socialmente.

Certo dia, enquanto lê uma de suas revistas, O Garoto é surpreendido por Apple (Laurence Leboeuf), menina peculiar e entusiasmada que não consegue parar de sorrir. Ambos constroem uma relação sólida, baseada na amizade. Embora O Garoto não estivesse preparado para isso, com o passar do tempo fica evidente o quanto aprecia a presença da menina, capaz de iluminar com otimismo inabalável o mundo sombrio em que vivem. Porém, como em qualquer filme de ação dos anos 80, Apple é

<sup>1</sup> Coprodução Canadá/Nova Zelândia. Adaptada e expandida do curta-metragem *T for Turbo* (2011), que disputou a vaga pela letra “T”, na antologia *O ABC da Morte* (*The ABCs of Death*, 2012).

<sup>2</sup> Dados de acordo com o site oficial do filme: <<http://turbo-kid.com/>>.

sequestrada pelos capangas de Zeus. Tentando fugir, O Garoto cai no interior de um veículo acidentado, uma espécie de nave tecnológica, onde encontra o uniforme completo do verdadeiro Turbo Rider, com suas poderosas e destrutivas Turbo-Luvas. O Garoto veste o uniforme e incorpora o papel de “última esperança” do futuro. Torna-se uma figura rebelde, híbrido de Gary Cooper, Pee-Wee Herman e *Mad Max*. Ao lado de seu mentor, o cowboy Frederic (Aaron Jeffery), aventura-se para salvar Apple das garras de Zeus.



Imagem promocional de Turbo Kid (2015).

Favorito no circuito de estreia, *Turbo Kid* participou da Seleção Oficial de Sundance em 2015. Nesse mesmo ano foi premiado no SXSW Film Festival, no Festival Internacional de Cinema Fantástico de Porto Alegre (Fantaspoa) e no Festival

Internacional de Cinema Fantàstic de Catalunya (Sitges). Aplaudido pela crítica, ganhou os epítetos de “clássico *cult* genuíno” (Loser City), “pasticho de afinação perfeita” (The Hollywood Reporter) e “flashback satírico e divertido dos anos 80” (Variety).<sup>3</sup> Homenagem nostálgica à cultura daquela década, *Turbo Kid* abraça espiritualmente um momento específico da história dos gêneros cinematográficos. Realizado com base no repertório de produções anteriores, o filme nos remete a um multiverso cinemático pretérito. Ao mesmo tempo, atualiza estratégias narrativas e transforma o passado em experiência efetivamente contemporânea. *Turbo Kid* surge como exemplar do que denominamos “cinema retrô”, gênero que emerge de uma tendência da cultura pop, evidentemente acentuada nos últimos anos, de retornar à década de 1980.

Em entrevista à *Fangoria* (BUCKLEY, 2015), os criadores de *Turbo Kid* explicaram que o interesse pelos anos 80 se deve ao fato de terem sido crianças naquela década. Para eles, que tiveram o primeiro console da Nintendo e cresceram comendo cereais açucarados em frente à TV, assistindo aos desenhos da programação matinal de sábado, tudo parecia muito legal: as músicas, os penteados, as roupas. A produção de *Turbo Kid* permitiu que lidassem com a nostalgia de tudo o que mais amavam na infância. Por essa razão, veem o filme como uma homenagem aos anos 80, não uma imitação cômica e exagerada daquela época, pois tentaram ser fiéis ao seu espírito. Simard e os Whissell mencionam algumas das principais influências de *Turbo Kid*, dentre as quais figuram: *Mad Max*, sua continuação e os derivados italianos, como *The New Barbarians: Warriors of the Wasteland* (*I nuovi barbari*, Enzo G. Castellari, 1983); os filmes juvenis *A História Sem Fim* (*Die unendliche Geschichte*, Wolfgang Petersen, 1984), o canadense *La guerre des tuques* (*The Dog that Stopped the War*, André Mélançon, 1984) e *Os Goonies* (*The Goonies*, Richard Donner, 1985); entre outros, como *Cherry 2000* (Steve De Jarnatt, 1987) e *Fome Animal* (*Dead Alive*, Peter Jackson, 1992).

Para John DeFore, *Turbo Kid* é uma brincadeira carinhosamente sincera com os tropos do cinema dos anos 80, e parece estar mais relacionado a esses tropos do que a uma influência específica, pois evoca a vasta riqueza de títulos e as extraordinárias propriedades que brotaram naquela década e na seguinte. Da música ao cinema, dos

<sup>3</sup> Dados de acordo com o site oficial do filme: <http://turbo-kid.com/about>

programas de televisão à moda. Com excesso de informação e repleto de “easter eggs”,<sup>4</sup> *Turbo Kid* apropria-se de convenções cinematográficas e de elementos da cultura pop da época, com destaque para os videogames, os jogos de interpretação de papéis e as animações japonesas. Isso faz do filme não um mero pasticho, mas uma prolongada nostalgia de todas as coisas retrô. Blake Gobleon revela a receita e o modo de preparo desse filme, considerado por ele uma das obras mais divertidas do cinema atual:

