

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
NÍVEL MESTRADO

JEAN PIERRE BOCCA

DISTOPIAS AUDIOVISUAIS:
Experiências mentais em circulação

São Leopoldo

2021

JEAN PIERRE BOCCA

**DISTOPIAS AUDIOVISUAIS:
Experiências mentais em circulação**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).

Orientador: Prof. Dr. José Luiz Warren Jardim Gomes Braga

São Leopoldo

2021

B664d

Bocca, Jean Pierre.

Distopias audiovisuais : experiências mentais em circulação / Jean Pierre Bocca. – 2021.

209 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, 2021.

“Orientador: Prof. Dr. José Luiz Warren Jardim Gomes Braga.”

1. Distopias. 2. Experimento mental. 3. Mídia. 4. Paradigma indiciário. 5. Casos múltiplos. I. Título.

CDU 659.3

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Bibliotecária: Amanda Schuster – CRB 10/2517)

JEAN PIERRE BOCCA

**DISTOPIAS AUDIOVISUAIS:
Experiências mentais em circulação**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Aprovado em 10 de novembro de 2021

BANCA EXAMINADORA

PROFA. DRA. SANDRA FISCHER - UTP
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)

PROFA. DRA. ANA PAULA DA ROSA - UNISINOS
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)



PROF. DR. JOSÉ LUIZ WARREN JARDIM GOMES BRAGA - UNISINOS

AGRADECIMENTOS À CAPES

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

À Helena — mãe, mestra, força, *amor*.

Ao Irajá — pai, carinho, memória, *saudades*.

Ao Ricardo André — *luz* nos dias mais sombrios, brisa suave nas noites de *verão*.

Às pessoas-livro — a utopia, o *amanhã*.

AGRADECIMENTOS

As pesquisas que se materializam em dissertações e teses trazem os resultados e as descobertas dos estudos de mestrados e doutorandos, suas reflexões e contribuições para a área de estudo — cada uma com sua especificidade, problemática, objetivos. Suas páginas — escritas, muitas vezes, com suor e lágrimas — contêm, no entanto, mais do que o trabalho desenvolvido ao longo de dois ou quatro anos — mais, se contarmos o *tempo* envolvido no projeto de pesquisa. Cada frase tem algo do(a) pesquisador(a), do(a) orientador(a), dos professores, colegas, amigos e familiares. São pedaços de nós, de quem amamos, daqueles que nos apoiam incondicionalmente — até mesmo nos momentos em que duvidamos de nós mesmos. Os agradecimentos, por isso mesmo, costumam estar carregados de sentimentos e emoções, e, acima de tudo, de *gratidão* — no sentido de, mais do que agradecer, reconhecer a ajuda e o apoio recebidos. Estes agradecimentos não poderiam ser diferentes.

Não há como começar de outro modo a não ser te agradecendo, Helena. Você é mãe, mestra e, principalmente, uma lutadora. Você lutou durante toda a sua vida e, por isso, você é meu maior exemplo — de força, de persistência, de dedicação, de *resiliência*. A escolha pela carreira acadêmica e a decisão de cursar o mestrado foi apenas minha, mas este era teu sonho para mim, eu sei, e meu sonho se tornou *nosso*. Você me falou que na vida as coisas não acontecem por acaso — “a gente colhe aquilo que semeia”. Se cheguei até aqui, é porque você, mais do que abrir portas, me ensinou a percorrer o meu próprio caminho. Você me ensinou, mãe, que conhecimento nunca é demais e que ninguém, jamais, poderá tirá-lo de nós. É por isso tudo que esta pesquisa não é só minha, é nossa — e batalhamos muito por ela.

O segundo agradecimento é a você, Ricardo André. Cada palavra escrita contém, também, algo teu: teu amor, teu carinho, teu cuidado, tua paciência, teu companheirismo, teu apoio incondicional. Poderia escrever uma dissertação inteira sobre o quanto o teu afeto e o teu acolhimento têm sido importantes desde que comecei o projeto de pesquisa e, sobretudo, desde o início da jornada do mestrado. Agradeço por ter sido meu maior apoiador e meu maior crítico, por ter me ajudado a persistir no meu sonho e a crescer enquanto pesquisador, a me desafiar e a acreditar no meu potencial, e, sobretudo, a ser uma pessoa questionadora e inconformada com as injustiças e as opressões — algumas das quais temos enfrentado juntos há nove anos.

Um agradecimento especial à Eloisa Elena, minha irmã e, também, minha mãe e mestra. Além de todo cuidado e tudo que você me ensinou, você me ajudou a reconhecer meu potencial e a confiar em mim mesmo. Apesar da distância e da correria da vida, você esteve ao meu lado e me fez me sentir menos deslocado, compartilhando as desventuras, enfrentando as mesmas dificuldades e aprendendo junto. Por tudo isso, muito obrigado.

Agradeço também à Camila Fernanda, ao Vinicius e à Eduarda — vocês três são muito especiais. Vejo, em vocês, a possibilidade de um futuro diferente, tolerante e aberto para a diversidade. Vini, meu afilhado, também tem um pedacinho teu neste trabalho — que ele te inspire a ser e a fazer tudo aquilo que você sonha.

À Iracy, por todo amor e por todos os confrontos, que não foram poucos, mas que ajudaram a me moldar como sou. De ti, sempre recebi as críticas mais ferrenhas, mas hoje percebo que era porque você via potencial em mim. Vó, foi difícil ter de me despedir de ti, durante a pandemia e pouco antes da banca de qualificação, mas senti tua proteção nesse percurso, e fico feliz que você tenha feito parte dele.

À minha família, meus irmãos, cunhados, primas, tias e tios: cada um de vocês contribuiu de alguma forma, com apoio e carinho durante o percurso. À família do Ricardo, que, aos poucos, foi se tornando também a minha. A todos vocês, meu sincero e profundo obrigado pelo acolhimento, pelas palavras de apoio e pelos momentos que passamos juntos — as pausas com vocês foram muito importantes para prosseguir.

Ao Leandro Leiria e ao Jaime Teixeira, obrigado pelo apoio e pela amizade, que se estende há tantos anos. Jaime, suas dicas e teus conselhos foram fundamentais no mestrado. Leo, não tenho palavras para agradecer por tudo que você fez e ainda faz, pelo incentivo, pelo companheirismo e pela cumplicidade. Você é muito mais que um amigo — junto do Ricardo, você é a família que eu escolhi.

Ao Jorge Eduardo Moraes e ao Andrey Donelli, os primeiros amigos que me incentivaram a seguir a carreira acadêmica, e ao Ricardo da Silva, que tem sido um exemplo de força e perseverança. Agradeço a vocês três o afeto, o apoio e os aprendizados, e espero conseguir retribuir à altura.

À Daniela Hartmann Jornada e à Patrícia Bocchi, pela amizade ao longo desses anos todos e pelas risadas que compartilhamos nesse momento em que a alegria e o sorriso escapavam de nossas vidas. Vocês foram o oxigênio que precisava para continuar.

À Lis Schorn Tópor e à Anne Caroline Ozio Andrade, as publicitárias. Nossa amizade nasceu na Publicidade e Propaganda, e ultrapassou todos limites e barreiras. As conversas e os puxões de orelha foram de extrema importância nesse percurso, e tenho certeza de que são a marca da nossa amizade, que ultrapassarão as próximas décadas.

À Louise Bassini, que encheu os momentos em que mais duvidei de mim mesmo com seu amor incondicional e infinito. Ainda que afastados pelo contexto, senti tua presença ao meu lado o tempo todo.

E à Isabela Zanette, de quem guardo os sorrisos, os abraços e as trocas, coisas que a distância não pode apagar. Não há palavras ou línguas que possam ajudar a expressar meu carinho e minha gratidão a vocês, minhas amigas e meus amigos.

Aos ex-colegas da Especialização em Cultura Digital e Redes Sociais da Unisinos, obrigado pelos debates e pelas discussões, foram uma excelente preparação para o mestrado.

À Letícia Dallegrave, que se tornou uma amiga da forma mais espontânea possível. Dos nossos debates sobre a “Galáxia muito, muito distante” nos intervalos da especialização, surgiu uma amizade que me faz me sentir compreendido sem precisar que eu diga nada. Obrigado por estar sempre ao meu lado neste percurso, compartilhando a tua experiência e me ajudando a compreender esse processo.

Ao Claiton Silva, que, assim como a Letícia, sempre esteve junto, sofrendo e enlouquecendo — sorte a nossa nos encontrarmos. Você me ajudou a perceber que o conhecimento precisa ultrapassar os muros da academia.

À Anna Mello, que completa nosso quarteto e que trouxe muitos aprendizados e muitas risadas. O mestrado não teria sido o mesmo sem o apoio e o carinho de vocês três.

Às minhas colegas e aos meus colegas do Mestrado em Ciências da Comunicação da Unisinos, meu imenso obrigado pelos aprendizados e por estarem sempre presentes. Foi uma jornada única.

À Letícia Gedrat, pelo apoio incondicional, pelo carinho, pela cumplicidade e pelo *drama* — o que é a vida sem ele? Você foi fundamental de tal forma que nem consigo explicar, apenas sei que não imagino essa caminhada sem você.

À Luísa Buzzacaro, que se tornou muito mais do que colega. Você foi uma companheira de jornada e uma das minhas maiores apoiadoras. Encontrei em ti tranquilidade e afeto nos momentos mais difíceis, o fôlego que eu precisava quando o caminho parecia cada vez mais íngreme.

À Bianca Rosa, amiga, mas também irmã e mãe. Você me acolheu tantas vezes, me incentivou e trocou ideias em um nível que ultrapassa a amizade. Compartilhamos muitas experiências e aprendemos muito com o outro. Não tenho palavras para agradecer o apoio e toda a ajuda que recebi de vocês três, principalmente na reta final.

À Juliana Koetz, pelas inúmeras contribuições e pelas percepções sempre muito apuradas, que contribuíram diretamente para a construção dessa pesquisa. Aprendi demais contigo e espero que nossos destinos se cruzem novamente no doutorado.

Ao Jader Moraes, pelo incentivo, pelo companheirismo e pelas risadas, que tornaram esse caminho muito mais leve. Tua amizade e da Ju fizeram essa jornada ser ainda mais especial.

À Analu Favretto, pelos debates e pelos aprendizados, dentro e fora da sala de aula. Nalu, quero ser genial como você quando crescer.

À Michelle Raphaelli, pelo carinho, pelo apoio e por compartilhar as tuas experiências — foram momentos muito importantes nesse processo.

E ao Eduardo Comerlato, pela amizade, pelas trocas e pelos momentos de descontração — as idas e vindas com você e a Bia foram essenciais para refletir sobre nossas pesquisas e nosso percurso no mestrado.

Aos colegas e amigos da Representação Discente, pelos aprendizados, pelo tempo que passamos juntos e por terem feito essa jornada ainda mais incrível. Com vocês, aprendi o que é, de fato, trabalho em equipe.

Às amigas doutorandas Aline Corso, Ana Isabel Freire, Maria do Carmo Falchi e Tatiane Milani, e aos amigos doutorandos João Damasio, Rodrigo Duarte e Marlon Santa Maria Dias, pelos aprendizados, pelos conselhos e pelas palavras de apoio. Vocês me acolheram e me incentivaram a expressar minhas ideias. Ao lado de vocês, me senti seguro e preparado para o caminho.

Aos colegas do Laboratório de Circulação, Imagem e Midiatização (LACIM). Mais do que um grupo de pesquisa, o LACIM é um importante espaço de diálogo e de aprendizagem para seus participantes, e esta pesquisa certamente foi atravessada por nossos debates e discussões — sobretudo neste momento em que estávamos isolados uns dos outros.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos, sobretudo às professoras Sonia Montañó e Ana Paula da Rosa, pelas contribuições e pelos debates ao longo do mestrado e na banca de qualificação.

Aos professores da linha de pesquisa Midiatização e Processos Sociais, por terem visto potencial na minha pesquisa, por possibilitarem a sua realização e pelo espaço profícuo de diálogo, de trocas e de crescimento.

Às professoras Sandra Fischer, da Universidade Tuiuti do Paraná (UTP), e Ana Paula da Rosa, pela leitura cuidadosa, pelos apontamentos e pelo diálogo na defesa da dissertação.

Ao professor Alexandre Rocha da Silva (*in memoriam*) e às professoras Nísia Martins do Rosário e Miriam de Souza Rossini, da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação (FABICO/UFRGS), pelo incentivo — esta pesquisa faz parte de um percurso que iniciou com o apoio de vocês na graduação.

Um agradecimento especial à professora Ana Paula, pelo apoio, pelo acolhimento e pelos aprendizados nas disciplinas, no grupo de pesquisa e no estágio de docência. Ana, foi na experiência em sala de aula contigo que tive certeza de que quero ser professor. Muito obrigado pela oportunidade de viver essa experiência no mestrado.

Meu profundo agradecimento ao professor José Luiz Braga, que orientou esta pesquisa. Professor Braga, não há palavras suficientes que possam expressar minha gratidão pelo incentivo desde o início do mestrado, pela compreensão e pelo apoio quando o caminho parecia incerto, e por ter acreditado no meu potencial — sobretudo quando eu mesmo duvidei. Levarei comigo muito mais do que conhecimentos ou descobertas: aprendizados que só o trabalho colaborativo proporciona. Por tudo isto, obrigado, obrigado, obrigado.

E, por fim, agradeço aos governos do Partido dos Trabalhadores (PT), cujas políticas públicas voltadas para a educação e à ciência ampliaram o acesso da população ao nível superior e à pós-graduação, gerando oportunidades, mudando a perspectiva de vida e dando esperança de um futuro melhor. Do mesmo modo, agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), que financiou esta pesquisa. Por ter tido a oportunidade de estudar em uma universidade pública na graduação e poder desenvolver esta pesquisa de mestrado com o apoio do investimento público, me comprometo a retribuir à sociedade, das maneiras que forem possíveis, o conhecimento e a experiência adquiridos neste processo.

“A realidade é aquilo que, quando você para de acreditar, não desaparece.”.

(DICK, 2017, p. 295).

Há mesmo algo de surpreendente no fato de nenhuma sociedade respeitável jamais ter confiado em seus artistas? Mas nossa sociedade, problemática, desorientada, em busca de uma direção, às vezes deposita uma confiança completamente equivocada em seus artistas, usando-os como profetas ou futurólogos. Não digo que artistas não possam ser profetas, inspirados; que o *awen* não possa inspirá-los e o deus, falar por meio deles. Quem seria artista se não acreditasse que isso acontece? Se não *soubesse* que isso acontece, porque sentiu o deus lá dentro, usar sua língua, suas mãos? Talvez apenas uma vez, uma vez na vida. Mas uma vez basta. Nem diria que só o artista carrega este fardo e este privilégio. O cientista é outro que se prepara, se apronta, trabalhando dia e noite, dormindo e acordado, para a inspiração. Como Pitágoras sabia, o deus pode falar nas formas da geometria ou nas formas dos sonhos; na harmonia do pensamento puro ou na harmonia de sons; em números ou palavras. (LE GUIN, 2014, p. 09-10, grifo da autora).

O correr da vida embrulha tudo, a vida é assim: esquenta e esfria, aperta e daí afrouxa, sossega e depois desinquieta. O que ela quer da gente é coragem. O que Deus quer é ver a gente aprendendo a ser capaz de ficar alegre a mais, no meio da alegria, e ainda mais alegre ainda no meio da tristeza! Só assim de repente, na horinha em que se quer, de propósito — por coragem. Será? Era o que eu às vezes achava. Ao clarear do dia. (ROSA, 1994, p. 448).

RESUMO

Diante da complexificação dos processos sociais, da exacerbação da individualidade, da intolerância e da incivilidade, de uma tendência conservadora e extremista, de comportamentos nocivos e destrutivos, e dos desafios impostos pelas mudanças climáticas, os indivíduos passam a estranhar a própria realidade e a temer pelas possibilidades pessimistas de um futuro cada vez mais incerto. Neste cenário, as narrativas distópicas se tornam, mais do que imaginações sobre o *amanhã*, alertas para a sociedade *hoje*. A partir da proposta de Ursula K. Le Guin (2014) de que as obras de ficção científica devem ser lidas como “experimentos mentais”, a pesquisa objetiva compreender como cada realização audiovisual em estudo constrói sua *experiência distópica* específica e examinar o que os casos, em conjunto, propõem como distopia a partir da realidade social. Foram selecionadas três produções audiovisuais para a análise: *Fahrenheit 451* (1966), a série de filmes *Jogos Vorazes* (*The Hunger Games*, 2012 - 2015) e a minissérie *Years and Years* (2019). Como encaminhamento metodológico, adotou-se o paradigma indiciário, a partir dos trabalhos de Carlo Ginzburg (1989) e José Luiz Braga (2008). Em cada caso, a pesquisa visou investigar e articular indícios e inferências que possibilitassem apreender a distopia construída tanto no nível narrativo quanto na estrutura geral do objeto. Buscou-se, no cotejo das lógicas internas de cada caso, inferências transversais que revelassem o que o conjunto propõe como distopia. Neste nível, foi possível verificar de que forma as experiências distópicas exploram e potencializam aspectos da realidade e como, ao alertar a sociedade, as distopias podem estimular a reflexão e a ação dos participantes sociais diante de possibilidades preocupantes e sombrias.

Palavras-chave: distopia; experimento mental; midiatização; paradigma indiciário; casos múltiplos.

ABSTRACT

In the face of complexification of social processes, the exacerbation of individuality, intolerance and incivility, a conservative and extremist tendency, harmful and destructive behaviors, and the challenges imposed by climate change, individuals are perplexed by their own reality fearing the pessimistic possibilities of an uncertain future. In this scenario, dystopian narratives are not only related to *tomorrow* but are a warning for the *present* society. Based on Ursula K. Le Guin's (2014) idea that science fiction works should be read as "thought-experiments", this research covers how each audiovisual creation under study constructs its specific *dystopian experiment* and examine what is proposed by the set of cases as a dystopia from real society's vision. In this study, for analysis, were selected three audiovisual productions: *Fahrenheit 451* (1966), Movies Saga *The Hunger Games* (2012 - 2015) and the TV series *Years and Years* (2019). Evidentiary paradigm was used as methodology, basing it on Carlo Ginzburg (1989) and José Luiz Braga (2008) works. In each case, this research aimed to investigate and articulate clues and inferences that allowed us to learn the dystopia constructed not only at the narrative level, but as in the general structure of the object. During the comparison of the internal logics of each case, we searched for cross-sectional inferences that could reveal what they proposed as dystopia. At this level, it was possible to verify how dystopian experiments explore and potentialize aspects from reality and in that way can alert and stimulate reflection and social participation action in face of to the dark possibilities.

Key-words: dystopia; thought-experiment; mediatization; evidentiary paradigm; multiple cases.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	16
1.1 PROBLEMATIZAÇÃO: INQUIETAÇÕES, PROBLEMA DE PESQUISA E OBJETIVOS.....	18
1.2 A CONSTRUÇÃO DA PESQUISA: O QUE E POR QUE QUEREMOS OBSERVAR .	25
1.3 UM CONVITE À DISSERTAÇÃO.....	29
2 CONTEXTOS E CONCEITOS: FUTUROS DISTÓPICOS EM UMA SOCIEDADE EM VIAS DE MUDIATIZAÇÃO	31
2.1 DISTOPIA: DO SONHO UTÓPICO AO PESADELO DA REALIDADE	31
2.2 CIRCULAÇÃO: EXPLORAÇÕES CONCEITUAIS PARA PENSAR O OBJETO	37
2.3 IMAGINÁRIOS, IMAGENS E SENTIDOS EM CIRCULAÇÃO: APROXIMAÇÕES TEÓRICAS.....	41
2.4 NARRATIVA E MUDIATIZAÇÃO: REFLEXÕES E ABORDAGENS ANALÍTICAS.	43
3 ENCAMINHAMENTOS METODOLÓGICOS.....	47
3.1 DISPOSITIVOS INTERACIONAIS: REFLEXÕES SOBRE O MÉTODO DE INVESTIGAÇÃO HEURÍSTICA.....	47
3.2 ESTUDO DE CASOS MÚLTIPLOS: A CONSTRUÇÃO DO OBJETO A PARTIR DA ESTRATÉGIA METODOLÓGICA	50
3.2.1 A escolha dos observáveis: perambulações e experiências analíticas	52
3.2.2 O conjunto de casos	56
3.2.2.1 Caso 1: o filme <i>Fahrenheit 451</i> (1966)	56
3.2.2.2 Caso 2: a tetralogia <i>Jogos Vorazes (The Hunger Games, 2012 - 2015)</i>	57
3.2.2.3 Caso 3: a minissérie <i>Years and Years</i> (2019)	58
3.3 PARADIGMA INDICIÁRIO: ESTRATÉGIAS E PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE .	59
4 CASO 1: A DISTOPIA DO “NÃO PENSAR” EM <i>FAHRENHEIT 451</i> (1966).....	63
4.1 O “NÃO LUGAR”	63
4.2 OS SINTOMAS DA REALIDADE.....	66
4.2.1 O bombeiro e o conformismo da sociedade	66
4.2.2 A professora e o perigo da diferença.....	68
4.2.3 A esposa e a superficialidade das interações	70
4.3 AS FACES DA OPRESSÃO.....	73
4.4 UM MANUAL PARA A FELICIDADE	76
4.5 A FABRICAÇÃO DA VERDADE.....	79
4.6 UMA SAÍDA POÉTICA.....	83

4.7 UMA CHAMA QUE JAMAIS SE APAGARÁ	85
4.8 CONCLUSÕES: PARA SER FELIZ, É MELHOR NÃO PENSAR.....	89
5 CASO 2: A DISTOPIA DA POLARIZAÇÃO EM <i>JOGOS VORAZES</i> (2012 - 2015) ..	96
5.1 UM FUTURO OUTRO	96
5.2 “FELIZ JOGOS VORAZES!”	103
5.2.1 A colheita dos frutos	103
5.2.1.1 Uma grande honra.....	104
5.2.2 “Um bom <i>show</i>”	107
5.2.2.1 Um espetáculo de aparências	107
5.2.2.2 Entre apostas, patrocínios e audiência	109
5.2.2.3 As regras do jogo	112
5.3 O JOGO DO TORDO.....	115
5.4 UM SISTEMA FRÁGIL	117
5.4.1 <i>Panem et Circenses</i>	118
5.4.2 Jogos da Fome	120
5.4.3 O campo de batalha da comunicação	123
5.4.4 Ações e reações	125
5.5 O FUTURO ATRAVÉS DO PASSADO	129
5.6 CONCLUSÕES: ENTRE OPRESSORES E OPRIMIDOS.....	132
6 CASO 3: A DISTOPIA DO CAOS EM <i>YEARS AND YEARS</i> (2019).....	135
6.1 ENTRE OS NÍVEIS FAMILIAR E MACROSSOCIAL	135
6.1.1 O caos político	137
6.1.2 O derretimento da economia	139
6.1.3 Um mundo de portas fechadas	141
6.1.4 Palhaços e monstros.....	143
6.1.5 <i>Deus ex machina</i>.....	151
6.2 A FAMÍLIA E SEU MUNDO: DIVERSIDADE E TENSÕES.....	156
6.3 A DISTOPIA DO AGORA	161
6.3.1 Um tempo acelerado	162
6.3.2 No fim, a catástrofe.....	165
6.3.3 O entrelaçamento da realidade.....	167
6.4 AS DIMENSÕES DO DESTINO	171
6.5 CONCLUSÕES: “O MUNDO É UM LUGAR HORRÍVEL”	175
7 CONCLUSÕES: INFERÊNCIAS TRANSVERSAIS	178
7.1 AS LÓGICAS INTERNAS DOS CASOS	178

7.1.1 A distopia em <i>Fahrenheit 451</i> (1966)	179
7.1.2 A distopia em <i>Jogos Vorazes (The Hunger Games, 2012 - 2015)</i>	182
7.1.3 A distopia em <i>Years and Years</i> (2019)	184
7.2 O QUE ATRAVESSA OS TRÊS CASOS.....	187
7.3 OUTROS ATRAVESSAMENTOS	194
7.4 EXPERIÊNCIAS MENTAIS DISTÓPICAS.....	195
REFERÊNCIAS.....	200

1 INTRODUÇÃO

“[...] é preciso saber ocasionalmente perder-se quando queremos aprender algo das coisas que nós próprios não somos.”. (NIETZSCHE, 2001, p. 207).

Iniciar este texto é, paradoxalmente, tão desafiador quanto escrever as primeiras linhas de um projeto de pesquisa. Aqui, contudo, o desafio não se encontra — como na fase de projeto — em começar algo novo, propor ideias, articulá-las de forma inteligível e em algumas poucas páginas para apresentá-las a uma banca. Esta etapa há muito foi concluída. Agora, somos provocados a olhar para o trajeto percorrido — das conclusões, no capítulo final, ao projeto de dissertação, e de volta para o texto em sua (quase) totalidade — e completar o relato da pesquisa desenvolvida no mestrado. Desafiador, portanto, porque nos resta dar um último passo, encerrando pelo começo.

Ao escrever estas páginas, escolho¹ as palavras que melhor cabem para apresentar a pesquisa e relatar o percurso, as primeiras ideias e inquietações, a problemática que constitui o eixo dessa investigação, os objetivos e os porquês desse estudo. Fazer isto requer um olhar atento aos detalhes sem perder o todo de vista e concisão para me fazer entender — preocupação esta que perpassa a pesquisa — e, ao mesmo tempo, saber reconhecer as qualidades da investigação desenvolvida e aceitar as falhas e dificuldades, inerentes a todo processo de aprendizado.

E é no embate entre o que está escrito e o que resta a dizer, entre a dissertação enquanto relatório de pesquisa e o relato de seu desenvolvimento, que este capítulo introdutório se constrói. Ao expor os arranjos da pesquisa, as idas e vindas da caminhada — que não se encerra aqui, apenas muda de passo e rumo —, emerge a presença do pesquisador, nunca ausente da escrita, mas, aqui, evidenciado como narrador do próprio percurso. Ao mesmo tempo em que relata, tentativamente, uma processualidade que não é facilmente apreendida em palavras, o que é escrito revela os atravessamentos entre texto e autor. Encerro pelo começo, assim, observando, mais do que minha própria trajetória, as transformações do sujeito pesquisador.

E é justamente enquanto sujeito pesquisador que foi preciso, desde o início do mestrado e desta pesquisa, esse “perder-se” que Nietzsche (2001) propõe. Embora tivesse planejado esta caminhada há muito tempo, precisei me perder de ideias e certezas que carregava comigo para

¹ Esclareço, desde já, a decisão em utilizar, ao longo do trabalho, os verbos tanto na primeira pessoa do singular, como agora, quanto na primeira pessoa do plural. A escolha pela primeira visa destacar algumas ações e percepções relacionadas de forma mais íntima à minha experiência subjetiva, mas sem desconsiderar que a pesquisa é construída a partir do trabalho colaborativo de orientando e orientador. Por perceber os desenvolvimentos através do esforço em conjunto, a segunda opção se torna predominante no texto.

poder me abrir ao novo, ao aprendizado, às descobertas. Compreendi que esse “perder-se” era necessário também para me encontrar enquanto pesquisador através das dúvidas, dos questionamentos e da vontade de aprender. Trata-se, portanto, de uma experiência subjetiva construída a partir da experiência, da prática da pesquisa, mas, também, da percepção do próprio processo. Nesse sentido, inicio este relato e esta apresentação remontando as origens desta pesquisa e o encontro com seu tema.

Desde o início desta pesquisa de mestrado, algo que sempre foi muito claro é que se tratava de um estudo voltado para os objetos empíricos. A ideia que despertou interesse e curiosidade pela *Distopia* surgiu atrelada a um tipo específico de materialidade. Foi depois de ler *Androides sonham com ovelhas elétricas?* (*Do androids dream of electric sheep?*, 1968), do escritor estadunidense Philip K. Dick, que comecei a refletir sobre narrativas distópicas que já conhecia, como os filmes *Blade Runner*, *o Caçador de Androides* (*Blade Runner*, 1982), *Laranja Mecânica* (*A Clockwork Orange*, 1971), *Maze Runner: Correr ou Morrer* (*The Maze Runner*, 2014), e sobre outras obras de ficção científica e especulativa que flertam com o gênero.

Embora conhecesse essas e outras produções, algo nelas me chamou a atenção naquela época — quando começava a pensar em temas de pesquisa para o mestrado, pouco depois de terminar a graduação em Comunicação Social. As primeiras perguntas que surgiram tinham um caráter bastante subjetivo: por que essas histórias, sobre realidades futuras pessimistas e opressivas, me interessam?; qual o sentido de assistir a filmes como estes?; por que este gênero tem atraído tanta atenção recentemente? A partir de perguntas como estas, a escolha por este tema e materialidade se tornou uma decisão bastante óbvia. A construção do projeto, por outro lado, demandou esforço, elaboração e tomadas de decisão.

Ao escrever o projeto de pesquisa, não pensava em propor, por exemplo, uma investigação teórica — uma possibilidade que acredito ser bastante desafiadora pelo caráter experimental e empírico das distopias — ou um estudo literário, ainda que a inspiração para escolher este tema tenha surgido a partir da leitura do livro de Dick. Meu interesse primeiro, esboçado no projeto, trabalhado e desenvolvido durante o mestrado, e que se encontra materializado nesta dissertação, era *analisar a construção das distopias pelo cinema*. Ainda que inicialmente não tivesse definido quais filmes seriam estudados, sabia, com bastante clareza, de que os objetos empíricos seriam *distopias audiovisuais*.

Ao ingressar na linha de pesquisa *Midiatização e Processos Sociais*, cujos trabalhos se voltam para a observação do *fenômeno comunicacional* a partir dos objetos empíricos, passei a ter uma melhor compreensão da investigação enquanto *pesquisa empírica* e de seu fazer a partir

de aproximações e explorações dos observáveis. Nesse sentido, me alinho à perspectiva do professor José Luiz Braga, orientador desta dissertação, sobre os estudos empíricos:

Trata-se mesmo de enfrentar a resistência da realidade, cercá-la com nossa problematização e ser capaz de perceber alguma coisa ali que, por mais modesta e singular, antes não era claramente percebida, agora encontra um esclarecimento produzido por nosso trabalho investigativo, de observação sistemática, de questionamentos, de articulação adequada entre os fundamentos teóricos acionados e as dúvidas postas pela construção do objeto. (BRAGA, 2011, p. 6).

A partir das orientações e das aulas, nas quais fui instigado a “deixar o objeto falar”, comecei a perceber que o problema de pesquisa, as estratégias metodológicas e os acionamentos teóricos deveriam partir da construção do objeto, como Braga explica, e não de percepções abstratas sobre este. Isto é, precisava encontrar nos empíricos as pistas e os indícios que permitissem fazer as primeiras perguntas sobre o que pretendia observar. Assim, passei a realizar movimentos exploratórios, seja perambulando pelas diferentes materialidades seja em experiências teórico-metodológicas com diversos observáveis, sempre atento ao que cada distopia tinha a “dizer”.

As elaborações desenvolvidas nesses movimentos exploratórios, nos quais buscava tensionar os objetos empíricos a partir de referenciais teóricos e abordagens metodológicas da linha de pesquisa, foram redesenhando progressivamente a investigação. Entre as transformações mais significativas, estão: a adoção da estratégia metodológica de estudo de casos múltiplos, que fixou meu olhar para as produções audiovisuais e me afastou de outros interesses, como investigar a relação entre obras literárias e suas adaptações cinematográficas; a aproximação da pesquisa aos conceitos e aos estudos de mediatização, circulação e narrativa, que se apresentaram mais produtivos e adequados que a perspectiva da Semiótica da Cultura, sugerida no projeto; a incorporação da ideia de “experimento mental” proposta por Ursula K. Le Guin como conceito articulador para a construção do problema de pesquisa e para a abordagem dos casos. Foi no contexto dessas aproximações empíricas e experimentações teóricas e metodológicas que desenvolvi a problematização da pesquisa, que apresento agora.

1.1 PROBLEMATIZAÇÃO: INQUIETAÇÕES, PROBLEMA DE PESQUISA E OBJETIVOS

As narrativas e o próprio ato de narrar fazem parte do mundo, do cotidiano e, sobretudo, da nossa *experiência* enquanto espécie, sociedade, sujeitos. Através delas, nos comunicamos, aprendemos, interagimos com o outro e com a ambiência que nos cerca, conhecemos outros povos e culturas, retratamos e apreendemos a realidade, contamos nossa história e a

materializamos em palavras, imagens e sons. As narrativas, no entanto, nos permitem fazer mais: criamos histórias que nos ajudam a compreender tanto fenômenos complexos quanto as “coisas” da vida; falamos sobre o mundo dos sonhos e relatamos a realidade vivida; imaginamos outros mundos e o nosso mundo em outros tempos; narramos passados distantes e exploramos, conjecturamos e alertamos sobre o futuro. Através da oralidade e da escrita, de imagens estáticas e em movimento, criamos e compartilhamos narrativas que permeiam e constroem a nossa realidade — e as diferentes formas de como reagimos a ela.

Ao longo de sua história, a humanidade encontrou inúmeras formas de narrar sua experiência e sua realidade, de contar sobre seu passado e de imaginar seu futuro. Da ficção ao documentário, da mitologia ao jornalismo, o mundo está repleto de obras, estilos e gêneros narrativos. Se, dessa variedade de formatos e meios, a ficção é o gênero do *exercício da imaginação*, a ficção científica se tornou o terreno mais fértil para as *imaginações sobre o futuro*. Relacionando imaginação, ciência e tecnologia, a ficção científica é o lugar onde a mente humana explora outros mundos e outros tempos, universos alternativos, viagens no espaço e no tempo, vidas em outros planetas, futuros catastróficos e apocalípticos, e uma infinidade de realidades.

Contudo, essas imaginações sobre o futuro também exploram mundos próximos da realidade vivida e sentida na pele, de seus desafios e seus problemas. Imaginar o futuro implica, por vezes, conjecturar sobre realidades pessimistas, em que o ser humano enfrenta a sua própria crueldade e as consequências de suas ações, e que avançam em direção às sombras que surgem no horizonte — prenúncios de *futuros distópicos*. Ao proporem visões pessimistas e preocupantes sobre o futuro, mas muito próximas da realidade social, as *ficções científicas distópicas* mexem com nossas emoções — enquanto leitores, espectadores, ouvintes — e com nossos imaginários individual e coletivo, nos fazem refletir sobre o presente — nossa sociedade, nosso modo de vida, nossas atitudes — e questionar as escolhas que fazemos hoje.

Embora a ficção distópica e as ficções científicas em geral sejam frequentemente descritas como *extrapolações do presente*, *profecias* ou *previsões do futuro*, discordamos veementemente deste ponto de vista. Assumimos, em contrapartida, a perspectiva da escritora de ficção científica Ursula Kroeber Le Guin, para quem este tipo de ficção é, sobretudo, um “experimento mental”:

A extrapolação é racionalista e simplista demais para satisfazer a mente criativa, seja a do leitor ou a do escritor. Variáveis são o tempero da vida. Este livro [A mão esquerda da escuridão] não é uma extrapolação. Se você quiser pode lê-lo, assim como outros livros de ficção científica, como um experimento mental. Digamos (diz Mary Shelley) que um jovem médico crie um ser humano em seu laboratório; digamos (diz Philip K. Dick) que os aliados tenham perdido a Segunda Guerra Mundial; digamos que isso ou aquilo seja assim ou assado e vejamos o que acontece... Numa história

concebida desse modo, a complexidade moral própria do romance moderno não precisa ser sacrificada, nem existe nela um beco sem saída inerente; o pensamento e a intuição podem mover-se livremente dentro de limites estabelecidos pelas condições da experiência e que, na verdade, podem ser muito amplos. O objetivo do experimento mental, termo usado por Schroedinger e outros físicos, não é prever o futuro — na verdade, o experimento mental mais famoso de Schroedinger acaba mostrando que o “futuro”, no nível quântico, *não pode* ser previsto —, mas descrever a realidade, o mundo atual. (LE GUIN, 2014, p. 8, grifo da autora).

Nem extrapolação ou profecia — os autores² de ficção distópica fazem experimentos mentais. Exploram aspectos da realidade, descrevem, em imaginações, aquilo que está ao redor, que é visto e sentido. Tal como a autora sugere, essas narrativas surgem a partir de questionamento do tipo “e se...”. “E se toda a sociedade fosse constantemente vigiada e controlada pelo governo?”. “E se o mundo fosse dominado pelas máquinas e a realidade que conhecemos fosse uma simulação?”. “E se os livros fossem proibidos e queimados por bombeiros?”. “E se não soubéssemos se somos humanos ou máquinas?”. Cada pergunta leva a caminhos diversos, e cada autor vê possibilidades diferentes.

