A POLÍCIA DA DISTOPIA FUTURA: DREDD E A UNIFORMIZAÇÃO

THE POLICE OF FUTURE DISTOPIA: DREDD AND THE UNIFORMIZATION

Ramiro Giroldo[1]

RESUMO: O ensaio se propõe a fazer uma leitura da personagem Juiz Dredd, conforme representada na revista em quadrinhos britânica *2000 A.D*. Criada por John Wagner e Carlos Ezquerra, a personagem será discutida à luz da tradição literária distópica, a fim de colocar em maior evidência suas particularidades. Referências pontuais às duas adaptações cinematográficas das histórias da personagem auxiliarão na abordagem da relação travada entre obras de teor subversivo e a indústria cultural. O conceito de indústria cultural cunhado por Theodor W. Adorno e Max Horkheimer será abordado, portanto. Acerca das especificidades da ficção científica, proposições formuladas por Darko Suvin serão de auxílio.

Palavras-chave: Juiz Dredd; ficção científica; utopia; distopia; violência.

ABSTRACT: The paper discusses the character Judge Dredd as depicted in the British comic book *2000 AD*. Created by John Wagner and Carlos Ezquerra. The character will be discussed in the light of the dystopian literary tradition to put more emphasis on its particularities. Brief coments to the two cinematic adaptations of the characters' stories will aid to understand how the cultural industry deals with subversive works. The concept of cultural industry coined by Theodor W. Adorno and Max Horkheimer will be approached, therefore. About the specificities of science fiction, propositions formulated by Darko Suvin will be of assistance.

Keywords: Judge Dredd; science fiction; utopia; dystopia; violence.

Se os utopianos devem obedecer a uma estrita ordenação de todos os aspectos de suas vidas, a fim de manter a ilha em que vivem estática e hostil às possibilidades de revolução, o mesmo se verifica na odiosa distopia. Autoritário, o Estado distópico demanda o que Aldous Huxley chama de "excesso de ordem" (2000), uma hipertrofia

[1] Doutor em Literatura Brasileira pela Universidade de São Paulo. Professor Adjunto A, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Pesquisador de Literatura Brasileira Contemporânea, Ficção Científica, Utopia e Autoritarismo.

estrita o bastante para garantir a estabilidade e restringir radicalmente o movimento. O resultado é nocivo ao elemento humano, aos cidadãos sob o jugo autoritário: "muita organização transforma homens e mulheres em autômatos, sufoca o espírito criativo e abole a mera possibilidade de liberdade".[2]

O objetivo é restringir as opções de escolha e, assim, inibir o olhar crítico acerca de um estado de coisas negativo. Dessa forma, o potencial de resistir é frustrado em seu nascedouro, simultaneamente a uma inadvertida afirmação da necessidade de formular uma resistência. Ainda que com dificuldade, o típico protagonista distópico acaba por elaborar cognitivamente seu desagrado para com as forças que lhe aprisionam e condicionam a vontade.

Dada a importância dos mecanismos de controle para a manutenção da distopia, as narrativas que podem ser enquadradas em tal paradigma genérico recorrentemente têm atribuído destaque às forças policiais, ao braço armado do Estado distópico.[3] Os exemplos são bastante numerosos e variados; citemos alguns: em *1984*, de George Orwell, uma das organizações coercitivas é a Liga Anti-Sexo, que reforça a orientação moralista imposta à população; em *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury, os bombeiros (*firemen*, no original) devem fiscalizar se há subversivos cultivando ilegalmente o hábito da leitura literária, e queimar todos os livros que encontrarem; em *Não Verás País Nenhum* (1985), de Ignácio de Loyola Brandão, o nome dos policiais, "civiltares", é indício de um governo futuro em que procedimentos oriundos da ditadura militar brasileira se deixaram penetrar na instância civil; em *Amorquia* (1991), de André Carneiro, há uma inversão do romance de Orwell na chamada Polícia do Sexo, que tem a função de verificar se cada cidadão está cultivando a promiscuidade de maneira irrestrita, como manda a lei do mundo futuro configurado no romance.