(...) em um liquidificador, acrescente uma mistura de elementos de gêneros dos anos 80 (de preferência ficção científica rançosa), farelo de *grindhouse*, semente de BMX e fragrância de filmes da Cannon ou da Troma. Bata. Em seguida, adicione brinquedos e souvenirs do porão do seu pai e do seu avô. Toca-fitas, View-Masters e aquelas canetas de gosto duvidoso para despir mulheres. Bata novamente. Acrescente efeitos sonoros da Capcom, alguns trajes de *Power Rangers* e uma pitada de humor tolo a la *Indiana Jones*. Pulse. Adicione edulcorantes e pelo menos alguns baldes de sangue artificial. Leve o liquidificador para fora, até uma pedreira ou para o quintal do seu vizinho. Isso vai proporcionar o melhor da receita. Ligue música eletrônica no estilo John Carpenter enquanto continua misturando os ingredientes descritos acima por mais de 90 minutos. Decore com um flamingo ou um gnomo de jardim. Voilà. *Turbo Kid*: uma explosão *kitsch* robusta, colorida e texturizada (GOBLEON, 2015).

97

Ainda segundo Gobleon, o estilo *nerd* de *Turbo Kid* é resultado da hibridação do trabalho de cineastas como Peter Jackson, Steven Spielberg, John Carpenter, Paul Verhoeven e outros clássicos *camp*. Em “Notes on Camp” (1967), a escritora Susan Sontag define essa qualidade como um certo modo de encarar o mundo enquanto fenômeno estético. Logo, *camp* seria “uma visão do mundo em termos de estilo — mas uma forma particular de estilo. É o amor pelo exagero, pelo que está ‘fora de lugar’” (...). Sua marca é o “espírito da extravagância” que se manifesta de forma consistente e apaixonada.<sup>5</sup> Podemos identificar em *Turbo Kid* aquilo que Justin Wyatt define como “estratégia do excesso visual”, própria dos filmes *high concept*. Estes chegaram ao ápice de sua popularidade no final dos anos 70, com o surgimento de exemplares prototípicos como *Tubarão* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975), *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars*, George Lucas, 1977) e *Contatos Imediatos do Terceiro Grau* (*Close Encounters*,

<sup>4</sup> “Ovos da Páscoa”, em tradução literal, é o nome dado às surpresas e referências à cultura pop inseridas intencionalmente em uma obra audiovisual.

<sup>5</sup> SONTAG, Susan. Notes on “Camp” [1964] Disponível em: <[https://monoskop.org/images/5/59/Sontag\\_Susan\\_1964\\_Notes\\_on\\_Camp.pdf](https://monoskop.org/images/5/59/Sontag_Susan_1964_Notes_on_Camp.pdf)>. Acesso em: 7 ago. 2016.

Steven Spielberg, 1977). De acordo com Wyatt, a propensão do estilo *high concept* à intertextualidade também o situa na arena do *camp* deliberado.

Colocando em primeiro plano a sua existência enquanto filme, os filmes *high concept* oferecem uma ampla rede de referências a outros filmes, programas de televisão e meios de comunicação de massa. Esta referenciação autoconsciente ocorre em muitos filmes contemporâneos; essa tendência, identificada como intertextualidade, tem sido frequentemente associada a textos pós-modernos (WYATT apud FEIL, 2005, p. 164).

De acordo com Ken Feil, a intertextualidade se presta claramente à paródia e à autoparódia na medida em que o ato de citar diversos filmes e gêneros estabelece uma justaposição cômica e incongruente de formas distintas. Nesse sentido, a introdução do *high concept* teria permitido a alguns cineastas emprestar certo grau de inflexão *camp* ao seu trabalho. Os *Caça-Fantasmas* (*Ghostbusters*, Ivan Reitman, 1984) e *Gremlins* (Joe Dante, 1984), por exemplo, contêm enredos *camp* que apresentam cenários autoparódicos de fim-de-mundo. Mas se o tom subjacente ao *high concept* *camp* é o da diversão frívola, atitude que o faz deslizar para a autoparódia, vale a ressalva de Feil: esses filmes também são capazes de transmitir sinceridade. Sob a lente da intertextualidade, decantaremos todos os ingredientes dos anos 1980 e 1990. Batidos no liquidificador, eles darão cor, volume e gosto de passado a *Turbo Kid*.

98

### 1. Cinema, história e uma nova era da catástrofe

Matt Molgaard definiu *Turbo Kid* como um conto pós-apocalíptico no estilo *Mad Max*, com vilões tributários desse que ganhou o status de filme “cult” e foi considerado pelo jornalista britânico Phil Hardy um “exemplo de puro estilo” (1991, p. 350). *Mad Max* e a sua continuação, *Mad Max 2: A Caçada Continua* (*Mad Max 2*, George Miller, 1981), são ambientados em um mundo pós-holocausto. Com o fim das guerras pelo petróleo, a gasolina se torna moeda de troca. As terras áridas são ocupadas por gangues de motoqueiros errantes e pela força policial igualmente violenta. Nesse mundo, motoqueiros e policiais são indistinguíveis exceto pelos seus uniformes, baseados respectivamente nos punks e nos roqueiros.