Ao trazermos a ideia de “experimentos mentais” para pensar as narrativas sobre o futuro, encontramos um conceito com potencial de articulação que ultrapassa a mera “definição” do tipo de imaginação realizado pelas ficção científica. A proposição de Le Guin (2014) nos permite articular as distopias, os seus contextos imediatos e a realidade social na qual se desenvolvem, e, ao mesmo tempo, refletir sobre a relação que estabelecem com o espectador e a sociedade. Podemos, assim, retomar as primeiras inquietações para refletir à luz dessa perspectiva. Por que essas histórias, sobre realidades futuras pessimistas e opressivas, nos interessam? Qual o sentido de assistir a produções audiovisuais como estas? Por que este gênero tem atraído tanta atenção?

Iniciamos pela primeira questão: nosso interesse, enquanto espectadores, ouvintes leitores, por obras que propõem realidades sombrias e pessimistas. Não teremos como chegar a conclusões definitivas, nem explicar com precisão o que essas histórias despertam no público ou por que consumimos com tanta voracidade, contudo algumas conjecturas são possíveis. Não raro, as narrativas distópicas exploram o medo e a ansiedade da humanidade em relação ao futuro, as preocupações quanto ao destino do planeta, o pessimismo dos sujeitos diante de uma sociedade cada vez mais consumista, individualista e conservadora, a aflição e os receios em uma realidade mais e mais acelerada, complexa e imprevisível. Diante dessa sombra que se projeta sobre nosso futuro, nos impressionamos, nos chocamos com a proximidade, com a aparente inevitabilidade de que a imaginação pode se tornar realidade. Contudo, ainda que

² Embora Ursula K. Le Guin se refira, em seu texto, a escritores e romancistas e a obras literárias, suas reflexões se referem à ficção científica e às ficções em geral. Desse modo, ao usarmos expressões como autores e obras, estamos nos referindo a todos os formatos narrativos em que as ficções, sobretudo as distopias, são construídas.

paralisados, não deixamos de assistir, ler e ouvir estas “visões iminentes”, e vamos além: passamos a visualizar no *presente*, no mundo da vida, indícios dos perigos do *futuro*, do mundo imaginado. Por quê?

As respostas podem ser muitas, mas encontramos, nas reflexões de Susan Sontag (2003) em *Diante da dor dos outros*, alguns caminhos para pensar a questão. Embora o objeto em análise sejam as “imagens da dor dos outros”, sobretudo as fotografias de guerra, Susan Sontag (2003) faz alguns apontamentos interessantes sobre a sociedade e o consumo midiático — trazemos dois deles. De acordo com a autora, “uma das características da modernidade é que as pessoas gostam de ter a sensação de que podem prever sua própria experiência.” (SONTAG, 2003, cap. 7). O argumento, utilizado por Sontag para explicar por que muitos acreditam que vivemos em uma “sociedade do espetáculo”, nos serve, aqui, para pensar como as distopias estão relacionadas a esse comportamento.

Ao lermos críticas e análises, é bastante comum encontrarmos afirmações sobre supostas “previsões” e “profecias” que obras distópicas e de ficção científica fizeram sobre acontecimentos da nossa realidade, ou, então, predições sobre nosso futuro em produções atuais. Isto não só vai ao encontro do argumento de Le Guin (2014) sobre a ideia de “experimentos mentais”, como também é algo que, ao nosso ver, diminui o potencial destas histórias — como se o propósito do autor fosse adivinhar o futuro. Contudo observamos isto não só em textos críticos e especializados, mas também nas conversas e debates entre amigos e colegas — o que aponta para uma penetração dessa visão na sociedade.

Nesse sentido, concordamos com Sontag, porque, ao lermos, assistirmos e ouvirmos essas produções, sentimos, *de certo modo*, que aquilo realmente pode acontecer, e, se podemos prever, então temos certo controle sobre nosso destino — ambas as ideias são falaciosas, entretanto. Por outro lado, o público talvez não se importe em ser “enganado”, afinal a experiência artística e audiovisual depende, muitas vezes, da nossa crença sobre o que é proposto.

O segundo apontamento de Sontag (2003) refere-se à uma das principais questões abordadas na obra referida. Ao tratar sobre as fotografias de guerra, Sontag reflete sobre as contradições de estar diante da dor dos outros, o impacto dessas imagens e como reagimos a elas. Não pretendemos nos aprofundar nesse tema, contudo nos parece interessante a discussão que a autora faz sobre o impacto das imagens de desgraça e atrocidade e sobre nosso interesse —apetite — por elas. De acordo com Sontag,

Todos sabem que não é a mera curiosidade que faz o trânsito de uma estrada ficar mais lento na passagem pelo local onde houve um acidente horrível. Para muitos, é também o desejo de ver algo horripilante. Chamartal desejo de “mórbido” sugere uma

aberração rara, mas a atração por essas imagens não é rara e constitui uma fonte permanente de tormento interior. (SONTAG, 2003, cap. 6).

Embora a autora encaminhe o debate para as imagens de crimes e crueldades — e, nessa discussão em específico, de corpos mutilados —, o que ela expõe nos leva a refletir sobre a questão colocada. Nosso interesse por esses futuros pessimistas seriam um sinal do nosso apetite pelo sofrimento, pela opressão? São inúmeras as narrativas do gênero, cada uma explorando realidades por vieses distintos, mas a opressão, o desprezo pelo outro, a crueldade e o sofrimento, como veremos, são aspectos recorrentes — ainda que abordados de formas variadas. Nesse sentido, poderíamos sugerir que, em realidades percebidas como pessimistas, os autores e criadores dessas distopias também se tornam pessimistas — e nós também, possivelmente, se percebermos relações com a nossa realidade.

Isto nos leva a outra inquietação: qual o sentido de assistir a produções audiovisuais como estas? O que motiva autores e criadores de ficção científica imaginarem esses futuros distópicos? Do mesmo modo, não há como chegar a uma resposta definitiva, que muito provavelmente não existe. Conjecturamos, entretanto, que essas narrativas surgem como reação a questionamentos e dúvidas que o ser humano tem se feito desde a segunda metade do século XIX — quando surgiram as primeiras obras conhecidas do gênero.

São preocupações em relação ao futuro, ao destino da humanidade, aos caminhos tomados, que surgem em forma de crítica à sociedade, expressão de um descontentamento com a realidade e com nossas decisões individuais e coletivas. Ao mesmo tempo, podemos compreendê-las como alertas para que possamos corrigir nosso percurso antes de chegarmos ao “fim da linha”. Podemos inferir, assim, que, da mesma forma que as narrativas nos ajudam a compreender fenômenos complexos ou imaginar outros mundos, as distopias nos possibilitam apreender — e contestar, questionar, repensar — a nossa realidade.

A história da humanidade *per se* é uma narrativa sangrenta, de crueldades e horrores sem fim, contudo o mundo, a partir do século XX, torna-se palco de acontecimentos e episódios ainda mais perturbadores. Ao mesmo tempo em que ocorre o maior salto tecnológico da espécie, a humanidade passa a enfrentar, desde o início do século passado, uma série de problemas e desafios: tensões e conflitos em países de todos os continentes, duas guerras mundiais, a divisão do mundo em dois polos opostos; instabilidade política e crises econômicas em escala global, guerras comerciais, agravamento das desigualdades sociais; populações vivendo em situação de miséria e escassez de recursos; mudanças climáticas drásticas e, possivelmente, irreversíveis; epidemias e pandemias, sobretudo de doenças infecciosas (como a Gripe de 1918³ e a COVID-

³ Embora a pandemia causada pelo vírus Influenza seja conhecida como “Gripe Espanhola”, preferimos não utilizar essa expressão porque perpetua um equívoco quanto a sua origem e dimensão.

19⁴); ditaduras e regimes autoritários e totalitários; extermínio de povos e culturas; conservadorismo, intolerância, incivilidade, racismo e segregação; descrédito e questionamento da ciência e da história; aumento e agravamento de doenças mentais relacionadas ao estresse e ao excesso de trabalho; utilização exacerbada de tecnologias digitais, desinformação e *fake news*. Diante disto, nos parece bastante natural relacionar as distopias ao medo e à ansiedade que fatos e questões como essas podem suscitar nas pessoas. Se esta é a realidade, que futuro podemos conjecturar? De certo modo, cada obra distópica é uma resposta para essa pergunta.

E por que este gênero tem atraído tanta atenção recentemente? O que há de diferente, nessas narrativas ou, então, no público, que explique a retomada e o sucesso das produções nas duas primeiras décadas do século XXI? Como veremos, a partir de *Matrix* (*The Matrix*, 1999), surgem muitas obras — livros, HQs, filmes, séries, *games* — com tonalidades e temáticas distópicas, muitas delas alcançando sucesso de público⁵. Ao mesmo tempo, percebemos, olhando retroativamente, um aumento da preocupação, do medo e do receio diante da sensação de aceleração do tempo e das complexidades da realidade social.

A angústia, a ansiedade e o medo em relação ao futuro não são invenções pós-modernas, nem estão restritos às mudanças de séculos ou, então, de milênio, como vimos ocorrer pouco mais de 20 anos atrás. Não ignoramos o fato de que esses “eventos temporais” possam gerar certa insegurança ou preocupação — quem não ficou preocupado com o “*Bug do Milênio?*”⁶ ou com a possibilidade de Nostradamus estar certo? O futuro, e o que nele nos aguarda, é parte fundamental da experiência humana, dá propósito e sentido para continuar vivendo, aprendendo, evoluindo⁷. O que vemos hoje, não obstante, é outra coisa: as inseguranças, o

⁴ Apesar de não abordar a questão da pandemia com maior ênfase ao longo da dissertação, faço aqui um breve comentário que vai no sentido do que exponho. Tendo iniciado esta pesquisa em março de 2019, na ocasião do meu ingresso no Mestrado em Ciências da Comunicação da Unisinos, iniciei o desenvolvimento da pesquisa com orientações e cursei a maior parte das disciplinas em formato presencial. Embora tivesse iniciado o estágio de docência em março de 2020 e estivesse matriculado em alguns seminários, a adaptação ao ensino remoto foi relativamente tranquila, mesmo com as dificuldades que a distância implicava. Contudo, a partir do segundo semestre de 2020 e, principalmente, ao longo dos primeiros meses de 2021, o impacto do distanciamento físico e social, e o estresse e os medos decorrentes das infecções e mortes de conhecidos e familiares, e, sobretudo, das incertezas do contexto pessimista me fizeram paralisar e temer pelo futuro — meu, das pessoas que eu amo e da nossa sociedade. Assim, posso dizer, pela minha experiência, que as preocupações e os receios do ser humano diante da realidade não são apenas argumentos, são fatos que precisam ser levados em consideração em nossas pesquisas e na nossa prática enquanto comunicadores, pesquisadores e educadores.

⁵ Abordamos este assunto com mais detalhes no item 2.1.

⁶ Também chamado de “Problema do ano 2000” ou “Falha Y2K”, trata-se de um problema de lógica previsto para ocorrer em sistemas de informática na passagem do ano 1999 para 2000. Ainda que o problema tenha ocorrido de fato, poucos sistemas foram afetados, contudo o pânico coletivo gerado pela previsão marcou uma geração que estava tendo seu primeiro acesso à informática e até mesmo aqueles que a inda não tinham acesso à internet ou computadores.

⁷ Nesse sentido, é interessante a reflexão que Isaac Asimov (2019) faz sobre a perspectiva sobre o futuro no romance *O Fim da Eternidade* (*The End of Eternity*, 1955), lançado no Brasil pela editora Aleph. Na visão do autor, a limitação das viagens espaciais — primeiro pelo atraso no desenvolvimento tecnológico, depois por todos os sistemas disponíveis terem sido ocupados por outras espécies — prende a humanidade na Terra, que definha por não ter mais um propósito para evoluir. (ASIMOV, 2019).

temor, a preocupação em relação ao futuro faz parte do *Zeitgeist*, o “espírito do tempo”, sobretudo do nosso século. Não é algo temporário, efêmero, ocasional; diz algo sobre nossa sociedade, sobre nossas interações sociais e, sobretudo, com o mundo, com o planeta e com o tempo, ao mesmo tempo elástico e violento.

Talvez isto nos faça, enquanto espectadores, a olhar com outros olhos para certas distopias, como *Black Mirror* (2011 - presente), sucesso absoluto de crítica e público. Ao criar visões pessimistas, sombrias e assustadoras justamente a partir de medos e inseguranças da nossa sociedade, sobretudo em relação às tecnologias, os criadores nos fazem identificar o tempo da série como nosso futuro próximo — sabemos que não é a nossa realidade apenas pelo avanço tecnológico, *ainda* não alcançado. Essa identificação deu origem, inclusive, a um meme de Internet — “isso é muito Black Mirror!” —, usado para referir acontecimentos da realidade que pareciam ter saído de um episódio da série. Ao mesmo tempo, notamos que obras mais antigas, como o livro *1984* (1949), de George Orwell, começam a ser lidas por públicos mais novos, e outras ganham adaptações, como *O Conto da Aia* (*The Handmaid's Tale*, 1985), de Margaret Atwood. Nesses casos, as relações entre as realidades imaginadas e vividas também reaparecem, talvez até com maior identificação.

Embora essas perguntas sejam complexas, as discussões geradas por elas nos levam a questionamentos de outro nível. Se narrativas muito diferentes, com estruturas e propostas distintas, são ficções distópicas, o que elas têm em comum? O que é propriamente *distópico* nessas narrativas? Qual o sentido de criar essas imaginações? Que relações elas estabelecem com a realidade social? Essas perguntas não são mais fáceis de responder do que as anteriores, nem permitem respostas curtas e imediatas, contudo as fazemos porque é a partir delas que construímos nosso problema de pesquisa.

A partir dos nossos movimentos exploratórios, das reflexões sobre nossas primeiras inquietações e das perguntas decorrentes, construímos a problematização da pesquisa, que se configura como um *estudo de casos múltiplos*, cujo conjunto, composto por três casos, é formado por seis produções audiovisuais do gênero ficção distópica. O foco da pesquisa se concentra em identificar as características específicas e as lógicas internas de cada caso em estudo, perceber as interações que as produções estabelecem com o possível público (os espectadores), examinar as relações que elaboram com a realidade social e com os imaginários social e midiático, e apreender o problema distópico construído pelas obras. Assumindo que cada caso do conjunto se constitui como uma realização audiovisual de um “experimento mental” (LE GUIN, 2014), nosso problema de pesquisa tem como eixo a seguinte questão: **de que forma cada produção audiovisual constrói sua *experiência distópica* específica e o que o conjunto de casos, a partir da realidade social, propõe como Distopia?**

Diante deste problema de pesquisa, propomos como objetivo geral: especificar a *experiência distópica* que cada caso em estudo constrói e, através de inferências transversais aos objetos, compreender o que esse conjunto específico de casos propõe como Distopia. Para atender ao problema de pesquisa, elaboramos os seguintes objetivos específicos: a) apreender como cada caso em estudo constrói a sua experiência distópica específica a partir da observação de suas características e lógicas internas; b) investigar as relações que cada produção estabelece com o espectador, com a realidade social e com os imaginários social e midiático; c) realizar inferências transversais a partir do cotejo das lógicas dos casos, a fim de verificar o que, no conjunto, os objetos em estudo sugerem como Distopia; d) examinar de que forma as experiências distópicas propostas pelos casos se relacionam com a realidade social contemporânea.

1.2 A CONSTRUÇÃO DA PESQUISA: O QUE E POR QUE QUEREMOS OBSERVAR

Ao apresentarmos o problema de pesquisa e os objetivos, faz-se necessário tratar sobre *o que pretendemos observar*, o que passa pela abordagem metodológica. Uma de nossas preocupações, como assinalamos no capítulo metodológico, é a contribuição para o campo da Comunicação e sua constituição a partir do “desentranhamento do objeto comunicacional”, conforme José Luiz Braga (2008, 2021) propõe. Nesse sentido, ao longo do desenvolvimento desta dissertação, encontramos uma perspectiva metodológica que favorecesse estudar as distopias audiovisuais enquanto *fenômeno comunicacional*. A abordagem adotada estrutura esta pesquisa como um estudo de casos múltiplos, que investigamos através da *análise indiciária*, a partir dos trabalhos de Carlo Ginzburg (1989) e Braga (2008)⁸.

Para este estudo de casos múltiplos, selecionamos seis produções audiovisuais do gênero ficção distópica, que constituem os três casos do conjunto: o primeiro caso analisado é o filme *Fahrenheit 451* (1966); o segundo caso é formado pelos quatro filmes que compõem a tetralogia *Jogos Vorazes* (*The Hunger Games*, 2012 - 2015); e a minissérie *Years and Years* (2019) fecha o conjunto⁹. Buscamos, na construção do conjunto de casos, uma diversidade de perspectivas sobre distopia, que passa pela seleção de objetos de diferentes épocas e contextos, com enredos e formatos narrativos variados, e que abordam temas e possuem características *percebidas previamente* como “distópicas”. Assim, temos um *corpus* formado por um longa-metragem europeu de autor da década de 1960, uma série de filmes estadunidense de ação dos

⁸ Tratamos sobre a perspectiva e os encaminhamentos metodológicos no capítulo 3.

⁹ Apresentamos os casos e os critérios para a seleção dos observáveis no item 3.2.

anos 2010, e uma minissérie dramática britânica de 2019, veiculada em canais de televisão e plataformas de *streaming*.

Conforme assinalamos anteriormente, o interesse em analisar produções audiovisuais surgiu quando decidimos pesquisar sobre o tema. Embora as pesquisas, sobretudo teses e dissertações, passem por transformações ao longo de seu desenvolvimento — e evidentemente foram muitas neste percurso —, nossa intenção inicial se manteve até o fim, visto que o objeto empírico é parte essencial da nossa investigação. Contudo, cabe aqui uma breve explanação sobre nossa escolha.

Optamos por produções audiovisuais por acreditarmos que é através desta linguagem que o gênero distopia apresenta maior pluralidade de formatos e perspectivas, destaque na mídia e popularidade. Pensamos que, pela capacidade de criar universos ficcionais e de explorar outras realidades de formas tão verossímeis e complexas, as obras audiovisuais se tornam um espaço interessante para observação da construção dessas experiências distópicas. O principal motivo, entretanto, é a nossa percepção sobre o impacto artístico, cultural, social e midiático — isto é, a forma que estas obras nos afetam, enquanto espectadores de cinema e de televisão, e como elas mexem com as nossas percepções sobre o presente e nosso imaginário sobre o futuro.

Esse *o que pretendemos observar* também passa por uma breve discussão sobre as *experiências mentais*. Conforme exposto na problematização, a ideia de distopias audiovisuais enquanto experiências mentais distópicas surgiu a partir da aplicação do conceito de “experimentos mentais” por Le Guin (2014) no debate sobre a ficção científica na Introdução de *A mão esquerda da escuridão*. Ao nos apropriarmos desse conceito enquanto ideia articuladora, passamos a nos referir como “experiências” e não mais “experimentos”, visto que aquele possui um sentido mais amplo que este termo. Enquanto “experimento” se refere ao estudo científico sobre fenômenos físicos, “experiência” significa tanto “experimento”, “experimentação”, “tentativa” e “ensaio”, quanto forma de conhecimento abrangente — adquirido na prática — ou forma de conhecimento específico — através de aprendizado sistemático e organizado¹⁰.

Paralelamente, ao utilizarmos as expressões “experiências mentais” e “experiências distópicas”, estamos nos referindo às produções enquanto experiências audiovisuais, com um duplo sentido. Trata-se de experiências de criação para autores, diretores e roteiristas, e, ao mesmo tempo, são experiências estéticas, sensoriais e comunicacionais para os espectadores. Assim, o que buscamos observar são as experiências distópicas em seu sentido mais amplo e diversificado, a fim de apreender o fenômeno em sua pluralidade de construções.

¹⁰ Fonte: Ciberdúvidas da Língua Portuguesa. Disponível em: <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/o-uso-de-experiencia-e-de-experimento/25314#>. Acesso em: 06 dez. 2021.

Explicitar o que queremos observar implica dizer, também, *por que pesquisar* e *os porquês* desta dissertação. A decisão de investigar as distopias audiovisuais justifica-se, entre outros fatores, pela importância do tema e das diversas produções do gênero na contemporaneidade. Conforme assinalamos no próximo capítulo, as primeiras ficções consideradas distópicas foram escritas no final do século XIX, e, a partir da década de 1920, passam a serem produzidas e a circular em “ondas”¹¹: uma primeira onda teria ocorrido no chamado “Período Entre Guerras” (1918 - 1939); uma segunda onda (a “ascensão”) corresponderia às obras — tanto literárias quanto cinematográficas — do período da Guerra Fria (1945 - 1991), sobretudo entre as décadas de 1960 e 1980; e o período de retomada dessas produções, de maior intensidade, a partir do final da década de 1990.

Noto que, nesta última fase, a atual, começam a surgir outros tipos de produções, como HQs, séries televisivas e de *streaming* e *games*, e que boa parte dessas distopias tem como público-alvo adolescentes e jovens adultos. Atualizando as temáticas, as perspectivas e os formatos, essas novas produções ganham destaque por sua complexidade e aderência aos medos e às preocupações nosso contexto atual: das crises econômicas, tensões políticas e ameaças fascistas às mudanças climáticas; da proliferação de tecnologias digitais e de vigilância aos avanços em Inteligência Artificial (IA) e vazamentos de dados; do conservadorismo, da intolerância e da incivilidade à complexificação dos processos sociais.

Esta pesquisa se justifica, também, pela carência de esquadrinhamentos sobre a Distopia e as ficções distópicas enquanto fenômeno comunicacional. Nesse sentido, relato brevemente a pesquisa da pesquisa realizada, realizada com o objetivo de compreender como este trabalho se insere nas pesquisas sobre o tema. Busquei trabalhos de mestrado e doutorado no Banco de Teses e Dissertações da Capes e artigos revisados por pares no Portal de Periódicos, utilizando como palavra-chave “distopia” — termo que, por sua especificidade e relação direta com o tema e com o objeto, tornou desnecessário buscas com outras palavras.

As pesquisas no Banco de Teses e Dissertações retornaram 158 resultados: 25 trabalhos nas Ciências Humanas, dos quais 12 relacionam-se com o tema e/ou objeto; 10 pesquisas em Ciências Sociais Aplicadas, das quais 6 aproximam-se com esta pesquisa; 93 trabalhos em Linguística, Letras e Artes, dos quais 30 relacionam-se ao tema e/ou ao objeto; e 8 pesquisas desenvolvidas em PPGs multidisciplinares, das quais 3 aproximam-se de alguma forma com este estudo. A partir da leitura dos resumos das 51 pesquisas selecionadas, observei que a maioria das teses e dissertações aborda obras literárias como objeto empírico, algumas realizam

¹¹ Proponho essas “ondas” a partir das pesquisas empíricas e bibliográficas realizadas, contudo descobri, posteriormente, que Tom Moylan, crítico literário e pesquisador da Universidade de Limerick (Irlanda), discute o surgimento e o desenvolvimento dessas produções em fases/ondas. Mantenho, entretanto, o argumento construído inicialmente.

estudos sobre produções audiovisuais, e apenas cinco são de mestrados e doutorados em Comunicação. Dessas cinco, as que mais se aproximam deste trabalho são as teses de Heitor Leal Machado (2021) e Carolina Dantas de Figueiredo (2011) e a dissertação de Flavio Artioli Neto (2017), contudo as três apresentam divergências quanto à abordagem.

Embora Machado (2011) desenvolva uma investigação sobre a série televisiva *3%* e o imaginário distópico, a tese analisa tanto a obra quanto a sua recepção. Figueiredo (2011), por outro lado, busca criticar a utopia da comunicação através da análise de estratégias comunicacionais acionadas dentro de três distopias literárias. Já Artioli Neto (2017), ao analisar os filmes *Brazil* e *O Teorema Zero*, ambos do diretor Terry Gilliam, desenvolve o estudo que, possivelmente, mais dialoga com este trabalho. O autor, entretanto, realiza seu estudo empírico articulando análise fílmica e crítica social, cotejando os observáveis com textos do gênero distópico e de outros autores.

Já as pesquisas no Portal de Periódicos da Capes retornaram 858 artigos revisados por pares, dos quais 88 estão em português. Destes, um número considerável não estava acessível ou abordava a expressão “distopia” de maneira genérica ou contextual. Do conjunto de trabalhos que tive acesso — incluindo teses, dissertações e artigos —, verifiquei que a maioria a) tem como objetivo analisar aspectos específicos das distopias e/ou elementos externos a elas, como a dissertação de Anna Carolyna Barbosa (2017), e/ou b) aborda a distopia como contraponto da utopia ou como profecia, como a dissertação de Mariana Luppi Foster (2020) — o que difere drasticamente da nossa percepção. Destaco, também, que as abordagens teóricas e metodológicas nestas pesquisas são bastante distintas das que adotamos aqui, e que nenhuma se propõe a investigar as distopias através da análise de sua construção em produções audiovisuais.

Considerando o levantamento realizado, a realização desta pesquisa justifica-se pela necessidade de estudos sobre as distopias — não somente audiovisuais, mas também em outras linguagens e formatos — como fenômeno comunicacional — suas ocorrências, o que propõem, as interações entre produções, públicos e sociedade, o que comunicam, seu lugar na ambiência da midiatização. Embora existam aproximações e reflexões conceituais e empíricas sobre o tema desenvolvidas em outras áreas do conhecimento, sobretudo nas Letras, acredito que esse estudo pode contribuir para os debates sobre Distopia, ficções distópicas e científicas e sua presença na nossa sociedade, sobretudo pela perspectiva da comunicação.

Ao referir diversas vezes o campo da Comunicação, antecipo a principal justificativa para o desenvolvimento deste trabalho, que articula três aspectos. O primeiro deles é a oportunidade de desenvolver um estudo que aproxima ficção distópica e produções audiovisuais com a perspectiva da Midiatização. Assim, esta pesquisa e minha inserção na linha

de pesquisa Mídia e Processos Sociais visam não só colaborar para o avanço do desenvolvimento desses estudos, mas também desbravar âmbitos ainda pouco explorados deste fenômeno que atravessa e transforma a nossa sociedade. Ao realizar esta investigação como estudo de casos múltiplos, busco colaborar para a constituição dos estudos de casos como uma estratégia metodológica pertinente e relevante para a apreensão do fenômeno comunicacional, sobretudo por propor a aplicação desta abordagem para a análise de produções audiovisuais.

Estes dois aspectos estão direta e intimamente relacionados à preocupação, já explicitada, em contribuir para a constituição do campo da Comunicação através do “desentranhamento do objeto comunicacional” nas pesquisas de mestrado e doutorado, conforme Braga (2008, 2021) defende em seus trabalhos sobre o tema. A pesquisa justifica-se, portanto, por desenvolver um estudo de casos que visa apreender o comunicacional diretamente no objeto e na sua relação com a sociedade em vias de mediação, que potencializa o fenômeno comunicacional e complexifica os processos sociais na contemporaneidade.

1.3 UM CONVITE À DISSERTAÇÃO

Encerrando este relato inicial, apresento a dissertação, explicitando a sua estrutura e comentando, resumidamente, o que abordo em cada capítulo. Além desta introdução, o trabalho possui outras seis partes: contextos e conceitos; encaminhamentos metodológicos; as análises dos três casos; e conclusões.

Contextos e conceitos: futuros distópicos em uma sociedade em vias de mediação é o que costumamos chamar de “capítulo teórico”. Embora aborde teorias, este item visa contextualizar o objeto em estudo — tanto histórica quanto midiática, cultural e socialmente — e trazer conceitos e noções que possam contribuir para a apreensão das experiências mentais distópicas enquanto fenômeno comunicacional. Desenvolvo este capítulo em quatro eixos: Distopia; circulação; imaginários, imagens e sentidos em circulação; e narrativa e mediação.

No terceiro capítulo, relato os encaminhamentos metodológicos da investigação proposta. No primeiro item, trago algumas reflexões sobre os dispositivos interacionais, que contribuíram para a construção da abordagem metodológica. No item seguinte, relato a estruturação da pesquisa como estudo de casos múltiplos, explico a escolha dos observáveis e apresento o conjunto de casos. Por fim, discuto o paradigma indiciário como estratégia de análise e detalho os procedimentos adotados na abordagem dos empíricos.

Nos capítulos 4, 5 e 6, desenvolvo as análises dos três casos: Caso 1: A Distopia do “não pensar” em *Fahrenheit 451* (1966); Caso 2: A Distopia da polarização em *Jogos Vorazes* (2012 - 2015); Caso 3: A Distopia do caos em *Years and Years* (2019). Em cada análise, busco levantar

indícios e realizar inferências a partir das características e lógicas percebidas como estruturantes. Ao final de cada abordagem analítica, faço um breve apanhado das principais características e inferências observadas nos casos.

Em *Conclusões: inferências transversais*, busco realizar, mais do que um apanhado geral das análises, uma análise transversal. Começo o capítulo refletindo sobre as distopias enquanto experiências mentais e suas relações com a realidade social e o tempo futuro. Em seguida, explico as lógicas internas dos casos e especifico as distopia propostas. A partir do cotejo das lógicas internas, realizo inferências transversais ao conjunto e em pares de casos, buscando semelhanças entre a diversidade de características e sentidos, visando apreender o que elas propõem como Distopia. Por fim, estabeleço relações entre as três experiências mentais distópicas e a realidade social, buscando compreender de que modo elas se tornam *alertas* para a nossa sociedade.

Convido-o agora, caro leitor, a adentrar este estudo sobre Distopia, tema que me interessou e inquietou de tal modo que não foi possível ficar inerte diante dele — e, por isso, decidi pesquisar.

2 CONTEXTOS E CONCEITOS: FUTUROS DISTÓPICOS EM UMA SOCIEDADE EM VIAS DE MUDIATIZAÇÃO

Escrever estas páginas, reunidas e organizadas como um capítulo teórico, demandou percepção, articulação e reflexão, e, ao mesmo tempo, esse “perder-se” que Nietzsche (2001) sugere. Para conhecer e apreender os conceitos, as noções e as teorias que abordo neste capítulo, precisei “me perder”, ao menos durante algum tempo, de lógicas e perspectivas que carregava comigo desde a graduação, para que conseguisse encontrar o entendimento de “coisas” que ainda não sabia exatamente o que eram e que foram sendo construídas enquanto caminhava.

Assim, este capítulo é, sobretudo, um caminho percorrido, parte fundamental desse processo de aprendizado, e, enquanto tal, certamente não esgota todas as reflexões e articulações possíveis. Parcialmente desenvolvidas em atividades e exercícios das disciplinas cursadas no mestrado, estas páginas apresentam os acionamentos teóricos enquanto contextos e conceitos relacionados aos objetos empíricos e ao problema de pesquisa. Dividindo este capítulo em quatro eixos — Distopia, circulação, imaginários, imagens e sentidos em circulação, e narrativa e midiatização —, busco abordar os principais aspectos conceituais e contextuais, visando a compreensão da construção desses futuros distópicos na sociedade em vias de midiatização.

2.1 DISTOPIA: DO SONHO UTÓPICO AO PESADELO DA REALIDADE

Ao observarmos a constituição da Distopia enquanto gênero narrativo, em sua diversidade de temas e formatos, verificamos uma forte conexão entre os filmes e as séries distópicos e a literatura. Isto se deve não apenas pela quantidade de adaptações audiovisuais de obras literárias, mas também pela origem da expressão e da ideia de Distopia — nosso ponto de partida. Assinalamos, desde já, que não temos a pretensão de definir ou encontrar um conceito definitivo de Distopia, tampouco buscamos fazer um resgate histórico e teórico do termo ou do gênero narrativo. Nosso objetivo, aqui, é realizar uma contextualização das suas origens e buscar aspectos recorrentes e comumente observados em produções artísticas e midiáticas e na realidade social.

Independentemente da abordagem teórica, falar sobre as origens da ideia de Distopia implica, necessariamente, falar também sobre Utopia, conceito proposto por Thomas More¹, filósofo, político, diplomata, advogado e escritor. Em *Libellus vere aureus, nec minus salutaris*

¹ Não existindo um consenso sobre a grafia do sobrenome do autor, referido tanto como More, Morus ou Moro, adotamos Thomas More por percebermos uma maior ocorrência desta variação.

*quam festivus, de optimo rei publicae statu deque nova insula Utopia*² (1516), ou apenas *Utopia*, More descreve uma cidade e um modo de governo ideais em uma ilha fictícia, referida no título. Embora não possamos precisar suas intenções com esta obra, o autor propõe algo que ultrapassa a narrativa sobre esta ilha. Muito mais que um nome ou um lugar, Utopia é uma *ideia*.

Para Marilena Chauí (2008, p. 7), “a utopia nasce como um gênero literário — é a narrativa sobre uma sociedade perfeita e feliz — e um discurso político — é a exposição sobre a cidade justa”. Essa dualidade pode ser uma das razões pelas quais narrativas anteriores à obra de More passaram a ser consideradas como utopias — e.g. *A República*, diálogo socrático escrito por Platão no século IV a.C., no qual Sócrates reflete sobre a cidade ideal, justiça e modos de governo. Percebemos, assim, que a palavra Utopia passa a ser utilizada tanto para descrever uma sociedade ou um modo de governo ideais quanto para expressar a busca por este “lugar” — isto é, o desejo de alcançar um estado de bem-estar, felicidade, harmonia e justiça.

É com esse sentido de busca, de desejo, que Eduardo Galeano (2001, p. 230, tradução nossa),³ propõe sua visão sobre Utopia: “Ela está no horizonte — diz Fernando Birri —. Eu me aproximo dois passos, ela se afasta dois passos. Caminho dez passos e o horizonte corre dez passos. Por mais que eu caminhe, nunca a alcançarei. Para que serve a utopia? Serve para isso: para caminhar.”. Trata-se, portanto, de uma ideia que se constrói na relação entre uma realidade estabelecida e um mundo idealizado, que “está no horizonte”. Nesse sentido, Chauí explica que:

a utopia, ao afirmar a perfeição do que é outro, propõe uma ruptura com a totalidade da sociedade existente (outra organização, outras instituições, outras relações, outro cotidiano). Em certos casos, a sociedade imaginada pode ser vista como negação completa da realmente existente — como é o caso mais frequente das utopias —, mas em outros, como visão de uma sociedade futura a partir da supressão dos elementos negativos da sociedade existente (opressão, exploração, dominação, desigualdade, injustiça) e do desenvolvimento de seus elementos positivos (conhecimentos científicos e técnicos, artes) numa direção inteiramente nova. (CHAUÍ, 2008, p. 7).

Nessa definição de Utopia, estão contidas três ideias que norteiam a construção das narrativas utópicas e que observamos, de modo semelhante, nas distopias: a Utopia, por essência, é algo sempre almejado, mas que não chega a se concretizar — se mantém na esfera da possibilidade; existe uma valorização de uma outra sociedade, um outro mundo completamente novo, justo e livre, em detrimento da realidade social; em diversas narrativas utópicas, a tecnologia e a ciência são vistas como ferramentas para se alcançar essa nova

² Em latim: “Um pequeno livro verdadeiramente dourado, não menos benéfico que entretedor, do melhor estado de uma república e da nova ilha Utopia”.

³ “Ella está en el horizonte —dice Fernando Birri—. Me acerco dos pasos, ella se aleja dos pasos. Camino diez pasos y el horizonte se corre diez pasos más allá. Por mucho que yo camine, nunca la alcanzaré. ¿Para qué sirve la utopía? Para eso sirve: para caminar.”.

realidade. As utopias, assim, estão mais próximas do onírico, do que da realidade — um sonho acordado, uma fabulação de um lugar ou estado em que as aflições ou agruras da vida cotidiana desaparecem.

Diferentemente da palavra “utopia”, que resulta do esforço criativo de More, a o termo “distopia” surge a partir de diferentes experimentações linguísticas. Segundo Claeys (2017), a expressão “*dystopia*” foi cunhada em 1747, com a grafia “*dustopia*”, e, no ano seguinte, passa a ser definida como “um país infeliz”. Contudo a ocorrência conhecida como a primeira aparição do termo é o discurso de John Stuart Mill no Parlamento Britânico, em 1868, no qual critica a política britânica na Irlanda: “É, talvez, muito elogioso chamá-los Utópicos; deveriam, em vez disso, ser chamados dis-tópicos, ou cacotópicos. O que é comumente chamado Utópico é algo bom demais para ser praticável; mas o que eles parecem defender é muito ruim para ser praticável.” (MILL, 1988⁴ *apud* MARQUES, 2021, p. 624, tradução nossa).⁵ A expressão “distopia”, no entanto, passa a ser utilizada com maior frequência somente no século XX, sobretudo na literatura e em textos contemporâneos. (CLAEYS, 2017).