Guy Montag, protagonista de *Fahrenheit 451*, é particularmente significativo para a discussão a ser aqui empreendida. Trata-se, afinal, de um exemplo modelar da personagem distópica que, embora inicialmente vinculada a uma força policial, acaba por perceber que há algo de negativo nos seus arredores. No princípio do romance, sente-se satisfeito com a função que lhe é atribuída; não por acaso, a primeira sentença da obra é "Queimar era um Prazer" (BRADBURY, [s.d.], p. 11). Progressivamente, porém, ele começa a questionar as imposições estatais e a cultivar a leitura de textos literários, fazendo a transição de autômato a homem provido de vontades, dono de uma individualidade avessa à obrigatória uniformização.

A personagem aqui em pauta, Juiz Dredd, insere-se de uma forma ou outra na tradição de personagens distópicas cujas ações põem às claras as deficiências e contradições do regime autoritário a moldar-lhes o comportamento. Dessa forma, cabe permitir que o contato com a tradição distópica da literatura e com o referencial teórico-crítico dedicado a investigá-la ilumine a personagem.

Juiz Dredd tem suas histórias publicadas periodicamente desde o primeiro número da revista em quadrinhos britânica *2000 a. D.*, de fevereiro de 1977. Criado pelo

---

2 Tradução livre de "*Too much organization transforms men and women into automata, suffocates the creative spirit and abolishes the very possibility of freedom*" (HUXLEY, 2000, p. 22).

3 Notável exceção é *Admirável mundo novo*, de Huxley: no romance, o prazer ocupa o lugar da coerção como método de controle. Configura-se, assim, o paradigma que nomeia nossa obra *Ditadura do prazer*.

roteirista John Wagner e pelo desenhista Carlos Ezquerra, a personagem se fez presente em outras mídias que não a original, constituindo na indústria cultural uma imagem prontamente identificável: figurou, por exemplo, em videogames e em dois filmes de longa-metragem. O primeiro, *Judge Dredd*, é de 1995 e tem a direção de Danny Cannon; o segundo, *Dredd*, é de 2012 e foi dirigido por Pete Travis. Todas as histórias em quadrinhos aqui mencionadas foram publicadas no Brasil na revista *Juiz Dredd Megazine*, que teve vinte e quatro números lançados com distribuição nacional entre 2013 e 2015, pela Editora Mythos. Também faz parte do recorte a edição *Especial de Natal* de 2013.

Em *Seis Passeios pelos Bosques da Ficção*, Umberto Eco cunha proposições de valia para a discussão de personagens que se proliferam em outras narrativas além da primeiramente dada a conhecer, a matriz. Eco se vê às voltas com a "verdade" construída por cada texto ficcional:

> À parte as muitas e importantes razões estéticas, acho que lemos romances porque nos dão a confortável sensação de viver em mundos nos quais a noção de verdade é indiscutível, enquanto o mundo real parece um lugar mais traiçoeiro. [...]. É possível inferir dos textos coisas que eles não dizem explicitamente — e a colaboração do leitor se baseia nesse princípio —, mas não se pode fazê-los dizer o contrário do que disseram (ECO, 1994, pp. 97-98).

No breve ensaio "A literatura contra o efêmero", Eco retoma a formulação por meio de uma visada complementarmente didática:

> Foram emigrando de texto em texto (e, por meio de várias adaptações, de livro para filme ou balé, ou da tradição oral para o livro) tanto personagens dos mitos da narrativa "leiga": Ulisses, Jasão, o rei Artur ou Percival, Alice, Pinóquio, D'Artagnan. Mas, quando falamos de personagens desse tipo, referimo-nos a uma determinada partitura? Vejamos o caso de Chapeuzinho Vermelho. As duas versões mais célebres, a de Perrault e a dos irmãos Grimm, têm profundas diferenças. Na primeira, a menina é devorada pelo lobo, e a história termina aí, inspirando, portanto, severas reflexões moralistas sobre os riscos da imprudência. Na segunda, aparece o caçador, que mata o lobo e devolve a vida à garota e à avó. Final feliz.
>
> Pois bem, imaginemos uma mãe que conte a história para seus filhos e a encerre com o lobo devorando Chapeuzinho. As crianças protestariam e pediriam a "verdadeira" história, aquela em que Chapeuzinho ressuscita, e de nada valeria a mãe declarar ser uma filóloga estritamente ciosa das fontes literárias. As crianças conhecem uma história "verdadeira" em que Chapeuzinho de fato ressuscita, e essa história é mais afim à versão dos Grimm que à de Perrault (ECO, 2001, p. 1).