Ao apontar para a multiplicidade de interferências entre o cinema e a história, Marc Ferro atesta que as significações de um filme vão além do campo

cinematográfico, pois refletem os valores culturais da sociedade que o produziu (1992, p. 87). Com o fim do sonho dos anos 60, o otimismo associado ao progresso científico foi substituído por uma debilitante sensação de medo. Nos anos 70, o debate sobre um possível desastre ambiental ganhou força, emergindo na cultura através dos noticiários e das distopias de ficção científica a exemplo de *Mad Max*, com seus panoramas estéreis e a perspectiva de um mundo sem petróleo. De acordo com Peter Nicholls, o filme pós-holocausto se tornou uma das formas mais vitais de ficção científica. À diferença do otimista século XIX, em que os futuros imaginados pelo gênero tendiam a ser utopias, o século XX — que experimentou flagelos como a Bomba, a poluição, o desemprego e duas Guerras Mundiais, e “perturbações” como a televisão, a psicologia freudiana e o princípio da incerteza de Heisenberg — concentrou-se na distopia. Na premissa de que o mundo como o conhecemos chegou ao fim, precipitado pelo holocausto nuclear, pela epidemia ou por algo bem mais simples, como o esgotamento das reservas de petróleo. Intrinsecamente ligado a essa ideia está o tema da vida humana após do colapso da civilização, lutando pela sobrevivência. Nas palavras do autor, “Há uma espécie de satisfação ao imaginar o tom cinzento de nossa sociedade, com todas as suas preocupações burocráticas virando fumaça (...) — especialmente se a ênfase não está no holocausto, mas no recomeço subsequente” (NICHOLLS, 1984, p. 121).

A era final do século XX assistiu à emergência de filmes pós-holocausto e de narrativas preocupadas com o futuro do planeta. Estimuladas pelo debate ambientalista da época, essas produções trouxeram à baila medos atinentes ao impacto da ação humana sobre os ecossistemas, ao esgotamento dos combustíveis fósseis e à utilização da energia nuclear. Nos anos 80, ainda no contexto da Guerra Fria, *O Vingador Tóxico* (*The Toxic Avenger*, Michael Herz & Lloyd Kaufman, 1984) exibiu cenas de poluição e montanhas de lixo radioativo dois anos antes do desastre em Chernobyl. No início da década seguinte estreou na TBS o desenho animado *Capitão Planeta* (*Captain Planet and the Planeteers*, 1990-1992), exemplar significativo dentre os programas com mensagens ambientalistas endereçados ao público juvenil.

*Turbo Kid*, por sua vez, reatualiza o antigo debate ao evocar um problema que nos parece mais assustador e imediato: a crise da água. Diz-se que o bem mais valioso

nos dias atuais não é o petróleo, nem o gás natural, nem mesmo quaisquer fontes de energia renovável, mas a água potável.<sup>6</sup> A escassez e a seca, que hoje afetam grande parte do mundo, têm sido vistas como sinais de uma catástrofe constantemente evocada nos noticiários ou nas distopias. A origem desses problemas ambientais parece resultar de uma combinação sem precedentes de temperaturas elevadas, escassez de chuva e poluição<sup>7</sup> — talvez estes fatores tenham contribuído para tornar inóspitas as terras ermas, fazendo da água o bem mais precioso do mundo ficcional de *Turbo Kid*. Com destaque para a chuva ácida, um dos efeitos da poluição.

A despeito das óbvias aproximações com *Mad Max*, DeFore (2015) argumenta que o enredo de *Turbo Kid* se move em um ritmo mais pop, com perseguições sobre duas rodas que nos remetem a *Bicicletas Voadoras (BMX Bandits, Brian Trenchard-Smith, 1983)* e a dezenas de outras produções famosas de Hollywood, muitas delas esquecidas, nas quais adolescentes entram em apuros de gente grande. A década de 80 também foi a era dos filmes adolescentes, conforme apontam Tony e Doug Pichaloff. As produções desse gênero, que inundavam semanalmente os multiplexes, “eram como *fast-food*; baratos de se produzir, fáceis de digerir e capazes de deixa-lo satisfeito” (2011, p. xv). Inclusive, muitos adolescentes dos anos 80 devem às produções daquela época o estímulo necessário para seguirem carreira no cinema. No prefácio de *Make Your Own Damn Movie!* (2003), do cineasta Lloyd Kaufman, Trey Parker relembra com nostalgia como *O Vingador Tóxico* o inspirou, aos treze anos. Parker atribui à produtora independente Troma, fundada pelos diretores do filme, o estímulo necessário para que ele e seus colegas da Universidade de Colorado comesçassem a investir em suas próprias produções de baixo-orçamento (2003, xiv). Inclusive, o próprio *Turbo Kid* é um filme de baixo-orçamento, como destacam Jonathan Barkan (2015) e Morgan Mehring (2016). Custou menos de 60.000 dólares e é estrelado principalmente por atores iniciantes.