No discurso de Mill, percebemos uma sugestão de oposição entre Distopia e Utopia, algo que gera debates entre pesquisadores do gênero. Enquanto Utopia — do grego “*ou*” (prefixo de negação) e “*topos*” (“lugar”) — significa “não lugar” ou “lugar nenhum”, Distopia — do grego “*dus*” (“difícil”) e “*topos*” — costuma ser traduzido como “lugar difícil” — também um lugar que não existe, “não lugar”. Embora não exista uma oposição direta entre as ideias de “não lugar” e “lugar difícil”, o uso da expressão “utopia” ao longo dos anos passa a agregar um segundo sentido: este “não lugar” começa a ser tratado como um “lugar bom”. Ao nosso ver, isto não só intensifica a oposição entre as duas ideias, como também cria uma falsa simetria entre os sentidos explorados pelas narrativas utópicas e distópicas — como se fossem dois lados de uma mesma moeda, um o oposto perfeito do outro. Nesse sentido, Gordin, Tilley e Prakash (2010) fazem uma interessante reflexão sobre Utopia e seu “*doppelgänger*”⁶:

Apesar do nome, a distopia não é simplesmente o oposto da utopia. Um verdadeiro oposto da utopia seria uma sociedade completamente não planejada ou planejada para ser deliberadamente aterrorizante e terrível. A distopia, normalmente invocada, não é nenhuma dessas coisas; antes, é uma utopia que deu errado, ou uma utopia que funciona apenas para um segmento específico da sociedade. Em certo sentido, apesar de sua invenção literária e cinematográfica relativamente recente, as distopias se assemelham às sociedades reais que os historiadores encontram em suas pesquisas:

⁴ Originalmente publicado em 1868.

⁵ “It is, perhaps, too complimentary to call them Utopians, they ought rather to be called dys-topians, or cacotopians. What is commonly called Utopian is something too good to be practicable; but what they appear to favour is too bad to be practicable.”

⁶ Em alemão: *sósia*. Cunhada originalmente como “alguém que caminha ao lado” pelo romancista Jean Paul em 1796, essa expressão é utilizada para se referir tanto a pessoas muito parecidas fisicamente quanto a fenômenos fantasmagóricos ou paranormais, compreendidos como prenúncios de má sorte, e ao “irmão gêmeo do mal”, em obras de ficção.

planejadas, mas não planejadas tão bem ou com justiça. (GORDIN; TILLEY; PRAKASH, 2010, p. 1-2, tradução nossa).⁷

Essa ideia de Distopia como “uma Utopia que deu errado” vai ao encontro da perspectiva de Chauí (2008, p. 12, grifo da autora): “o *tópos* [o lugar] dilacerado e infeliz. As obras de distopia nos levam do sonho ao pesadelo.”. Nas distopias, o desejo pela perfeição utópica dá lugar ao medo e receio por uma realidade sombria e negativa — pior do que o presente. Isto fica ainda mais claro se observarmos as características apontadas pela autora.

Ao conceituar Utopia, Chauí (2008) descreve nove aspectos que a caracterizam, e que podem ser resumidos da seguinte forma: a) a utopia é a procura da cidade ideal e justa; b) procura a estabilidade política e social; c) identifica os indivíduos perante a lei ou o governo; d) vigilância contínua por parte da cidade ideal; e) coletivismo, a família deixa de ser o núcleo social, há controle das relações amorosas e sexuais, extinção do dinheiro e da propriedade privada, e, conseqüentemente, o desaparecimento das desigualdades; f) a utopia é uma ilha secreta, isolada do mundo e de más influências; g) demarcação do local do poder; h) a cidade ideal é bela, limpa e bem arborizada; i) e preferência pela oralidade e pelos debates coletivos à escrita e ao individualismo.

A partir desses apontamentos, verificamos que, ao mesmo tempo em que a Utopia é uma sociedade ideal, justa e equilibrada, existe um grande controle, seja ele por parte das leis ou do Estado, mostrando traços de um sistema ou governo autoritário — elementos recorrentes em narrativas distópicas. Outra característica presente tanto nas utopias quanto nas distopias pode ser encontrada na *Nova Atlântida* (*New Atlantis*, 1626), de Francis Bacon. De acordo com Chauí (2008, p. 10), a Nova Atlântida é “a utopia do progresso da ciência”, na qual “a tecnologia é, a um só tempo, fonte do progresso da ciência — graças à invenção de instrumentos cada vez mais precisos — e efeito do progresso científico — o avanço dos conhecimentos inventa novas técnicas”. Mesmo não existindo uma obrigatoriedade da presença da ciência e das tecnologias, estas, não raro, costumam assumir um papel central. Nessas narrativas, no entanto, os avanços científicos e os aparatos tecnológicos podem ser vistos tanto de forma positiva — como ferramentas ou aliados — quanto negativa — como obstáculos ou inimigos a serem combatidos. Esse posicionamento dependerá, evidentemente, da estrutura específica e dos sentidos pretendidos em cada narrativa.

⁷ “Despite the name, dystopia is not simply the opposite of utopia. A true opposite of utopia would be a society that is either completely unplanned or is planned to be deliberately terrifying and awful. Dystopia, typically invoked, is neither of these things; rather, it is a utopia that has gone wrong, or a utopia that functions only for a particular segment of society. In a sense, despite their relatively recent literary and cinematic invention, dystopias resemble the actual societies historians encounter in their research: planned, but not planned all that well or justly.”

Assim como a Utopia, o gênero distopia também surgiu na literatura, entre o final do século XIX e início do século XX. Acreditávamos, inicialmente, que o a primeira obra do gênero era *Nós* (Mii, 1924), novela futurista satírica distópica do autor russo Ievguêni Zamiátin, contudo, ao longo da pesquisa bibliográfica, encontramos outras produções que a antecedem em algumas décadas. Entre as obras que tivemos acesso, destacam-se: *Caesar's Column: A Story of the Twentieth Century* (1890), novela do estadunidense Ignatius Donnelly; *Uma Nova Utopia* (*The New Utopia*, 1891), conto do escritor inglês Jerome K. Jerome; os livros *A Máquina do Tempo* (*The Time Machine*, 1895) e *The Sleeper Awakes* (1910), de H. G. Wells; e *O Tacão de Ferro* (*The Iron Heel*, 1907), novela do autor estadunidense Jack London. O que encontramos em comum nessas obras foram a localização da narrativa no futuro, o tom pessimista ou receoso quanto ao que está por vir, e a concretização de uma realidade sombria ou infeliz.

Essas obras literárias, primeiras experiências distópicas, serviram de referência e inspiração para outros autores, criadores e artistas. Não é a nossa intenção fazer um resgate completo das distopias literárias, visto que nossos observáveis são produções audiovisuais, entretanto trazemos obras que obtiveram grande reconhecimento e que costumam ser lembradas e referenciadas em debates e discussões sobre o tema: *Admirável Mundo Novo* (*Brave New World*, 1932), de Aldous Huxley; *1984* (*Nineteen Eighty-Four*, 1949), de George Orwell; *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury; *Laranja Mecânica* (*A Clockwork Orange*, 1962), de Anthony Burgess; as novelas *O Homem do Castelo Alto* (*The Man in the High Castle*, 1962), *Andróides sonham com ovelhas elétricas?* (*Do androids dream of electric sheep?*, 1968), e *O Homem Duplo*⁸ (*A Scanner Darkly*, 1977), de Philip K. Dick; *O Conto da Aia* (*The Handmaid's Tale*, 1985), de Margaret Atwood; a *Trilogia Sprawl* (1984 - 1988)⁹, de William Gibson; por fim, *Ensaio sobre a Cegueira* (1995), do português José Saramago.

Com exceção deste último, todas as obras selecionadas pelo recorte desta abordagem¹⁰ foram escritas e publicadas em dois momentos importantes e decisivos para a humanidade. O primeiro, conhecido como “Período Entre Guerras” (1918 - 1939), se refere ao intervalo de paz entre as duas grandes guerras, marcado por tensões entre as grandes potências mundiais e pela ascensão de regimes autoritários e totalitários na Alemanha, na Itália, na Espanha e na União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS). O segundo é o período da Guerra Fria (1945 -

⁸ Editado no Brasil pela editora Aleph, a obra foi lançada originalmente com o título *Um Reflexo na Escuridão*.

⁹ Fazem parte da trilogia *cyberpunk* de Gibson os romances *Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1986) e *Mona Lisa Overdrive* (1988).

¹⁰ Foram utilizados como critérios de seleção: a notoriedade e a relevância das obras ou dos autores; a existência de adaptações para filmes e séries; e a tradução das publicações para o português.

1991), uma das épocas mais sombrias da história recente, com disputas e conflitos indiretos entre as nações orientais e ocidentais e entre os sistemas comunista e capitalista.

Nesses dois períodos, foram lançadas diversas distopias cinematográficas, com destaque para: *Metrópolis* (*Metropolis*, 1928), do diretor Fritz Lang, considerado o primeiro filme de ficção científica e de distopia; *Alphaville* (1965), de Jean-Luc Godard; as adaptações *Fahrenheit 451* (1966), dirigido por François Truffaut, e *Laranja Mecânica* (1971), do diretor Stanley Kubrick; *THX-1138* (1971), filme de estreia de George Lucas; *Blade Runner, o Caçador de Androides* (*Blade Runner*, 1982), adaptação de *Androides sonham com ovelhas elétricas?* dirigida por Ridley Scott; *1984* (*Nineteen Eighty-Four*, 1984), do diretor Michael Radford, baseado na obra de George Orwell; *Brazil: O Filme* (*Brazil*, 1985) e *Os 12 Macacos* (*Twelve Monkeys*, 1995), do diretor Terry Gilliam; e os filmes das franquias *Mad Max* (1979 - 2015) e *O Exterminador do Futuro* (*The Terminator*, 1984 - 2019).

Avançando em direção ao final do século XX, percebemos uma diminuição do número de produções literárias e audiovisuais do gênero. Contudo, a partir do lançamento da trilogia *Matrix* (*The Matrix*, 1999 - 2003), das irmãs Lilly e Lana Wachowski, as distopias voltam a aparecer tanto na literatura quanto no cinema. Além de *Matrix*, foram lançados os filmes *V de Vingança* (*V for Vendetta*, 2005), adaptação da *graphic novel* homônima de Alan Moore, e *Ensaio sobre a Cegueira* (2008), do diretor Fernando Meirelles, baseado no livro de mesmo título de José Saramago. Na literatura, três séries atraíram novos públicos para o gênero: *Jogos Vorazes* (*The Hunger Games*, 2008 - 2010), de Suzanne Collins; *Maze Runner* (*The Maze Runner*, 2009 - 2011), de James Dashner; e *Divergente* (*The Divergent*, 2011 - 2013), de Veronica Roth.

A partir da década de 2010, as distopias ganham espaço tanto nas salas de cinema quanto na programação televisiva e nos serviços de *streaming*. Além das franquias cinematográficas *Jogos Vorazes* (2012 - 2015) e *Maze Runner* (2014 - 2018), foram lançados diversos filmes e séries: os filmes brasileiros *Branco Sai, Preto Fica* (2014), de Adirley Queirós, e *Bacurau* (2019), dos diretores Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles; *Blade Runner 2049* (2017), continuação do clássico de 1982 dirigida por Denis Villeneuve; e as séries *Black Mirror* (2011 - presente), *Westworld* (2016 - presente), *The Handmaid's Tale* (2017 - presente), *The Man in the High Castle* (2015 - 2019), *3%* (2016 - 2020) e *Years and Years* (2019).

Diante desde conjunto de produções, nos chama a atenção o fato de que as distopias literárias e audiovisuais das últimas duas décadas foram produzidas em um período de relativa paz mundial. Contudo vemos, no século XXI, o surgimento de um ambiente de tensões crescentes: a retomada de conflitos entre povos e países; aumento dos atritos entre governos, instituições, grupos e participantes sociais; intolerância, incivilidade, preconceito e segregação;

retomada de ideais fascistas e ascensão de grupos extremistas e governos conservadores; aceleração dos avanços científicos e tecnológicos em diversas áreas, da cibernética à astrofísica; censura, vigilância e controle dos indivíduos, inclusive através de novas tecnologias; ansiedade e medo em relação ao futuro, apontados como possíveis causadores de transtornos mentais, como estresse e depressão; guerras comerciais, cibernéticas e midiáticas; desinformação e incomunicabilidade.

O que trazemos aqui vai ao encontro do que expomos em nossa argumentação inicial: há uma importante correlação entre as distopias e os contextos em que são propostas. Retomando o argumento de Le Guin (2014), as obras deste gênero, antes de tratarem sobre o futuro, “descrevem” o presente:

Tudo o que [os romancistas] tentam fazer é dizer como eles são, como você é — o que está acontecendo —, como está o tempo agora, hoje, neste momento, a chuva, o sol, olhe! Abra os olhos; ouça, ouça. É isso o que os romancistas dizem. Mas eles não dizem o que você vai ver e ouvir. Tudo o que podem dizer é o que viram e ouviram, durante sua vida neste mundo, um terço dela dormindo e sonhando e, outro terço, contando mentiras. (LE GUIN, 2014, p. 8-9).

Ao observarmos as obras distópicas sob este ângulo, podemos perceber que cada uma, de modos bastante diversos, explora e atualiza aspectos da realidade — vivida, experienciada — através de “mentiras” e metáforas, como a autora sugere em suas elaborações sobre ficção. E, se tratando de imaginações, em sua maioria, sobre o futuro — ou, então, sobre outros mundos —, percebemos, desde já, que esse tempo também é uma mentira.

Não se trata, como vimos, de profecias ou previsões sobre o futuro — ainda que autores de ficção científica, como Isaac Asimov, façam conjecturas sobre tecnologias que, tempos depois, encontramos desenvolvidas de maneiras bastante semelhantes no nosso mundo. Ao nosso ver, o futuro é a temporalidade natural das distopias, um “quando” que, distante no tempo e espaço, se apresenta como possibilidade para sugerir realidades outras. Ao fazer isto, estas experiências mentais exploram e atualizam aspectos do mundo e os põem em perspectiva para seus próprios objetivos, em um processo que, como veremos a seguir, ocorre através da circulação na ambiência da midiatização.

2.2 CIRCULAÇÃO: EXPLORAÇÕES CONCEITUAIS PARA PENSAR O OBJETO

A midiatização, processo social que atravessa a nossa sociedade, pode ser compreendida como uma nova ambiência, um novo modo de ser no mundo, que incide sobre a forma como as interações e práticas sociais ocorrem. (GOMES; FAXINA, 2016). Essa ambiência é marcada pelo deslocamento da chamada *sociedade dos meios* para a *sociedade em vias de midiatização*:

enquanto na primeira os meios tinham uma autonomia relativa e a comunicação era intensamente mediada, na segunda, a mediação perde força e “a cultura midiática se converte na referência sobre a qual a estrutura sócio-técnica-discursiva se estabelece”. (FAUSTO NETO, 2008, p. 93). Conforme José Luiz Braga (2012a) esclarece, com o processo de midiatização, a sociedade interage com ela mesma de formas cada vez mais diversas e aceleradas, não dependendo mais de mediações ou regulações dos meios.

Esse deslocamento também pode ser compreendido como uma complexificação dos processos comunicacionais, sobretudo quando observadas as transformações na relação entre produtores/emissores, receptores e o “espaço” entre eles — a circulação, conceito que se mostra central na nossa pesquisa. De acordo com Braga,

No período da ênfase nos meios, a circulação era vista meramente como a passagem de algo do emissor ao receptor. Uma preocupação central era a de verificar a consistência entre o ponto de partida e o ponto de chegada — o principal critério acionado era o da busca de correspondência e identidade entre emissão e recepção. (BRAGA, 2012a, p. 38).

Ou seja, na *sociedade dos meios*, a circulação se resumia à transmissão de uma mensagem do emissor ao receptor, através de uma relação linear, unidirecional e que, portanto, não demandava nenhuma ação por parte da recepção. A partir das reflexões de Antônio Fausto Neto (2010), percebemos que a circulação era entendida como uma zona de passagem, um intervalo, um “espaço vazio” sem importância, e que os públicos e audiências eram considerados grupos homogeneizados e massificados, sem nenhum tipo de reação às mensagens recebidas. A circulação somente começa a ganhar atenção quando os estudos de recepção comprovaram que a recepção efetivamente existe e está em articulação com processos produtivos de mensagens.

A partir desse momento, a circulação passa a ser compreendida como o *resultado das diferenças entre as lógicas*, ou gramáticas, *da produção e da recepção*. Posteriormente, dessas diferenças surgem os “contratos de leitura”, como possibilidades de vinculação entre emissores e receptores. (FAUSTO NETO, 2010). A circulação, contudo,

deixa de ser um conceito associado à defasagem — ou simplesmente de diferença — e passa a ser compreendida como “ponto de articulação” entre produção e recepção. Avança como um novo objeto, pois a circulação é transformada em lugar no qual produtores e receptores se encontram em “jogos complexos” de oferta e reconhecimento. (FAUSTO NETO, 2010, p. 11).

A circulação, desse modo, deixa de ser um espaço de intervalo e assume um papel de *dispositivo central*, e “as lógicas dos ‘contratos’ são subsumidas por outras ‘lógicas de interfaces’”. (FAUSTO NETO, 2010, p. 12). Como consequência das novas condições de

circulação na ambiência da midiatização, podemos citar: a) novas condições de aproximação entre emissores e receptores, em função das transformações nos processos interacionais e da inserção das tecnologias na sociedade; b) os receptores também se tornam produtores, e vice-versa; c) a comunicação começa a ocorrer em fluxos constantes.

Compreendemos, portanto, que a circulação é o trabalho entre os dois polos da comunicação, produção e recepção, que *se constituem na circulação e constituem a circulação*. De acordo com Ana Paula da Rosa (2019b), se na circulação há produção e intercâmbio de signos e sentidos — que vão sendo assentados em novas camadas, mesmo quando são rejeitados —, a circulação configura, então, uma *atribuição de valor simbólico*. Desse modo, confirma-se que a circulação não é mais um espaço “morto”, mas sim principal, e que tem como objetivo a *produção de valor*.

A partir das considerações de Fausto Neto (2010) sobre a circulação e a sua complexificação na ambiência midiatizada, Braga (2012a) propõe uma continuidade na apreensão do conceito. Para este autor, é relevante perceber que o receptor leva adiante as reações daquilo que recebe, tanto nos meios digitais quanto “de massa”, e que é retomado em outros ambientes e momentos. Segundo Braga,

Esse “fluxo adiante” acontece em variadíssimas formas — desde a reposição do próprio produto para outros usuários (modificado ou não); à elaboração de comentários — que podem resultar em textos publicados ou em simples “conversa de bar” sobre um filme recém visto; a uma retomada de ideias para gerar outros produtos (em sintonia ou contraposição); a uma estimulação de debates, análises, polêmicas — em processo agonístico; a esforços de sistematização analítica ou estudos sobre o tipo de questão inicialmente exposta; passando ainda por outras e outras possibilidades, incluindo aí, naturalmente a circulação que se manifesta nas redes sociais. (BRAGA, 2012a, p. 39-40).

Braga (2012a) propõe ainda que, em todas essas situações, no contexto da midiatização, existe um “contrafluxo”, ou seja, a antecipação de uma “escuta” possível ou desejada, no momento em que a mensagem é posta em circulação. Mais além: nesse contrafluxo, a emissão passa a ocorrer justamente a partir da resposta prevista ou pretendida.

O fluxo contínuo implica uma dissolução das categorias produção e recepção, bem como de início ou chegada das mensagens, uma vez que a interação passa de um modelo de conversação, entre “A” e “B”, para um processo de fluxo adiante. (BRAGA, 2012a). Por conseguinte, o produto midiático não é o ponto inicial do fluxo: “pode muito bem ser visto como um ponto de chegada, como consequência de uma série de processos, de expectativas, de interesses e de ações que resultam em sua composição como ‘um objeto para circular’ — e que, por sua vez, realimenta o fluxo da circulação.”. (BRAGA, 2012a, p. 41).

Sobre esse aspecto, Braga (2017) esclarece que, a rigor, não é o produto midiático que circula, mas este se inscreve em um sistema de circulação ao qual alimenta:

o produto, como já indicamos, é um momento particularmente auspicioso da circulação — justamente porque, consolidado em sua forma que permanece (e que se multiplica, na sociedade em midiatização), pode continuar circulando e repercutindo em outros espaços. O produto, por sua permanência e também porque se molda ao mesmo tempo em que busca moldar os ambientes em que se põe a circular, torna-se um especial objeto de observação para inferências sobre os processos mais gerais em que se inscreve. (BRAGA, 2017, p. 53-54).

Propondo uma aproximação dessas noções e conceitos com nossos observáveis, inferimos que *a circulação é um processo dinamizador das distopias*. Como Braga (2017) esclarece, não são os produtos midiáticos — as séries, os filmes ou os livros — que circulam, mas estes estão inscritos em um sistema que possibilita a circulação de signos e sentidos. Assim, são ideias, imagens e sentidos sobre Distopia que circulam entre diferentes públicos — espectadores, ouvintes, leitores, autores, artistas —, mídias e âmbitos da sociedade, e que vão sendo apropriados, reelaborados e ressignificados como conteúdo, referência, inspiração, arte, cultura e imaginário pelos participantes sociais.

Nesse sentido, a distopia é, efetivamente, a experiência de produtores — autores, criadores diretores, roteiristas — que fazem uma experiência pela criação das obras, contudo não se limita a essa criação. A experiência distópica se desenvolve, comunicacionalmente, pelo compartilhamento, pela circulação da obra, que cria oportunidades para que os receptores se apropriem desta e, por sua vez, possam fazer as suas próprias experiências mentais — interpretativas, conjecturais — sobre o mundo, a partir do que a obra mostra e faz.

Podemos verificar, por exemplo, que elementos e ideias de vigilância e controle, explorados intensamente em produções como *1984 (Nineteen Eighty-Four, 1984)*, passam a fazer parte dos imaginários social e midiático e são retomados, com valores agregados, em outras obras de ficção distópica, como *V de Vingança (V for Vendetta, 2005)*. Os aspectos relacionados a vigilância e controle nestas obras, por sua vez, reproduzem características inerentes à maioria dos regimes autoritários e totalitários, como a Alemanha Nazista e a Era Stalin na extinta União Soviética — criticados por Orwell em suas obras. Paralelamente, na sociedade capitalista de consumo, a vigilância e o controle são ressignificados e passam a constituir a lógica dos *reality shows*, como o *Big Brother* — cujo nome vem justamente da experiência proposta pelo autor em *1984 (1949)*. Já os elementos imagéticos e simbólicos desses regimes se tornam parte do nosso imaginário coletivo da Segunda Guerra Mundial e do Holocausto, e são apropriadas por outros artistas, diretores, roteiristas, como George Lucas, que desenvolve a estética do “Império Galáctico”, na saga *Star Wars*, com indumentárias e símbolos

que remetem ao Terceiro Reich. Contudo, essa é, certamente, uma parte ínfima da circulação em “fluxo adiante” desses símbolos e imaginários.

Essa breve aproximação nos permite perceber indícios do processo de circulação no qual as experiências distópicas estão inseridas, e que é alimentado a todo tempo com imagens, símbolos, signos e sentidos pela produção midiática, cultural e artística, mas também pelos atores sociais e pela sociedade. E é justamente esse “fluxo adiante” que permite a sua continuidade na circulação, através de apropriações, atualizações, reelaborações e atribuições de valor. Como veremos a seguir, esse processo, potencializado pela ambiência da midiatização, está intimamente relacionado aos imaginários, às imagens e à produção de sentido, que fazem parte da construção das distopias.

2.3 IMAGINÁRIOS, IMAGENS E SENTIDOS EM CIRCULAÇÃO: APROXIMAÇÕES TEÓRICAS

Se as inúmeras narrativas do mundo são materializações das atividades e das experiências individuais e coletivas, então podemos acreditar que são, também, expressões materiais do imaginário, de um indivíduo ou de uma sociedade. Para Jean-Jacques Wunenburger (2007, p. 7), “fantasia, lembrança, devaneio, sonho, crença não-verificável, mito, romance, ficção são várias expressões do imaginário de um homem ou de uma cultura.”. Isto é, as narrativas, ficcionais ou não, também externalizam elementos do imaginário. O autor cita como exemplo os mitos: “eles narram histórias de personagens divinas ou humanas que servem para traduzir de maneira simbólica e antropomórfica crenças sobre a origem, a natureza e o fim de fenômenos cosmológicos, psicológicos, históricos.”. (WUNENBURGER, 2007, p. 8). O imaginário, no entanto, pode ser externalizado através de diferentes formas narrativas, não apenas fantásticas ou mitológicas, mas também em ficções como as que nos propomos analisar.

Podemos compreender essas externalizações do imaginário a partir da abordagem de Hans Belting (2006) sobre as imagens. Ao tratar especificamente de imagens, o autor propõe a existência de dois tipos: as imagens físicas, que são imagens “tradicionais”, criadas e compartilhadas através das mídias; e as imagens mentais, “dos sonhos”, presentes no nível da imaginação. O autor não só reconhece a importância das imagens mentais, como também explica que “representações internas e externas, ou imagens mentais e físicas, devem ser consideradas como dois lados de uma mesma moeda.”. (BELTING, 2006, p. 35). Isto é, imagens físicas e mentais não são representações individuais, exclusivamente internas ou externas. Belting, nesse sentido, complementa afirmando que “a ambivalência das imagens endógenas e imagens exógenas, que interagem em vários níveis diferentes, é inerente à prática

da imagem da humanidade.”. (BELTING, 2006, p. 35). Seguindo essa perspectiva, Ana Paula da Rosa propõe que

a relação entre imagens endógenas e exógenas é atravessada por afetamentos múltiplos, isto é, uma imagem material pode passar a integrar o repertório iconográfico do indivíduo, constituindo-se em uma imagem imaterial. Já as imagens endógenas também podem ser externalizadas, muitas vezes, a partir de produções dos sujeitos ou evocadas por meio de publicações como as jornalísticas ou a arte. Se as imagens são atos criativos a partir de uma imaginação socializada, podemos compreender que tais produções são textos culturais que se articulam com base em códigos reconhecidos e partilhados. Isso nos leva a considerar que o imaginário é um produto da cultura, constituído a partir de imagens mentais e também, principalmente, das técnicas. (ROSA, 2018, p. 163).

Desse modo, quando falamos de imaginário — individual e coletivo — estamos nos referindo a conjuntos de imagens que surgem a partir de outras imagens, físicas ou mentais, que circulam na sociedade e que são recebidas, apropriadas, reelaboradas, ressignificadas e colocadas novamente em circulação. Ao observarmos narrativas como filmes, séries, romances, mitos e lendas folclóricas, verificamos que a construção e o compartilhamento do imaginário se dá através das imagens mentais e técnicas presentes nas inúmeras narrativas que circulam na sociedade, até mesmo naquelas que se sustentam em suportes não imagéticos.

Ainda segundo Belting, “imagens não somente espelham um mundo externo; elas representam também estruturas essenciais do nosso pensamento.”. (BELTING, 2006, p. 54). Percebemos, a partir disso, que o imaginário está intrinsecamente relacionado com nossos processos mentais. Quando ouvimos uma palavra ou visualizamos uma imagem, surgem em nossa mente, mesmo que não intencionalmente, outras imagens, individuais e compartilhadas, relacionadas por critérios subjetivos, objetivos, coletivos. Para Dietmar Kamper (2002, p. 11), “o imaginário é aquele querer esquecer que recorda e aquele querer recordar que esquece. E precisamente quanto menos imagens (a favor de uma única imagem) melhor a lembrança, e quanto mais imagens, menor a memória.”. Ou seja, não é possível viver sem imagens, até mesmo quando essas só estiverem em nosso imaginário.

Visando uma maior articulação entre a discussão sobre imagens e imaginários e nossos objetos empíricos, buscamos em Rosa (2019a) algumas reflexões interessantes sobre o imaginário que circunda as distopias. Para a autora, o imaginário midiático

é aquele composto por um conjunto de imagens apresentadas e reapresentadas na mídia, mas que para além de sua característica como representação, passam a constituir ou a convocar um conjunto de imagens e de relações interiores que nos permitem estabelecer sentidos. (ROSA, 2019a, p. 156).

Embora o que poderíamos chamar de imaginário distópico — o conjunto de imagens, endógenas e exógenas, que carregam sentidos de Distopia — não esteja restrito às mídias, o

que percebemos é que a circulação dessas imagens tem origem na instância da produção — isto é, da criação dessas experiências, como assinalamos anteriormente. E, ao analisarmos produções audiovisuais, interessa-nos justamente a constituição deste imaginário midiático — que é apropriado e, ao mesmo tempo, reelaborado por estas obras — e os sentidos decorrentes. Conforme Rosa explica,

O sentido, por sua vez, é aquilo que está em jogo no processo de circulação, sempre fruto de produções e cocriações. É resultado da ação da mente e, portanto, sempre produto de defasagens e dissonâncias, já que não há condições de definir um sentido único. Ao nos situarmos na ambiência da midiatização (Gomes, 2017), esse processo em contínuo desenvolvimento que se estende para muito além do estar na mídia, consideramos como ponto de partida as imagens como partes integrantes da cultura, ao mesmo tempo fomentando operações culturais que se instalam no seio da sociedade. (ROSA, 2019a, p. 156).

Chegamos, assim, a um ponto de convergência. Ao afirmarmos que a experiência mental distópica não é apenas de quem as cria — autores, artistas, realizadores —, mas também se desenvolve, comunicacionalmente, pelo processo de circulação e pelas apropriações, reelaborações e ressignificações dos receptores, inferimos que essa experiência é construída, sobretudo, a partir dos *sentidos* que circulam. Como Rosa (2019a) assinalada, esses sentidos são decorrentes das produções e cocriações, ou seja, da ação da mente — o que reforça nossa ideia de distopias enquanto experiência *mental*. Como veremos a seguir, este fenômeno está diretamente relacionado tanto à ambiência da midiatização e aos processos sociais e comunicacionais quanto à experiência humana — relações que complexificam nosso olhar sobre as distopias.

2.4 NARRATIVA E MIDIATIZAÇÃO: REFLEXÕES E ABORDAGENS ANALÍTICAS

Como Roland Barthes (2011, p. 19) sentencia, “inumeráveis são as narrativas do mundo.”. Mais do que isso, as narrativas fazem parte da experiência humana: sem as narrativas, não poderíamos nos comunicar. Entre tantos usos, as narrativas nos permitem contar histórias, reais ou ficcionais, compartilhar conhecimentos, narrar fatos e acontecimentos, estabelecer argumentos, formular conceitos e teorias, compreender fenômenos naturais, cosmológicos e políticos, nos comunicarmos. É através de narrativas que pensamos, absorvemos informações, raciocinamos, sonhamos — coisas que acontecem forma natural, sem nem percebermos. Barthes vai além e expande ainda mais as concepções sobre as narrativas:

Há, em primeiro lugar, uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada,

oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura (recorde-se a Santa Úrsula de Carpaccio), no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers*, na conversação. (BARTHES, 2008, p. 19).

Para Oscar Traversa (2018), as narrativas, ainda muito associadas à escrita, são inerentes ao ser humano e fazem parte do processo comunicacional da humanidade desde seu princípio: encontramos, nas figuras rupestres, os registros das primeiras narrativas humanas. O autor afirma que as ficções, parte da construção social individual e coletiva, que se inicia ainda na infância, se materializam através das narrativas, como nos mitos, lendas, contos, produções estéticas — orais, escritas, visuais, sonoras. Através de processos como mimese, semelhança, imitação, as narrativas externalizam atividades da mente e coletivas, e, também, representações da realidade — vivida ou percebida, passada ou presente, próxima ou distante — em dispositivos ficcionais: livros, peças teatrais, pinturas, fotografias, cinema. (TRAVERSA, 2018).

A partir da afirmação de Barthes (2011, p. 19) de que “a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades”, Traversa constrói seu argumento de que as narrativas, construídas através de trabalho técnico e social, são produções midiáticas que fazem parte do fenômeno da midiatização. O autor assume a perspectiva defendida por Verón (2014 apud TRAVERSA, 2018) de que a midiatização, assim como as narrativas, não é um processo originado com a invenção da escrita ou da imprensa, e sim uma dimensão constitutiva do *Homo sapiens*. Ao fazerem parte das ciências do humano e da sociedade, as narrativas são indissociáveis dos processos sociais e, conseqüentemente, do processo de midiatização.

Apesar de assumir diferentes formatos em diversos meios ao longo da história da humanidade, as narrativas não são apenas informações ou dados acumulados e distribuídos de qualquer forma. Há, nas narrativas, elementos que permitem sua construção e seu reconhecimento pelo receptor, ou seja, elas possuem ou seguem um padrão que permite que façam sentido para seu público. A partir disso, Barthes (2008) lança o questionamento: como podemos compreender o conjunto implícito de unidades e regras, ou seja, a estrutura, que une e rege as diferentes narrativas do mundo?

Nesse sentido, o autor defende que, para compreender a infinidade de narrativas, se torna mais produtivo elaborar uma teoria a partir de um modelo que forneça os primeiros termos e princípios. Assim, Barthes propõe sua análise da estrutura da narrativa tomando como modelo a linguística, utilizando como instância de análise a língua da narrativa: a frase e os níveis de descrição — as funções, as ações e a narração. Os três níveis de descrição, segundo o autor, “estão ligados entre si segundo um modo de integração progressiva: uma função não tem

sentido se não tiver lugar na ação geral de um actante; e a própria ação recebe sua significação última pelo fato de ser narrada, confiada a um discurso que tem seu próprio código.”. (BARTHES, 2008, p. 27-28).

Para Barthes (2008), do mesmo modo que na linguística, a frase é a menor unidade da narrativa. As narrativas, no entanto, têm níveis de sentido e, portanto, a análise deve ser feita não somente de forma linear, dentro e na sequência de frases, mas também atravessando os diversos níveis de descrição e considerando até informações que, à primeira vista, possam ser um suposto “ruído”. Se algo está na narrativa, *é provável que tenha uma função e signifique algo*.

Sob esta perspectiva, Barthes (2008) propõe uma série de classificações para analisar as estruturas narrativas. As funções podem estar tanto acima da frase — em conjunto de textos ou no todo da obra — ou abaixo — palavras, sintagmas. As funções podem ser distribucionais — também chamadas apenas de funções, são operacionais e se encontram no mesmo nível — ou integrativas — também chamadas de índices, a unidade remete a índices de outros níveis, fora do sintagma explícito. Desse modo, as narrativas podem ser funcionais — relatos metonímicos — ou indicais — relatos metafóricos. As funções, primeira classe de unidades narrativas, podem ser cardinais (nucleares, referem-se a zonas de risco da narrativa) ou catálises (completivas, são zonas de segurança). Já a segunda classe de unidades narrativas, os índices, pode ser dividida em índices (propriamente ditos, remete a caráter, sentimento) e informações (situam no tempo e espaço).

Já o nível das ações se refere ao personagem, visto que as narrativas são construídas a partir da ação deles: o personagem como agente, participante, não apenas como um “ser”; o personagem como herói, mesmo que secundário; o personagem como actante. Os personagens, desse modo, só encontram significação no nível da narração. Independem de quem narra, se é o autor ou não, a narração pode ser dividida em dois sistemas de signos: pessoal (primeira pessoa) e impessoal (terceira pessoa). A articulação entre os dois sistemas costuma tornar a narrativa mais envolvente e menos monótona. (BARTHES, 2008).

Contudo Barthes (2008) alerta que a narrativa não faz ver, não imita; ela é mais do que a forma. A narrativa envolve não pelo que mostra, mas pela significação: o sentido não vem da referência ao real, mas da construção de sentidos de uma ordem superior, que aciona emoções, esperança, ameaças, triunfos. As narrativas não são apenas conjuntos de informações organizamos a partir de determinadas regras. Sua forma serve ao propósito de produzir sentidos outros, acionar sensações, ideias, imagens e imaginários, que não estão presentes na narrativa; são de outra ordem, subjetiva.