O exemplo escolhido por Eco aparentemente escapa ao tipo de emigração realizada por Dredd, porque neste a indústria cultural opera radicalmente no estímulo à produção sequencial de novas narrativas capazes de manter o sucesso de uma "franquia"[4]. Ainda assim, as formulações de Eco são de auxílio, pois possibilitam observar de que maneira um paradigma ficcional posto em cena nas narrativas matrizes das histórias

[4] O uso do termo, aqui, pretende explicitar o manejo dos personagens como bens de consumo destinados a gerar lucro.

em quadrinhos pode se modificar em adaptações. Em outras palavras, possibilitam verificar se determinada "verdade" de uma história foi alterada ou mantida em outras histórias, e com quais resultados. Levando em conta que a adaptação deve ser tomada como uma obra dotada de relativa autonomia, eventuais alterações apenas levam a um julgamento de valor negativo se algo das narrativas matrizes se perder e nenhuma perspectiva capaz de promover novas leituras for acrescentada.

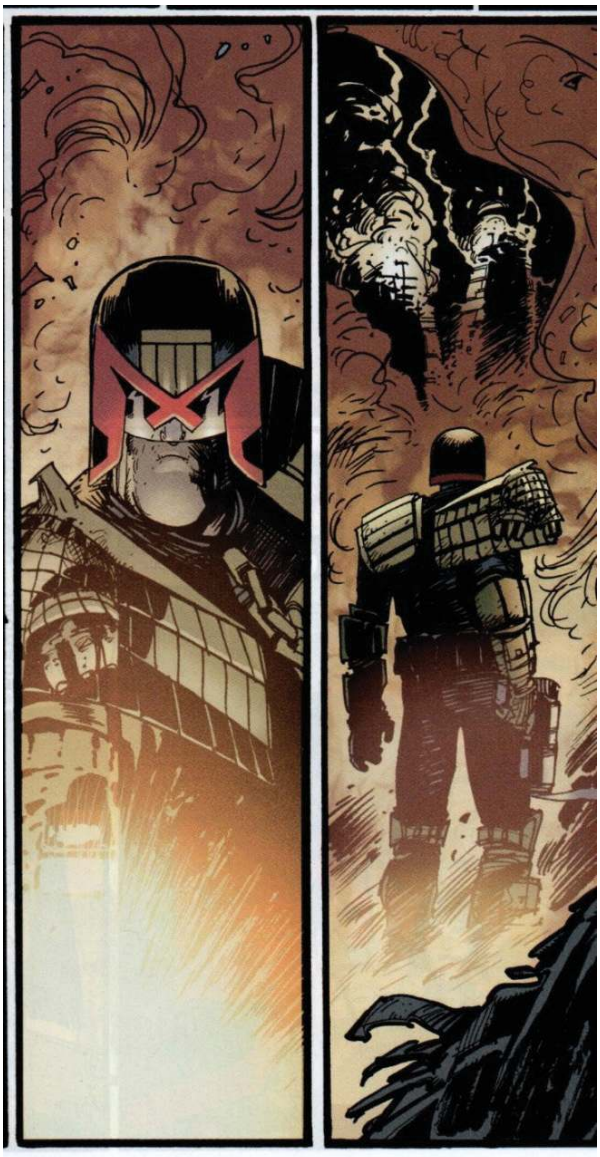
A concepção visual de Dredd sofreu duas alterações perceptíveis no decorrer do longo histórico de publicação ainda em curso: sua figura, originalmente longilínea, ficou embrutecida e musculosa; os contornos do capacete, antes compostos por linhas curvas, são agora menos dinâmicos e mais bojudos. As características elementares, contudo, se mantiveram, e a aparência da personagem se faz ainda bastante reconhecível. Tal circunstância não é exclusiva de Dredd: a alteração sutil na concepção visual é uma marca recorrente em personagens de quadrinhos que figuram em publicações por décadas a fio, diante da necessidade de adequação à estética predominante em cada momento. Nas duas figuras seguintes, o Dredd dos anos de 1970 e o dos anos 2010:

Figura 1: Detalhe da página 62 da *Juiz Dredd Megazine*, *n. 2*



Fonte: MILLS, Pat; MCMAHON, Mike, 2013

Figura 2: Detalhe da página 19 da *Juiz Dredd Megazine n. 4*



Fonte: WAGNER, John; FLINT, Henry, 2013

Uma marca que se mantém são os olhos sempre escondidos pelo visor do capacete — sem o qual a personagem jamais é flagrada. É bastante significativo que uma personagem irrestritamente dedicada a manter a severa lei de seu mundo distópico tenha os olhos cobertos como a imagem da Justiça consagrada na cultura ocidental. Embora o visor não o literalmente cegue como a faixa cega a Justiça, o efeito é análogo: os olhos de ambos são inacessíveis, cobertos por um véu que parece impedir a empatia para com o sujeito contemplado. Abaixo da superfície textual, Dredd não deixa de ser cego como a Justiça: não faz distinção entre aqueles que deve julgar — e executar.

Nunca retirado o capacete, nunca vistos seus olhos, Dredd é algo despersonalizado, conformado a uma uniformização total de suas ações e pensamentos. Seu bordão, repetido de forma exaustiva, é "Eu Sou a Lei", do qual se infere não se tratar de um

indivíduo personalizado, com anseios independentes do papel atribuído pelo Estado. Acentuando a despersonalização, todos os agentes da lei vestem-se como ele, e por vezes é dificultoso discernir qual dos personagens representados em determinado quadro é Dredd — recorrentemente, apenas o nome gravado no distintivo peitoral permite a identificação.

A característica não foi mantida na primeira adaptação cinematográfica das histórias de Dredd, talvez para justificar o cachê do astro Sylvester Stallone. Na maior parte do longa-metragem, vemos a personagem sem o capacete, e o rosto do ator cujo nome encabeça o cartaz e as capas de *home video* fica à mostra. A opção pode também ter como impulso a tentativa de ampliar o leque dramático, já que um ator com os olhos escondidos tem limitados os recursos à disposição. De qualquer forma, Dredd acaba por mostrar traços distintivos em meio aos que o cercam, e tanto a possível relação com a figura da Justiça quanto a despersonalização da personagem se perdem. Constitui-se uma figura heróica afim aos parâmetros do cinema de ação: além de singularizada, simultaneamente viril e simpática.

Figura 3: Still, do filme *Judge Dredd*



Fonte: CANNON, 1995

Caso distinto é o da segunda adaptação cinematográfica, na qual o ator Karl Urban não retira o capacete em nenhum momento. Como nos quadrinhos, há em cena também uma série de agentes da lei trajados como Dredd, sugerindo a uniformização e o consequente abandono de interesses particularizados. Curiosamente, um dos personagens principais é uma juíza5 em período probatório, que não usa capacete para prevenir interferências em seus poderes telepáticos. Com o rosto à mostra, ela é particularizada em relação aos demais agentes. Trata-se de uma opção produtiva, já que a personagem a carregar traços distintivos não foi ainda uniformizada. Tem voz própria; não é uma mera porta-voz da superior instância legal.

5 Os policiais são chamados de juízes, pois investigam e julgam os crimes.

Figura 4: Still, do filme *Dredd*



Fonte: TRAVIS, 2012

Cego a qualquer tipo de percepção crítica sobre os arredores, produto pleno de seu meio, Dredd não pode ser pensado de maneira descolada da caótica cidade que patrulha, Mega-City Um. É uma metrópole absurdamente violenta e inchada, composta pela junção circunstancial, não planejada, de diversos centros urbanos. Sua extensão, embora não especificada nas histórias a compor nosso recorte, é gigantesca: na história em 12 partes intitulada "Guerra total", roteirizada por John Wagner, desenhada por Henry Flint, colorida por Chris Blythe e publicada nos números um a quatro da *Juiz Dredd Megazine*, bombas atômicas explodem em lugares específicos da cidade sem afetar diretamente os demais, um indicativo de que a metrópole é ampla o bastante para que explosões dessa natureza fiquem contidas a bairros ou condomínios, eles próprios já tão grandes como cidades.

Se Mega-City Um é um antro de inescapável violência, onde frutificam o comércio de drogas, o roubo, o assassinato, a exploração de prostitutas, a corrupção e todos os tipos de crimes imagináveis, não parece ser diferente além de seus limites: as referências esparsas a outras cidades são também marcadas pela negatividade. E, imediatamente atrás dos muros da supermetrópole, há um deserto radioativo habitado por gangues de mutantes que continuamente tentam invadir suas ruas para usufruir de um bastante precário ambiente urbano.