## 2. Mix de gêneros cinematográficos dos anos 80

<sup>6</sup> Dados de acordo com: <<http://environment.about.com/od/globalwarming/a/waterinvesting.htm>>.

<sup>7</sup> Dados de acordo com: <<http://greenliving.about.com/od/greenlivingbasics/a/Water-Crisis.htm>>.

A nostalgia de *Turbo Kid* pelo brilho estético dos anos 80 se manifesta em seu visual e em sua trama. O filme permanece fiel àquela década visual e tematicamente (MEHRING, 2016). A neblina verde na gradação de cores das terras ermas contrasta com os figurinos néon dos protagonistas, e com os jorros vermelhos de sangue que O Garoto provoca com alegria contagiante. Além de tomar emprestados elementos das distopias pós-apocalípticas, *Turbo Kid* nos remete a uma diversidade de produções de ficção científica dos anos 80 e 90. Não faltam referências a George Lucas, Steven Spielberg e outros clássicos *camp*, por exemplo (DeFORE, 2015). Vale mencionar algumas das principais referências da rede intertextual construída pelo filme.

Combinação de clube *underground*, mercado clandestino e bar do Velho Oeste, povoado por caçadores de recompensa e nômades esquisitões, o antro de Bagu (Romano Orzari) presta homenagem à antológica cantina de Mos Eisley, de *Guerra nas Estrelas*. Os assassinos de Zeus lembram os malfeitores de *Mad Max 2*. O próprio vilão é interpretado por um figurão do gênero, o canadense Michael Ironside, conhecido pelos seus papéis em *O Vingador do Futuro* (*Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990), *Highlander II: A Ressureição* (*Highlander II: The Quickening*, Russell Mulcahy, 1991), *Tropas Estelares* (*Starship Troopers*, Paul Verhoeven, 1997) e *O Exterminador do Futuro – A Salvação* (*Terminator Salvation*, McG, 2009). O rato mutante que ataca O Garoto no início do filme parece o macaco da Sumatra de *Fome Animal*. Apple, ao ensinar artes marciais para o amigo, repete as falas dos adeptos do Cobra Kai, em *Karatê Kid – A Hora da Verdade* (*The Karate Kid*, John G. Avildsen, 1984). Barkan (2015) e Gobleon (2015) também ressaltam o papel da trilha sonora, composta pela banda Le Matos, de Montreal. Na veia de John Carpenter, a música eletrônica pulsa ao som do sintetizador nas sequências em que O Garoto pedala freneticamente a sua bicicleta.

Curiosamente, *Turbo Kid* foi definido pela crítica como um filme de horror tanto quanto de ficção científica. Isso se deve, em grande parte, às concepções artísticas do departamento de maquiagem: as cabeças decepadas, os membros estraçalhados e os corpos estourados, que transformaram o filme em um espetáculo “escandaloso, incrível e assustadoramente sangrento” (BARKAN, 2015). Outro elemento que injeta horror à trama é o vilão Skeletron (Edwin Wright). Gladiador sem rosto (escondido atrás da máscara de caveira cromada), sua concepção segue os moldes do Lorde

Humungus de *Mad Max 2*, embora ele seja silencioso como os icônicos psicopatas Michael Myers, de *Halloween* (John Carpenter, 1978), e Jason Voorhees, de *Sexta-Feira 13* (*Friday the 13<sup>th</sup>*, Sean S. Cunningham, 1980). Para reforçar a relação com esse gênero, Barkan (2015) reitera o papel da música. A narrativa de *Turbo Kid* é cadenciada pelas trilhas de “retro-sintetizador”, tal qual muitas produções retrô atuais, sejam elas de horror ou ficção científica, a exemplo da série *Stranger Things* (The Duffer Brothers, 2016-2017).

A relação entre o horror e a ficção científica não pode ser ignorada. Segundo Noël Carroll (1999, p. 20), a produção de filmes de horror tende a ocorrer em ciclos, os quais surgem sempre em tempos de tensão social, com o cinema assimilando em sua iconografia do medo as ansiedades do momento histórico vivido, configurando um meio de expressão para as mesmas. Com base nesse argumento, Carroll observa o ciclo de filmes de horror e ficção científica do início da década de 50, primeira fase da Guerra Fria, dentre os quais se destacam *O Dia em que a Terra Parou* (*The Day the Earth Stood Still*, Robert Wise, 1951) e *Os Invasores de Marte* (*Invaders from Mars*, William C. Menzies, 1953). Produções como estas expressam ansiedades e medos atinentes à era atômica. No contexto da catástrofe mútua assegurada entre Estados Unidos e União Soviética, e do ensaio para uma catástrofe nuclear iminente, elas continuaram sendo produzidas, de modo que muitas narrativas atuais estão pautadas nas convenções narrativas criadas naquele contexto. Nesse sentido, conforme explica Carroll, os dois gêneros não podem ser considerados absolutamente distintos.