Enquanto Barthes (2008) se propõe a analisar a estrutura das narrativas, não se prendendo em um ou outro formato ou meio, Christian Metz (2008) foca sua discussão na narrativa cinematográfica. Para o autor, um filme narrativo se divide em seis segmentos autônomos, ou sintagmas, que devem ser compreendidos em seu funcionamento isolado dentro do filme e, também, nas suas diferentes articulações dentro da diegese — o “mundo ficcional”, a realidade própria da narrativa.

Metz (2008) busca explicar como funciona cada um dos cinco tipos sintagmáticos — cena, sequência, sintagma alternante, sintagma frequentativo e sintagma descritivo — e o sexto segmento autônomo, o plano autônomo, dentro do filme. Não iremos adentrar em cada um desses elementos e suas funções, mas focaremos em alguns apontamentos levantados pelo autor. O primeiro é que os tipos sintagmáticos são elementos diegéticos, só podendo ser encontrados dentro do filme; ou seja, fazem parte da narrativa. O autor aponta também que é necessário examinar os cinco sintagmas tanto na montagem entre planos quanto dentro de planos autônomos, visando o tensionamento entre conotação e denotação, significante e significado — em termos práticos, expressão e conteúdo. Por fim, Metz (2008) afirma que, para compreender apropriadamente a linguagem cinematográfica, é preciso compreender tanto a diegese como um todo (significado) quanto os elementos sintagmáticos, ou seja, seus elementos formais (significantes).

As aproximações e explorações conceituais desenvolvidas neste item e ao longo deste capítulo visam, sobretudo, servir de base para o desenvolvimento das análises, ainda que não tenha esgotado as possibilidades de reflexões e articulações entre as teorias e o objeto de pesquisa. Contudo o que exploro aqui permite contextualizar as narrativas distópicas em estudo enquanto elaborações inerentes à experiência humana, aos processos comunicacionais e à mediatização da sociedade. Inseridas nesta ambiência, as experiências mentais distópicas são construtos decorrentes dos compartilhamentos, apropriações, elaborações e produção de sentidos que ocorrem na circulação. A partir destas percepções, apresento, nas próximas páginas, os encaminhamentos metodológicos deste estudo sobre distopias audiovisuais.

3 ENCAMINHAMENTOS METODOLÓGICOS

Seguindo a ideia de que esta dissertação é, ao mesmo tempo, um relatório de pesquisa e o relato de sua processualidade, apresento os encaminhamentos metodológicos relatando as reflexões, as tomadas de decisões e os procedimentos que efetivamente encaminham metodologicamente as análises — isto é, a construção do caminho à frente. Nesse sentido, começo tomando como ponto de partida algumas reflexões a respeito da perspectiva de investigação heurística proposta pelo professor José Luiz Braga (2017). Ainda que cada caso analisado não seja tratado como um dispositivo interacional no estado atual da dissertação, a discussão sobre essa abordagem contribuiu significativamente para a construção da pesquisa e, também, para a escolha do tratamento analítico dos observáveis. Assim, mantenho este item como relato do processo de aprendizagem. No segundo item, abordo a construção do objeto empírico a partir do delineamento da pesquisa como um estudo de casos múltiplos, comento o processo de escolha dos observáveis e apresento o conjunto de produções audiovisuais que compõe o *corpus*. Após apresentar as obras, discuto brevemente o paradigma indiciário a partir dos trabalhos de Carlo Ginzburg (1989) e José Luiz Braga (2008), e exponho os procedimentos de análise adotados no estudo dos casos.

3.1 DISPOSITIVOS INTERACIONAIS: REFLEXÕES SOBRE O MÉTODO DE INVESTIGAÇÃO HEURÍSTICA

Partindo da perspectiva de Braga (2017, p. 20) de que “o fenômeno comunicacional se realiza em episódios de interação entre pessoas e/ou grupos, de forma presencial e/ou mediatizada”, refletimos sobre o método de investigação heurística para compreender o funcionamento dos dispositivos interacionais, enquanto possibilidade de abordagem dos casos em estudo. Ao afirmar que “não há comunicação sem interação”, o autor assume que é possível cercar o fenômeno comunicacional na ocorrência das diversas interações sociais, que envolvem diversos participantes, contextos, processos, objetivos e resultados. (BRAGA, 2017, p. 20). A nossa tendência natural ainda é pensarmos a comunicação como a transmissão de uma mensagem entre um emissor e um receptor, mesmo que na sociedade em vias de mediação, na qual estamos inseridos, esses papéis se tornem flexíveis e o fluxo comunicativo deixe de ser unidirecional. Braga (2017, p. 68), no entanto, nos leva a pensar a comunicação como “um trabalho de compartilhamento entre diferenças, como modo de enfrentar, resolver ou fazer agir criativamente essas diferenças.”. Isto é, a comunicação é a interação entre participantes sociais

em um determinado contexto, e acreditamos que também interagimos *com e através* das narrativas distópicas.

Para o autor, “a comunicação é transformadora” (BRAGA, 2017, p. 68): elementos já compartilhados são acionados para produzir novos compartilhamentos, e esse processo inferencial age sobre o que já foi compartilhado, “produzindo mudanças de sentido, e tensionando o próprio dispositivo em uso.”. O pesquisador alerta que esse processo é sempre tentativo, visto que sofre interferência dos desafios de diversas ordens impostos aos participantes e pela complexidade dos processos sociais. Por mais que se busque o êxito e o consenso nos episódios interacionais, a comunicação possui diversos graus de sucesso, qualidade e valor, sendo os processos comunicacionais muitas vezes canhestros. (BRAGA, 2017). Justamente por ser tentativa, o que importa à comunicação, assim, não é tanto o resultado, mas, principalmente, os processos — as próprias interações. Nessa perspectiva,

Em cada situação, a sociedade gera tentativamente, em modo prático — por seus episódios interacionais — processos inferenciais para seu funcionamento. Tais práticas acabam se organizando em dispositivos variados, que por sua vez “modelam” o funcionamento comunicacional das interações que acionam os dispositivos. [...] O episódio comunicacional, que é a comunicação concreta, se desenvolve, assim, no âmbito de “dispositivos interacionais”, produzidos nas circunstâncias históricas e acionados nos contextos específicos dos participantes. (BRAGA, 2017, p. 69).

Esses dispositivos, desenvolvidos através de interações tentativas, buscam elaborar táticas e modos de ação através da articulação entre códigos e de inferências pelos participantes. Os códigos, necessários para o processo interacional, são elementos compartilhados entre os participantes, que permitem a organização do dispositivo e a própria interação. (BRAGA, 2017). O nível de compartilhamento dependerá do quão codificado e estabelecido socialmente determinado código é. Já as inferências são o elemento ativo no processo interacional; através delas, os participantes buscam obter de resultados, soluções, para a situação apresentada. As inferências podem ser solicitadas por diversos motivos: “pelo aspecto lacunar das coisas compartilhadas; pela alteridade dos participantes; pela co-presença de códigos diversificados; e pelas necessidades internas de produtividade da interação”. (BRAGA, 2017, p. 33). Em outras palavras, a interação entre os participantes só é possível com a existência de um código compartilhado, e com a realização de inferências que deem conta das lacunas do(s) código(s), das diferenças entre os participantes e dos objetivos da interação.

Braga (2017) faz alguns apontamentos em relação aos códigos e inferências do processo comunicacional: as inferências práticas costumam ser processos inferenciais abduativos, ou seja, inferências abduativas, tentativas, que sugerem a “melhor explicação” para uma determinada situação; a interpretação não é somente necessária, como também é variada, o que implica dizer

que o processo comunicacional não se restringe ao acionamento de códigos, mas demanda inferências, estas, abduativas; não existe um “super código” que permita resolver todas indefinições de código de uma situação apresentada, cada episódio possui características e contextos próprios, demandando de inferências por parte dos participantes; não se deve fazer inferências que busquem apenas a solução mais provável, ou o “melhor sentido”, mas sim que levem em consideração o acervo pessoal dos participantes, o contexto, os objetivos da interação e as suas lógicas internas.

Conforme Braga (2017) nos explica, as inferências são direcionadas pelos códigos acionados na situação, sejam eles constituídos *ad hoc* para determinadas interações, ou institucionalizados e estabilizados na sociedade. No processo comunicacional, contudo, as inferências também agem sobre o código, tensionando, transformando, superando e criando códigos. “[...] podemos dizer que a inferência é que permite atualizar o código, exercê-lo para além de um processo mecânico de codificação/decodificação, que não faria mais que transmitir informação”. (BRAGA, 2017, p. 31). Isto é, os códigos não são sistemas imutáveis, rígidos, permanentes; eles também são tentativos, se modificam e se atualizam no decorrer do processo comunicacional.

Na tentativa de compreender o funcionamento dos códigos e das inferências, podemos correr o risco de abordá-los como duas unidades que agem separadamente, no entanto, são partes de um mesmo processo, duas peças trabalhando juntas em uma mesma engrenagem: “através da inferência, o ainda não compartilhado se produz em compartilhamento; o código, sempre incompleto, se desenvolve pela inferência; que, por sua vez, na reiteração tentativa, acaba por se organizar como código.”. (BRAGA, 2017, p. 70).

Os dispositivos interacionais, em suma, são processos e modos de ação que se constituem na articulação de códigos e regras mais ou menos estabelecidas, através de estratégias tentativas, agenciamentos táticos e das práticas sociais. (BRAGA, 2017). São modelos construídos a partir de códigos e inferências, “comunicacionalmente desenvolvidos e culturalmente acionados para o exercício de episódios interacionais.”. (BRAGA, 2017, p. 38).

Braga (2017), em determinados momentos, se refere a episódios interacionais; em outros, a dispositivos. Para o pesquisador,

O episódio interacional é o próprio dispositivo em momento de realização, caracterizado pela especificidade de seus elementos, seus objetivos e pelo sistema de relações comunicacionais constituído; modulado pelas circunstâncias de sua ocorrência singular. Nessa mesma linha, dispositivos referem episódios reiterados que elaboram um mesmo tipo de arranjo, exercido na prática comunicacional da sociedade. Uma mesma expressão pode designar tanto o episódio como o dispositivo. (BRAGA, 2017, p. 38-39).

Podemos compreender, assim, que os dispositivos se constituem através da ocorrência reiterada de diversos episódios interacionais, que, pelas suas características em comum, configuram um mesmo modelo interacional, lhes dando “forma, sentido, substância e direcionamento.”. (BRAGA, 2017, p. 69). Essa abordagem possibilita compreender os processos acionados, os elementos específicos de cada episódio, cotejamentos entre diferentes episódios e dispositivos. (BRAGA, 2017). O autor, no entanto, alerta que “no trabalho de pesquisa, o que interessa não é classificar os elementos nas duas categorias; mas sim perceber como se relacionam, para qual trabalho interacional são acionados, que sistema de relações compõem, quais as suas dinâmicas na interação.”. (BRAGA, 2017, p. 70).

Cabe ainda chamar a atenção para dois aspectos do funcionamento dos dispositivos interacionais. O primeiro se refere à geração de novos dispositivos: quando os objetivos de um episódio não são contemplados por um dispositivo, seja por ausência ou insuficiência, processos experimentais são acionados para gerar novos dispositivos. O segundo diz respeito aos contextos: assim como os dispositivos são direcionados pelos contextos, estes são afetados e modificados pelos processos ocorridos nos episódios interacionais. (BRAGA, 2017).

Esta breve discussão a respeito da heurística proposta por Braga (2017) nos permite avançar no delineamento da abordagem metodológica das distopias em estudo. Ainda que não adotemos esta perspectiva em sua plenitude, estas reflexões nos levam a uma nova apreensão das estruturas dos casos e de suas lógicas internas e uma aproximação com o paradigma indiciário — abordagem analítica adotada em nosso estudo.

3.2 ESTUDO DE CASOS MÚLTIPLOS: A CONSTRUÇÃO DO OBJETO A PARTIR DA ESTRATÉGIA METODOLÓGICA

Desde o início desta pesquisa, algo que sempre esteve claro foi a intenção de analisar as distopias em sua variedade de produções e perspectivas. Como exposto na introdução, a curiosidade que me levou a pesquisar sobre distopias surgiu de um interesse despretenso em filmes e livros do gênero, bem como de ficção científica e especulativa. Isto contribuiu diretamente para a escolha do tema de pesquisa a partir do objeto empírico — ou, na ausência de uma definição, de uma ideia de objeto. Este primeiro movimento de pesquisa já demonstrava, ainda que não tivesse esta percepção naquela época, um olhar voltado para os objetos e para a pesquisa empírica. Como expus no projeto de pesquisa, minha intenção primeira já era de não escolher apenas um observável, mas um conjunto que propiciasse um olhar mais amplo diante da complexidade do tema e das narrativas.

Buscando manter a amplitude de perspectivas sobre distopia, decidimos, então, que a dissertação teria como *corpus* um conjunto de filmes e, conseqüentemente, um conjunto de análises. Ao tomarmos esta decisão, delineávamos a pesquisa como um *estudo de casos múltiplos* — um conjunto formado, inicialmente, por cinco ou seis produções cinematográficas. Esta abordagem metodológica — variante dos estudos de caso, estratégia frequentemente adotada na linha de pesquisa Midiatização e Processos Sociais da Unisinos¹, na qual esta pesquisa se desenvolve — nos permitiu manter o nível de abrangência sem perder de vista nosso objetivo: apreender a distopia construída em narrativas audiovisuais.

Paralelamente, essa abordagem metodológica vai ao encontro da nossa preocupação com o “desentranhamento do objeto comunicacional” (BRAGA, 2008, 2021). Conforme Braga assinala, a constituição do campo da Comunicação passa pelo desentranhamento de seu objeto de perspectivas outras — isto é, a apreensão do fenômeno a partir de ângulos que favoreçam questões propriamente *comunicacionais*. Nesse sentido, o pesquisador sugere que os estudos de caso podem servir a este propósito, visto que possibilitam a percepção de fenômenos comunicacionais diretamente no âmbito da sociedade. (BRAGA, 2008).

Diferentemente do estudo de caso clássico, que visa produzir conhecimento sobre um fenômeno a partir da observação de um único caso, a abordagem metodológica que adotamos possibilita realizar um trabalho analítico bastante semelhante, mas que tem como objetivo explorar uma multiplicidade de ocorrências do mesmo fenômeno. Robert K. Yin (2001, p. 68) assinala que “a escolha entre projetos de caso único ou de casos múltiplos permanece dentro da mesma estrutura metodológica — e nenhuma distinção muito ampla é feita entre o assim chamado estudo de caso clássico (isto é, único) e estudos de casos múltiplos.”. Assim, o que pretendemos desenvolver é uma investigação sobre “distopia” enquanto fenômeno comunicacional, não em um único objeto empírico — o que também seria possível —, mas no conjunto de produções que propõem experiências distópicas a partir da realidade social.

Yin (2001), ao tecer algumas considerações a respeito dos casos múltiplos, aponta alguns cuidados para os quais o pesquisador precisa estar atento. Para o autor, o mais importante nesta abordagem metodológica é “considerar casos múltiplos como se consideraria experimentos múltiplos — isto é, seguir a lógica da replicação.”. (YIN, 2001, p. 68). Conforme afirma Yin,

Isso é muito diferente de uma analogia equivocada do passado, quando se considerava erroneamente que os casos múltiplos eram semelhantes aos respondentes múltiplos

¹ Nesse sentido, destaco o trabalho de reflexão e elaboração, nas pesquisas individuais e nos grupos de pesquisa — entre eles o Laboratório de Circulação, Imagem e Midiatização (Lacim), no qual me insiro —, na metodologia de construção de caso e de caso midiatizado, como a tese e as pesquisas atualmente desenvolvidas pela Dra. Aline Weschenfelder.

em um levantamento (ou aos objetos múltiplos *dentro* de um experimento) — isto é, seguir a lógica da amostragem. (YIN, 2001, p. 68, grifo do autor).

Assim, na abordagem metodológica adotada, cada caso do conjunto deve ser tratado como um experimento individual e independente, mas que, sendo ocorrências de um mesmo fenômeno, apresentam resultados que podem ser cruzados — o que nos leva ao segundo aspecto que requer nossa atenção. Segundo Yin (2001, p. 69), “cada caso deve ser cuidadosamente selecionado de forma a: a) prever resultados semelhantes (uma replicação literal); ou b) produzir resultados contrastantes apenas por razões previsíveis (uma replicação teórica)”. Mais do que um cuidado a ser tomado, este aspecto estabelece um primeiro critério para a escolha dos observáveis: analisaremos o fenômeno a partir das semelhanças entre as ocorrências ou de suas divergências? Soma-se a este um segundo critério — o terceiro aspecto que requer nossa atenção: o tempo e os recursos necessários para analisar casos múltiplos. (YIN, 2001). Ainda que pareçam menos importantes, estes dois “detalhes” impactam diretamente na quantidade de casos a serem escolhidos e, ao mesmo tempo, na viabilidade desse tipo de estudo. Examinaremos, neste primeiro subitem, a aplicação destes critérios ao tratarmos da busca pelos observáveis e da construção do conjunto de casos.

3.2.1 A escolha dos observáveis: perambulações e experiências analíticas

Embora estivéssemos atentos a esses três cuidados apontados pelo autor, tanto ao estruturarmos a pesquisa como um estudo de casos múltiplos quanto ao selecionarmos o *corpus*, estes dois últimos aspectos foram determinantes para a escolha dos observáveis. Entre buscar a semelhança entre os casos ou explorar a diversidade de perspectivas sobre distopia, a segunda opção surge como uma oportunidade de ampliar o olhar sobre o fenômeno sob o ponto de vista comunicacional. Essa diversidade permite captar ângulos diversos, tornando a pesquisa produtiva com base na observação de transversalidade. Ao optarmos por este caminho, buscamos ângulos diversos na construção de distopias, como pistas para percepção do sentido social e comunicacional de criar obras reflexivas sobre distopia — ou seja, o sentido de fazer experiências mentais distópicas.

Visando a pluralidade de ângulos, iniciei a busca pelos observáveis através de sucessivas aproximações aos objetos empíricos, que apresento aqui divididas em três tipos de movimentos: explorações teórico-metodológicas nas disciplinas do mestrado, com destaque para as atividades desenvolvidas em Audiovisualidades nas Mídias, Estudos Empíricos em Mídiação, e Mídiação: Aportes Metodológicos; estudos empíricos, parcialmente

apresentados no texto da qualificação; e “perambulações” pelas distopias, momentos nos quais assisti a filmes e séries com uma postura crítica e analítica.

Sob diferentes perspectivas e com propósitos específicos, as experiências analíticas realizadas nas disciplinas do mestrado abordaram dez objetos empíricos: os filmes estrangeiros *Fahrenheit 451* (1966), *Laranja Mecânica* (*A Clockwork Orange*, 1971), *1984* (*Nineteen Eighty-Four*, 1984), *O Exterminador do Futuro* (*The Terminator*, 1984), *V de Vingança* (*V for Vendetta*, 2005), *Blade Runner, o Caçador de Androides* (*Blade Runner*, 1982) e *Blade Runner 2049* (2017); os quatro filmes da franquia *Jogos Vorazes* (*The Hunger Games*, 2012 - 2015); o filme brasileiro *Divino Amor* (2019); e *Queda Livre* (*Nosedive*, 2016), primeiro episódio da terceira temporada da série britânica *Black Mirror* (2011 - presente).

Além destas aproximações, desenvolvi um exercício de decupagem do filme *1984* (1984) e um estudo experimental de *Blade Runner* (1982) para o projeto de qualificação, no qual foram exploradas diferentes abordagens analíticas. Estes dois estudos, realizados sob a orientação do professor José Luiz Braga, foram essenciais para a construção da abordagem metodológica deste trabalho, bem como para a definição do conjunto de casos.

Por fim, o terceiro tipo de movimento exploratório é o que chamo de “perambulações”, ou “idas a campo”: assistir produções audiovisuais com temáticas ou características consideradas como “distópicas”, mantendo um olhar crítico e analítico, que ultrapassa a experiência enquanto espectador. Ao longo dos três primeiros semestres do mestrado, assisti a doze produções ainda não vistas, além das obras citadas acima, que foram assistidas novamente ou pela primeira vez na ocasião das incursões realizadas. Essas idas a campo ocorreram de duas maneiras: em observações individuais², realizadas especificamente com este propósito; e nas sessões do 2º Ciclo do Cinedebates IHU³, promovido pelo Instituto Humanitas Unisinos (IHU), que teve como tema “distopias”. Realizado ao longo do segundo semestre de 2019, o ciclo de cinedebates proporcionou momentos bastante produtivos, não só pelos debates após as

² Produções assistidas, por formato e ordem de lançamento: os filmes estrangeiros *Mad Max* (1979), *Mad Max 2: A Caçada Continua* (*Mad Max 2*, 1981), *Brazil: O Filme* (*Brazil*, 1985), *Akira* (1988), *Os 12 Macacos* (*Twelve Monkeys*, 1995), *O Lagosta* (*The Lobster*, 2015), e *O Poço* (*El Hoyo*, 2019); os filmes brasileiros *Branco Sai, Preto Fica* (2014) e *Bacurau* (2019); e a minissérie britânica *Years and Years* (2019).

³ O ciclo, organizado por Rico Machado, jornalista e Doutor em Comunicação, teve quatro sessões de exibição e debate com professores e pesquisadores da área da Comunicação. A primeira sessão, realizada em 19/08/2019, exibiu o filme britânico *1984* (1984) e teve como debatedor o Prof. Ms. Lenon Macedo (UFRGS). Em 02/10/2019, o debate do filme estadunidense *Fahrenheit 451* (2018) foi comandado pela Profa. Dra. Nísia Martins do Rosário (UFRGS). Em 16/10/2019, a exibição de *Admirável Mundo Novo* (*Brave New World*, 1998), longa-metragem estadunidense, teve como convidado o Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer (Unisinos). E, em 13/11/2019, a sessão do filme estadunidense *Matrix* (*The Matrix*, 1998) foi seguida pelo debate com a Profa. Dra. Adriana Amaral (Unisinos). Destas, a primeira e a última produções já haviam sido assistidas em outros momentos.

exibições, mas também pela própria experiência enquanto pesquisador e pela oportunidade de orientando e orientador participarem de um movimento exploratório coletivo⁴.

Do conjunto de distopias observadas nos diferentes movimentos exploratórios, apontamos, na ocasião da qualificação, cinco produções como observáveis pré-selecionados para o estudo: *Blade Runner* (1982), *Fahrenheit 451* (1966), a tetralogia *Jogos Vorazes* (2012 - 2015), *Divino Amor* (2019) e um episódio da série *Black Mirror*⁵. Além destes, sinalizamos a possibilidade de incluir um sexto observável: a minissérie *Years and Years* (2019), já assistida, mas que ainda não havíamos explorado em profundidade. Assim, formamos um primeiro conjunto com seis casos, que, por um lado, nos pareceu um desafio interessante, mas, por outro, se revelou como um risco de dispersão. Após a banca de qualificação, onde a questão do tempo para realização de um estudo desta dimensão foi um dos principais apontamentos das arguidoras, reavaliamos não só a quantidade de casos mas também a composição do conjunto.

Assim, a definição do conjunto teve como critério, além da escolha pela diversidade de ângulos sobre distopia, o tempo e os recursos que teríamos para a realização do estudo — aspectos que implicavam decisões de ordens prática e metodológica. Restringindo o *corpus* inicialmente para quatro produções audiovisuais, o desafio foi buscar outros critérios para definir essa diversidade. Alterando entre características e aspectos dos possíveis observáveis — formatos, gêneros, contextos, estruturas e elementos narrativos — e percepções abduativas e interpretativas, chegamos a um conjunto semelhante ao que compõe o trabalho em sua forma final: o filme britânico *Fahrenheit 451* (1966), a tetralogia *Jogos Vorazes*, a minissérie *Years and Years*, e o longa-metragem brasileiro *Divino Amor* (2019), removido em uma última delimitação. Embora analisar uma produção brasileira fosse algo bastante caro para nós, esta decisão permitiu um aprofundamento maior das análises e uma melhor articulação entre os casos.

O conjunto de casos em sua constituição final é, portanto, o resultado de articulações difíceis entre o nosso interesse, para o objetivo da pesquisa, em buscar diversidade, as nossas percepções prévias de quais obras permitem melhores descobertas, e a dimensão dos casos e das análises. Assim, nossa busca pela diversidade entre a multiplicidade de narrativas e formatos nos levou ao *corpus* formato por um longa-metragem europeu de autor, um conjunto de filmes estadunidenses de ação, e uma minissérie britânica do gênero drama. De forma

⁴ O professor José Luiz Braga participou da segunda sessão do cinedebate, na qual assistimos e debatemos *Fahrenheit 451* (2018). Embora ambos tenhamos preferência pela primeira adaptação do livro de Bradbury, as discussões geradas no debate foram bastante produtivas e levaram a novos olhares sobre nossos objetos.

⁵ Ainda que tivéssemos abordado *Queda Livre* (2016) em nossas explorações e no texto da qualificação, nossa intenção era analisar a série através do episódio que nos parecesse mais produtivo, algo que demandaria reassistir todas as temporadas. Assim, mantivemos esta indicação em aberto para que decidíssemos posteriormente.

bastante breve, expomos outros critérios que levamos em consideração em cada um dos observáveis selecionados, na ordem em que analisamos e apresentamos no trabalho.

Iniciamos pela análise de *Fahrenheit 451* (1966), não porque pretendíamos seguir uma ordem cronológica de lançamento — o que efetivamente ocorre —, mas porque foi o observável que nos pareceu mais apropriado para isto após a banca de qualificação. A complexidade da distopia construída através de um enredo relativamente simples e de uma narrativa sem grandes reviravoltas e com poucas personagens foi, provavelmente, a maior motivação para esta escolha. Consideramos, também, aspectos como o contexto de realização do filme — Guerra Fria, corrida espacial, expansão do meio televisivo — e características da produção — filme britânico, domínio criativo do diretor, adaptação de clássico da literatura, poucos efeitos visuais e foco no desenvolvimento narrativo.

A escolha do segundo observável, por outro lado, não foi uma tarefa fácil. A diversidade surgiu, antes de aspectos internos às narrativas, de contextos externos às produções. Enquanto *Fahrenheit 451* (1966) é um filme de baixo orçamento, considerado um clássico da ficção científica e é uma das primeiras narrativas audiovisuais do gênero distopia, *Jogos Vorazes* (2012 - 2015) é uma franquia de superproduções cinematográficas recente, baseada na série literária de Suzanne Collins e voltada para o público juvenil (*young adult*). Além destes aspectos, assinalamos o contexto: contemporaneidade, evolução tecnológica, aceleração dos processos sociais, intenso processo de midiaticização da sociedade e conflitos em diversos países.

Ao mesmo tempo, a escolha por *Jogos Vorazes* (2012 - 2015) se deu pela complexidade da realidade criada, pelos desenvolvimentos da distopia pelas narrativas e pelo formato — quatro filmes que contam uma única história. Nesse sentido, assinalamos que, embora fosse possível apreender a distopia a partir do que é apresentado apenas em *Jogos Vorazes* (2012), as três continuações expandem a narrativa e trazem informações que levam a novos desdobramentos e que ressignificam e produzem sentidos outros, de modo que a ampliação do *corpus* permitiu expandir também o olhar sobre esta distopia.

Ainda que o contexto de realização de *Years and Years* (2019) seja bastante semelhante ao da franquia *Jogos Vorazes*, a diversidade neste objeto reside em outros aspectos. Ao contrário dos dois primeiros casos, este se trata de uma minissérie original de seis episódios, transmitida originalmente pelo canal HBO e que posteriormente foi incluída no catálogo da plataforma de *streaming* HBO Max. Embora seja mais uma produção britânica e apresente um ponto de vista ocidentalizado, nórdico e eurocentrista, a minissérie cria uma realidade muito próxima do nosso tempo (terceira década do século XXI) e referencia constantemente o nosso mundo — personagens, fatos, ocorrências — e o nosso passado. Sua narrativa é, sobretudo, sobre os humanos, suas escolhas e sua jornada pelo futuro através dos anos, em um tempo cada

vez mais fluido, acelerado e inevitável — uma abordagem que cria um contraste com os demais observáveis. Apesar de não termos esgotado todos os aspectos que podem ser observados em cada caso, podemos perceber que a diversidade deste conjunto se encontra tanto no nível narrativo quanto nas características das produções e no seus contextos imediatos e macrossociais — o que ficará ainda mais evidente na apresentação dos observáveis, a seguir.

3.2.2 O conjunto de casos

Nesta seção, apresento os observáveis de cada caso em estudo: o filme *Fahrenheit 451* (1966); os quatro filmes que compõem a franquia *Jogos Vorazes* (*The Hunger Games*, 2012 - 2015); e a minissérie *Years and Years* (2019)⁶. Ao tratar cada caso, apresento uma breve sinopse do enredo e as principais informações de cada produção.

3.2.2.1 Caso 1: o filme *Fahrenheit 451* (1966)

Imaginemos, por um momento, uma sociedade em que todo e qualquer livro é proibido — mais do que proibido, deve ser queimado, incinerado. Imaginemos que essa é uma prática comum e corriqueira, altamente institucionalizada e com protocolos bem definidos, cuja execução cabe ao corpo de bombeiros. Imaginemos, por fim, o que acontece com quem contraria, quem desobedece, quem não aceita essa realidade. Esse é o pano de fundo de *Fahrenheit 451* (1966), filme britânico dirigido por François Truffaut, considerado um clássico da ficção científica e uma das obras mais influentes do gênero distopia.

Inspirado na novela homônima⁷ de Ray Bradbury, publicada pela primeira vez em 1953, o filme acompanha a vida tranquila e feliz do bombeiro Guy Montag (Oskar Werner), especializado em procurar e queimar livros, e de sua jovem esposa, Linda (Julie Christie). Após conhecer a professora Clarisse (Julie Christie⁸), Montag começa a questionar a realidade que o cerca, bem como as verdades e os comportamentos dessa sociedade que rompeu com a escrita e com o conhecimento e que trata a televisão como parte da família. A produção, gravada em

⁶ As seis produções audiovisuais selecionadas constam na lista de referências, ao final do trabalho. Visando uma maior fluidez do texto e a compreensão do leitor, mencionaremos cada caso/obra a partir do título completo ou do subtítulo que o identifica, no caso das sequências de *Jogos Vorazes* (2012).

⁷ Além do livro, editado pelo selo Biblioteca Azul em 2012, fazem parte da franquia: a adaptação para *graphic novel* *Fahrenheit 451* (2019), de Tim Hamilton, lançada originalmente em 2009; o livro de contos *Prazer em queimar: histórias de Fahrenheit 451* (*A Pleasure to Burn: Fahrenheit 451 Stories*, 2020), de Ray Bradbury, lançado em originalmente em 2010; e o filme *Fahrenheit 451* (2018), segunda adaptação cinematográfica da obra original, dirigido por Ramin Bahrani, disponível na plataforma HBO Max.

⁸ Não se trata de um erro de duplicidade: ambas personagens são interpretadas pela atriz, que se transforma em Linda ao utilizar cabelos compridos, e em Clarisse, com um corte curto. O maior contraste, contudo, não está no cabelo e ou nos figurinos, e sim na construção das personagens e suas atitudes e personalidades contrastantes.

35 mm, possui 112 minutos de duração e, no momento da escrita deste trabalho, encontra-se disponível somente através de cópias físicas em DVD e Blu-ray.

3.2.2.2 Caso 2: a tetralogia *Jogos Vorazes* (*The Hunger Games*, 2012 - 2015)

“Feliz Jogos Vorazes, e que a sorte esteja sempre com você” — repetem alegremente as pessoas da Capital aos tributos, adolescentes dos doze distritos de Panem prestes a serem enviados para a arena e lutarem até a morte. Destes jogos, que dependem de muito mais do que sorte, só poderá sair um vencedor: um sobrevivente que, ao derrotar e eliminar seus adversários, desfrutará da glória e de riquezas, levando orgulho para seu distrito. Gravado por câmeras e microfones espalhados pela arena e transmitido em formato de *reality show* televisivo para toda a nação, esse não é um evento e um espetáculo qualquer.

No universo ficcional⁹ criado por Suzanne Collins, o território que um dia foi chamado de América do Norte deu lugar a Panem, uma nação formada por aqueles que sobreviveram às secas e tempestades, aos incêndios e à elevação do nível dos oceanos, e à guerra pelo pouco que restou¹⁰. “O resultado foi Panem, uma resplandecente Capital de treze distritos unidos que trouxe paz e prosperidade a seus cidadãos.”. (COLLINS, 2010, p. 24). Com o levante dos distritos contra a Capital, vieram os Dias Escuros — uma terrível guerra que deixou muitos mortos, doze distritos derrotados e o décimo terceiro destruído. Para garantir a paz e lembrar que tais dias jamais deverão se repetir, o Tratado da Traição determina que uma vez por ano, todos os anos, dois jovens entre 12 e 18 anos de cada distrito serão oferecidos como tributos durante a Colheita e enviados para uma arena pública para lutarem até restar um único vitorioso na cerimônia que passa a ser conhecida como “Jogos Vorazes”.

Ao longo dos quatro filmes, acompanhamos a protagonista Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence), uma jovem de origem humilde do Distrito 12, que se voluntaria para participar na 74ª edição anual dos Jogos Vorazes no lugar da irmã, Primrose (Willow Shields), de apenas 12 anos. Ao manipular os Idealizadores da competição e se tornar vitoriosa ao lado de Peeta

⁹ Fazem parte deste universo a série literária *Jogos Vorazes* (*The Hunger Games*), criada por Collins, e os quatro filmes aqui referidos, baseados nos livros. Compõem a trilogia os romances *Jogos Vorazes* (*The Hunger Games*, 2010), *Em Chamas* (*Catching Fire*, 2011) e *A Esperança* (*Mockingjay*, 2011), lançados originalmente em 2008, 2009 e 2010 respectivamente. Em 2020, a autora lançou *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes* (*The Ballad of Songbirds and Snakes*, 2020), romance que serve de prequela, cujos acontecimentos se passam 64 anos antes dos eventos de *Jogos Vorazes* e exploram os primeiros anos de Panem após a rebelião dos distritos contra a Capital. Uma adaptação cinematográfica deste último livro foi anunciada ainda em 2020, e as gravações estão previstas para começar em 2022.

¹⁰ Informações retiradas do primeiro capítulo de *Jogos Vorazes* (2010). Na ausência de qualquer menção às origens de Panem nas adaptações, buscamos na obra original, não uma explicação, mas detalhes que pudessem complementar nosso entendimento sobre o passado da sociedade aqui retratada. Embora o mapa de Panem (mostrado parcialmente em *Jogos Vorazes: Em Chamas*) permita a identificação do território como sendo a atual América do Norte, essa informação não é confirmada nos filmes.

Mellark (Josh Hutcherson), a garota precisa enfrentar as consequências de seus atos, ao mesmo tempo em que se torna um símbolo de resistência e esperança para os distritos oprimidos pela Capital.

Como assinalamos anteriormente, o caso é composto pelas quatro adaptações cinematográficas da trilogia de Suzanne Collins, que aqui nos referimos como tetralogia ou franquia *Jogos Vorazes* (*The Hunger Games*). Assim, serão analisados o filme *Jogos Vorazes* (*The Hunger Games*, 2012), dirigido por Gary Ross, com 142 min de duração, e as três continuações, dirigidas por Francis Lawrence: *Jogos Vorazes: Em Chamas* (*The Hunger Games: Catching Fire*, 2013), com 146 min; *Jogos Vorazes: A Esperança - Parte 1* (*The Hunger Games: Mockingjay - Part 1*, 2014), com 123 min; e *Jogos Vorazes: A Esperança - O Final* (*The Hunger Games: Mockingjay - Part 2*, 2015), com 136 min de duração. Realizadas pela Lionsgate e pela Color Force, as obras se encontram disponíveis na plataforma de *streaming* HBO Max, onde acessamos os observáveis ao longo da análise.

3.2.2.3 Caso 3: a minissérie *Years and Years* (2019)

O medo e a ansiedade frente ao desconhecido e às rápidas transformações da sociedade na virada do século XXI não são um fenômeno isolado ou apenas reflexo da paranoia e das teorias da conspiração que permeiam a sociedade ocidental. A aceleração dos processos sociais, a evolução tecnológica, a intensificação dos conflitos ao redor do mundo, o agravamento dos problemas ambientais e climáticos, e o enclausuramento causado pela escassez de tempo e de liberdade são alguns dos causadores desse medo generalizado diante do futuro — cada vez mais próximo e incerto — que, em maior ou menor medida, sentimos na nossa realidade e é o ponto central em *Years and Years* (2019). Uma das distopias mais próximas da nossa realidade¹¹, a minissérie criada por Russell T. Davies é uma realização conjunta entre a BBC e a HBO, que foi ao ar originalmente entre 14 de maio e 24 de junho de 2019 pelo canal BBC One. No Brasil, a produção foi transmitida pelo canal HBO e encontra-se disponível na plataforma de *streaming* HBO Max, onde tivemos acesso aos seis episódios, que tem duração média de 60 min.

