

Rindo do fim do mundo: a ironia pós-apocalíptica da série *Fallout* (2024)¹

Bernardo Demaria Ignácio BRUM²

Luiz Felipe SALVIANO³

Marcus Augusto da Silva CORDEIRO⁴

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

Este trabalho discute como a série *Fallout* (2024) constrói uma narrativa do gênero pós-apocalíptico que satiriza valores culturais estadunidenses. Através de uma metodologia qualitativa, propomos uma análise da obra a partir da revisão de literatura sobre o gênero distópico e sua articulação com temas como tradicionalismo e fantologia. A série exhibe um “futuro do passado”, em que tecnologias avançadas convivem com uma estética retrô. Utilizamos autores que abordam ideologia, tecnologia estética e humor. Vimos que o riso, na série, não atua de forma catártica, mas provoca estranhamentos, satirizando as mitologias do progresso e a memória cultural dos EUA.

PALAVRAS-CHAVE

distopia, pós-apocalipse, sátira, crítica social, comédia

INTRODUÇÃO

A série *Fallout* (2024), produzida pela Amazon, emerge como um marco na cultura pop ao adaptar a renomada franquia de videogames. Inserindo-se no gênero da distopia pós-apocalíptica, a série se alinha a obras especulativas como os filmes *Dr. Fantástico* (1964) e *Brazil* (1985), bem como o videogame *Bioshock* (2007). Sua distinção reside na abordagem satírica e bem-humorada de temas como a nostalgia e o capitalismo. A trama se passa 200 anos após uma guerra nuclear destruir a América e tem três protagonistas: Lucy, uma ingênua habitante de um *bunker* em busca do pai, sequestrado por invasores; Maximus, da organização paramilitar fanática Irmandade do

¹ Trabalho apresentado no GP Ficção Televisiva Seriada, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando e Mestre em Comunicação pelo PPGCOM-UERJ. Contato: bernardodibrum@gmail.com

³ Doutorando e Mestre em Comunicação pelo PPGCOM-UERJ. Contato: luizsalvianof@gmail.com

⁴ Doutorando em Comunicação pelo PPGCOM-UERJ e Mestre em Comunicação pela UFAM. Contato: marcusascordeiro@gmail.com

Aço, detentora de tecnologia bélica; e Cooper Howard, ator de filmes clássicos de faroeste transformado em um caçador de recompensas necrótico, nome dado aos mutantes deformados pela radiação. Nesse contexto, a empresa *Vault-Tec* oferece segurança e salvação por meio de refúgios subterrâneos, mas, de forma oculta, utiliza esses espaços para realizar experimentos sociais e científicos com os sobreviventes. Na história de fundo dos jogos, a *Vault-Tec* é a maior empresa privada dos EUA, e construiu mais de mil abrigos nucleares para repopular o mundo pós-bombas. A empresa é uma crítica satírica ao capitalismo extremo, onde o lucro vale mais que vidas.

A série adota um estilo retrofuturista, em que estética, valores, moda, design e trilha sonora evocam o espírito (ou *zeitgeist*) da década de 1950 — um período marcado pela tensão nuclear constante da Guerra Fria e por uma fé entusiasta no progresso tecnológico, simbolizado sobretudo pela corrida espacial. Inserida no subgênero *atompunk*, a obra resgata elementos da art déco e o medo nuclear para compor um “futuro do passado”. Ao mesclar referências da era atômica com o imaginário do faroeste, a série constrói um universo visualmente ambíguo, onde a nostalgia do sonho americano colide com os escombros de sua própria ruína.

METODOLOGIA

A pesquisa adota abordagem qualitativa com base em revisão bibliográfica, em três eixos: os gêneros distópico e pós-apocalíptico, seus tropos, trajetória histórica e ressonância cultural; sátira a valores culturais estadunidenses, a partir de conceitos como nostalgia e fantologia; por fim, o papel do humor, teorias sobre sátira, riso e carnavalização, mostrando como a série articula uma crítica social estética que combina ruína, memória e ironia.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação articula diferentes autores: Hilário (2013) fala de distopias como uma narrativa antiutópica crítica à modernidade, exagerando aspectos do presente em um futuro hipotético, Baishya (2011) e Sturtevant (2015) discutem o gênero do pós-apocalipse como de trauma e reconfiguração do sujeito no colapso social que operam através do conceito de “inconsciente óptico” de Walter Benjamin. Reynolds

(2011) estrutura a construção de um passado romântico que mascara as crises do presente, com Fisher (2014) descrevendo a fantologia (conceito cunhado por Jacques Derrida) como permanência simbólica do passado, tendo como resultado uma recuperação da ideologia tradicionalista que Teitelbaum (2020), vê como ascensão política do reacionarismo, uma vontade de viver em um presente idealizado, negando o futuro.

Baudrillard (1991), por sua vez, contribui com a noção de simulacro — esse simulacro aparece quando a empresa *Vault-Tec* esconde uma realidade cruel e violenta por meio de imagens reconfortantes. Por fim, Bergson (2018) e Bakhtin (2016) falam sobre conceitos como riso (como correção do que está fora da norma) e carnavalização (como subversão da norma), respectivamente, para pensar como a obra pode usar tais conceitos como ferramenta crítica.

PRINCIPAIS RESULTADOS DA ANÁLISE

A série *Fallout* subverte os tropos tradicionais do gênero pós-apocalíptico da cultura estadunidense ao empregar o riso não como forma de alívio, seja por meio de correção ou de subversão, mas como sátira que produz estranhamento. A série tensiona o imaginário estadunidense da década de 1950, combinando tecnologia avançada e ideologias do passado, evidenciando a nostalgia como um valor fantasmagórico que esvazia o presente.

CONCLUSÃO

Concluimos que a comédia em *Fallout* é um instrumento de desconforto e deslocamento capaz de, através do exagero, criticar ideologias como progresso e mitologias culturais. A série utiliza uma forma de sátira extrema do meio de vida americano e do clima da guerra fria, para traçar paralelos claros com o mundo ultra-polarizado em que vivemos.

REFERÊNCIAS

ALTMAN, Rick. **A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre**. Cinema Journal, v. 23, n. 3, p. 6-18, 1984.

BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. 4. ed. São Paulo: Editora 34, 2016. 174 p. ISBN 8573266368.

BAISHYA, Anirban Kapil. **Trauma, Post-Apocalyptic Science Fiction & the Post-Human**. Wide Screen, Leeds, v. 3, n. 1, jun. 2011.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

BRUM, Bernardo Demaria Ignácio. **Viver para trabalhar**: o realismo capitalista de Ruptura (2022). Culturas Midiáticas, [S. l.], v. 20, p. 61–80, 2023. DOI: 10.22478/ufpb.2763-9398.2023v20n.67811.
Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/cm/article/view/67811>. Acesso em: 25 nov. 2024.

HILÁRIO, Leomir Cardoso. **Teoria crítica e literatura**: a distopia como ferramenta de análise radical da modernidade. Anuário de Literatura, Florianópolis, v. 18, ed. 2, p. 201-215, 2013.

SOARES, Janile Pequeno. **O último homem (1826)**: distopismo e profecia feminina no romance de Mary Shelley. 2020. Tese (Doutorado em Letras) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2020.

STURTEVANT, Paul B. A Grail or A Mirage: Searching the Wasteland of The Road Warrior. In: HARTY, Kevin J. (Ed.). **The Holy Grail on Film**: Essays on the Cinematic Quest. McFarland, 2015.