### 3. Quinquilharias guardadas no porão

O bunker onde O Garoto mora é “um museu de coisas legais”, segundo a descrição da entusiasmada Apple. Nas prateleiras e nos cestos há todo o tipo de quinquilharias retrô: carrinhos, figuras de ação, dinossauros de plástico, flamingos de jardim, um Walkman e várias fitas cassete, e os itens mais valiosos da coleção: um View-Master, brinquedo estereoscópico muito popular a partir dos anos 60, e um boneco articulado do Turbo Rider, o ídolo máximo do rapaz. Em um canto vemos pilhas de quadrinhos desse super-herói. Vale lembrar que o futuro imaginado em

*Turbo Kid* é uma versão alternativa, pós-apocalíptica, dos anos 90, e foi nessa mesma década que ocorreu o *boom* dos quadrinhos, alimentado pela especulação gananciosa sobre os itens para colecionadores (McCLOUD, 2006, p. 9;63). Não há mantimentos, comida enlatada ou ração no bunker, apenas “coisas legais”. Tudo que O Garoto precisa para sobreviver.

Referências à cultura dos games também abundam em *Turbo Kid*. De acordo com Berger (2002, p. 27), os videogames modernos surgiram no início dos anos 80, filhos dos jogos baseados em elementos gráficos digitais. Os *arcade games* da década anterior, como *PONG* (1972), *Space Invaders* (1978) e *Asteroids* (1979), são os ancestrais de títulos como *Battle Zone* (1980), *Centipede* (1980), *Missile Command* (1980), *Pac-Man* (1980) e *Donkey Kong* (1981). Vistos inicialmente como experimentos, inovações ou brinquedos, conforme explica Wolf, os videogames se tornaram objetos de consumo durante os anos 70, e uma indústria multibilionária nos anos 80 e 90. O mercado dos games se expandiu rapidamente durante esses primeiros trinta anos, mostrando-se um poderoso competidor do cinema e da televisão. Ao tratar da importância cultural dos games, Wolf observa como atores, narrativas e convenções cinematográficas passaram a se cruzar no interior dessa mídia. Nos anos 90, os games ganharam ecrã de título, créditos finais, corte entre diferentes sequências, múltiplas locações e pontos de vista, e enredos cada vez mais detalhados. Nessa mesma década, filmes e programas de televisão foram adaptados para o universo dos videogames, e vice-versa (WOLF, 2001, p. 1;6;32), tendência que persiste até os dias de hoje.

Ainda que não se trate da adaptação de um game em particular, *Turbo Kid* reúne elementos de diversos títulos. Gobleon (2015) considera o filme “uma fantasia sincera, com cobertura de sangue e corações de *Zelda*”. O crítico se refere aqui a duas convenções dos games: primeiro, às cenas de luta, recheadas de imagens extremas de decapitação, desmembramento e jorros de sangue, que lembram as “fatalidades”<sup>8</sup> do violento game de luta *Mortal Kombat* (1992); segundo, à fileira de corações que

<sup>8</sup> Responsável por grande impacto cultural e uma avalanche de controvérsias, a “fatalidade” constitui um dos traços mais característicos da jogabilidade de *Mortal Kombat*. Trata-se de um golpe de finalização por meio do qual o lutador vitorioso, ao fim do último round, inflige uma execução brutal no oponente derrotado. Ela varia de acordo com o personagem, e pode ser aplicada através de uma combinação específica de comandos, em um curto espaço de tempo e a certa distância do oponente.

funciona como “medidor de vida” do jogador em *The Legend of Zelda* (1986) e outros games. Em *Turbo Kid*, os corações aparecem no bracelete tecnológico da personagem Apple. O Garoto, por sua vez, faz alusão a *Mega Man* (1987) ao recarregar a “turbo-arma” acoplada à sua luva, nada mais que uma *Power Glove*<sup>9</sup> pintada de vermelho, dotada de poderes fotônicos que desintegram os inimigos numa explosão de vísceras. Os créditos finais, no estilo Atari, fazem outra referência à cultura dos games.

A tradição dos jogos de interpretação de papéis, mais conhecidos como RPGs (*role-playing games*), também pode ser identificada em *Turbo Kid*. Atrelada a ela há uma certa fórmula de Steven Spielberg e Stephen King: o olhar sombrio da situação em que pessoas normais, em especial crianças, têm de lidar com coisas incríveis. Essa é a premissa de outro exemplar significativo do retrô-gênero, a série *Stranger Things*. Homenagem ao universo cinematográfico dos anos 80, a série se utiliza do precursor dos RPGs modernos, o popular *Dungeons and Dragons* (D&D, 1974), como ferramenta narrativa. Em games de RPG o jogador controla as ações de determinado personagem em um ambiente fantástico pré-definido. De acordo com Marinka Copier, a fantasia se tornou um fenômeno transmidiático a partir dos anos 60, presente em livros, filmes, séries televisivas, músicas e jogos. Nos anos 70, os RPGs se tornaram produtos comerciais com a criação de D&D por Gary Gygax e Dave Anderson, amantes de jogos de guerra de tabuleiro e de literatura fantástica. Naquela década, muitos jogadores de D&D trabalhavam com informática, por isso não é de se surpreender que diversos jogos eletrônicos desenvolvidos por eles tivessem como tema a fantasia (COPIER, 2005).