A minissérie, que começa no ano de 2019, conduz o espectador ao longo de 12 anos através dos acontecimentos que giram em torno da “Família Lyons”: os irmãos Daniel (Russell Tovey), Stephen (Rory Kinnear), Rosie (Ruth Madeley) e Edith (Jessica Hynes), a avó octogenária, Muriel (Anne Reid), e os filhos, companheiros, amantes e amigos. Enquanto acompanhamos a ascensão de Vivienne Rook (Emma Thompson) e os dramas, as tragédias, as

¹¹ Abordamos essa proximidade em um sentido de referencialidade, isto é, de fatos e ocorrências da realidade externa à narrativa (o mundo da vida) sendo referidos na construção da realidade ficcional.

experiências e o crescimento desse grupo peculiar de sujeitos, vemos o Reino Unido, a Europa e o mundo se transformarem e se aproximarem de uma realidade caótica e alarmante.

3.3 PARADIGMA INDICIÁRIO: ESTRATÉGIAS E PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE

A partir da questão-problema, nos propomos, nesta pesquisa de mestrado, compreender não só as experiências distópicas desenvolvidas em cada caso, mas o que o conjunto sugere como Distopia. Buscamos, desse modo, contribuir, em alguma medida, para o entendimento da ideia de Distopia — para os diferentes ângulos abordados e para o conjunto — e, ao mesmo tempo, para o desentranhamento do comunicacional (BRAGA, 2008, 2021). Através das nossas leituras, sobretudo de textos e trabalhos da linha de pesquisa em que estamos inseridos, e das reflexões sobre o método de investigação heurística dos dispositivos interacionais, encontramos no *paradigma indiciário* a metodologia de análise que, aliada à estratégia de estudo de casos, atendessem aos nossos propósitos. Conforme Braga explica,

A própria lógica do trabalho com situações singulares relaciona diretamente o paradigma indiciário com os estudos de caso. Ginzburg observa, em diferentes formas de saber que tradicionalmente se caracterizam como indiciárias, “uma atitude orientada para a *análise de casos individuais*, reconstruíveis somente através de pistas, sintomas, indícios” (1989: 154 — grifo nosso). Estas formas de saber tradicionais apresentam como substrato básico o seu envolvimento com a concretude da experiência. (BRAGA, 2008, p. 78, grifo do autor).

Tomando como ponto de partida a discussão de Ginzburg (1989) sobre o paradigma indiciário no artigo *Sinais, raízes de um paradigma indiciário*, e o trabalho reflexivo de Braga (2008) sobre este modelo epistemológico em *Comunicação, disciplina indiciária*, adotamos a *análise indiciária* como metodologia em nossa investigação. Ao utilizarmos a expressão “análise indiciária”, buscamos evidenciar a aplicação do paradigma como estratégia analítica para a apreensão do fenômeno a partir da observação de indícios diretamente na realidade em estudo — as experiências mentais distópicas.

Antes de prosseguirmos, cabe ressaltar o acionamento de algumas táticas e noções de *análise audiovisual* como complementação ao paradigma indiciário. Ainda que não estejam referidos diretamente ao longo do texto, nos baseamos em abordagens e táticas de análise propostas por Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (2012) em *Ensaio sobre a análise fílmica*, e Jacques Aumont e Michel Marie (2013) em *A análise do filme*. Paralelamente, trazemos, nas análises, alguns conceitos e noções da linguagem audiovisual expostos por David Bordwell e Kristin Thompson (2013) em *A arte do cinema: uma introdução*, para explicações pontuais.

No artigo referido, Braga (2008) propõe uma articulação entre a perspectiva indiciária e os estudos de casos, recorrentes nas pesquisas em comunicação. Ao relacionar o modelo epistemológico a esta estratégia metodológica, o autor infere como centrais as seguintes características/estratégias:

o estudo de casos singulares; a busca de indícios que remetem a fenômenos não imediatamente evidentes; a distinção entre indícios essenciais e acidentais; o tensionamento mútuo entre teoria e objeto; o trabalho de articulação entre indícios selecionados; e a derivação de inferências. (BRAGA, 2008, p. 78).

Buscando evidenciar a nossa apropriação do paradigma indiciário como abordagem metodológica, indicamos a aplicação das estratégias acima no estudo dos casos no detalhamento dos procedimentos de análise, relatados abaixo:

- a) visão dos casos;
- b) decupagem dos observáveis;
- c) organização de indícios e inferências;
- d) estudo descritivo-inferencial;
- e) explicitação das lógicas internas dos casos;
- f) realização de inferências transversais ao conjunto.

O primeiro procedimento realizado foi, evidentemente, a *visão dos casos*¹². A observação empírica consistiu em assistir de duas a três vezes cada observável antes de iniciar a coleta dos indícios. Nesta etapa, inúmeras pistas foram sendo percebidas, e inferências ocasionais foram anotadas para análise posterior.

Para a coleta de indícios, realizamos a *decupagem dos observáveis*, isto é, a descrição dos seus elementos essenciais, adotando como *instrumento descritivo* (AUMONT; MARIE, 2013) a decomposição dos filmes em *cenários* (casos 1 e 2) e em *episódios* (caso 3). Em cada decupagem, buscamos explicitar tanto as ações internas quanto externas à narrativa, visto que as distopias são construídas a partir da articulação entre ambos os níveis.

Realizada a decupagem, prosseguimos para a *organização de indícios e inferências*, na qual ordenamos os indícios observados nas materialidades de cada caso e iniciamos a realização de inferências. Braga (2008, p. 79) assinala que “há sempre uma relação entre indícios e um ângulo das coisas para o qual aqueles indícios serão «reveladores»”, contudo, é necessário perceber aqueles que são relevantes e articulá-los com inferências. Para isto, é preciso fazer

¹² Adotamos essa expressão para evidenciar uma postura analítica que ultrapassa o mero assistir às obras.

distinções entre indícios essenciais e acidentais a partir de critérios específicos para o caso. Braga (2008) propõe que atentemos para, ao menos, três determinantes: o problema de pesquisa; estruturas e processos da realidade estudada, as lógicas de articulação interna, de construção e de relações com o contexto; e o conhecimento prévio sobre o tipo de objeto e sua processualidade, que implica, sobretudo, o conhecimento teórico. Assim, nesta etapa, organizamos os indícios e as primeiras inferências a partir de elementos que consideramos estruturantes para a experiência distópica proposta, tendo em vista tanto nosso problema de pesquisa quanto as lógicas internas observadas nos objetos e nosso conhecimento sobre Distopia — isto é, as características que nos parecem propriamente distópicas.

A partir dos aspectos estruturantes, desenvolvemos os *estudos descritivo-inferenciais*, articulando indícios e inferências e tencionando o objeto a partir dos fundamentos adotados. Braga (2008, p. 82) explica que “mais do que «aplicar» teorias e conceitos para apreender, categorizar ou «explicar» completamente um objeto ou situação empírica, trata-se de «problematizar» o caso em estudo a partir dos fundamentos adotados.”. Para problematizar os casos, adotamos como fundamentação as ideias e noções sobre Distopia e Utopia, as reflexões desenvolvidas no capítulo anterior, o conceito de “experimento mental” (LE GUIN, 2014) e a proposição de que cada realização audiovisual em estudo é uma experiência mental sobre Distopia, e nossas premissas, trazidas na problematização da pesquisa. Nesta fase, que demandou idas e vindas e esforço inferencial, desenvolvemos as análises que se encontram nos capítulos 4, 5 e 6, a partir das estruturas percebidas na etapa anterior e dos rearranjos decorrentes das observações e articulações de indícios e inferências.

Após realizarmos o estudo descritivo-inferencial de cada caso, passamos para a *explicitação das lógicas internas dos casos*, já no primeiro item do último capítulo do trabalho. Essa explicitação das “lógicas internas”, as suas “regras de funcionamento”, visa constituir o que Braga (2008) chama de “«modelo explicativo» do caso”:

A construção de modelo, em um estudo de caso, corresponde a uma «descrição reconstrutiva» do objeto ou situação, baseada não na soma superficial do maior número de detalhes, mas sim, em perspectiva oposta a esta, em um número reduzido de indícios relevantes (pistas, sintomas) que — articulados pelo pesquisador — aproximam o olhar sobre as lógicas processuais básicas que fazem o objeto «funcionar», tanto em sua organização interna (articulação entre as partes); como nas relações com contextos e outras situações com que este entra relevantemente em relação, na perspectiva do pesquisador. (BRAGA, 2008, p. 83).

Como o autor assinala, essa modelização depende da elaboração de inferências a partir do conjunto de indícios. Devido aos desafios existentes no salto entre a realidade material (dos indícios) e a realidade indiciada (percebida a partir dos indícios), este processo demanda um trabalho de “descoberta” e “invenção” — isto é, de inferências abduativas. (BRAGA, 2008).

Assim, buscamos realizar, nesta etapa, inferências que, em conjunto, permitissem apreender a realidade construída em cada experiência distópica — ou seja, a partir de suas lógicas internas, compreender a construção da Distopia em cada caso.

Por fim, procedemos à *realização de inferências transversais ao conjunto*, visando proposições de ordem geral sobre o fenômeno, conforme Braga (2008) propõe. “Não se trata, naquela ampliação de abrangência das proposições, de afirmar de todos os casos de um conjunto o que se descobriu para o caso específico. Mas sim de fazer inferências abstratas («genéricas») sobre o mundo «em que aquele caso pode ocorrer».”. (BRAGA, 2008, p. 86). Buscamos, assim, semelhanças em meio à diversidade de perspectivas, a fim de examinar o que o conjunto de experiências mentais observadas propõem como Distopia a partir da realidade social, bem como compreender como o fenômeno se relaciona ao seu contexto.

Antes de passarmos para os estudos dos casos, cabe fazer alguns apontamentos em relação ao trabalho analítico e evidenciar algumas decisões metodológicas tomadas. Cada uma das três análises possui uma estrutura diferente, que reflete as especificidades do caso, observadas nas visões dos observáveis e no próprio processo analítico, e que foi sendo moldada ao longo da escrita e da revisão do texto. Tendo refletido sobre a experiência do trabalho de investigação após cada estudo, o desenvolvimento da análise subsequente buscou explorar o que se mostrou mais produtivo e pertinente anteriormente. De certo modo, cada análise é, assim, o resultado da investigação do objeto em questão e, ao mesmo tempo, o relato do próprio processo de aprendizagem sobre como analisar — isto é, a investigação sobre experiências distópicas enquanto experiência subjetiva do pesquisador.

Por fim, cabe explicar uma ausência que já se faz presente: não há imagens (físicas) neste trabalho. Ainda que os observáveis sejam produções audiovisuais, optamos por desenvolver nosso estudo a partir da descrição das materialidades dos casos, visto que coletamos indícios de diversas ordens — visuais, sonoros, narrativos, externos às narrativas, contextuais, decisões criativas, de roteiro, direção e montagem, entre outros. Fazendo isto, colocamos em evidência a construção das distopias a partir da articulação dos diversos elementos audiovisuais e de suas “regras de funcionamento”, e, ao mesmo tempo, evitamos o acionamento das imagens como um recurso auxiliar — como exemplo ou explicação do argumento defendido. Tendo preparado o caminho até aqui, damos agora mais um passo e adentramos o percurso das análises dos casos.

4 CASO 1: A DISTOPIA DO “NÃO PENSAR” EM *FAHRENHEIT 451* (1966)

“Menina, amanhã de manhã
 quando a gente acordar
 quero te dizer
 que a felicidade vai
 desabar sobre os homens
 vai
 desabar sobre os homens
 vai
 desabar sobre os homens”
 (Tom Zé - “Vai (Menina Amanhã de Manhã)”, 1976)

Início, como já exposto, pela análise de *Fahrenheit 451* (1966), não porque pretendo seguir a ordem cronológica de lançamento, mas porque, ao apresentar os casos nesta sequência, coloco em evidência o processo de aprendizado do próprio trabalho analítico. Ainda que se trate de observáveis e distopias bastante diversas, a experiência decorrente do estudo de cada caso, e deste em especial, foi fundamental para correções e ajustes, tanto dos procedimentos analíticos quanto do trabalho como um todo.

Reafirmo que as três análises possuem estruturas distintas, que foram sendo construídas *no processo* e pensada de acordo com as *especificidades* de cada observável. Assim, o que se encontra aqui é o resultado dos arranjos e ajustes realizados ao longo do desenvolvimento desta investigação e, também, de escrita e revisão da dissertação como um todo. Embora a análise esteja dividida em sete tópicos e um item de conclusões, não existe uma simetria entre estes quanto à profundidade ou complexidade dos elementos estruturantes examinados em cada um. Há, antes, um jogo imbricado de aspectos — pistas, indícios — que, em conjunto e postos em relação, possibilitam apreender esta realidade em estudo — a distopia específica *deste caso*. Começaremos, assim, pelo que me é mais óbvio a ser observado em *Fahrenheit 451*: *que lugar é este?*

4.1 O “NÃO LUGAR”

Situar uma história no tempo e no espaço é um dos recursos mais utilizados pelos filmes narrativos, tanto porque contextualizar pode ser o caminho mais fácil na construção do enredo — isto é, dar sentido ao que é mostrado — quanto porque em alguns momentos é fundamental. Obras baseadas na realidade, por exemplo, precisam de certa verossimilhança, que atrela a história a determinada época e lugar. Existe, ainda, uma outra motivação possível para a contextualização (ou não) de uma narrativa: a experiência do espectador. Enquanto tal, podemos perceber que, para determinados gêneros narrativos e certas épocas, explicitar onde e

quando se passa a história é algo não só comum, mas essencial. Podemos citar, como exemplo, as ficções científicas, que, por inúmeras razões, costumam deixar claro para o espectador que planeta ou país é aquele, bem como em que ano (quase sempre do futuro) aquilo está acontecendo. Ao assistir a determinadas obras, não apenas de ficção científica, podemos verificar a intencionalidade dos realizadores por atrás destas decisões, que julgam necessário manter o espectador informado a todo momento.

A compreensão de uma obra, no entanto, pode não estar condicionada a sua contextualização, mas sim depender da própria experiência do público com a narrativa. Não informar onde ou quando se passa pode ser instigante ou, talvez, fundamental para a construção do enredo. Nesse sentido, não podemos descartar que a experiência do cinema e do audiovisual não está restrita à compreensão, nem requer o entendimento de uma mensagem, visto que, enquanto arte, há outros objetivos em jogo, como a fruição estética e a reflexão por parte do espectador. Apreciar um filme, portanto, não depende de sua absoluta compreensão.

Iniciamos com esta breve reflexão porque a contextualização é um dos primeiros aspectos observados e discutidos nas distopias — uma herança do gênero do qual fazem parte — e no filme em análise. *Laranja Mecânica* (1971) tem como ambientação um Reino Unido distópico, assim como *V de Vingança* (2005) — em futuros muito distintos. *Blade Runner* (1982), por sua vez, não só deixa claro que se trata da cidade de Los Angeles, como fixa uma data para os acontecimentos: novembro de 2019. Essa contextualização, no entanto, nem sempre é tão explícita. Pode estar tanto nos títulos de abertura, ser indicada em algum detalhe dentro da narrativa — um jornal ou programa de tv — ou, ainda, ser determinada por um conjunto de elementos que podem escapar ao olhar menos atento.

Algumas obras, por outro lado, optam por omitir todo e qualquer indicativo de lugar ou época da realidade construída — e este é o caso de *Fahrenheit 451*. O “onde” e “quando”, aqui, se limita ao que nos é mostrado e que expomos na apresentação do filme: uma sociedade em que os livros são queimados por bombeiros. Mesmo assistindo repetidas vezes, não encontramos nenhum sinal, nenhuma informação que nos dê um nome, de país ou cidade, ou nos situe no tempo. Poderíamos nos dar por contentes e afirmar que isto é tudo o que se tem a dizer sobre esse aspecto, mas precisamos ainda olhar para o que, nas palavras de Ginzburg (1989), é “aparentemente negligenciável”.

Poderíamos nos afastar um pouco do filme, olhar para o seu contexto de produção e dizer que se passa no Reino Unido na década de 1960, mas estaríamos sendo ingênuos, para dizer o mínimo. O filme, de fato, foi realizado na primeira metade dos anos 60, o que pode ser percebido em diversos aspectos — figurinos, cenários, fotografia, efeitos visuais. Este último, inclusive, denuncia a execução de efeitos práticos — como um sobrevoo dos bombeiros — em

uma época em que não havia efeitos especiais ou tecnologia de computação gráfica, o que permitiria ocultar os cabos que içavam os atores. E, por ser britânico, imaginariamos que as filmagens foram feitas em um dos países do Reino Unido, o que pode ser comprovado pela língua falada no filme (o inglês), pelo sotaque britânico dos atores e pelas locações — em uma busca rápida na internet, é possível descobrir onde foram feitas as filmagens e outros detalhes de bastidores.

Contudo nada disso nos permite afirmar que *Fahrenheit 451* se passa no Reino Unido na década de 1960. Pelo contrário, as reiteradas omissões de informações sobre “onde” e “quando” pelo diretor e pelos roteiristas¹ permitem que o espectador seja levado para outro(s) tempo(s) e lugar(es): uma sociedade e um tempo que não do filme e do espectador. Alguns indícios, espalhados pela obra, nos levam a acreditar nisto: o carro de bombeiros futurista; a televisão de tela plana *widescreen*², supostamente interativa; o trem aéreo; o poste do batalhão do corpo de bombeiros, que permite subir por ele; a arquitetura dos edifícios e as casas construídas com proteção antifogo; e veículos aéreos individuais utilizados pelos bombeiros, entre poucos mais. São elementos que indicam uma evolução tecnológica que remete ao início do século XXI, muito distantes do contexto da realização do filme.

Por outro lado, ao contrário de outras obras distópicas e de boa arte da ficção científica, a tecnologia, aqui, não é central. Cada um desses elementos, por mais desenvolvido que seja, não gera impacto significativo na construção ou na caracterização dessa distopia. Pouco importaria se o carro de bombeiros fosse um caminhão comum ou se os bombeiros fizessem buscas com helicópteros ou a pé. Observando esses indícios, nossa percepção é de que, mais do que criar uma sociedade futurista, esses aspectos tendem a causar um *estranhamento* no espectador: esse tempo *não é agora*. Não é o presente da realização do filme, nem do público que assistiu na década de 2000 ou que assiste hoje. É um futuro? Pode ser, mas não sabemos *que futuro* — nem *que lugar* — é este.

Pelo contrário, este é um “não lugar”, que podemos inferir, enquanto espectadores, ser propositalmente construído para que não identifiquemos com determinado lugar ou tempo — ou, talvez, para que seja sempre a nossa realidade, onde e quando quer que estejamos. Ao longo das próximas páginas, enquanto olharmos para o filme como caso de análise e dissertarmos sobre nossas inferências a partir dos indícios, perceberemos algumas (talvez muitas) aproximações entre o mundo da obra, lançada há 55 anos, e o mundo da vida, em 2021.

¹ Voltamos a comentar este assunto no item 4.7.

² Em inglês: tela larga. Formato de tela com proporção 16:9, utilizado pelo cinema desde a década de 1920, mas que começou a ser empregado na fabricação de televisores somente nos anos 1990.

4.2 OS SINTOMAS DA REALIDADE

As reflexões sobre o *não lugar* dessa distopia nos levam a pensar sobre *como* essa sociedade é construída e *quem* são seus atores sociais. *Fahrenheit 451*, como apontamos, é um filme com relativamente poucas personagens centrais: o protagonista, Guy Montag (Oskar Werner), sua esposa, Linda, e a professora Clarisse (ambas interpretadas por Julie Christie), o Capitão³ (Cyril Cusack) e o bombeiro Fabian (Anton Diffring) — além de algumas personagens mais episódicas, necessárias para cenas que compõem momentos marcantes. São todas personagens bem definidas, construídas com a complexidade (ou a falta dela) necessária para a trama. Contudo mais do que observar uma personagem em específico, o que nos interessa são as interações entre elas, enquanto participantes sociais, os conflitos, as articulações e as negociações que, como veremos, é central para a compreensão da distopia aqui construída. Nos próximos itens, analisaremos o que chamamos de “sintomas” dessa sociedade, a partir de três personagens.

4.2.1 O bombeiro e o conformismo da sociedade

Montag é especialista em procurar livros e, também, o responsável por incinerá-los. Mora com Linda em uma moderna e sofisticada casa antichamas, com um grande televisor tela plana na sala, onde os dois levam uma vida comum — nem agitada, nem calma, apenas comum. O mesmo pode ser dito dessa personagem. Montag é tão comum que, não fosse o esforço do diretor em focar a atenção dramática nele, poderíamos nem perceber, ao menos nos primeiros quinze minutos, que é ele o protagonista. Essa característica, no entanto, é um traço do personagem que o diretor nos apresenta — e, como descobrimos ao longo do filme, replicado pela maioria dessa sociedade. Montag, assim, é apenas mais um, mas, ao mesmo tempo, um ótimo espécime: um trabalhador honesto, de classe média, estável financeira e emocionalmente, equilibrado e *perfeitamente feliz*. Vemos, no entanto, surgirem outras nuances nas interações com as demais personagens, mascaradas pelo que parece ser uma falsa sensação de felicidade, mas que, na verdade, trata-se de uma *reprodução* de felicidade.

Nas cenas com o Capitão, com Linda e com a peculiar Clarisse, as interações revelam que sob o equilíbrio e a tranquilidade da personagem há um comportamento submisso, conformista e apático. Logo no início, ao ser questionado por seu chefe sobre o que faz nas horas vagas, Montag demonstra submissão e resignação frente à realidade imposta: conta que

³ Ainda que a personagem seja chamada de “Capitão Beatty” na obra original e seu nome conste em páginas relacionadas à produção, nos referimos ao chefe dos bombeiros do mesmo que no filme, como “Capitão”.

corta a grama; se for proibido, verá a grama crescer. Suas respostas monotônicas e contidas reforçam a apatia e a opacidade da personalidade, que se mantêm por boa parte da narrativa. Os comentários sucintos e polidos rendem elogios de seu chefe, que afirma gostar do funcionário justamente por ele falar pouco. Até mesmo quando enfrenta o Capitão, ele o faz sem muitas palavras e sem romper essa posição subserviente.

Essa personalidade opaca, submissa e aparentemente rasa também é evidenciada no encontro com Clarisse, a vizinha que o interpela na volta para casa. Frente à empolgação da estranha logo no início da conversa, Montag, com um olhar distante e desligado, dispara que não garante responder. Durante o diálogo, a jovem tenta se aproximar do bombeiro, falando sobre si, lançando indagações, o que acaba fazendo com que ele, eventualmente, interaja mais espontaneamente. Embora Clarisse tente animar a conversa e faça perguntas afiadas, “a queimou roupas” — “por que queimar livros?”, “é verdade que os bombeiros nem sempre queimaram livros?” — o homem dá respostas quase automáticas, pouco refletidas. O bombeiro, de fato, apenas reproduz respostas-padrão, presentes no discurso hegemônico desse sistema.

Dois pontos em específico chamam a atenção nessa conversa. Primeiro, suas respostas e o seu comportamento indicam que ele, efetivamente, acredita no discurso que reproduz, não demonstrando ser forçado a responder algo em que não crê. Mais além: Montag não só reproduz um discurso; ele também desconhece o passado e ignora a possibilidade, mesmo que remota, de um outro ponto de vista. Para ele, o mundo sempre foi da forma como ele é, os livros sempre foram proibidos e os bombeiros sempre os queimaram. Percebemos, desde já, que isto é justamente o que interessa para essa sociedade: que os indivíduos saibam apenas sobre o presente, sem questionar sobre o passado ou o futuro, tampouco refletir sobre si ou sobre a vida em sociedade. Pensar não é algo necessário, porque, para esses atores sociais, a verdade é uma só — absoluta e incontestável.

A apatia e o conformismo com a realidade ficam ainda mais perceptíveis na relação de Montag com a esposa. Enquanto trabalha, Linda fica em casa, acompanhando a programação televisiva. Apesar de interagirem nos poucos momentos em que o marido está em casa, ela praticamente não tira a atenção da TV enquanto fala com ele. Incomodado, o bombeiro tenta chamar sua atenção, somente obtendo sucesso ao falar de uma promoção sugerida pelo Capitão. A conversa entre os dois, apesar de animada pela possibilidade de ascensão social, ocorre em tom de trivialidade e monotonia: comprar uma casa maior ou ampliar a atual; a quantidade de comprimidos que a esposa tomou durante o dia, fato que incomoda Montag, mas não o surpreende; o penteado da apresentadora; o papel que Linda supostamente irá desempenhar no programa novelístico. Além da apatia mútua, fica evidente a aceitação, sem sinal de senso

crítico, desses comportamentos ou de qualquer aspecto da realidade, até mesmo um convite como o recebido por Linda.

Este último é um fato interessante para observarmos. Acreditar ter sido escolhida “a dedo” para participar do “Teatro da Família”⁴ é algo tão descabido que o próprio Montag — como se assumisse o ponto de vista do espectador — chama a atenção da esposa, criticando sua ingenuidade em pensar que foi a única “Linda” a ser chamada para interagir com os atores. Esse comentário serve a dois propósitos: mostra que o conformismo e a falta de senso crítico são dois aspectos marcantes nessa sociedade, a ponto de alguém como Montag perceber. Paralelamente, identificamos que essa crítica é o primeiro sinal de que o bombeiro questiona a realidade e não compra a verdade que tentam lhe vender. Aos poucos, o protagonista irá se afastar do senso comum e passará a questionar os valores estabelecidos nessa sociedade, o que acontece graças ao encontro com Clarisse.

4.2.2 A professora e o perigo da diferença

O trem, frequentemente utilizado na construção de metáforas sobre a vida, a passagem do tempo e sobre a efemeridade do presente e das relações, também costuma ser acionado em tramas como símbolo de transformação, de mudança, dos encontros e desencontros. Nesse lugar — também um “não lugar”, um espaço que não pertence a ninguém, um caminho —, estranhos se encontram ao acaso, sem saber de onde vêm e para onde vão, o que fazem, por que estão ali. É justamente em um trem⁵, lugar de transição, de imprevisibilidade, de possibilidades, que o bombeiro Montag é abordado por uma desconhecida e sua vida começa a mudar — fato que ele perceberá apenas mais tarde.

Embora a ação de Clarisse tenha sido intencional — ela há muito o observava e desejava falar com o bombeiro, por seus próprios objetivos pessoais —, o espaço do trem funciona como um lugar de rompimento da apatia e da *mesmice* — a mesma vida, a mesma rotina e o mesmo conformismo com uma vida “perfeitamente feliz”. E Clarisse, tal como esse lugar, interrompe a linha que esse personagem costumava seguir, sem se desviar, sem se questionar — o monotrilha da vida. A jovem é, neste ponto, o oposto de Montag: comunicativa, extrovertida, engraçada, bem-humorada, espontânea e, como ela se autodenomina, “aluada” e “louca”.

⁴ Assumimos que o “Teatro da Família” seja uma espécie de programa novelístico, visto que o capítulo que as personagens assistem começa a partir de algum ponto no meio da trama e, pela chamada da apresentadora, é a principal atração, transmitida no horário nobre. O programa de TV prefigura os *reality shows* que, embora criados nos anos 1970, se tornaram largamente difundidos apenas no início dos anos 1990.

⁵ O trem, como apontamos, é um dos elementos tecnológicos do filme. O tipo de veículo e como é movido não são mencionados, apenas nos é mostrado, sob diversos ângulos, um sofisticado vagão de trem que se locomove através de um monotrilha superior. Poderíamos dizer que é uma espécie de aeromóvel, como o hoje instalado em Porto Alegre e em Jacarta, na Indonésia.

Contudo ela não pretende apenas puxar conversa com o vizinho que acabara de encontrar no trem.

Muito sutilmente, Clarisse conduz a conversa para o rumo que calculadamente escolheu. Ao falar que “sacou” qual era a profissão dele, pelo cheiro de querosene e pelo uniforme, os dois começam a conversar sobre o trabalho dos bombeiros e, na primeira oportunidade, ela começa uma série de perguntas. Clarisse não quer respostas, muito provavelmente já as têm. A real intenção é justamente desestabilizar seu interlocutor e fazer com que ele reflita sobre si, sobre o que e por que o faz, na esperança de que ele se torne um aliado. Em poucos minutos, ela planta a semente da curiosidade — “como é ler um livro?”, “o que tem de tão errado neles?”. São questionamentos que, muito lentamente, levam Montag a adquirir e querer ler um primeiro livro.

Sendo educadora, Clarisse demonstra seguir uma perspectiva de que a formação não é possível ser posta em prática sem reflexão e questionamento, algo que, como temos observado, contraria o comportamento estabelecido nesta sociedade. Essa postura, ao que tudo indica, foi o real motivo de seu afastamento da escola em que trabalhava. Em outro “encontro inusitado”, a jovem, bastante infeliz, relata que foi reprovada no estágio através de um teste psicológico. A jovem comenta que seus alunos se divertiam, gostavam de suas aulas, e que, assim como aconteceu com a professora anterior, ela não se encaixava no padrão exigido. Nesse momento, descobrimos que Clarisse não só foi demitida, como se tornou uma *persona non grata*. Ao buscar seus materiais na escola, ninguém a recebe e os alunos fogem dela.

Observamos, aqui, um aspecto importante da distopia em construção em *Fahrenheit 451*. Os realizadores nos mostram como essa sociedade age para suprimir as diferenças e aquilo que escapa aos padrões. Clarisse, desde o momento em que nos é apresentada, demonstra ser diferente, não se submetendo às normas e ao comportamento geral. Como veremos, quando uma “anomalia”, um “ponto fora da curva”, é detectada, precisa ser removida, extinguida.

Examinando a personagem no conjunto da trama, percebemos que Clarisse desempenha um papel de contraponto. Ao nosso ver, se Ray Bradbury ou François Truffaut optassem por construir um universo ficcional em que toda a sociedade fosse uma grande massa homogênea, submissa e conformada e não houvesse nenhuma oposição ou resistência, dificilmente surgiria uma situação que desencadeasse uma ação dramática que fizesse sentido para este tipo de narrativa ficcional. O que acontece em *Fahrenheit 451*, com os delineamentos que o filme apresenta, requer que haja um outro ponto de vista, por menor que seja — ou o filme poderia ser facilmente confundido com um documentário fictício sobre uma realidade cruel e imutável. Fica claro, desse modo, que a personagem está ali para dar início à ação dramática, fazer o filme se desenvolver como tal. O que buscamos pensar é: por que *ela* é o contraponto da distopia aqui

construída? A oposição a essa sociedade poderia ser de diversas ordens: um grupo rebelde, uma organização criminosa, um país inimigo, um partido de oposição. Por que, então, Clarisse?

A resposta não é difícil de encontrar. Em uma realidade na qual as pessoas estão inseridas em um processo social perverso, deturpado por uma arraigada falta de senso crítico e pela supressão das diferenças, qualquer ação tática de grande porte poderia ser neutralizada e usada a favor desse sistema. Clarisse, por outro lado, é uma demonstração sutil de que esta sociedade foi corrompida pela ausência de reflexão, de autonomia de pensamento e de contraponto de ideias. A professora assume a voz da razão em um mundo que não está disposto ouvir — nem mesmo Montag, inicialmente. Mesmo assim, ela faz o pouco que pode, seja avisando quando os bombeiros irão fazer uma abordagem, seja instigando alguém inserido nesse sistema a questionar.

A personagem, assim, assume duas funções. Clarisse mostra a Montag e ao espectador quão vil e mentirosa é esta realidade e o discurso hegemônico. De forma muito sutil e polida, ela procura desnudar a verdade que o sistema, continuamente e de modo bastante eficaz, esconder. Ao mesmo tempo, ao revelar a existência das pessoas-livro, ela demonstra que é possível uma outra realidade, uma vida livre das amarras, do conformismo e da mesmice. A professora não assume para si liderar uma guerra, um conflito aberto, mas isso não significa que não está disposta a lutar.

4.2.3 A esposa e a superficialidade das interações

Linda poderia ser definida em uma expressão: a “esposa ideal”⁶. A socialite passa os dias em casa, assistindo aos programas de TV, cuidando do lar e recebendo amigas enquanto Montag trabalha. Ao final do dia, quando o marido chega, os dois se juntam em frente à tela plana na sala e jantam, assistindo ao “Teatro da Família”. Ao considerarmos a época e o contexto em que o filme e a obra de Bradbury se inserem, talvez fosse difícil imaginar um mundo como o nosso, em que as mulheres, com muita luta e suor, conquistam espaço e os mesmos direitos e oportunidades que os homens — uma realidade longe da ideal, com desigualdades, preconceitos e violências a serem combatidos. Provavelmente o melhor exemplo da perspectiva da época sobre o papel de homens e mulheres, que o filme reproduz com bastante fidelidade, é a ocupação dos espaços pelas personagens. De um lado, o corpo de bombeiros, um ambiente e uma profissão restritos aos homens, supostamente os únicos com força e habilidades

⁶ Assinalamos que esta expressão não só não representa nosso ponto de vista, como também criticamos e combatemos neste trabalho. Assim, trazemos para o texto justamente para abordá-lo sob uma perspectiva de crítica à sociedade machista e patriarcal na qual o filme está inserido e cujos ecos ainda precisam ser denunciados e enfrentados.

para desempenhar uma função perigosa e de autoridade. Do outro, a casa e a escola, lugares “próprios” para a fragilidade e a delicadeza das mulheres. Uma lógica incabível para os dias atuais, mas que por muito tempo foi perpetuada.

Fazemos este breve comentário para analisar a personagem de Linda a partir das dinâmicas sociais. Seu comportamento, sob esse ponto de vista, não se contrapõe ao de seu marido, que trabalha, mas ao de Clarisse. A professora e a telefonista, que atende Clarisse e Montag, são duas mulheres que não levam uma vida de dona de casa, como Linda. Acreditamos, assim, que a personagem faz mais do que reproduzir o papel de esposa e dona de casa, algo comum na época em que o filme foi realizado. Apesar de ter menos tempo de tela em relação ao protagonista, podemos perceber que a personagem tem a mesma rotina, as mesmas ocupações e os mesmos assuntos. Embora suas ações se resumam à vida conjugal e aos cuidados da casa, Linda está propositalmente inserida na trama e sua presença é de extrema importância para a construção da distopia.

A personagem reproduz o comportamento padrão dessa sociedade. As preocupações de Linda se concentram na família (o marido), no lar, em acompanhar a programação televisiva e no *status* social. Em uma rotina tão repetitiva, pautada pela televisão e pela vida cotidiana, seus assuntos se mantêm — e só podem se manter — no nível mais superficial: a promoção do marido, a ampliação da casa, a novela, os figurinos e os penteados das apresentadoras, as novidades de suas amigas. Até mesmo suas amizades servem a um propósito fútil: se sentir incluída, fazer parte, ser reconhecida socialmente. Poderíamos pensar que é uma forma mais leve, descomplicada, de se viver nessa sociedade, contudo há um sistema aqui estabelecido que age para manter todos condicionados a essa realidade, sobretudo através da televisão⁷.

Quando Linda é convidada para participar do “Teatro da Família”, vemos uma amostra da ação desse sistema através da programação televisiva. Além da forma que a apresentadora se refere à audiência, chamando os telespectadores de “primos” — forçando uma intimidade inexistente e inesperada neste tipo de interação —, nos chama a atenção a trama em desenvolvimento na novela. O assunto em pauta na peça é dos mais triviais possíveis: a combinação sobre um jantar e como acomodar os convidados em quartos, evitando conflitos entre os presentes. Não há qualquer tipo de conteúdo, reflexão, desenvolvimento narrativo ou de personagem, apenas uma conversa entre duas pessoas, que tentam decidir o que fazer em uma situação cotidiana. Em determinado ponto, as personagens largam a deixa para Linda, a imagem congela, uma luz vermelha pisca na tela e um sinal sonoro toca — ela deve responder

⁷ Lembremos que, nos anos 1960, a posição “apocalíptica”, como Umberto Eco propõe em seus trabalhos, era forte nos meios intelectuais contra a televisão, percebida como apassivadora.

e dar sua opinião⁸. Envolvida pelo drama, mas nervosa por ser sua primeira vez, ela busca responder de forma adequada — ou o que ela julga como tal. A encenação é retomada como se a resposta dada interferisse de alguma forma no desenvolvimento, o que na prática não ocorre, visto que a personagem demora para reagir e consegue falar apenas “eu acho que...”. Após alguns minutos de conversa e poucas e breves participações de Linda, o programa encerra subitamente, sem nenhuma finalização.