Simuladamente, extrapola-se para um futuro indeterminado a violência urbana contemporânea, bem como os malefícios que se estendem para além do asfalto e chegam a áreas não urbanizadas. A extrapolação simulada é um procedimento caro a narrativas de ficção científica, e, em particular, às de cunho distópico: exagerando tendências em curso na contemporaneidade aos limites do insustentável, evidenciam-se as deficiências dos nossos arredores imediatos. Realiza-se uma interação entre o distanciamento e a cognição, fomentando um olhar crítico acerca do real. Conforme a modelar formulação de Darko Suvin:

> A ficção científica é um gênero literário cujas necessárias e suficientes condições são a presença e a interação do distanciamento e da cognição, cujo principal dispositivo formal é um quadro imaginário alternativo ao do ambiente empírico do autor.6

Explicitemos o ponto, relacionando-o ao quadro imaginário configurado nas histórias de Dredd. Como veremos, as proposições de Suvin podem servir para discutir objetos outros, e não apenas os literários. A projeção da violência urbana em um futuro indeterminado promove um novo olhar, crítico e cognitivo, acerca do ambiente empírico dos autores (e dos leitores). A lógica cognitivo-distanciada é operada pelos autores e concretizada no âmbito da recepção. Em outras palavras, a fim de que um novo olhar acerca do real seja promovido, a interação referida por Suvin é operada pelos autores e fomentada nos leitores.

Como a violência de Mega-City Um é uma transfiguração ficcional da observada nos centros urbanos de hoje, também Dredd o é das forças policiais que pretensamente tentam contê-la. Projetado na distopia futura, o policial tem seus traços extrapolados em exagero: truculento e completamente desinteressado dos interesses das minorias, age de maneira nada flexível e não se adapta ao que cada nova circunstância exige.

Serve de exemplo a capa do *Especial de Natal* publicado no Brasil, que carrega um teor humorístico. Como um autômato incapaz de se adaptar a diferentes situações porque possui uma programação incompleta e sem nuances, Dredd não pode perceber o despropósito que é prender Papai Noel por invasão a domicílio. Canhestro e desprovido do interesse de interpretar a lei, somente de aplicá-la, identifica a entrega anual de presentes com um crime a ser punido.

Figura 5: Capa da revista em quadrinhos *Juiz Dredd Megazine Especial de Natal*



Fonte: EWING, Al; HIGGINS, John; HURST, Sally, 2013

6 Tradução livre de "*SF is, then, a literary genre whose necessary and sufficient conditions are the presence and interaction of estrangement and cognition, and whose main formal device is na imaginative framework alternative to the author's empirical environment*" (SUVIN, 2016, p. 20).

Publicada na edição, roteirizada por Al Ewing, desenhada por John Higgins e colorida por Sally Hurst, a história "Escolha o seu natal" ilustra a ausência de maleabilidade da personagem e o decorrente beco sem saída em que os cidadãos de Mega-City Um se veem encurralados. Formalmente ousada, a história tem cada um de seus quadros numerados e, como em um livro-jogo, cabe ao leitor escolher o destino da personagem principal, um cidadão comum. Assim, ao final de alguns quadros específicos, há notações como: "Deve ser a sua imaginação. Se você quiser falar com o psiquiatra, ele está no quadro 9. Se ainda precisa comprar algo para a tia Flávia, pode ir para o quadro 36" (EWING, 2013, p. 36) ou "Na certa, é um terrível mal-entendido. Você vai fugir (vá para o 40)? Ou, e isso não é recomendado, se entregar (vá para o 6)?" (EWING, op. cit.). Assim, a ordem de leitura não é linear, mas determinada pela vontade do leitor — circunstância que, como veremos a seguir, é ela mesma colocada em xeque em determinado momento da história.