Games como *Final Fantasy* (1987), criado por Hironobu Sakaguchi para a plataforma Sony PlayStation, combinam gêneros como a fantasia e a ficção científica. Esses jogos são caracterizados por elementos recorrentes, como o sistema de classes (que diferencia os personagens) e as habilidades, determinadas pela função de cada personagem (REIS FILHO, 2014, p. 56). Herdeiro dessa tradição, *Turbo Kid* se aproxima de um game repleto de heróis cativantes, cada qual desempenhando um papel distinto. O Garoto tropeça no plano maligno de um vilão caolho, “chefão” que pretende roubar toda a água do mundo; conhece um cowboy astuto e uma garota-

<sup>9</sup> Acessório lançado em 1989 pela Nintendo Entertainment System (NES) com a função de simular recursos da mecânica de realidade virtual.

robô com olhos de elfo; e, junto deles, enfrenta bandidos com máscaras de caveira e suportes atléticos, estilo *Beat 'em up*.<sup>10</sup> Segundo Molgaard (2015), essa trupe de heróis parece uma versão moderna dos Goonies, do filme de mesmo nome (*The Goonies*, Richard Donner, 1985), obra definidora de outras narrativas retrô como *Stranger Things*.

---

<sup>10</sup> Jogos eletrônicos focados no combate corpo a corpo contra múltiplas ondas de inimigos. Os jogos desse gênero, muito popular nos anos 80, geralmente se desenrolam em cenários urbanos, e a trama gira em torno do combate ao crime ou na vingança do protagonista.

#### 4. Alguns trajes de *Power Rangers*

A cultura pop japonesa surge como outra influência importante. Os bens culturais produzidos no Japão nos anos 80 e 90, com destaque para as animações e as séries televisivas de ação, fizeram grande sucesso no Ocidente. Cristiane A. Sato explica as causas desse sucesso. Com o colapso do comunismo e o esfacelamento da União Soviética em 1989, os Estados Unidos emergiram como a única superpotência bélica e econômica do mundo, e a sua hegemonia como centro de influência cultural tornou-se praticamente indiscutível. Curiosamente, a partir da mesma época o Japão se tornou o único país no pós-guerra a quebrar a hegemonia norte-americana no que se refere à exportação cultural. Se por um lado havia nos anos 80 um interesse crescente pelo país, motivado principalmente pela prosperidade econômica que conquistara, foi na década seguinte que o interesse explodiu, e uma multidão de pessoas comuns — jovens em sua maioria — passou a ver a cultura pop japonesa como uma alternativa mais atraente e menos sufocante ao onipresente *American way of life* (SATO, 2007, p. 21;22).

No fim dos anos 80, o Japão se tornou uma superpotência econômica, superando os Estados e a Europa; e Tóquio, o arquétipo da metrópole cyberpunk, a reluzente capital mundial do consumo (FREIBERG, 2009). Nos anos 90, as animações japonesas (genericamente chamadas de *animês*) cativaram hordas de fãs no Japão e no exterior. Com alta dramaticidade e estética própria, elas diferiam de tudo que se produzia no Ocidente até o momento em termos de animação. Crianças e jovens aficionados pelos *animês* passaram não só a cultuar super-heróis com nome japonês, como também tomaram contato com muitos elementos estéticos e culturais do país, incorporando-os ao seu cotidiano. No ambiente propício à produção de animação no Japão, vários realizadores se destacaram com trabalhos inovadores.

*Akira* (Katsuhiro Ôtomo, 1988) foi produzido dentro desse contexto, baseado no *mangá* homônimo. Direcionado ao mercado juvenil, a animação conquistou enorme sucesso ao redor do mundo. É uma história ambientada depois do holocausto, uma distopia de ficção científica que apresenta a concepção de uma Tóquio

decadente, devastada pela hecatombe nuclear (SATO, 2007, p. 22;37;86). Freda Freiberg considera *Akira* não apenas um produto do imaginário apocalíptico, mas uma versão particularmente interessante desse imaginário, uma visão pós-nuclear do mundo produzida no Japão. Além disso, ao contrário de outras adaptações de *mangás*, *Akira* emprega as técnicas mais sofisticadas do cinema de ação (2009, p. 95). Em seu curso frenético e histérico, incorpora fragmentos e retalhos de ficção científica, *thriller* de ação, filmes adolescentes, horror e elementos de crítica social — esta, dirigida à figura de autoridade masculina. “Assim como nos filmes adolescentes, que também são produzidos para um público jovem, os personagens adultos exercem autoridade e são o alvo do ressentimento porque têm poder sobre os jovens” (2009, p. 97).