Observamos, desde já, que é através desse tipo de conteúdo que a televisão, de forma bastante efetiva, pauta a vida cotidiana das pessoas. Não acompanhamos outras casas ou famílias, mas, através do comportamento de Linda nas interações com o marido e com suas amigas, percebemos que a vida de todos gira em torno de temas cotidianos, rasos e fúteis. Tudo é tão corriqueiro que não há como não ser superficial. E, assim, a vida imita a arte — é somente sobre isso que se fala, é só isso que interessa.

Por outro lado, a TV é apenas uma das manobras utilizadas por esse sistema para manter a sociedade no nível mais superficial. Acompanhando Linda, percebemos que existe um forte condicionamento de humor e das emoções através do uso de comprimidos. A personagem faz uso constante de pílulas de diferentes cores e para variadas finalidades, dos calmantes aos estimulantes. O uso contínuo não só é permitido, como também o abuso desses medicamentos e overdoses acabam sendo comum. Verificamos isto na cena em que Montag encontra a esposa desmaiada. Dois profissionais do atendimento de emergência, que mais parecem ser técnicos hidráulicos, “trocam” o sangue de Linda e, para tranquilizar o bombeiro, afirmam que atendem 50 casos por dia. Para nosso espanto e do protagonista, que fica paralisado, tudo acontece de forma muito natural, como se fosse algo extremamente corriqueiro e não houvesse problema algum. No dia seguinte, ela acorda muito animada e sem lembranças, como se nada tivesse acontecido.

Observando a relação do casal, verificamos como o filme desenvolve, no território afetivo, alguns aspectos importantes para a construção dessa distopia: a superficialidade das interações sociais, perceptível na forma como a vida cotidiana e as relações são dominadas por temas corriqueiros e fúteis; os atravessamentos da mediação televisiva na constituição do tecido social; a padronização e a alienação dos indivíduos através de um discurso esvaziado de reflexão e de senso crítico e da manipulação das emoções com psicotrópicos. Por outro lado, a relação do casal nos permite observar, também, o estranhamento e a mudança de Montag frente à realidade.

⁸ É interessante notar que a cena prefigura uma interatividade que só se tornará realidade tecnológica com a viabilização das redes sociais.

Enquanto Clarisse é o contraponto, representando o inconformismo com a sociedade e denunciando a existência de uma outra realidade, Linda se torna uma espécie de “agente” desse sistema. Totalmente inserida na lógica estabelecida, a socialite não se sente incomodada com a superficialidade que predomina em todos os âmbitos do cotidiano, ou com a futilidade dos assuntos tratados pela televisão. Ela não questiona ou reflete sobre a realidade vivida e não vê problemas em utilizar medicação constante para regular o humor. A jovem esposa age no sentido *conformista*, sempre chamando a atenção e repreendendo o marido quando este dá o menor sinal de querer questionar ou contrariar os protocolos sociais estabelecidos.

Em momentos distintos, Linda adverte Montag quanto a seu comportamento, inicialmente antissocial, e depois, transgressor. Como já mencionamos, o bombeiro não se conforma com a ingenuidade da esposa, que ignora o fato de ela poder ser apenas uma das 200 mil “Lindas” do país convidadas para o “Teatro da Família”. Quando ele tenta abrir seus olhos, ela reage repreendendo-o. As críticas da esposa se acentuam após Montag ler o primeiro livro — *A História Pessoal de David Copperfield*, de Charles Dickens. Primeiro, quando ela o encontra lendo à noite e ameaça jogar todos seus livros fora, afirmando que a assustam. Pouco tempo depois, quando ele chega em casa após um incidente desastroso no trabalho, ela o critica por se recusar a cumprimentar e socializar com suas amigas. Por fim, com o envolvimento crescente de Montag com os livros, Linda o coloca contra a parede, forçando-o a escolher: ou ela ou os livros.

Em todos esses momentos, percebemos como é profunda e perene a convicção de Linda — assim como de todos os personagens, exceto Montag e Clarisse — de que os livros devem ser proibidos e são nocivos a quem decide ler. Nada que o bombeiro argumenta faz a esposa mudar de opinião, e essa inflexibilidade, em contrapartida, faz com que a mudança do protagonista seja ainda mais evidente. Enquanto os livros o fazem enxergar uma outra realidade, negada sistematicamente — outras histórias, outros tempos, outros pontos de vista —, Linda vai na contramão, vigiando, advertindo, censurando. Quanto maior o interesse dele pelos livros, maior é o abismo que se tornou a relação dos dois. Sem perceber, Montag é jogado para dentro do abismo, e é a mão de sua esposa que sela o seu destino. Não vendo alternativa, a socialite denuncia o companheiro aos seus colegas e o deixa.

4.3 AS FACES DA OPRESSÃO

Falamos, em diversos momentos, sobre um sistema que age sobre essa sociedade, isto é, quem governa este lugar — um Estado — e exerce o poder, mantendo a ordem e garantindo os direitos e deveres dos cidadãos. Esse sistema, no entanto, não é apresentado, definido ou

caracterizado, nem sabemos como ou quando foi estabelecido. Se existe um governo, uma autoridade máxima, políticos ou instituições, não sabemos. Não conhecemos os rostos ou nomes daqueles que detêm o poder. O filme faz apenas uma menção a “altas esferas”, referindo a própria existência, nada mais. A autoridade, na prática, é exercida pelos bombeiros — mais especificamente, pela corporação apresentada no filme, comandada pelo Capitão — e pela polícia, que não aparece em momento algum, mas é mencionada ocasionalmente. Desvirtuando a imagem do bombeiro como um salvador ou socorrista, a corporação, com seus uniformes em preto, o número “451” estampado na gola, a boina e o forte cheiro de querosene, transforma essa autoridade em algoz, uma figura que intimida e impõe respeito.

Como era de se esperar em um sistema autoritário e fortemente centralizado, a autoridade dos bombeiros se baseia, em parte, no uso da força e da violência física e psicológica. A maior demonstração de poder desse sistema é a destruição dos livros. Casas e pessoas são revistadas, sem a necessidade de autorização prévia, em busca de livros, que são jogados em uma pilha, molhados com querosene e incinerados com um lança-chamas. A violência nessas cenas não está tanto no que é feito em si — a destruição de livros — e sim na urgência e na importância que é dada para a missão, na formalidade da cerimônia da queima⁹ e no espanto que nos causa, enquanto espectadores, ao ver bens culturais serem destruídos de tal forma.

A queima dos livros, contudo, não é uma ação isolada. Além da incineração, os bombeiros e a polícia prendem qualquer um que seja pego com obras literárias. O que acontece com essas pessoas não é revelado, no entanto, o filme nos dá algumas pistas do que ocorre. A primeira delas é o fato de que quem é avisado de que as autoridades estão a caminho fazem o que podem para fugir. Acompanhamos duas fugas, uma logo no início, quando um homem é avisado por uma desconhecida (Clarisse), e, mais tarde, quando a professora precisa escapar de uma busca em sua casa. Nota-se, neste caso, que o tio da jovem tenta ganhar tempo para que ela possa escapar.

Outro indício são os arquivos que Montag vê na sala do Capitão — inúmeras pastas identificadas apenas com sequências de números, contendo retratos de pessoas. As fotografias dos procurados são colocadas em um arquivo especial, e os que são capturados são marcados com um carimbo. Podemos imaginar, portanto, que essas marcas representam detenção ou execução. Há algumas poucas menções sobre prisões realizadas, mas sem maiores detalhes ou informações sobre onde e como ocorrem, tampouco há referência a aspectos que indiquem a existência de um sistema judiciário. O que sabemos, através de alguns indícios deixados pelo filme, é que detenções são realizadas pelos bombeiros ou pela polícia — que aparentemente

⁹ Não ao acaso, este ritual se assemelha à queima de pessoas acusadas de bruxaria e heresia e de obras literárias consideradas perigosas durante a Santa Inquisição. Voltamos a comentar esta referência no item 4.6.

trabalha a serviço da corporação — e que algumas pessoas são presas, outras são liberadas e algumas poucas conseguem fugir. A falta de informações a respeito do que acontece a esses indivíduos faz com que esse sistema pareça ainda mais autoritário e cerceador da liberdade — talvez até mais do que se nos fosse dito.

Embora o foco do trabalho dos bombeiros seja o combate aos livros e a prisão de leitores, existem outras frentes de ação que têm como objetivo a vigilância e o controle dos indivíduos, sobretudo em relação ao comportamento. Nada é dito abertamente sobre o tema pelas personagens principais, mas, em uma cena em que Linda assiste à TV, é mostrada uma abordagem dos bombeiros na rua: um rapaz de cabelo comprido é imobilizado por dois bombeiros que aparam com um aparelho. A apresentadora narra a ação, informando que alguns jovens *ainda* boicotam as barbearias, e, em seguida, é mostrada a imagem de homens com cabelo curto e mulheres com cabelo comprido. Isto é, existe um controle social que invade as decisões pessoais sobre o corpos dos indivíduos, obrigando-os a comportar-se de determinada forma, socialmente aceita, seguindo um viés conservador.

Essa exigência em relação aos corpos e ao comportamento é visto, ainda, em outros momentos ao longo da narrativa. O quartel, sendo um ambiente militar e escolar, se torna duplamente disciplinador. Como era de se esperar em um sistema autoritário e opressor, esse espaço é ainda mais rígido e vigilante. O respeito aos protocolos e formalidades exigidos aos bombeiros, oficiais e soldados, também é cobrado dos jovens soldados. A disciplina, no entanto, vai além da exigência de respeito às regras e de um comportamento adequado. Em dois momentos distintos, o filme nos mostra o Capitão utilizando da força física para repreender dois alunos. Pouco se sabe sobre o que fizeram, mas certamente está relacionado aos comportamentos — como uma camisa desabotoada. O controle, desse modo, vai além de uma exigência de respeito às normas, agindo no sentido de oprimir e submeter os sujeitos à vontade do sistema, inclusive com o uso da força, em busca de uma padronização e de um assujeitamento dos participantes sociais.

A opressão nessa sociedade, por outro lado, não é exercida unicamente pelas autoridades e com o uso de força física. É uma opressão onipresente e operada também por pessoas comuns, de forma autônoma ou induzida pelo sistema. Mais do que usar dispositivos de vigilância, o que efetivamente fazem, o sistema capitaliza informações através de postos de informação — caixas em que qualquer pessoa pode depositar denúncias de ilegalidades que outra possa estar cometendo.

É interessante notar que qualquer indivíduo está sujeito a ser denunciado e caçado, até mesmo um bombeiro. Montag, inclusive, é observado continuamente por um de seus colegas, Fabian, que demonstra não gostar dele e o flagra em diversas situações suspeitas: quando o

protagonista rouba um livro durante uma abordagem, ao entrar no café com Clarisse e, mais tarde, enquanto esconde um livro em seu uniforme para salvar do fogo. A vigilância silenciosa do colega é utilizada pelo filme para desestabilizar a personagem perante o espectador, que aguarda pelo momento em que o bombeiro finalmente será denunciado. O golpe, no entanto, é dado pela esposa, que, incomodada com os livros, o denuncia através de um posto de informação. Percebemos, nesse conjunto de ações e movimentos realizados pelas personagens, agenciamentos das dinâmicas opressoras do sistema que colaboram para a construção de um ambiente tenso e perverso, permeado por ameaças, controle e vigilância constantes.

4.4 UM MANUAL PARA A FELICIDADE

Por que os livros são proibidos? Por que uma sociedade combateria de forma tão intensa e violenta produtos intelectuais, culturais e artísticos? Ao sabermos sobre o enredo de *Fahrenheit 451*, antes mesmo de vermos o filme, algumas respostas, puramente especulativas, já nos vinham à mente. Surpreendendo-nos, a justificativa, revelada no diálogo entre Montag e Clarisse, e reiterada por outros personagens ao longo do filme, escapa às nossas conjecturas prévias. De forma muito simples e objetiva, nos é dito que a proibição dos livros se baseia na ideia de que a leitura não traz benefícios, é só um lixo que gera infelicidade, perturba as pessoas, as torna “antissociais”. Apesar de ser dito primeiramente pelo protagonista, é com o Capitão e seus eloquentes monólogos que poderemos examinar a lógica por trás desse discurso, por vezes desconexo, mas amplamente difundido nessa realidade.

Durante uma abordagem em específico, na casa de uma senhora amiga de Clarisse, o Capitão chama Montag para que veja a biblioteca que a proprietária mantinha escondida. A primeira observação feita pelo chefe é de que já se imaginava a existência de um acervo como aquele nas “esferas superiores”, o que reafirma nossa ideia de que é uma batalha contínua — sempre há um objetivo maior a ser conquistado, uma biblioteca maior a ser queimada. O que segue essa observação é um discurso do Capitão, de extrema importância para a compreensão da distopia aqui construída. O chefe vocifera críticas e comentários com escárnio aos livros, aos autores e a quem se interessa por eles. A personagem elenca justificativas para evitar o contato com os livros: apesar de serem sedutores e de que todo bombeiro em algum momento tem vontade de descobrir o que os livros contêm, não há nada deles — apenas lixo, como Montag havia dito para Clarisse.

O principal argumento, que permeia o filme, é de que os livros supostamente fazem os leitores quererem uma vida impossível, que não pode ser alcançada, e, por isso, se tornam infelizes com a realidade em que vivem — como se os indivíduos não conseguissem distinguir

o mundo da ficção do mundo real, visão que reforça nosso argumento de uma sociedade massificada e alienada. O chefe dos bombeiros desqualifica as obras filosóficas por contradições e mudanças de direção, como se os autores apenas seguissem moda, ignorando a inerente evolução do pensamento crítico e do conhecimento. Menospreza escritores e biógrafos, afirmando que escrevem por vaidade, para serem diferentes e se destacarem. Não bastando os ataques aos autores, ironiza os prêmios literários: “Qualquer um que escrevesse alguma coisa estava destinado a ganhar um prêmio”. De certa forma, o Capitão tenta reafirmar a crença de Montag, enquanto bombeiro, e, paralelamente, convencer a nós, espectadores, de que os livros são os causadores de todos os “males do mundo”.

Para reforçar os perigos que apresentam à sociedade, os livros são atacados por todos os lados: por serem fantasiosos ou realistas, pela complexidade ou por sua simplicidade, por serem banais ou por fazer refletir. Sobram críticas e ironias até para a Bíblia: “Pensou que podia aprender como andar sobre a água?”. As justificativas, contudo, vão além e invadem o campo social, deturpando pautas importantes e caras para grupos e minorias sociais. Afirmando que negros não gostavam de *Robinson Crusoe*, e os judeus, de Nietzsche, e que queimar esses livros foi um favor à sociedade, o chefe perpetua um discurso que é, na verdade, uma falácia. Isto fica ainda mais claro, quase didático, quando ele conta que os fumantes entraram em pânico com livros sobre câncer e, para o bem dessas pessoas, foram queimados.

Distorcendo a crítica inerente e necessária à produção de conhecimento, à cultura e à arte, a usam como motivo plausível para a proibição e a queima dos livros — “para a paz de espírito de todos”. Fica evidente aqui um esvaziamento completo da função social, artística, cultural, educacional e científica dos livros e, também, do contraditório e da diversidade de olhares. Estes, inclusive, servem para reafirmar que os livros são um perigo para o bem-estar dos indivíduos e para a estabilidade da sociedade e, por isso, devem ser proibidos.

A ideia de que os livros trazem infelicidade não é, contudo, apenas um discurso, ela é repetida, reafirmada e aprimorada para que se torne, mais e mais, uma *verdade*. O Capitão, personagem que toma a frente no combate aos livros, fala com uma certeza inquestionável a respeito deles em seus monólogos que quase podemos acreditar que eles levam à loucura, ao delírio, à infelicidade, ao caos. A crença do chefe dos bombeiros é tão sólida que ele tenta nos mostrar que existe beleza na queima dos livros: “As páginas parecem pétalas de flores ou borboletas, luminosas e negras”; “Quem pode explicar o fascínio do fogo?”. Observando por esse viés, poderíamos ousar dizer que o Capitão se vê como um “homem de fé”, disposto a trabalhar pela felicidade da humanidade, como ele mesmo afirma.

A justificativa para proibir os livros, como vimos, se baseia, também, em outros argumentos. As afirmações de que não possuem benefício e são “lixo” servem apenas para

reafirmar a posição adotada — são críticas vazias e pouco importam. As demais alegações, por outro lado, dão indícios das intenções com tal discurso de ódio. Quando o Capitão desqualifica os diversos gêneros literários e as obras que, por um motivo ou outro, desagradaram grupos sociais, aparece, implicitamente, a ideia distorcida e falaciosa de que os livros perturbam as pessoas. De uma forma muito curiosa, o filme nos mostra que isso, de fato, ocorre.

Na cena em que Montag chega em casa e Linda está com suas amigas, ele as confronta, criticando sua ingenuidade e a falta de senso crítico. Querendo provar que elas não vivem, apenas matam o tempo, o bombeiro busca um livro, causando alvoroço na sala. Enquanto ele lê uma obra ficcional que aborda as relações entre casais, uma das amigas da esposa começa a chorar desesperadamente. A personagem, literalmente perturbada pelas palavras, é levada embora pelas amigas que rechaçam a atitude do bombeiro, afirmando que os livros causam lágrimas e levam ao suicídio.

A “perturbação” ocorre de fato, mas não no sentido que o discurso contra os livros insinua. Ao afirmar que sentiu algo que há muito tinha esquecido, percebemos que os livros tocam — trazem lembranças, sentimentos, ideias — que há muito tempo não fazem parte da vida dessas pessoas, que deixaram de refletir ou sequer *pensar*. Existe, sim, uma perturbação: da vida cotidiana, da ordem estabelecida, dos protocolos sociais, da mesmice da sociedade, da apatia e da estagnação dos sujeitos. Uma perturbação que, por sinal, desagrada ao sistema, afinal, para se manter, é melhor que nada mude.

De modo semelhante, a afirmação de que a leitura torna as pessoas antissociais também relaciona os livros com questões de sociabilidade. Retomando o monólogo do Capitão na cena da biblioteca escondida, encontramos indícios que nos ajudam a compreender esse argumento. Fazendo referência ao livro *Ética a Nicômaco*, de Aristóteles, o Capitão afirma que qualquer pessoa que tenha lido se sente superior a quem não leu — o que é ruim para a sociedade, visto que todos precisam ser iguais. Para esse sistema, o que causa a diferença, ou a busca por ela, são os livros. A partir disso, podemos cogitar que a individualidade, em detrimento da coletividade, é um comportamento antissocial — dentro da lógica aqui estabelecida, evidentemente.

As preocupações com a felicidade e com a sociabilidade, contudo, vão além da guerra contra os livros e aparecem em diversos contextos e circunstâncias dos personagens. Como já vimos, Linda cobra que Montag seja simpático e interaja com suas amigas, e estas ficam incomodadas com as lágrimas causadas pela leitura do romance. Em ambas as situações, percebemos que ficar triste, calado ou apenas reservado são comportamentos desaprovados na realidade que o filme constrói. As articulações em prol da sociabilidade e da felicidade das pessoas, contudo, vão além da reprovação dos comportamentos inadequados.

Em uma conversa com Montag, o Capitão o questiona sobre diversos tipos de esporte, o que o bombeiro responde com comentários positivos, afirmando que gosta de todos. Seu chefe então recomenda que forneça mais esportes para todos, “aumente” o espírito de equipe e “organize a alegria” — provavelmente como recomendação no trabalho com os jovens que estudam na academia dos bombeiros. Essas sugestões são dadas logo após o Capitão repreender dois alunos que aparentemente estão sendo indisciplinados. Verificamos, nesse diálogo, mais uma vez a preocupação com a coletividade, com o espírito de equipe e em “organizar a alegria”, o que vai além de criar um ambiente agradável e prazeroso. O chefe dos bombeiros, inclusive, deixa claro que se trata de uma operacionalização da felicidade: “Mantenha-os ocupados e eles ficarão contentes, é isso que interessa”.

Mais do que uma *cobrança de felicidade*, que efetivamente ocorre, existe uma determinação de *como ser feliz*¹⁰. O título que propomos neste tópico é justamente uma provocação irônica ao que aqui refletimos. A felicidade, forçada e exigida, é uma felicidade artificial, apática e insustentável, que leva ao assujeitamento dos participantes sociais. O que está em jogo é a *supressão das liberdades individuais*, que cerceiam os modos pelos quais os sujeitos podem escolher viver sua própria felicidade — ou não ser feliz. Evidentemente, não existe nenhum “manual” de como ser feliz, mas sim uma perversão das dinâmicas sociais sobre os indivíduos. Assim, para sobreviver, não há outra forma, a não ser emular uma felicidade superficial em uma rotina voltada para amenidades e entretenimento — as únicas possibilidades para escapar da completa estagnação.

Como consequência deste assujeitamento, os atores sociais são constantemente desencorajados a se preocuparem com questões sociais, com o bem-estar do próximo e com o própria evolução enquanto sujeitos. Uma vez que importa apenas levar uma vida estável e “perfeitamente feliz”, não há espaço para as diferenças, para o questionamento, para uma oposição ao sistema opressor.

4.5 A FABRICAÇÃO DA VERDADE

“E agora, para primos em todos os lugares, nosso Teatro da Família”, diz a apresentadora do programa televisivo do horário nobre aos telespectadores. Se referindo à audiência como “primos”, a anfitriã apresenta o novelístico e convida todos a participarem. Este convite, como vimos, vai além do sentido de “assistir” à programação: pessoas comuns são

¹⁰ Agradecemos à Profa. Dra. Sandra Fischer o apontamento realizado na banca de defesa quanto ao tópico aqui debatido. Certamente, antes de uma “cobrança de felicidade”, existe, em *Fahrenheit 451*, uma “determinação de como ser feliz” e um “assujeitamento” dos participantes sociais.

chamadas para contracenar, do sofá de casa, com os atores, embora tal participação seja apenas uma ilusão, como apontamos. É com esse tom pessoal e com essa simulação de interatividade, enquadrados em uma sofisticada tela plana, que François Truffaut apresenta sua visão da televisão do futuro, elemento de extrema relevância para a distopia proposta por *Fahrenheit 451*.

Além dos aspectos técnicos e inovadores, como o formato da tela e a ideia de interatividade, que certamente impactam na construção da ambientação do filme e da distopia, e demonstram a capacidade do diretor em imaginar o futuro, observamos práticas e estratégias postas em ação pela mídia televisiva que colaboram para a manutenção do sistema estabelecido. Um primeiro aspecto que observamos é a centralidade da televisão na vida das pessoas e na estrutura dessa sociedade. Já na abertura do filme encontramos o primeiro indício da presença televisiva: imagens de antenas sobre telhados enquanto os créditos são narrados em *off*¹¹. A abrangência da penetração do meio televisivo é evidenciada por um comentário de uma vizinha de Clarisse a Montag, que chama a atenção para a ausência de antena na casa da professora, em contraste com as demais casas.

À amplitude da audiência soma-se a importância da televisão na vida cotidiana das pessoas. Além de ocupar espaço de destaque nas casas, as grandes telas planas ficam ligadas durante muitas horas ao longo do dia, se tornando uma espécie de família para seu público. Este envolvimento, no entanto, não se dá ao acaso. Um dos artifícios mais evidentes que a programação televisiva utiliza para criar e manter esse vínculo é o tom pessoal e a intimidade com que se refere a seu público. Como vimos, a apresentadora chama a audiência de “primos” e se refere à relação estabelecida como “família”, o que é reforçado pela programação. Embora tal tratamento soe de forma natural ao público — Linda e suas amigas correspondem, se referindo à apresentadora como “prima Midge” —, nos causa estranhamento. Ao nosso ver, a programação força uma intimidade inexistente na relação entre mídia e audiência que, mais do que uma proximidade ou fidelidade, visa se apropriar de um espaço na vida social dos indivíduos.

Nossa percepção é reafirmada ao observarmos o consumo individual e coletivo da programação televisiva. A TV se torna uma companhia para quem passa o dia sozinho, como a socialite, que fica absorta nos diversos conteúdos enquanto o marido está no trabalho. O envolvimento, contudo, ultrapassa o “acompanhar” inerente à experiência da televisão. Linda não apenas assiste, é absorvida pelo que é dito e mostrado, e, como se estivesse hipnotizada, demora para perceber o que acontece ao redor.

¹¹ Narração em *off* (ou voz *off*) é um recurso utilizado na montagem audiovisual, no qual as imagens exibidas são acompanhadas pelas falas de um narrador que não está visualmente presente.

Já quando Linda está com Montag ou outras pessoas, percebemos que esse vínculo se intensifica: a televisão passa a ser a pauta das interações sociais com as demais pessoas, não só pelos temas apresentados, mas por tudo que é relacionado às produções midiáticas. A aparência da apresentadora, por exemplo, se torna assunto de comentários da socialite e de suas amigas, em um nível pessoal, como se falassem de um amigo ou familiar. O consumo televisivo acaba sendo tão excessivo que até Montag nota. Em uma discussão com a esposa, ele chama a atenção para a importância e o tempo que ela destina para a televisão, se valendo do duplo sentido da palavra “família” neste contexto: “Você passa a vida inteira em frente daquela *família* na parede.”.

Destacamos, ainda, um outro aspecto relevante em relação ao consumo midiático. Na cena em que as quatro mulheres estão reunidas na sala, mais do que assunto, a TV se torna participante do evento social. Linda e suas convidadas se juntam em volta da tela plana, que, ligada, de certa forma, participa da conversa. Essa atividade contrasta com uma outra prática, não mais realizada, mas lembrada por Clarisse. Pouco antes de fugir, ela e Montag conversam sobre uma cadeira de balanço guardada no porão. A professora explica que, no passado, as pessoas ficavam sentadas nelas em frente a suas casas e interagiam umas com as outras. Ao trazer a memória desse antigo costume na fala da professora, percebemos que o filme põe em evidência a transformação da sociedade e das interações entre os indivíduos com a chegada da televisão, que acreditamos ter ocorrido concomitantemente à proibição dos livros.

Na intenção de compreender como se dá esse entrelaçamento entre vida cotidiana, interações sociais e consumo midiático, buscamos, no filme, que tipos de conteúdo são consumidos. Do conjunto observado, encontramos programas — cenas, fragmentos — que separamos em três categorias¹²: entretenimento, noticiário e programas de interesse pessoal. Como entretenimento, identificamos o “Teatro da Família”, um novelístico que visa, sobretudo, entreter e interagir com o telespectador, sem trazer assuntos ou conteúdos que gerem reflexão ou aprendizado. Outros programas trazem notícias e informações que são, supostamente, de interesse público, como dados sobre destruição de livros e apreensão de “antissociais”, abordagens dos bombeiros, já citadas, e transmissões de caçadas e capturas de fugitivos, que veremos adiante. Apesar de não ser mostrado nenhum telejornal de bancada, esses conteúdos se enquadram como notícias, visto que buscam informar sobre o que acontece neste lugar. As demais produções podem ser considerados como de interesse pessoal: uma aula de autodefesa para mulheres; e um programa em que a apresentadora aborda a necessidade de ser tolerante

¹² A categorização aqui proposta serve exclusivamente para a sustentação do argumento dentro da discussão proposta, sendo, assim, apenas *uma* das percepções possíveis.

com os outros “primos”. Estes são conteúdos voltados para aprendizado, cuidados e crescimento pessoal do público, e não necessariamente da sociedade.

A partir dessas observações, percebemos com mais clareza a existência de estratégias operadas pela mídia televisiva que vão no sentido de cooperar com o sistema estabelecido. As estratégias visam, em primeiro lugar, manter o público entretido e ocupado, por isso os conteúdos voltados para seus próprios interesses e com os quais podem interagir. Uma vez envolvido, a televisão força as pessoas a se manterem no senso comum, no nível mais superficial. Assim, a vida das pessoas passa a girar em torno das telas e o que é veiculado mostra apenas mais do mesmo, afastando o público do senso crítico, do debate e da reflexão — do pensar. Como consequência, a audiência e a sociedade como um todo deixam de representar um perigo para o sistema.

Paralelamente, a televisão, sobretudo na programação que indicamos como noticiosa, veicula e elogia as ações dos bombeiros, repetindo e reafirmando o discurso hegemônico. Ao fazer isso, não só legitima o sistema, como age sobre a própria realidade — isto fica claro em uma das cenas finais, depois que Montag foge das autoridades. Ao encontrar as pessoas-livro, o ex-bombeiro é recepcionado por um homem que se apresenta como “Diário de Henri Brulard, de Stendhal”, que afirma que o “primo” (a televisão) está particularmente interessado nele. Na TV, cenas do que é divulgado como “a caçada a Montag”, narrada pela apresentadora. O anfitrião comenta que não irá demorar para acabar, não irão conseguir segurar a audiência por muito tempo e “o show precisa continuar”, então logo conseguirão alguém que “forneça o clímax”. Como previsto, um dublê, um homem muito parecido com o ex-bombeiro, cujo rosto não é mostrado em detalhe, é visto tentando fugir das autoridades e, em seguida, é executado. A apresentadora anuncia sua captura: “Acabou, primos. Montag está morto! Um crime contra a sociedade foi vingado.”

Nesta cena, percebemos com clareza a lógica deste sistema posta em ação através da mídia. Estando o verdadeiro foragido fora de alcance, utilizam um dublê para encenar a captura. Não há problema que não seja ele de fato, importa apenas que, para a audiência da televisão, quem morreu foi Montag, um suposto criminoso foragido e altamente perigoso. Ao transmitir, a morte do ex-bombeiro passa a ser um fato, uma verdade que não pode ser questionada, visto que é legitimada pelas imagens e testemunhada pela audiência. A TV não só explora ao máximo todos os acontecimentos¹³, o que faz de modo eficaz e sem nenhum constrangimento, mas também serve aos propósitos do sistema. Ao nosso ver, a transmissão é um recado claro para a sociedade: transgressores não ficam impunes. A mídia, assim, assume papel na construção da

¹³ Lembramos, aqui, o conceito de *sociedade do espetáculo*, de Guy Debord.

realidade e colabora para a doutrinação “pelo exemplo” dessa sociedade. Já a audiência, massificada, alienada e mantida no nível superficial, compra essa verdade sem desconfiar ou questionar.

4.6 UMA SAÍDA POÉTICA

Muito falamos sobre as estratégias e táticas adotadas por esse sistema autoritário e opressor que age sobre a sociedade em *Fahrenheit 451*. Tendo observado a variedade, a amplitude e a intensidade das ações desse sistema, realizadas, sobretudo, pelos bombeiros, e reforçadas e legitimadas pela televisão, poderíamos imaginar dois cenários distintos de possível oposição. Em um deles, as forças exercidas sobre essa sociedade teriam como resposta um movimento organizado de confronto direto e declarado, possibilidade que poderia resultar em uma guerra civil ou aniquilação de uma das partes. A segunda possibilidade seria a inexistência de qualquer oposição organizada e com força suficiente para combater, ou até mesmo questionar, o autoritarismo. Nenhum dos cenários, contudo, representa a realidade apresentada no filme.

De um lado, temos um sistema altamente organizado, com protocolos e estratégias eficazes e em constante aprimoramento — como podemos verificar em uma fala do Capitão sobre novas medidas que irão necessitar de mais pessoal — e que está disposto a reagir com violência a qualquer momento. De outro, uma sociedade apática, submissa e superficial, entretida pela televisão e pelas futilidades da vida cotidiana, alienada ao que acontece ao redor. Há, entretanto, um contraponto: algo que destoa, que não se acomoda, nem se conforma.

Entre os dois polos, encontramos um pequeno grupo de pessoas que, conscientes da realidade e da sombra que cobre a sociedade, se recusam a aceitar a “verdade” imposta. Não estão dispostos a renunciar a seus valores, nem pretendem se ajustar aos padrões. Não havendo um contexto favorável à revolução, a oposição surge como *resistência*: pessoas que não aceitaram viver sem seus livros, sem o conhecimento, a arte, a cultura, a diferença, outros pontos de vista. Pessoas resilientes como Clarisse, que, muito antes de se juntar ao grupo, mantinha o passado vivo e questionava o presente. A professora não se enquadrava nos padrões da sociedade e, junto de seu tio, lutava da forma que podia contra a proibição dos livros, alertando outros leitores quando as autoridades estavam a caminho.

Esse grupo — aparentemente um de muitos — é formado por indivíduos que se autointitulam “pessoas-livro”: leitoras e leitores que vivem em regiões desabitadas e afastas, exilados em florestas e campos. É para junto de um desses coletivos que Clarisse convida Montag a fugir quando percebe que ele estava diferente. A professora conta ao bombeiro que

existe um lugar, longe de tudo, onde vivem indivíduos que foram considerados desaparecidos, que fugiram da prisão ou foram libertados, ou, ainda, que decidiram se esconder antes de serem pegos. Vivendo em pequenos grupos, longe da sociedade, “a lei não pode tocá-los”, como a jovem explica.

Seguindo as coordenadas dadas por Clarisse, o Montag encontra a pequena comunidade no final da antiga ferrovia — enquanto a presença dos trens delimita o “território civilização”, o final dos trilhos indica onde encontrar quem está “fora da linha”. Em uma total ruptura com a sociedade em que vivia, Montag se depara com pessoas conversando, sorrindo, lendo, em um lugar leve, bem-humorado, cheio de vida — uma vida simples, mas aparentemente verdadeira e cheia de liberdade. Assim como seu anfitrião, cada uma dessas pessoas que ali vive é um livro: uma obra que é mantida viva, conservada na memória, e que não pode ser queimada. Enquanto alguns memorizam e recitam as obras sozinhos, outros transmitem por comunicadores ou passam para os mais novos, como um senhor, já doente, que transmite o livro em voz alta para o sobrinho, que repete. Para essas pessoas, os livros são as suas vidas, é por eles — e, principalmente, pelo que eles simbolizam — que vale a pena resistir.

Como o “Diário de Henri Brulard” conta a Montag, nada foi planejado. São apenas leitoras e leitores que foram se reunindo ao acaso, mas com interesses em comum. Assim como eles, há outros espalhados, vagando por estradas, estações rodoviárias abandonadas, zonas consideradas selvagens. São pessoas que, por adorarem um livro, preferiram se exilar, e, em vez de perdê-lo, o decorou. O anfitrião reconhece que são apenas uma minoria de indesejados, pessoas que não quiseram se ajustar a uma sociedade sem livros e sem conhecimento, mas tem convicção de que não será sempre assim. Eles acreditam que um dia serão chamados para recitar o que aprenderam e os livros serão impressos novamente.

Não se trata, portanto, de uma resistência organizada, muito menos armada, tampouco com uma liderança centralizada. São leitores que, na esperança de dias melhores, se exilam para sobreviver e para preservar o conhecimento — essa é a lógica dessa resistência. Em menor número, eles só podem resistir e esperar — estarão preparados para quando chegar a hora. Nota-se que a oposição realizada pelas pessoas-livro não é uma luta do bem contra o mal, nem se trata de heróis *versus* vilões.

A oposição como resistência se insere nesse contexto como um processo de construção humana. Isso fica muito claro quando o “Diário de Henri Brulard” fala que aqueles que vierem depois deles farão como eles fizeram quando a próxima “Idade das Trevas” chegar. Aqui, esta expressão é uma clara referência à Idade Média e à Santa Inquisição¹⁴, como apontamos

¹⁴ A Idade Média e a Santa Inquisição são as referências preferenciais quando se trata da destruição de livros. Contudo lembramos também da “Queima de Livros” realizada na Alemanha em 1933, poucos meses depois da

anteriormente, mas também ao contexto em que eles se encontram — isto é, a própria sociedade em *Fahrenheit 451*, distópica. Interessa-nos, contudo, a ideia de que haverá uma próxima “Idade das Trevas”, o que podemos compreender como uma indicação de que se trata de fases: de tempos em tempos, a sociedade vai passar por períodos assim.