O protagonista da história, em um intertexto com *O Processo*, de Franz Kafka, vê-se acusado de um crime que desconhece. Articulando tema a forma, o labiríntico caminho que a personagem trilha em Mega-City Um é análogo às constantes idas e vindas operadas pelo leitor para construir a história. O problema é que todas as opções escolhidas pelo leitor levam a desfechos tragicômicos: ainda que aparentemente inocente, a personagem é sempre presa por Dredd ou morta tentando escapar da prisão. Chega o momento, porém, em que se esgotam as opções e o leitor é forçado a concluir linearmente a leitura. Encurralado em um paradoxo espaço-temporal segundo o qual o criminoso seria uma versão de si próprio oriunda de uma realidade alternativa, a personagem sofre dolorosos estertores a cada novo quadro lido de forma linear. Em suma, o próprio leitor se torna um agente de sua dor, ao lado do impassível e inexorável Dredd.

Figura 6: Página 40 da *Juiz Dredd Megazine Especial de Natal*



Fonte: EWING, Al; HIGGINS, John; HURST, Sally, 2013

Outra história que leva ao extremo as ações de Dredd é "Tempo esgotado", roteirizada por John Wagner, desenhada por Mike Collins, arte-finalizada por Cliff Robinson e publicada na *Juiz Dredd Megazine*, número 3. O protagonista foge freneticamente dos juízes, sem que ao leitor seja informado qual foi o crime cometido. Aparenta ser algo grave, dado o aparato policial movimentado para apanhá-lo e o desespero da fuga. Apenas no desfecho é revelada a natureza do crime: um livro emprestado da biblioteca doze anos antes e jamais devolvido. Significativamente, a obra em questão é *Guerra e Paz*, de Leon Tolstói: a carência de sentido da guerra encontra sua análoga na ação policial de Dredd.

Também cabe mencionar a história "Assassino geracional", roteirizada por John Wagner, desenhada por John Higgins e publicada na *Juiz Dredd Megazine*, número 10. Nela, um cidadão de Mega-City Um, chamado Peart, se desespera ao saber que terá um filho. Segundo ele, todos os homens de sua família são mortos no dia em que nascem seus primeiros rebentos. Surge então um viajante do tempo, o assassino geracional do título, e Dredd logo se prontifica a persegui-lo para impedir o assassinato. Não consegue: o executor cumpre seu intento e desaparece no tempo, disposto a continuar sua jornada à procura dos homens da família que geram filhos. Resignado, Dredd conversa com a esposa de Peart, já com o recém-nascido no colo:

Figura 7: Detalhe da página 42 da *Juiz Dredd Megazine*, *n. 10*



Fonte: WAGNER, John; HIGGINS, John, 2014

Como é recorrente nas histórias de Dredd, no desfecho a justiça não é feita, a despeito das convicções da personagem-título. A lógica determinista expressa em suas palavras tem a ver com o horror da vida na metrópole: o destino dos cidadãos é traçado desde o nascimento e eles podem apenas se conformar a uma nociva lógica imposta *a priori*. A prisão ou a morte: estas são, comumente, as opções que restam aos personagens. Como o desavisado bebê de cuja boca escorre saliva, possuem limitada ou nenhuma capacidade de ação, de escrever a própria história.

Salta aos olhos que Dredd não se apresenta como um herói modelar, do que é indício o tom cômico de algumas das histórias em que figura. Pelo contrário: apresenta-se como um retrato satírico de uma lei cuja aplicação é indiferente às injustiças estruturais, podendo até mesmo reforçá-las. A possibilidade de comentário crítico acerca do real fomentada pela ficção científica se verifica de maneira plena e Dredd acrescenta novos nuances à personagem distópica tradicional. Sua própria impossibilidade de mudar o particulariza. Ao contrário do típico protagonista da distopia, Dredd não pode questionar as estruturas de seu mundo, uma imobilidade que satiricamente denuncia como nocivo o "excesso de ordem".

Caso contrário é o de ambas as adaptações cinematográficas: nelas, a personagem é um herói indefectível, e as contradições inerentes ao sistema que o conforma não são representadas. Ambas as narrativas, a despeito de suas singularidades, apontam a ação de Dredd como passível de resolver os problemas confrontados e fazer a justiça prevalecer por meio da aplicação estrita da lei. A segunda adaptação, aparentemente mais apegada às histórias originais, acaba por ser ainda mais radical na diferença: se o mantenedor da justiça é desprovido de individualidade, acaba sendo promovido um elogio do apagamento das diferenças e da violência como melhor resposta à criminalidade. Um sentido simetricamente antagônico ao veiculado pela personagem em sua mídia de origem, as histórias em quadrinhos.