Visualmente, o herói Turbo Rider e seu sucessor Turbo Kid se assemelham aos agentes das forças-tarefa das séries *tokusatsu*<sup>11</sup> japonesas, sucesso entre as crianças da Ásia, da Europa e da América Latina desde os anos 70, e dos Estados Unidos a partir dos anos 90. Em 1993, a pequena produtora e distribuidora Saban Entertainment adaptou a sua nova série do gênero, *Kyoryu Sentai Jûrenjaa*, para que ela melhor se adequasse ao gosto do público do outro lado do oceano. Novas sequências foram filmadas com atores norte-americanos, o material foi reeditado para ganhar a aparência de uma produção ocidental, e o produto final foi rebatizado de *Mighty Morphin Power Rangers*.

A primeira série dos *Power Rangers* foi ao ar em setembro daquele ano, com episódios semanais que logo se tornaram um sucesso de audiência.<sup>12</sup> Conforme constatou Katsushi Murakami, diretor da Bandai (fabricante nipônica de brinquedos que manufaturou bonecos articulados dos personagens), nenhuma outra série de super-heróis era exibida nos Estados Unidos naquele ano; soma-se a esse fator o grande interesse do público juvenil pelos dinossauros, decorrente da popularidade de *Jurassic Park: O Parque dos Dinossauros* (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993), seres que inspiraram os figurinos dos *Power Rangers* (SATO, p. 322). *Turbo Kid* evoca esse

<sup>11</sup> Em japonês, *tokusatsu* significa “efeitos especiais”. Denominação genérica, engloba diversas técnicas de efeitos visuais e de pirotecnia usadas em filmes para cinema e televisão — de simples trucagens a imagens tridimensionais animadas com modernos recursos de computação gráfica (SATO, 2007, p. 315).

<sup>12</sup> Na esteira da atual tendência retrô, a série original *Mighty Morphin Power Rangers* foi adaptada para o cinema em *Power Rangers* (Dean Israelite, 2017).

tema: no Cemitério de Robôs há estátuas de dinossauros e Apple fica impressionada com a imagem de um T-Rex que visualiza no View-Master.

Ao utilizar os poderes de sua Turbo-Luva, O Garoto também faz alusão aos personagens super-humanos de *Dragon Ball Z* (1989-1996), série de animação baseada na obra de Akira Toriyama. Além disso, o filme revela que Apple e Zeus são androides tal qual alguns personagens do *animê*. Quando o protagonista pergunta à garota se os robôs são maus, ela responde que depende do modelo, fazendo saltar à vista uma referência a títulos icônicos da ficção científica dos anos 80: *Blade Runner*, *o Caçador de Andróides* (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982), *O Exterminador do Futuro* (*The Terminator*, James Cameron, 1984) e sua continuação, *O Exterminador do Futuro 2: O Julgamento Final* (*Terminator 2: Judgment Day*, James Cameron, 1991).

### Finalização

Dada a sua afeição pelo refugio e pela frustração com hierarquias culturais dominantes, o *camp* se origina de uma posição de marginalidade. Certas produções, notadamente as do *high-concept*, oferecem uma ampla rede de referências a outras mídias, como os filmes, os videogames e os programas de televisão; ao mesmo tempo, justapõem elementos da cultura midiática ao tema da luta pela sobrevivência do grupo, fruto das narrativas fantásticas e dos jogos de RPG, que delas se originaram. Algumas dessas produções estão propensas a incorrer no *camp* não-intencional quando citam de maneira jocosa outros produtos da cultura pop. No caso de *Turbo Kid*, a intencionalidade é clara. Exemplar significativo do chamado “retrô-gênero”, o filme é um museu de coisas legais. Ao utilizar-se da autoparódia, do pasticho irônico e dos efeitos especiais, insinua-se habilmente para o público com *post-its* de seus ancestrais cinematográficos — por meio das frases de efeito tiradas de filmes de ação, aventura e ficção científica, ou mesmo pela presença de figurões como Michael Ironside.

Apesar do baixo-orçamento, a cereja do bolo dos festivais de 2015 incorpora o *camp* e o *high concept* dos anos 80 pela combinação de efeitos especiais e técnicas do cinema de ação com o excesso de diálogos, uma enxurrada de personagens

excêntricos e a mistura de gêneros. Homenagem nostálgica e lúdica, faz repetidos acenos para outros produtos da cultura pop: da música aos quadrinhos, dos filmes de gênero aos videogames e às séries japonesas. Calcado nas narrativas distópicas e na visão de um mundo pós-holocausto, o filme exhibe diversas referências culturais, por vezes cômicas, embora não deixe de lado um tom de seriedade que se desenrola até o fim. Em suas alusões ao fascínio que a cultura pop nos desperta, incorpora a referência intertextual como mecanismo para o desenvolvimento de personagens e para a sedução de vários segmentos do público. Na superfície, *Turbo Kid* é uma aventura pós-apocalíptica que poderia muito bem ter sido produzida nos anos 80, antes de ser abandonada por décadas numa prateleira empoeirada até alguém descobri-la acidentalmente na queima de estoque da última locadora de VHS do planeta. É um filme de ação juvenil com a cobertura de litros de sangue, daqueles que muitos adolescentes da época devoravam secretamente em vídeo. Bom apetite.