A existência das personagens “pessoas-livro”, ao nosso ver, revela a criatividade de seu autor, que, mais do que acrescentar uma tonalidade fantástica à narrativa, oferece uma saída poética para esta realidade. Ao criar personagens que ao decorarem frase a frase se tornam, elas mesmas, livros, Bradbury cria uma oposição entre realidade (factível) e utopia que cabe a cada espectador resolver. Se acreditarmos na possibilidade ofertada pelo filme de forma literal, talvez não compreendamos a poética da proposta: a saída não está na realidade concreta, mas naquilo que os livros simbolizam. É algo que não pode ser destruído, não pode ser queimado. Nas palavras de Clarisse, “o segredo que eles [os livros] carregam é o mais precioso do mundo”.

4.7 UMA CHAMA QUE JAMAIS SE APAGARÁ

Nosso trabalho de investigação até aqui teve como eixo de observação, em cada um dos tópicos anteriores, personagens ou elementos narrativos que agiam como tal — Montag, Clarisse, Linda, a corporação e o sistema, o Capitão, a televisão e as pessoas-livro. Tendo observado o que considerávamos de relevante para a compreensão da distopia construída em *Fahrenheit 451*, resta-nos examinar uma última “personagem”, fundamental tanto para essa distopia quanto para nosso estudo: os livros.

Muito falamos sobre a relação dessa sociedade com os livros e, em especial, sobre os perigos que estes representam para o sistema autoritário e opressor estabelecido. A partir das nossas observações, está claro que não se trata apenas do que essas obras efetivamente fazem, mas também do que elas representam e acionam na sociedade. Para examinar por que e como isto ocorre no filme, precisamos retomar a jornada de transformação do protagonista.

Acompanhamos, ao longo do filme, a vida de Montag e a sua trajetória, de um bombeiro apático, submisso e conformado com a realidade para um leitor consciente, crítico, questionador e incomodado com a sociedade em que vive. O ponto de partida da transformação do protagonista foi, como vimos, o encontro com Clarisse no trem. Por maior que fosse o conformismo e a falta de senso crítico do bombeiro, os questionamentos da professora permaneceram na sua mente. Em momento oportuno, ele consegue um livro e passa a ler escondido à noite: a partir deste ponto, o bombeiro não será mais o mesmo.

ascensão de Adolf Hitler ao poder. Fonte: Enciclopédia do Holocausto. Disponível em: <https://encyclopedia.ushmm.org/content/pt-br/article/book-burning-abridged-article>. Acesso em: 06 dez. 2021.

Aos poucos, Montag estranhará cada vez mais a sociedade em que vive, perceberá a superficialidade e a futilidade que tomaram conta da vida das pessoas em todos os âmbitos, e buscará, nos livros, o sentido que falta em sua vida. Em contrapartida, o sistema — de alguma forma que não nos é explicado — também passará a estranhá-lo. A porta de casa, automática, não o reconhece mais ao chegar em casa, assim como o poste do quartel, que não o leva mais ao andar superior.

Nessas duas situações — o encontro com Clarisse e seus primeiros contatos com os livros —, o filme nos dá pistas essenciais para compreender a importância dos livros e por que eles são tão perigosos. Quando a professora o questiona sobre o passado, mais especificamente se o trabalho dos bombeiros um dia foi apagar incêndios e não queimar livros, Montag responde que não faz sentido, mas, para o espectador, a questão do passado é apresentada e mantida em suspenso. Quando Montag se torna um leitor voraz, Linda, inconformada com a atitude do marido, decide jogar os livros fora, e os dois entram em confronto, no qual o passado é novamente evocado. Ele pergunta se a esposa se lembra como eles se conheceram, o que a socialite responde dizendo que não se recorda. Soma-se a esse questionamento um comentário que Montag faz para a esposa em outra cena, dizendo que precisa ler, precisa absorver as recordações do passado. Percebemos, assim, que não é apenas uma sociedade superficial, alienada e submissa. Esta é uma sociedade sem história, sem memória, sem identidade.

Acompanhando a jornada de Montag, presenciamos o que os livros fazem: despertam quem os lê dessa espécie de “transe” que é a realidade. Não é uma metáfora ou uma licença poética. A leitura efetivamente remove a barreira da superficialidade, do conformismo e da ignorância que impede que as pessoas vejam o que se tornou o mundo em que vivem. O que os livros representam, no entanto, vai além desse “despertar”. Os livros são o conhecimento em seu sentido mais amplo: o saber das coisas da vida, a felicidade e as dificuldades da experiência humana; história, arte e cultura, de outros lugares e do próprio povo; outros pontos de vista, o olhar do outro, do diferente; outras visões de mundo e da própria realidade; é *pensar*.

Sem os livros, o conhecimento se restringe ao essencial para a manutenção da rotina das pessoas, das instituições e do sistema. A educação é limitada pela oralidade e pela imagem, únicas ferramentas utilizadas no aprendizado. Até mesmo a matemática aprende-se decorando em voz alta, como ouvimos na cena em que Clarisse e Montag vão à escola. O conhecimento é passado para *repetir*, não para refletir ou gerar transformação. Transformar implica questionar, e nada pode ser questionado nessa sociedade.

A recusa da escrita, presente no filme desde a abertura com créditos narrados em *off*, é reafirmada pela programação televisiva e reaparece nos ambientes educacionais. Até mesmo na academia dentro da corporação o aprendizado se limita a aulas orais com algumas poucas

imagens — no quadro vemos um desenho que ilustra o acionamento dos lança-chamas, nenhuma palavra, entretanto. O que se destaca, no entanto, é a total ausência de qualquer menção ao passado, à história ou a qualquer coisa que não seja o presente. Os indivíduos vivem, trabalham, estudam apenas para o que é imediato e essencial.

Esse conjunto de aspectos expõe uma dura verdade que é constantemente negada a essas pessoas: sem os livros, elas não estão sendo privadas apenas do conhecimento. É a sua cultura, sua memória e sua própria história que são apagadas, solapadas por um presente sem perspectiva de futuro. Neste processo de apagamento do passado, as pessoas esqueceram que um dia os bombeiros apagavam incêndios e, em vez de lança-chamas, usavam mangueiras d'água. Passaram a esquecer e até ignorar as próprias experiências, não recordam de fatos recentes e desconhecem objetos e hábitos do passado.

Um fato curioso, em nível de detalhe, mas muito significativo: Linda dá de presente para Montag uma navalha — com acabamento fino, mas muito menos sofisticada que o barbeador que ele possui — e comenta: “Não é inteligente? É o mais recente. Todo mundo usa agora.”. Esse anacronismo, que pode passar despercebido aos olhares menos atentos, põe em evidência a perda de referência. Não se sabe de onde vieram ou para onde vão, apenas se vive, seguindo um caminho às escuras.

Tendo em mente essas questões, torna-se mais fácil compreender o que os livros acionam em quem os lê. Montag, ao entrar em contato com as obras, não quer mais renunciar ao conhecimento que neles contém, a história e as memórias esquecidas. Há, contudo, mais um momento significativo em sua jornada — e que provavelmente é uma das cenas mais importantes do filme. Quando o bombeiro já havia começado a ler, a corporação faz uma abordagem a uma casa em estilo antigo¹⁵, que pertence a uma senhora¹⁶ amiga de Clarisse. Esperando encontrar a casa vazia, os bombeiros são surpreendidos pela senhora, que os recebe rindo e com a seguinte citação: “Aja como homem, mestre Ridley; havemos hoje de acender uma vela tão grande, com a graça de Deus, que tenho fé que jamais se apagará.”. Após ter a casa vasculhada e parte de seu acervo — a grande biblioteca escondida já mencionada — ser jogado no chão da sala, os bombeiros molham com querosene e se preparam para atear fogo. A senhora, que afirma que os livros “estavam vivos” e “falavam com ela”, se nega a sair de sua casa, prestes a ser queimada. Enquanto Montag insiste que ela deve ser retirada e os bombeiros contam até dez para que ela saia de cima dos livros, ela risca um fósforo e acende a fogueira.

¹⁵ Tanto a casa desta personagem quanto a de Clarisse possuem um estilo antigo, tradicional, que contrasta com a arquitetura modernista do restante do filme. Enquanto as duas casas apresentam decoração que utiliza, sobretudo, madeira, papéis de parede, tecidos e móveis clássicos, tomando os ambientes escuros e fechados, os demais ambientes — como a casa de Montag — são mais amplos, claros e possuem decoração modernista.

¹⁶ A personagem, sem nome no filme ou nos créditos, é interpretada pela atriz Bee Duffell.

Incrédulos, os homens fogem para longe do fogo, enquanto o protagonista, paralisado, vê o corpo da mulher e as obras arderem em chamas.

Esta é uma das cenas que mais nos apresentam indícios interessantes para compreender a importância dos livros em *Fahrenheit 451*, a começar pela citação. A frase recitada pela senhora¹⁷ é atribuída a Hugh Latimer, bispo protestante queimado na fogueira em 16 de outubro de 1555, junto de outro religioso, o bispo Nicholas Ridley, mencionado na citação (BRADBURY, 2012)¹⁸. A frase nos permite estabelecer um paralelo com Latimer, um dos três “Mártires de Oxford”, condenados à morte por heresia durante o reinado de Maria I da Inglaterra. O suposto crime cometido pela personagem certamente não está relacionado à heresia religiosa dos três bispos, contudo, assim como eles, ela morre pelo que acredita. A senhora teve a oportunidade de deixar seus livros, mas isso significaria abrir mão de seus valores, princípios e crenças. Mais do que se tornar uma mártir, como o Capitão insinua, ela acredita que deve resistir.

Como Clarisse conta a Montag mais tarde, sua amiga tinha medo de que poderia revelar informações confidenciais, o que demonstra a coragem para fazer esse sacrifício em prol de uma causa. Poderíamos dizer ainda que, ao se antecipar e ela mesma acender o fósforo, a senhora não dá a satisfação de ser removida de sua casa e afastada dos livros, o que eventualmente poderia acontecer. Essa é, talvez, a maior demonstração de que há algo nos livros que faz os leitores se disporem a morrer por eles.

A cena, um dos momentos em que o Truffaut demonstra sua habilidade como diretor, impacta pelo seu realismo e pelo forte potencial imagético. Esse impacto não é sentido apenas pelo espectador, mas também por Montag. Transtornado com o que presenciou, o bombeiro entra em confronto com Linda e as amigas logo após chegar em casa. A imagem da senhora entre livros e chamas vai permanecer na mente dele e retornar em sonho, o perturbando ainda mais por ver Clarisse ateando fogo nos livros. A partir dessa morte, Montag passa a questionar ainda mais a sociedade e os valores estabelecidos, e aumenta cada vez mais sua certeza de que precisa lutar pelos livros.

¹⁷ Em *Fahrenheit 451*, Bradbury reproduz, na fala desta personagem, a citação completa: “Aja como homem, mestre Ridley; vamos hoje de acender uma vela tão grande na Inglaterra, com a graça de Deus, que tenho fé que jamais se apagará.” (BRADBURY, 2012, p. 57). Do inglês: “*Play the man, master Ridley; we shall this day light such a candle, by God’s grace, in England, as I trust shall never be put out.*”. Assinalamos, aqui, que a subtração da expressão “na Inglaterra” — existente tanto no original quanto no livro — na fala da senhora no filme é um dos indícios mais contundentes da omissão proposital, por parte dos realizadores, de qualquer referência ao lugar em que essa realidade é construída — o que reforça nossa ideia de “não lugar”, proposta no item 4.1.

¹⁸ Buscamos, inicialmente, fontes confiáveis que corroborassem esta informação. Contudo, ao buscarmos a citação completa na obra de Bradbury, nos deparamos com esta informação na fala do Capitão.

Apesar de elaborar um plano para acabar com o sistema de dentro para fora, escondendo um livro na casa de cada bombeiro, Montag acaba sendo descoberto com a denúncia de Linda. Revoltado, ele decide queimar tudo em sua casa, o quarto, a televisão e, pressionado por seu chefe, os livros. Quando seu colega Fabian revela que ele ainda possui um livro escondido, o bombeiro enfrenta seu destino na mira da arma do Capitão. Não havendo como voltar atrás, e determinado em lutar pelos livros, Montag atea fogo em seu novo inimigo. Tendo feito o que fez, ele sabe que só há um lugar para onde fugir. Ao se juntar às pessoas-livro, Montag se torna “Contos de Mistério e Imaginação, de Edgar Allan Poe” — uma chama que, como outras, não se apagará.

4.8 CONCLUSÕES: PARA SER FELIZ, É MELHOR NÃO PENSAR

Logo nas primeiras cenas de *Fahrenheit 451*, acompanhamos a abordagem dos bombeiros em um apartamento cheio de livros e a subsequente conversa entre Montag e Clarisse, e descobrimos o que ocorre neste lugar — não lugar. O discurso hegemônico desta sociedade, a “verdade” dita e repetida que atravessa a narrativa e as lógicas dessa distopia, pode ser resumida em uma frase: os livros tornam quem os lê infelizes e antissociais e, para o bem maior e a felicidade de todos, devem ser proibidos e destruídos. Assim como o filme não revela maiores detalhes sobre o sistema político, não sabemos desde quando ou como foi aplicada a proibição dos livros. Tudo já está estabelecido, essa é a realidade inevitável e incontestável. O combate aos livros, por outro lado, é um esforço contínuo — como apontamos, sempre haverá uma biblioteca maior a ser encontrada.

Para embasar o discurso contra os livros, são apontadas as contradições das obras e as mudanças de direções dos autores, inerentes à multiplicidade de perspectivas e à evolução do pensamento. O potencial que os livros têm de fazer os leitores viajarem a outros lugares, tempos e realidades, conhecerem outras ideias e pontos de vista, experienciarem estar no lugar do outro, é duramente criticado. Na lógica imposta, as obras incentivam ilusões e mentiras, criam um desejo por uma vida que não pode ser alcançada, fazem as pessoas acharem que são melhores que as outras. Tais críticas não servem apenas para distorcer a realidade, mas, sobretudo, para manipular a opinião pública e convencer a sociedade sobre o suposto mal que o conhecimento, a reflexão e o pensar causam.

A preocupação com a felicidade e com o comportamento antissocial não é, contudo, uma questão social, não visa o bem-estar dos indivíduos, nem se trata de uma pauta relacionada à saúde mental. Essa suposta preocupação está à serviço das lógicas do sistema e vai além do combate aos livros, podendo ser observada em âmbitos variados da sociedade: na reação das

amigas de Linda às lágrimas, à tristeza e aos sentimentos; no uso constante de comprimidos para dormir, estimular e regular o humor; nas cobranças sofridas por Montag para que seja simpático e bem-humorado; nas falas do Capitão sobre incentivar o espírito de equipe e manter as pessoas ocupadas; a forma como o bombeiro parece viver uma vida “perfeitamente feliz”, que destoa com seu comportamento submisso e apático.

Verificamos, assim, que essa sociedade não permite, em hipótese alguma, que os indivíduos fiquem tristes, introspectivos, desanimados ou frustrados. Existe, nesta realidade, uma intensa exigência de que todas e todos, sem exceção, sejam felizes e uma determinação de *como ser feliz*. É preciso que todas e todos sejam felizes sem sentir, sem lembrar, sem questionar, sem evoluir, *sem pensar*. Inferimos, desse modo, que a felicidade não é apenas uma exigência, mas, acima de tudo, uma perversão operada pelo sistema — uma supressão das liberdades individuais que leva ao *assujeitamento* desses indivíduos.

Para serem felizes, os participantes sociais voltam-se para uma rotina de casa-trabalho-casa regada por temas cotidianos — a novela, os bastidores da televisão, roupas e penteados, presentes e promoções, convites e festas, aparência e *status* social — e pelas notícias que reforçam e legitimam somente o mesmo tipo de comportamento, subserviente e conformista. De tão corriqueira, a vida só pode ser superficial, ou, então, anestesiada. O uso abusivo de psicotrópicos para regular o humor, dos sedativos aos estimulantes, evidencia não apenas a exigência de uma felicidade emulada — é preferível estar amortecido do que não ser feliz —, mas também o soterramento das emoções, dos sentimentos e da memória.

Se a justificativa oficial para banir os livros é a felicidade de todos e exterminar com comportamentos antissociais, as estratégias desse sistema tem como resultado o oposto. Em uma sociedade superficial, que valoriza o entretenimento, futilidades e aparências, a artificialidade das relações e a alienação pelo consumo midiático em detrimento do pensamento crítico, do debate e do contato com as diferenças, o resultado não poderia ser outro: uma sociedade estagnada, alienada e individualista. Contudo todas as estratégias e ações que apontamos visam um objetivo mais amplo: o apagamento das diferenças. Nem os livros, nem os leitores ou os antissociais, nem o pensamento crítico; a *diferencialidade* é o grande pecado a ser combatido. O filme, inclusive, explicita isso. Fazendo referência ao livro *Ética a Nicômaco*, de Aristóteles, o Capitão explica que qualquer pessoa que tenha lido se sente superior a quem não leu — o que, supostamente, é ruim para a sociedade, visto que todos devem ser *iguais*.

O trabalho de eliminação das diferenças vai além do combate aos livros e invade outros âmbitos dessa sociedade. Como vimos, todo tipo de comportamento que não se adequa aos padrões impostos é, de uma forma ou de outra, evitado ou suprimido. Examinamos algumas

situações em que isso ocorre: a demissão de Clarisse, que, com sua felicidade e “maluquice”, não se adequava aos padrões da escola; os dois alunos da academia dos bombeiros repreendidos pelo Capitão; a utilização do posto de informação — um sistema de denúncia anônima — por pessoas que, muitas vezes, querem apenas se ver livres de familiares ou conhecidos que consideram incomodativos ou que não os agradam; as abordagens dos bombeiros nas ruas, como a que vimos, em que um jovem tem seu cabelo cortado à força. Fica claro, nessas situações, que a padronização e a pasteurização da sociedade em todos os âmbitos são, na verdade, um combate sistemático às individualidades e à diversidade.

Há, ainda, mais um aspecto a ser observado, que trazemos agora porque acreditamos se encaixar nas operações engendradas, aqui expostas. Em uma cena entre o Capitão e Montag sobre a promoção deste, são mostrados inúmeros retratos dos bombeiros, vistos de costas nas fotografias. O diretor, utilizando o efeito de “íris”¹⁹, destaca esse detalhe ao espectador. Vistos de costas, não é possível afirmar que são fotografias de Oskar Werner, que interpreta Guy Montag. Mais tarde, quando vemos a falsa caçada a Montag, um suposto dublê é visto muito rapidamente — como o anfitrião do ex-bombeiro pontua, até quem o conhecia acreditará em sua morte — e na televisão é mostrado o mesmo retrato do protagonista.

Essas duas cenas nos chamaram a atenção para três dados que, estando no nível de detalhe, podem passar despercebidos. O primeiro é a utilização de retratos da nuca e dos cabelos dos bombeiros, o que dificulta a identificação, principalmente porque a corporação é composta apenas por homens brancos, loiros e altos. Esse aspecto nos levou a verificar outro dado: há uma predominância de mulheres e homens brancos de cabelos loiros e, em alguns casos, ruivos nesta sociedade. Entre as pessoas-livro, por outro lado, há personagens com cabelos de variadas cores. Esses dois dados já poderiam nos servir para indicar que há, também, uma padronização das características físicas. Por fim, nos chamou a atenção a ausência de atores e atrizes pretos e de outras raças e etnias. Não sabemos, contudo, se a escalação somente de atores e figurantes brancos foi proposital, se é reflexo de um contexto em que não havia preocupação com diversidade — algo bastante provável, mas não menos problemático — ou se isso se deve a algum outro motivo que escapa ao nosso entendimento. De todo modo, a predominância de personagens brancas, sobretudo de cabelos loiros, reforça nosso argumento: o sistema busca, de todas as formas, apagar as diferenças.

Nos é apresentada, neste ponto, uma interessante questão comunicacional. Os indivíduos são efetivamente diferentes, cada sujeito é dotado de identidade, personalidade,

¹⁹ Íris é um efeito de mascaramento aplicado sobre o quadro da imagem. Produzido a partir do uso de máscaras móveis sobre a lente da câmera ou impressora (em filmes analógicos), ou ainda durante a edição, esse efeito visa abrir e fechar cenas e dar ênfase a um detalhe — como ocorre neste caso. (BORDWELL; THOMPSON, 2013).

pensamentos próprios, individuais. Padronizar os comportamentos e pensamentos através de uma felicidade controlada significa eliminar a diferença e, conseqüentemente, ficar na superfície. Nesta sociedade, não pode ter diferença — não interessa *qual*, o que interessa é que *não pode*. Nesse sentido, retomamos a perspectiva do professor Braga (2017, p. 20), de que “a comunicação é um trabalho de compartilhamento de diferenças”, processo que objetiva “enfrentar, resolver ou fazer agir criativamente as diferenças”. A partir disto, podemos inferir que, ao eliminar o que diferencia, esse sistema combate, também, a comunicação entre indivíduos e sociedade. O autor propõe ainda que “comunicação parece ser o processo voltado para reduzir o isolamento e para a ação conjunta entre humanos”. (BRAGA, 2017, p. 21). Conjecturamos, assim, que a diferencialidade e a diversidade são enfrentadas sistematicamente pelo sistema, que visa manter a sociedade em um estado de incomunicabilidade, isolamento e estagnação.

Para que essa lógica funcione, é preciso mais do que ações diretas desse sistema sobre as pessoas, é imperativo que a própria sociedade compactue e embarque neste processo. Através dessa espécie de “propaganda de guerra”, a sociedade é constantemente convencida e lembrada de que os livros, de fato, devem ser proibidos para a “felicidade de todos”. Assinalamos, aqui, que o pensamento em prol do coletivo, em detrimento de buscas e objetivos individuais, é acionado reiteradamente para justificar qualquer ação desse sistema. Ao alegar que os livros tornam as pessoas antissociais e infelizes, o sistema apela para questões emocionais e subjetivas para atender a objetivos racionais e interesses próprios: um povo apático, submisso e manipulável não questiona, não se revolta, não se opõe.

Observamos, nas lógicas e ações em estudo, a construção de uma distopia contra o conhecimento, contra a cultura e contra o pensar em *Fahrenheit 451*. A “caça às bruxas” que tem como foco os leitores é o principal (mas não o único) mecanismo pelo qual o sistema estabelecido controla a sociedade. A escrita, materializada pelos livros, é suprimida não só com a destruição destes, mas de materiais de qualquer natureza e do próprio filme — como na abertura. Esse rompimento com a escrita pode ser observado em diversos momentos e circunstâncias: em toda programação televisiva, na qual imperam a imagem e o áudio; na HQ lida por Montag, em que a história se desenvolve apenas através das figuras; na escola e na academia dos bombeiros, onde o ensino se dá através de imagens, da oralidade e da repetição — inclusive nas aulas de matemática. Neste último aspecto, percebe-se que a educação se volta para o que é essencial para esta sociedade, transmite-se somente o conhecimento que é condição *sine qua non* para a manutenção da vida e do sistema.

Em nossa investigação, nos deparamos, em inúmeras situações que o filme nos apresenta, com outros valores atribuídos aos livros e à escrita, que vão além do conhecimento

e da cultura. O Capitão, ao flagrar a pequena biblioteca que Montag estava reunindo em sua casa, o questiona: “O que Montag esperava encontrar nestas folhas? Felicidade? Que pobre idiota deve ter sido.”. Para o bombeiro, eles significaram muito mais do que felicidade. É a partir do momento que começa a ler que Montag começa a questionar os comportamentos e os valores estabelecidos nessa sociedade, estranhando até mesmo sua esposa, presa em uma realidade tomada pelo consumo televisivo. Seu principal interesse nos livros, contudo, está na possibilidade de recuperar suas memórias, lembrar a história e, de certa forma, recuperar o tempo perdido no sonho acordado do qual despertara. Como afirma a amiga de Clarisse, os livros “falam”: contam histórias de mulheres e homens que já morreram ou que nunca existiram, de outros tempos e realidades.

A escrita assume, portanto, um forte poder simbólico nesse lugar: ela representa o conhecimento, a cultura, a arte, o questionamento, a reflexão, a autonomia de pensamento, mas também a história e a memória de um povo — que, sem a escrita, não percebe o apagamento do passado e de qualquer possibilidade de uma outra realidade. É interessante notar que, ao mesmo tempo em que são desprezados, os livros são *temidos*. Por baixo das ironias, do sarcasmo — “pensou que podia aprender como andar sobre a água?” — e das críticas infundadas, reside o temor de que as pessoas descubram, por curiosidade, ingenuidade ou interesse, o que há neles. Os livros, a leitura e o conhecimento são perigosos porque recusam, efetivamente, a superficialidade e o “pensamento único” (BRAGA, 2017). O conhecimento é libertador: permite conhecer outros pontos de vista e perspectivas, possibilita aprender com o outro, com quem viveu mais, abre espaço para o contraditório e para a diversidade. A reflexão, o debate e a crítica escapam à padronização — nos fazem pensar, nos fazem diferentes, criam posições de articulação que não são fáceis.

O que vemos em *Fahrenheit 451*, por outro lado, é uma sociedade em que o sistema estabelecido monta uma máquina de repressão que combate tudo que a escrita e o conhecimento simbolizam. “Demonizam” e jogam os livros na fogueira, incentivam a superficialidade e exigem uma felicidade artificial e consentida, eliminam as diferenças e individualidades, assujeitam os atores sociais. Uma vez massificada, padronizada, pasteurizada, a sociedade não questiona, não critica, não se rebela. A história e a memória desse povo são suplantadas por um pensamento estagnado e pela monotonia da vida. Sem questionamento, sem reflexão, sem diálogo, apenas uma voz é ouvida: a voz do poder, do sistema autoritário e opressor que age sobre uma massa uniforme, subserviente e manipulável.

Como vimos em detalhe, para garantir a completa ausência da escrita na vida cotidiana, nas interações sociais e nos processos comunicacionais, esse sistema utiliza um conjunto de estratégias que englobam as ações dos bombeiros, a atuação da televisão e o envolvimento da

própria sociedade, que endossa e age colaborativamente. O corpo de bombeiros é a única autoridade ou instituição a aparecer efetivamente — inclusive, não sabemos a natureza desse sistema, a forma de governo ou quem compõe as “altas esferas”. O que podemos dizer é que as ações são institucionalizadas, organizadas e centralizadas nas figuras do bombeiro e da corporação.

Talvez essa seja uma das grandes sacadas de Ray Bradbury ao criar essa realidade. O autor desenvolve um “experimento mental” (LE GUIN, 2014) que propõe uma sociedade em que os bombeiros — chamados de “*fireman*”²⁰ nos países anglófonos — não são responsáveis por apagar o fogo ou salvar pessoas, mas, sim, a instituição encarregada de queimar os livros e manter todos sob vigilância e controle constantes. Nesse sentido, poderíamos dizer que não são bombeiros, mas “homens-fogo”. Truffaut, inclusive, utiliza a ambiguidade para brincar com o espectador. Em uma das cenas em que a corporação sai em missão, um menino vê o carro dos bombeiros e fala para sua mãe: “Haverá um incêndio!”.

Além dos bombeiros, esse sistema também age através da televisão, com uma programação que busca manter todos atentos e entretidos com amenidades, futilidades e assuntos corriqueiros e com notícias que reforçam e legitimam as ações dos bombeiros, valorizando a vigilância e o controle em prol do “bem-estar social”. Estando presente em praticamente todas as casas e forçando uma intimidade com o espectador, o “primo” é uma espécie de “família” para a audiência, que a leva para suas relações e interações sociais. Sem nenhum tipo de aprofundamento ou reflexão, a sociabilidade gira em torno dos assuntos triviais e superficiais da vida cotidiana de uma sociedade que, alienada e submissa, toma a televisão como referência de “verdade”.

Verificamos nas ações dos bombeiros e na atuação da televisão, observadas em detalhe, que a opressão em *Fahrenheit 451* é exercida através de um conjunto de forças: violência física e psicológica, vigilância e controle, legitimadas e vendidas como verdade pela televisão. Reunindo o trabalho dos bombeiros com a vigilância por parte da sociedade e o endosso midiático, o filme cria uma atmosfera de ameaça constante: todas e todos são continuamente vigiados e censurados; há normas, leis e protocolos que regulam os comportamentos, as interações sociais e os pensamentos dos indivíduos; todo e qualquer desvio do padrão da sociedade pode resultar em perseguição, destruição ou exílio. Cabe, contudo, uma ressalva: a opressão *per se* não é o que caracteriza nem a causa dessa distopia. As estratégias de opressão estão à serviço das lógicas da distopia aqui construída — são apenas parte das engrenagens que esse sistema precisa para se sustentar.

²⁰ Tradução literal do inglês: homem-fogo.

Ao longo de nossa investigação, observamos que se trata de um sistema autoritário e opressor, que, para além de vigilância, controle, censura e supressão das liberdades individuais, adere a lógicas fundamentalistas e extremistas ao proibir sumariamente os livros e ao eliminar toda e qualquer diferença, usando como justificativa uma felicidade utópica e universal. Tal qual notórios líderes fascistas, o Capitão abusa do proselitismo para justificar suas ações: “A única maneira de sermos felizes é se *todos formos iguais*”; “Para a *paz de espírito de todos*, nós os queimamos”; “Somos nós hoje que trabalhamos para *a felicidade do homem*”. Tais frases de efeito, cheias de boas intenções, denunciam um sistema que se utiliza de lógicas perversas na busca de uma utopia que está longe de ser utópica.

Tal é a perversidade e a potência das lógicas que sustentam esse sistema que o rompimento com essa realidade se torna impraticável e qualquer ideia de revolução ou revolta é frustrado. Os poucos que conseguem escapar à padronização e à alienação da sociedade optam pelo exílio, porque até mesmo a ideia de viver escondido é insuportável. Nessa saída poética, a oposição surge, assim, como resistência — para sobreviver, é preciso ser resiliente, até que dias melhores surjam no horizonte. Se o sistema trava uma guerra constante contra os livros, é preciso que a resistência também seja permanente. Como Clarisse afirma, cabe às pessoas-livro preservar o conhecimento da humanidade. Apesar da “Idade das Trevas” que se abate sobre a sociedade, nem os bombeiros nem o sistema podem apagar a chama metafórica representada por aqueles que se recusam a não pensar.

5 CASO 2: A DISTOPIA DA POLARIZAÇÃO EM *JOGOS VORAZES* (2012 - 2015)

“Você deve aprender a baixar a cabeça
 E dizer sempre: “Muito obrigado”
 São palavras que ainda te deixam dizer
 Por ser homem bem disciplinado
 Deve pois só fazer pelo bem da Nação
 Tudo aquilo que for ordenado
 Pra ganhar um Fuscão no juízo final
 E diploma de bem comportado

Você merece, você merece
 Tudo vai bem, tudo legal
 Cerveja, samba e amanhã, seu Zé
 Se acabarem teu Carnaval?”

(Gonzaquinha - “Comportamento Geral”, 1994)

Seguindo a ordem de desenvolvimento dos estudos de casos, apresento, nas próximas páginas, a análise de *Jogos Vorazes* (*The Hunger Games*, 2012 - 2015). A proposta inicial tinha como foco o primeiro filme da tetralogia, *Jogos Vorazes* (2012), contudo a análise, em seu estado final aqui apresentado, contempla todas as produções — isto é, a franquia *Jogos Vorazes*¹.

Ao longo do trabalho de investigação, fui trazendo informações e elementos complementares das três continuações em momentos que considere oportunos, visando sempre a argumentação do ponto de vista e do tópico abordado, bem como aspectos que são desenvolvidos apenas em outras partes² da história. Assim, em maior ou menor medida, cada um dos cinco tópicos principais aborda as quatro produções, sempre a partir do que a estrutura, o aspecto ou a característica em estudo, *neste caso*, demandou naquele momento. Desse modo, inicio esta análise a partir da pergunta, semelhante à feita em *Fahrenheit 451*, que surgiu no primeiro instante: *que futuro é esse?*

5.1 UM FUTURO OUTRO

Nem aqui, nem agora, nem em um futuro próximo — *Jogos Vorazes* nos levam para outro tempos e lugares. Para pensarmos o “onde” ou o “quando” dessa distopia, trazemos novamente a ideia de “experimento mental” que Le Guin (2014) propõe ao leitor de ficção científica: e se o mundo como conhecemos fosse devastado por guerras, secas e tempestades, e sua população, praticamente dizimada? E se a América do Norte não existisse mais e o seu

¹ Assim como ocorre nos livros, o título da primeira obra dá nome à franquia. Para evitar equívocos, assinalo que, na ausência do ano de lançamento do primeiro filme, trata-se do conjunto de produções.

² Ainda que os dois primeiros filmes possam funcionar isoladamente, as quatro produções abordam uma mesma história do início ao fim, de forma linear e imediatamente contínua. Assim, compreendo cada filme como uma parte da história e da narrativa.

território, tomado em parte pela água dos oceanos, desse lugar a uma nova nação? E se o povo dessa nova sociedade se rebelasse contra o governo autoritário, que obriga adolescentes a participarem de uma competição sangrenta? Outras perguntas e conjecturas poderiam ser feitas, mas estas bastam para iniciarmos nossa reflexão, mesmo que talvez não correspondam com exatidão ao experimento que efetivamente se realiza no filme.

Com estas perguntas, podemos perceber, sem muito esforço, que *Jogos Vorazes* não se trata de uma história sobre a nossa realidade ou sobre o mundo como ele é hoje, tampouco pode ser considerada uma conjectura sobre o nosso futuro — como se passasse daqui alguns anos a partir de agora. Embora possamos dizer que Panem fica no território que um dia se chamou América do Norte (o que, de fato, já dissemos), esta história se realiza como *uma* entre incontáveis possibilidades que o destino poderia reservar para a humanidade — ou, melhor, que a nossa sociedade poderia tomar. Isto é, esta é uma *realidade outra* em um *tempo outro* em um território que podemos aproximar qual seja, o que não nos impede, é claro, de estabelecer relações com o nosso mundo, nosso passado e nossas conjecturas sobre o futuro.

Dito isto, o que podemos afirmar com exatidão é que *Jogos Vorazes* se passa em uma nação chamada Panem, formada por doze distritos sob o comando de uma Capital, em um futuro distante — um *futuro outro*. O primeiro filme não nos dá informações detalhadas ou prontas sobre esse lugar — localização ou descrição geográfica da Capital e dos distritos — ou sobre seu povo — suas origens, história, cultura. Embora os demais episódios da franquia tragam mais informações e efetivamente ampliem o mapa de Panem, encontramos já no primeiro filme pistas que nos permitem compreender o essencial desse “onde” — que se refere tanto à ambientação e à estrutura da narrativa quanto à construção da distopia. O fio narrativo de *Jogos Vorazes* (2012) tem como ambientação apenas quatro lugares (o Distrito 12, o trem e a paisagem do entorno, a Capital e a arena dos Jogos), mas um quinto cenário (o Distrito 11) aparece em uma cena paralela à trama, tirando momentaneamente o foco das personagens principais. Cada um desses espaços/territórios revela aspectos que nos ajudam a compreender, mais do que o lugar em si, a estrutura do filme e as lógicas da narrativa.

Desde a abertura com o “Tratado da Traição”, sabemos que são doze os distritos sob o domínio da Capital, mas ao longo das mais de duas horas de filme conhecemos apenas o distrito de Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence) e Peeta Mellark (Josh Hutcherson) e, por um breve momento, vemos o décimo primeiro. De partida, o que sabe sobre o Distrito 12 é que se trata de um dos distritos mais pobres e afastados da Capital, não apenas geográfica, mas também social e culturalmente. O Distrito 12 é uma localidade basicamente rural, formada por casas muito simples, em sua maioria velhas e de madeira, galpões e armazéns, alguns poucos edifícios — entre eles o “Palácio da Justiça”, sede da administração local — e uma praça, onde ocorrem

anualmente as cerimônias da Colheita. Enquanto somos apresentados à protagonista, vemos velhas casas e restos de carroças abandonadas em um vilarejo sem ruas ou calçadas, apenas a vegetação rasteira e muitas árvores compondo a paisagem. Nos chama a atenção que o único resquício de urbanização neste lugar é a rede elétrica no meio do que seria (ou um dia foi) a rua, embora a ausência de luz nas cenas internas deem a impressão de que há muito não há iluminação artificial.