Observemos que a narrativa matriz foi modificada sem o acréscimo de um novo nuance, antes com o apagamento dos índices que possibilitariam um retorno ao real capaz de colocar em suspenso as estruturas vigentes no empírico. Para Theodor W. Adorno e Max Horkheimer em *Dialética do Esclarecimento*, a indústria cultura opera por meio de uma homogeneização:

> As vantagens e desvantagens que os conhecedores discutem servem apenas para perpetuar a ilusão da concorrência e da possibilidade de escolha. [...] Os valores orçamentários da indústria cultural nada têm a ver com os valores objetivos, com o sentido dos produtos. Os próprios meios técnicos tendem cada vez mais a se uniformizar (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 102).

A uniformização, no caso em pauta, é a conformação da personagem a um modelo pré-estabelecido de herói cinematográfico: correto, moralmente bem resolvido e sempre disposto a, com a ira dos justos, fazer uso da força física. É esclarecedora a proposição de Adorno e Horkheimer segundo a qual a indústria cultural toma para si as perspectivas críticas surgidas em seu seio, cuidando de deixá-las estéreis.

Nos quadrinhos, a personagem ainda se mantém capaz de promover um olhar outro acerca da polícia empírica, mesmo nas mãos de diversos roteiristas. É uma circunstância

que merece investigação, posto que as proposições de Adorno e Horkheimer acerca da indústria cultural indicam que a mera produção em série provocaria um esvaziamento do sentido — lembremos que Dredd é publicado no decorrer de várias décadas, o que caracteriza uma produção seriada.

Estamos diante de um indício que permite o estabelecimento da seguinte hipótese: a indústria cultural, representada por executivos interessados em propriedades que rendam dividendos, mantém um controle menor em instâncias de menor alcance no mercado consumidor e, consequentemente, capazes de gerar menor lucro. É o caso dos quadrinhos de Dredd, comparativamente a um longa-metragem encabeçado por Stallone e obrigado a recuperar os milhões de dólares nele investidos. Mesmo a segunda adaptação cinematográfica, de orçamento enxuto, parece opulenta diante do custo necessário para produzir uma história em quadrinhos destinada a mercados menores, como é o caso da 2000 a. D. Desprovida da obrigação de fornecer dividendos realmente volumosos, a distopia de Dredd preserva seu potencial acidamente subversivo nos quadrinhos.

Referências Bibliográficas

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento.** Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

BRADBURY, Ray. **Fahrenheit 451.** Tradução: Donaldson M. Garschagen. São Paulo: Círculo do Livro, [s.d.].

BRANDÃO, Ignácio de Loyola. **Não Verás País Nenhum.** São Paulo: Global, 1985.

DREDD: Reliance Entertainment. Direção: Pete Travis. 2012. 95 min.

ECO, Umberto. A literatura contra o efêmero. **Folha de São Paulo,** São Paulo, 18 fev. 2001.

____. **Seis passeios pelos bosques da ficção.** Tradução: Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

EWING, Al; HIGGINS, John; HURST, Sally. Escolha o seu natal. **Juiz Dredd Megazine.** São Paulo, 2013. Edição especial de Natal.

HUXLEY, Aldous. **Brave new world.** New York: Harper Collins, 1998.

____. Brave new world revisited. ____: ____., 2000.

JUDGE DREDD. Direção: Danny Cannon. Hollywood Pictures, 1995. 96 min.

MILLS, Pat; MCMAHON, Mike. O retorno de Rico. **Juiz Dredd Megazine,** São Paulo, n. 2, 2013.

ORWELL, George. **1984.** New York: New American Library, [s.d.].

SUVIN, Darko. **Metamorphoses of science fiction.** Bern: Peter Lang, 2016.

WAGNER, John; COLLINS, Mike; ROBINSON, Cliff. Tempo Esgotado. **Juiz Dredd Megazine**, São Paulo, n. 3, 2013.

____; FLINT, Henry. **Guerra total, parte 12.** ____, ____, n. 4, 2013.

____. HIGGINS, John. **Assassino geracional.** ____, ____, n. 10, 2014.

Submetido em 15 de junho de 2017
Aceito em 19 de setembro de 2017