## REFERÊNCIAS

BARKAN, Jonathan. [Review] ‘Turbo Kid’ Is Pure 80’s Gore, Laughs, and Heart. 26 ago. 2015. Disponível em: <[bloody-disgusting.com/reviews/3358557/review-turbo-kid-pure-80s-gore-laughs-heart/](http://bloody-disgusting.com/reviews/3358557/review-turbo-kid-pure-80s-gore-laughs-heart/)>. Acesso: 21 maio 2016.

BERGER, Arthur Asa. **Video Games: A popular culture phenomenon**. New Brunswick, USA; London, UK: Transaction Pictures, 2002.

BUCKLEY, Heather. Q&A: The Creators of “TURBO KID” Talk ’80s Influences and Ironside.

**Fangoria** [Fearful Features, Home, Movies/TV, News], 28 ago. 2015. Disponível em: <<http://www.fangoria.com/new/90685-2/>>. Acesso: 26 ago. 2016.

CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas: Papyrus, 1999.

COPIER, Marinka. Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle. DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.50594.pdf>>. Acesso: 24 ago. 2016.

DeFORE, John. “Turbo Kid”: Sundance Review. 30 jan. 2015. Disponível em:

<[www.hollywoodreporter.com/review/turbo-kid-sundance-review-768583](http://www.hollywoodreporter.com/review/turbo-kid-sundance-review-768583)>. Acesso: 21 maio 2016.

FEIL, Ken. **Dying for a laugh**: disaster movies and the camp imagination. Middletown, CT: Wesleyan University Press, 2005.

FERRO, Marc (1992). **Cinema e história**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

FREIBERG, Freda. “Akira” and the postnuclear sublime. In: BRODERICK, Mick (ed.).

**Hibakusha Cinema**: Hiroshima, Nagasaki and the Nuclear Image in Japanese Film. London and New York: Routledge, 2009.

GOBLEON, Blake. Film Review: Turbo Kid. 2 set. 2015. Disponível em:

<[consequenceofsound.net/2015/09/film-review-turbo-kid/](http://consequenceofsound.net/2015/09/film-review-turbo-kid/)>. Acesso: 21 maio 2016.

HARDY, Phil (ed.). **Science Fiction – The Aurum Film Encyclopedia**. London: Aurum Press, 1991.

KAUFMAN, Lloyd. **Make Your Own Damn Movie!: Secrets of a Renegade Director**. New York: St. Martin’s Griffin: 2003.

MEHRING, Morgan. ‘Turbo Kid’ delivers small budget 80’s camp. 12 fev. 2016.

Disponível em: <<http://www.campustimes.org/2016/02/12/turbo-kid-delivers-small-budget-80s-camp/>>. Acesso: 18 jul. 2017.

MOLGAARD, Matt. Turbo Kid (2015) Review. 25 maio 2016. Disponível em:

<<http://horrorfreaknews.com/turbo-kid-2015-review/5646#ixzz4CWrdWOzg>>. Acesso: 21 maio 2016.

NICHOLLS, Peter. **Fantastic cinema – An illustrated survey**. London: Ebury Press, 1984.

PICHALOFF, Tony, PICHALOFF, Doug. **Hollywood teen movies**: the good, the bad & the forgotten. Australia: Bookpal, 2011.

REIS FILHO, Lúcio. Ecos do Passado: A recepção dos épicos de Homero em Final

Fantasy IX. **NEARCO – Revista Eletrônica de Antiguidade**, ano VII, n. 2, Rio de Janeiro: Núcleo de Estudos da Antiguidade: UERJ, dez. 2014.

SATO, Cristiane A.. **Japop – O poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: NSP-Hakkosha, 2007.

SCIRETTA, Peter. ‘Turbo Kid’ Is an Insane Post-Apocalyptic Adventure [Sundance 2015 Review]. 28 jan. 2015. Disponível em: <<http://www.slashfilm.com/turbo-kid-review-sundance/>>. Acesso: 21 maio 2016.

McCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2006.

SONTAG, Susan. Notes on “Camp” [1964] Disponível em:

<[https://monoskop.org/images/5/59/Sontag\\_Susan\\_1964\\_Notes\\_on\\_Camp.pdf](https://monoskop.org/images/5/59/Sontag_Susan_1964_Notes_on_Camp.pdf)>.

Acesso: 7 ago. 2016.

WOLF, Mark J. P.. **The medium of the video game**. 3 ed. Austin: University of Texas Press, 2001.

**SOBRE O AUTOR:** Lucio Reis Filho é Doutorando em Comunicação pela Universidade Anhembi Morumbi (UAM). Bolsista CAPES-PROSUP. Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) e historiador. Áreas de interesse de pesquisa: Cinema; Cinema e História; Cinema de Horror e Ficção Científica; História Moderna e Contemporânea; História Cultural. Link de acesso ao CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5381739245968703>. Endereço eletrônico: [luciusrp@yahoo.com.br](mailto:luciusrp@yahoo.com.br).