Quando Katniss sai para caçar, o filme mostra pessoas humildes limpando suas casas, carregando água, se lavando em baldes, crianças brincando soltas e um grupo de homens com capacetes e maletas de metal a caminho do trabalho. Nesta cena, muitos detalhes do local são mostrados, dando ênfase tanto para o cenário quanto para os figurantes, em uma montagem acelerada que acompanha o ritmo da caçada da protagonista. Perto dali, uma cerca separa o território conhecido do selvagem — único lugar onde a jovem pode usar seu arco. A cerca que mantém afastada a vida silvestre é, acima de tudo, a barreira final — este é o fim de Panem. Para além da fronteira, a floresta e campos inabitados e silenciosos, onde Katniss e seu amigo Gale Hawthorne (Liam Hemsworth) vão para fugir da realidade.

Embora o primeiro filme nos apresente a Capital somente após a cerimônia da Colheita — e só então passamos a ter uma melhor percepção, não mais isolada, mas de conjunto —, os elementos da *mise-en-scène*³ do Distrito 12 observados até aqui nos permitem inferir que este é um distrito com poucos recursos, formado por uma população operária e pobre, e que aparenta ser um lugar esquecido pelo restante da nação. Um aspecto em específico, que apenas um olhar atento consegue perceber, reforça nossas impressões sobre este lugar. Além dos trabalhadores operários com capacetes e maletas em vestimentas gastas e escurecidas pela sujeira, o filme mostra, na cena da Colheita, vagões de trem que transportam carvão. Ao vermos escrito “*Capitol coal*”⁴, percebemos que a extração desse minério é a principal atividade econômica do distrito, porém, toda produção pertence ao governo. Em uma cena posterior, o Presidente Coriolanus Snow (Donald Sutherland) não só confirma essa informação, como também faz um comentário a respeito das pessoas do Distrito 12. Em um diálogo com Seneca Crane (Wes Bentley), Snow relata que os distritos 10, 11 e 12 estão cheios de “coitados”⁵ e, ao mesmo

³ Em francês: pôrem cena. Bordwell e Thompson (2013, p. 205) explicam que a expressão, aplicada originalmente na direção teatral, “inclui os aspectos do cinema que coincidem com a arte do teatro: cenário, iluminação, figurino e comportamento das personagens.”. Como os autores afirmam, “no controle da *mise-en-scène*, o diretor encena o evento para a câmera.”. (BORDWELL; THOMPSON, 2013, grifo do autor). Trata-se, portanto, de elementos que revelam, ao mesmo tempo, escolhas dos criadores e indícios importantes para a compreensão da realidade construída — inclusive detalhes facilmente negligenciáveis.

⁴ Tradução literal do inglês: carvão da Capital; ou Carvão Capital.

⁵ No filme, a palavra utilizada por Snow para se referir aos habitantes desses distritos é “*underdogs*”. Verificamos que essa expressão é traduzida de duas formas: “coitados”, como ocorre na legenda da plataforma de *streaming* HBO Max; e “desfavorecidos”, como observamos na versão da Amazon Prime Video. Fazemos este comentário

tempo, são territórios de plantações e minérios, coisas de que a Capital precisa. Percebemos desde já que esse distrito faz parte de um conjunto que, malgrado a sua importância para a economia, estão geográfica, política, social e culturalmente na margem da sociedade.

Enquanto o filme apenas menciona o Distrito 10, o décimo primeiro é mostrado após a morte de Rue (Amandla Stenberg). Revoltada, a protagonista faz uma homenagem com flores e, olhando para uma câmera, levanta a mão, fazendo o mesmo sinal visto durante a Colheita — como veremos, um símbolo que incomoda a Capital⁶. Neste momento, o filme corta para trabalhadores do Distrito 11, que assistem à cena e repetem o gesto. O que se segue é uma cena de conflito: a população do distrito enfrenta os pacificadores⁷, destrói e atea fogo em alimentos, equipamentos, armazéns e no palco montado para a transmissão dos Jogos, causando um tumulto que é reprimido com o uso da força pela Capital.

Apesar de ser apenas uma ação paralela ao eixo narrativo, a cena permite avançarmos nossa compreensão sobre esses distritos. Sabemos que são afastados geograficamente da Capital, com populações pobres e humildes e que suas atividades econômicas estão relacionadas a trabalhos braçais, como agricultura e mineração. Com esta cena, fica claro que outro aspecto em comum a esses distritos — se não a todos — é a presença da Capital, que vai além da ocupação dos distritos durante a cerimônia da Colheita, como vemos ocorrer no Distrito 12, e se materializa como um controle onipresente do governo⁸. O que observamos aqui nos sinaliza, desde já, que este lugar é um “onde” marcado pelo conflito — não só a guerra, mas também os pequenos embates, as ameaças e a repressão diária.

Este “onde”, no entanto, ainda não está completo. A milhares de quilômetros de distância do Distrito 12, uma paisagem muito diferente hospeda a Capital. Protegida por uma cordilheira de montanhas⁹ e banhada por um imenso lago de águas límpidas, a opulência da metrópole de concreto destoa dos dois distritos que conhecemos no filme, não só pela geografia do lugar, mas principalmente por seu tamanho, sua arquitetura, sua riqueza e seu povo. Enquanto no Distrito 12 a paisagem rural se confunde com as florestas e os campos do território selvagem, e não há o que impeça a aproximação de ameaças, a geografia em volta da Capital é,

porque o termo possui, além do sentido exposto em ambas as traduções, um outro significado: “azarão”. Voltamos a comentar esta expressão no item 5.2.2.2.

⁶ Voltamos a comentar este símbolo no item 5.5.

⁷ Gendarmaria controlada pela Capital, que serve como principal instrumento de controle e repressão em Panem.

⁸ Voltamos a tratar deste assunto no item 5.4.2.

⁹ Podemos ver as montanhas ao fundo da paisagem quando Katniss e Peeta estão chegando de trem na Capital em *Jogos Vorazes* (2012). Ao cruzarmos essa informação com o mapa mostrado em *Jogos Vorazes: Em Chamas*, e sabendo que Panem fica onde um dia foi o território da América do Norte, podemos afirmar com certa tranquilidade que se trata das Montanhas Rochosas, cordilheira dos EUA. Por extensão, poderíamos pensar que a Capital teria sido construída onde um dia foi uma grande cidade, como Denver, capital do Colorado, como alguns fãs teorizam. Fonte: The Games Wiki. Disponível em: <https://thegamesrp.fandom.com/wiki/Capitol>. Acesso em: 26 jul. 2021.

acima de tudo, uma proteção natural. As montanhas, o rio e a altitude, juntos, fazem com que a metrópole esteja protegida, não só de ataques externos, mas também de ameaças naturais — como a elevação do nível dos oceanos, ocorrida no passado anterior à fundação de Panem.

Pouco provavelmente encontraremos pistas que confirmem essa afirmação, contudo não podemos assumir uma posição ingênua de acreditar que a escolha para deste território seja mera coincidência. Dito isto, podemos pensar que, para um povo que sobreviveu às adversidades que, a despeito de seu silêncio sobre o que poderíamos chamar de “velho mundo”¹⁰, seria imprudente fundar uma nova nação em um local que não fosse, de certa forma, uma fortaleza. Como vemos no último filme, a Capital não é impenetrável, mas a escolha deste território em específico aponta para uma lógica de superioridade que marca a constituição dessa sociedade, bem como a manifestação do poder do humano sobre a natureza.

Neste sentido, a magnitude das montanhas que cercam a metrópole, apequenada entre a cordilheira e o lago, é replicada pelas construções monumentais e pelos largos espaços de convivência que, vistos de longe, transformam os transeuntes em pequenos habitantes de um formigueiro. Embora a apresentação da Capital se limite a breves sobrevoos sobre a cidade, como na cena do “Desfile dos Tributos” em *Jogos Vorazes* (2012), os fragmentos do movimento das ruas e cenas internas, essas imagens que demonstram aspectos interessantes com relação à arquitetura, à decoração e à estética da Capital — e o que essa ambientação simboliza. Do lado de fora, vemos um cenário composto por edifícios, pontes e outras construções que misturam a arquitetura de influência neoclássica com elementos modernistas e futuristas, e que estão envoltas por grandes praças, avenidas e espaços públicos que apontam para um projeto urbanista voltado para a ocupação das ruas pela população¹¹.

Do lado de dentro, a amplidão dos ambientes, prenunciada pela arquitetura monumental e reforçada por enquadramentos em planos gerais, faz com que os personagens se percam em tanto espaço. Nossa atenção, no entanto, é direcionada para a decoração elegante e sofisticada dos cenários, que os realizadores demonstram querer destacar, como na cena em que Katniss e Peeta entram pela primeira vez na cobertura onde ficam hospedados, no primeiro filme. Os móveis, objetos e obras de arte que, em alguns momentos, tornam os ambientes minimalistas e quase desaparecem diante do concreto da estrutura, criam uma estética exótica e futurista. Embora o que observamos aqui faça parte da *mise-en-scène* e possa parecer pouco significativo

¹⁰ Essa expressão, embora sirva apenas ao propósito da nossa argumentação sobre o apagamento do passado remoto, nos faz pensar na relação entre o que se chamou de “Velho Mundo” (Europa, África e Ásia) e “Novo Mundo” (América). De certo modo, o que *Jogos Vorazes* faz é propor o surgimento de um “novo mundo”, não mais em um território inexplorado, mas em uma terra (do Novo Mundo que se torna um “velho mundo”) devastada e que se torna estranha à humanidade do futuro.

¹¹ Retomamos esta discussão no item 5.5, no qual analisamos as referências e os símbolos que o filme traz para a construção dessa realidade.

em relação ao demais elementos do caso em análise, identificamos um comprometimento dos criadores com a construção imagética e sonora da ambientação dessa narrativa, bem como a sua utilização para expressar ou acrescentar sentidos que ultrapassam a criação do universo ficcional.

Ao simular uma estética futurista com móveis e obras de arte exóticos ou, no mínimo, não tradicionais, os filmes nos levam a um estranhamento desta realidade — um futuro outro, também um “não lugar” — e, ao mesmo tempo, fortalece a construção da opulência desse lugar. Das carruagens e da ornamentação do desfile aos cenários do centro de treinamento, vemos uma ambientação que se torna símbolo da riqueza e do luxo da Capital (seu povo e seu governo), que não lembra em nada o que vemos nos distritos.

Somando a estes elementos, existe, também, a presença da tecnologia, cujo acesso é restrito às classes abastadas e a quem detém o poder. Mais do que telas inovadoras, como vidraças que se transformam em ecrãs ou dispositivos portáteis como celulares — que surpreendentemente não existem nesse universo —, o avanço tecnológico alcançado por essa sociedade é visto, sobretudo, durante os Jogos Vorazes: não só microcâmeras e microfones espalhados pela arena, mas também a redoma que a envolve e que simula a vista do céu, hologramas táteis e toda sorte de manipulações técnicas do cenário¹².

Contudo o choque causado pelo contraste entre o Distrito 12 — um ambiente bucólico, austero e, por vezes, miserável — e a Capital — uma metrópole rica, tecnológica e pululante — é antecipado no embarque de Katniss e Peeta no trem, logo após a Colheita. O veículo, que utiliza tecnologia de levitação magnética e viaja a 320 Km/h, impressiona menos pela velocidade ou pela tecnologia¹³ do que pela abundância em seu interior. O ambiente suntuoso a decoração — mais clássica do que futurista e extremamente refinada — ficam em segundo plano perto do banquete à espera no vagão principal. O olhar dos jovens diante deste cenário e o enquadramento com plano ponto de vista (POV)¹⁴ acentuam as diferenças entre distritos e a Capital e revelam as contradições e desigualdades sociais dessa sociedade.

Entretanto uma cidade ou uma nação são mais do que um território, edifícios, ruas e trens — ou arquitetura, cenários, objetos, decoração. Para compreendermos este lugar, precisamos observar também seu tempo, isto é, o momento histórico e social de Panem e de seu povo, e, para isto, deixaremos de lado por um instante o “onde” para voltarmos a tratar sobre o “quando”. Reiteramos que se trata de um futuro outro, mas, neste, também existe uma

¹² Voltamos a tratar desde assunto no item 5.2.2.3.

¹³ Apesar de se tratar de uma tecnologia avançada, trens-bala não são novidade no mundo real.

¹⁴ Do inglês: *point of view shot* (POV). Conforme Bordwell e Thompson (2013, p. 311) explicam, o ponto de vista, também conhecido como plano opticamente subjetivo, “nos incita a considerá-lo como visto através dos olhos de uma personagem”.

especialização temporal que pensamos ser necessário considerar, partindo das primeiras informações que o primeiro filme nos revela.

Durante a cena da Colheita, o passado recente deste povo é referido para contextualizar o evento: a rebelião dos distritos contra a Capital, a guerra que deixou muitos mortos, crianças órfãs e viúvas, a derrota dos distritos, a paz selada com o Tratado da Traição e a criação dos Jogos Vorazes. Nada é falado a respeito da Panem de antes da rebelião e da guerra, período referido como “Dias Escuros” — expressão mencionada somente em *Jogos Vorazes: A Esperança - Parte 1*.

Antes de começar a escolha dos tributos, Effie Trinket (Elizabeth Banks) — acompanhante dos tributos, que comanda a cerimônia no Distrito 12 — anuncia a mensagem enviada pela Capital. O vídeo narrado pelo Presidente Snow, claramente uma peça de propaganda política, reconta os acontecimentos e explica que os Jogos Vorazes são o preço pago pela traição dos treze distritos contra “o país que os alimentava, os amava e os protegia”. Ao afirmar que essa foi a forma de encontrada de fazer justiça e selar a paz, Snow apresenta a narrativa dos fatos através de um único ponto de vista — o dos vencedores. Baseados no contexto apresentado e no fato de que algo tão cruel e sangrento como os Jogos Vorazes ter sido a forma escolhida para penalizar os distritos derrotados, o que inferimos dessas afirmações é exatamente o oposto. Acreditamos, portanto, que a rebelião não foi um ato de traição desproposital, mas sim uma tentativa de acabar com a opressão de um governo que não os amava, alimentava e protegia, como o Presidente atesta.

Do passado dos Dias Escuros avançamos para o tempo presente de *Jogos Vorazes* (2012). Constatamos logo nos primeiros minutos de que a história, que seguirá linearmente através dos três filmes seguintes, se passa em um momento em que os Jogos Vorazes já são considerados — ao menos por parte de Panem — uma tradição, que faz parte da história e da cultura dessa nação e desse povo. Nossa percepção se baseia tanto na época dos acontecimentos do primeiro filme, 74 anos após a guerra, quanto em outros aspectos fornecidos pela narrativa — como a fala em que Seneca se refere à competição como algo que une a nação, a crítica de Gale à naturalização do *reality show*, e toda a pompa e circunstância envolvendo a sua realização. É durante a 74ª edição anual dos Jogos Vorazes, que, assim como o primeiro filme, se inicia no dia da Colheita, que conhecemos essa sociedade distópica, seu sistema opressor, as personagens e as forças em jogo. E é também nesta edição que se acenderá a chama da revolução, que enfrentará o governo que, apesar do *slogan*, não durará para sempre.

5.2 “FELIZ JOGOS VORAZES!”

Os Jogos Vorazes, como era de se esperar, são a peça central nas dinâmicas política, econômica, social e cultural de Panem e, ao mesmo tempo, funcionam como eixo narrativo, do primeiro ao último filme — não se tratando, portanto, de um “pano de fundo” ou da jornada da protagonista apenas. Os Jogos são acontecimentos a partir dos quais a trama e o drama da protagonista se desenvolvem, impulsionam as ações das personagens, organizam, bagunçam e reorganizam os fluxos narrativos, e servem de motivação para as cenas de ação.

Como já vimos, dentro da narrativa, os Jogos Vorazes são considerados um componente fundamental da constituição desta nação. Fora dela, a cerimônia se torna algo que tanto caracteriza a história e a sociedade como distópicas quanto serve a lógicas mais abrangentes. Nos próximos dois itens, examinaremos os Jogos Vorazes a partir do cruzamento entre esses dois ângulos (interno e externo à narrativa) e tomaremos como eixo dois “momentos”: a Cerimônia da Colheita e os Jogos em si.

5.2.1 A colheita dos frutos

Quando é chegada a Cerimônia da Colheita, que supomos ocorrer em uma data ou época do ano específicas, funcionários da Capital são enviados para os doze distritos para montar e preparar os locais onde os eventos serão realizados. Em frente ao *Hall of Justice* do Distrito 12, uma grande estrutura é montada: palco com telão, iluminação e som; postos de vigilância nos quais os pacificadores monitoram a população; espaços separados para os jovens e suas famílias; e o local onde de identificação dos participantes. Ao vermos o espaço montado, percebemos que se trata de uma ambientação pensada para demonstrar a vigilância e o controle exercidos pela Capital sobre os distritos, sobretudo nesta data específica, cujos efeitos podem ser percebidos na tensão durante a Colheita. Ainda que o propósito da cerimônia faça com que o momento seja tenso — afinal dois jovens serão enviados para a arena —, a presença da vigilância armada, a separação dos jovens de suas famílias e o rigor dos protocolos em todo o processo amplia essa sensação. Os movimentos corporais quase robóticos e o silêncio absoluto da cena, que permite ouvir os passos das pessoas na terra batida, reforçam esse clima denso, quase palpável.

Toda a tensão que a preparação e a ambientação geram, por maior que seja, não se compara à realização do sorteio dos tributos. A Cerimônia da Colheita, como descobriremos, faz parte de um conjunto de estratégias utilizadas pela Capital para subjugar os distritos. Enquanto os Jogos Vorazes são tratados, sob o ponto de vista da Capital, como uma competição,

um evento cultural, a Cerimônia da Colheita é organizada para ser uma grande festividade que marca o início de cada edição. Todos os anos, o evento é organizado com a justificativa de que é preciso manter viva a tradição e exaltar os jovens tributos que terão a honra de representar seu distrito — e morrer por ele.

O nome da cerimônia, inclusive, nos remete às festas de colheita que fizeram e ainda fazem parte de diversas culturas e que celebram a prosperidade das plantações¹⁵. Ainda que não se trate de plantações, o título “Cerimônia da Colheita” transmite uma ideia de comemoração pelos frutos dessa terra: jovens que serão colhidos de suas famílias, uma safra inteira de garotas e garotos que honrarão a tradição e levarão orgulho para seus distritos, sacrificando suas vidas. Como vemos nessa cena, a Cerimônia da Colheita não tem nada de festivo.

Apesar de toda preparação, do grande palco e do empenho de Effie em tentar animar o público enquanto apresenta e conduz o sorteio, o resultado é justamente o oposto. Todo o esforço na produção do evento como uma celebração por parte da Capital cai por terra perante a austeridade do público e o clima de tensão que o contexto impõe sobre o Distrito 12. O ápice do desencontro entre os pontos de vista da Capital e dos distritos sobre a Colheita se dá quando Effie inicia a cerimônia. Seguindo o protocolo, a personagem reproduz o bordão que ouviremos ao longo dos filmes: “Feliz Jogos Vorazes! E que a sorte esteja sempre a seu favor!”. Neste momento, o filme desloca a câmera para o público, que assiste imóvel e em silêncio absoluto. Como se soubesse que não receberia nenhuma reação em resposta, Effie ignora o silêncio e começa o sorteio. Contudo o confronto entre pontos de vista, aqui observado, será apenas o primeiro deles, como verificaremos a seguir.

5.2.1.1 Uma grande honra

Para a Capital, para os Idealizadores e para parte da população de Panem, os Jogos Vorazes é a maior oportunidade para as crianças e jovens levarem orgulho para seus distritos e demonstrarem “honra, coragem e sacrifício” lutando até a morte — uma visão que não é, de forma alguma, compartilhada com todos. Sendo tão importantes para seus distritos e para a nação, os tributos, desde o momento da Colheita, são tratados como celebridades — o que vemos ocorrer com Katniss e Peeta quando são oficializados como os representantes do Distrito 12 e embarcam para a Capital. Desde a segurança em torno dos jovens — uma garantia de que

¹⁵ Nos referimos, aqui, a festas como a de *Shavuot* (“[Sete] Semanas”, em hebraico), da cultura judaica, também conhecida por *Hag Habikurim* (“Festa dos Primeiros Frutos”, em hebraico) e *Hag Hakatzir* (“Festa da Colheita”, em hebraico). Embora o propósito seja distinto, a cerimônia também nos lembrou a Festa da Uva, que ocorre a cada dois anos em Caxias do Sul, no Rio Grande do Sul. Fonte: Confederação Israelita do Brasil (CONIB). Disponível em: <https://www.conib.org.br/glossario/shavuot/>. Acesso em: 26 jul. 2021.

nenhum dos dois fuja — até a recepção no trem reforçam essa percepção. O banquete e o trem luxuoso que os leva até a Capital, como já observamos, é visualmente o que mais chama a atenção nesse sentido, contudo destacamos também o tratamento que Effie dá aos dois, tratando-os como membros da realeza. Vemos o mesmo se repetir quando Katniss e Peeta chegam na metrópole: na estação, uma multidão clamando pelos dois os espera ansiosa.

Ao mesmo tempo em que reforça a visão da Capital, o tratamento dado aos tributos, agora celebridades, põe em evidência um desencontro entre pontos de vista e uma visão conformista de parte da sociedade. Logo após entrarem no trem, Effie menciona as maravilhas que Katniss e Peeta podem aproveitar nessa “oportunidade única”¹⁶ que eles estão tendo, e, na Capital, a acompanhante faz questão de frisar os “privilégios” oferecidos aos dois: o apartamento reservado para o Distrito 12 ser a cobertura do Centro dos Tributos e o fato de que os dois, ao contrário de outros tributos, podem comer sobremesa — dois “privilégios” que estão longe de suas prioridades no atual contexto.

A visão de Effie sobre o que é prioridade para Katniss e Peeta fica ainda mais evidente na cena que segue a apresentação da jovem diante dos patrocinadores. Para chamar a atenção do Idealizador-Chefe, a jovem atira uma flecha próximo a ele e acerta, propositalmente, a maçã colocada na boca do porco assado, recém servido. A atitude ousada de Katniss desperta a fúria de Effie, que a repreende, justificando que os Idealizadores poderão “descontar” nos dois tributos. Exaltando a atitude de Katniss, Haymitch Abernathy (Woody Harrelson), o mentor do Distrito 12, responde que a organização já descontou nos dois — ou seja, o pior já aconteceu. Enquanto a acompanhante se preocupa com o que irão pensar sobre a atitude de Katniss, o mentor está focado em orientar os dois jovens para que lutem, não importa como, para sobreviver — mesmo que isso significa ultrapassar alguns limites.

Todos esses apontamentos sobre percepções do que é prioridade para os tributos convergem para o que identificamos como um desencontro entre pontos de vista. Como vemos ao longo do primeiro filme, para a população da Capital, ser escolhido na Colheita é uma imensa honra para esses jovens, um motivo de alegria e comemoração, que rende parabenizações e elogios a todos os tributos. Essa visão dos Jogos Vorazes como um espetáculo de “honra, coragem e sacrifício”, por outro lado, não se restringe à Effie, aos Idealizadores ou ao povo da Capital.

Em um diálogo entre Katniss, Peeta e Haymitch, descobrimos que alguns desses tributos são carreiristas: jovens, geralmente dos Distritos 1 e 2, que se preparam em academias

¹⁶ Chamamos a atenção para a ironia desta expressão. Visto que somente um entre 24 tributos pode sobreviver na arena, certamente a “oportunidade” de estarem ali é única para um dos dois ou para ambos — ou teria sido única se Katniss e Peeta não tivessem manipulado os Idealizadores.

especializadas e se voluntariam para participar dos Jogos. Para estes tributos, que figuram entre os mais perigosos, letais e favoritos do público, representar seus distritos nos Jogos Vorazes é, de fato, uma a maior honra que poderiam ter. Poderíamos, a partir disso, conjecturar que jovens de outros lugares vejam os Jogos como uma grande oportunidade e se sintam honrados em representar seus distritos — logo, as populações destes lugares muito provavelmente compartilham este ponto de vista.

Essa visão sobre os Jogos é reforçada também pelo contraponto que a personagem Cinna (Lenny Kravitz) desempenha na equipe da jovem e no contexto da narrativa. Ao conhecer Katniss, o estilista afirma que sente muito por aquilo estar acontecendo com ela. Ao contrário dos demais, Cinna fala para a jovem o quanto corajosa ela foi ao se oferecer no lugar da irmã e que não vê motivo para parabenizá-la. Contudo, ao mesmo tempo em que põe em evidência o ponto de vista comum às pessoas da Capital, a atitude de Cinna nos mostra que, apesar das aparências, essa percepção é um consenso absoluto. A personagem, que se torna o principal apoio para Katniss, demonstra em diversos momentos ter discernimento de que nem todos estão ali por vontade própria e o que importa os tributos não é honra ou glória, mas *sobreviver*. Isto fica evidente em seu trabalho, ao se oferecer para ajudar e fazer o possível para que os dois causem uma boa impressão perante o público e os patrocinadores — relação de extrema importância dentro da dinâmica dos Jogos¹⁷.

O que temos apontado até aqui nos permite perceber que o filme retrata, de um lado, o ponto de vista da Capital e parcela da população — uma visão conformista e ingênua, que considera que qualquer pessoa se sentiria honrada em representar e morrer por seus distritos e agraciada com todo luxo nessa “oportunidade única” — e, do outro, da realidade da população menos abastada e mais afastada da metrópole — que, temerosa por seus filhos, não vê uma alternativa a não ser se calar e consentir. Enquanto a primeira direciona as ações sempre no sentido de aceitação do que é imposto e esperado pela Capital, sem questionar a existência de um outro lado, que não concorda e que sofre com tais lógicas, a segunda revela o lado mais cruel dessa competição, que coloca irmão lutando contra irmão para gerar entretenimento.

Paralelamente, ao mostrar a discrepância entre as prioridades e preocupações das pessoas da Capital, em suas vidas afortunadas e extravagantes, e das populações dos distritos mais pobres e distantes, os filmes põem luz sobre uma desigualdade exacerbada entre uma elite nitidamente favorecida e um povo que luta para não morrer de fome, de frio, de desamparo. Nesse embate entre pontos de vista, fica evidente o poder exercido pela Capital sobre ambos os polos: de um lado, vigiando, controlando e silenciando os distritos; de outro, sustentando uma

¹⁷ Voltamos a tratar deste assunto no item 5.2.2.2.

sociedade superficial e alienada, que, sendo rica e privilegiada, se volta para o entretenimento, no qual vale tudo para criar “um bom *show*”.

5.2.2 “Um bom *show*”

Cinna, ao defender as atitudes de Katniss, afirma para Effie que tudo que os realizadores querem é “um bom *show*” — no qual, como já sabemos, a dor e o sofrimento se tornam alimentos para o entretenimento nessa realidade. Nas próximas páginas, examinaremos a construção dos Jogos Vorazes e sua construção enquanto espetáculo midiático, tomando como linha de raciocínio três ângulos de análise: a preocupação estética e visual com os tributos; as dinâmicas entre apostadores, patrocinadores e a audiência do *reality show* televisivo; e as estratégias e ações postas em prática pelos Idealizadores na arena.

5.2.2.1 Um espetáculo de aparências

A construção visual dos Jogos Vorazes passa, certamente, pela ambientação que mistura o luxo e a riqueza da Capital com elementos futuristas, sobre a qual já dissertamos. Contudo, para além dos cenários, verificamos que existe um rigoroso cuidado estético com a aparência dos tributos — e com o evento como um todo. Na cena em que Katniss e Peeta chegam na metrópole (no primeiro filme), vemos os jovens sendo lavados por profissionais e recebendo cuidados estéticos com técnicas e equipamentos avançados. Ao nos mostrar esses detalhes, os realizadores reforçam tanto a nossa impressão de futurismo e sofisticação tecnológica desse lugar quanto as desigualdades dessa sociedade — enquanto o cuidado estético na Capital vai ao extremo, pessoas no Distrito 12, entre elas Katniss, precisam se lavar com auxílio de baldes. Na mesma cena, dois esteticistas que cuidam da jovem cochicham a respeito dela e a olham com curiosidade e estranheza. Percebemos, assim, que, além das desigualdades, existe também um julgamento das pessoas dos distritos, que por terem menos condições são vistos como sujeitos ou “bichos do mato”, por parte das pessoas da Capital. Isto confirma o que viemos observando a respeito da visão dos Jogos como uma “grande oportunidade” aos jovens pobres e desfavorecidos dos distritos, o que torna este acontecimento ainda mais “espetacular”.

A preocupação estética que observamos acima está relacionada tanto à apresentação dos tributos enquanto “heróis” de seus distritos quanto à construção da imagem do Jogos Vorazes como um espetáculo esplendoroso. Vestindo figurinos elaborados, em sua maioria fantasias relacionadas às atividades econômicas dos distritos, os jovens desfilam em carruagens pela imponente Avenida dos Tributos, ladeada por imensas arquibancadas lotadas, até a grande praça

em frente ao parlatório. A cena do Desfile dos Tributos no primeiro filme é um dos momentos mais impactantes, tanto pelo luxo da decoração e pelos figurinos quanto pelas dimensões do cenário. Com a ajuda de enquadramentos em perspectiva, o diretor faz com que os tributos nas carruagens pareçam pequenos diante da multidão. Toda essa construção visual, que começa desde o momento em que os tributos ainda estão se preparando, serve de preparação para o grande momento: Katniss e Peeta desfilam com seus figurinos em chamas enquanto são ovacionados por mais de 100 mil pessoas que os assistem de camarotes e arquibancadas lotadas.

A cena impressiona também pela construção sonora, que evolui enquanto vemos os tributos do Distrito 12 desfilando, misturando os aplausos e gritos do público com o “Hino Nacional de Panem” — a música *Horn of Plenty*¹⁸. O empenho de direção desta cena acrescenta um tom épico ao momento, que reforça, no espectador, o poder e a imponência da Capital. Ao nosso ver, pretende-se, aqui, construir uma imagem dos Jogos Vorazes como um grande espetáculo e, ao mesmo tempo, demonstrar que Katniss e Peeta — com os figurinos tecnológicos e inovadores de Cinna — impressionaram o público, os apresentadores do *reality show* e o próprio Snow.

Há, ainda, uma outra preocupação que a Capital tem em relação aos tributos e à competição enquanto espetáculo: os jovens dos distritos precisam estar preparados para a arena. Ao serem levados para a Capital, os tributos ficam sob a responsabilidade de suas equipes: um mentor, que costuma ser um vitorioso do mesmo distrito; uma representante da Capital que os acompanha desde a Colheita; e um estilista, que, além de preparar os figurinos, os acompanha e orienta, além de assistentes. Tal como vemos ocorrer com Katniss e Peeta, as equipes são responsáveis não só pela preparação física e mental, fundamentais para enfrentar os desafios na arena, mas também por auxiliarem os tributos a conquistarem a audiência e patrocinadores.

Além do trabalho com os mentores, os tributos recebem treinamento de sobrevivência e combate corpo a corpo por especialistas da Capital. Sob a justificativa de que, sem treinamento, muitos deles morreriam de causas naturais como desidratação e infecções, a preparação serve, antes de tudo, como uma garantia de que os tributos sobreviverão para serem mortos pelas mãos uns dos outros. Paralelamente, os treinos são um incentivo aos mais novos e menos habilidosos a se aventurar, a tentar se defender e revidar, em vez de apenas se esconder para sobreviver. Todo o cuidado estético e visual, a preparação e o treinamento dos tributos estão, assim, à serviço do espetáculo, que, como veremos, não se restringe à realização do combate na arena — é, sobretudo, entretenimento televisivo para consumo massivo.

¹⁸ Escrita por Win Butler e Régine Chassagne e composta por James Newton Howard para a trilha sonora de Jogos Vorazes (*The Hunger Games*, 2012). Disponível em: <https://open.spotify.com/track/4iqVGcYFQIXqHd3QC6Pf93?si=9be7e224fcf646d8>. Acesso em: 26 jul. 2021.

5.2.2.2 Entre apostas, patrocínios e audiência

Um segundo ângulo de observação dos Jogos Vorazes é as dinâmicas por trás do *reality show*, que vão muito além do confronto aberto entre os tributos na arena. Além da preparação básica para um desempenho minimamente razoável, o treinamento também serve para estimar as chances de cada tributo, avaliando-os continuamente enquanto se preparam. Nas cenas em que acompanhamos Katniss e Peeta treinar com os demais escolhidos, no primeiro filme, vemos o Idealizador-Chefe e alguns patrocinadores assistindo de um camarote, e, do lado de fora do centro de treinamento, um grande painel com a “cotação” dos 24 jovens, intitulado “*Morning Line Odds*”¹⁹.

As chances de vitória de cada tributo e outros dados como idade, peso e altura servem de parâmetro tanto para os apostadores escolherem seus favoritos — como em jogos de apostas — quanto para os patrocinadores — pessoas que decidem apoiar determinado participante. Estes, tal como mecenas, se tornam “protetores” de determinados competidores, financiando ferramentas, medicamentos e qualquer outra coisa que possa ajudar a sobreviver na arena. Além das chances mensuradas ao longo da preparação, os tributos fazem uma apresentação individual ao final do treinamento, a partir da qual recebem uma nota entre 1 e 12. Curiosamente, Katniss, que havia começado o treinamento como um “azarão”, recebe nota “11”, a maior dada na edição. Aqui, a expressão “*underdog*” assume um novo sentido.

Em relação às apostas, os filmes não nos fornecem maiores detalhes. Os apoios de patrocinadores, por outro lado, não só são referidos em diversos momentos, como também vemos na prática em situações envolvendo a protagonista. Como Haymitch explica a Katniss, quando um tributo está passando fome ou frio na arena, elementos como água, fósforo ou uma faca podem ser a diferença entre viver ou morrer. Esses itens, contudo, só são possíveis de se conseguir através de patrocinadores e, para isto, é preciso que as pessoas gostem do participante. Esta revelação é um choque tanto para Katniss, que, aos olhos do mentor, não é uma pessoa fácil de gostar, quanto para o espectador, que espera que as habilidades de sobrevivência e com armas seja o mais importante.

Nesse sentido, percebemos o esforço narrativo e da atuação de Jennifer Lawrence em mostrar a evolução da personagem, que busca se adequar aos moldes do que é considerado “agradável” na Capital. A partir da relação da protagonista com Cinna, que a incentiva a se abrir e mostrar quem ela é, vemos Katniss se transformar durante o treinamento, inicialmente

¹⁹ Essa expressão, sem uma tradução exata para o português, tem origem nas corridas de cavalo. As “*Morning Line Odds*” são tabelas que apresentam as “*odds*” (“chances”, em inglês) apuradas na manhã da corrida, que podem mudar após as apostas serem abertas.

introvertida e impetuosa, em uma pessoa carismática e assertiva. O primeiro passo é dado com a ajuda de Peeta, que a convence a darem as mãos durante o desfile, com a justificativa de que o público iria gostar. Percebemos, assim, que a dinâmica dos Jogos está constantemente à serviço do espetáculo: não basta ser boa com arco e flecha e saber sobreviver na selva, duas habilidades que Katniss domina; é preciso também agir de acordo com o que o público espera.

O maior movimento de Katniss, nesse sentido, ocorre durante a entrevista na noite que antecede os Jogos. Embora estivesse nervosa, a “Garota em Chamas” — apelido carinhoso dado por Caesar Flickerman (Stanley Tucci), apresentador do *reality show* — consegue boas interações no palco. Brincando com o apresentador e exibindo o vestido que, assim como o primeiro figurino, solta chamas, a participação engaja e sensibiliza o público. Um novo acontecimento, no entanto, acrescenta novos sentidos à imagem de Katniss e, também, à nossa observação. Durante a entrevista, Peeta revela gostar da jovem, causando comoção no auditório e despertando a fúria da protagonista, que acredita que o comentário a fez parecer “fraca”. Acalmando os ânimos, Haymitch a convence de que o jovem fez um favor aos dois, porque, assim, poderá vender a história dos “amantes desafortunados”. A artimanha do mentor, que irá ajudar Katniss e Peeta na arena, reforça nossa percepção de que os Jogos, mais do que uma competição, são um grande espetáculo televisivo, no qual quem proporciona “um bom *show*” tem boas chances de vencer.

Como era de se esperar, depois do patrocínio ser pauta de diversas conversas durante o treinamento, vemos Katniss depender da ajuda de patrocinadores ao longo dos Jogos — tanto no primeiro quanto no segundo filme. Depois de escapar de um incêndio com uma queimadura grave na perna, a jovem sofre uma emboscada e se refugia no alto de uma árvore, sem acesso a algo que pudesse aliviar a dor ou tratar o ferimento. Ao assistir à cena, Haymitch vai atrás de patrocinadores e os convence a financiar o medicamento que ela precisa, que é entregue em um “paraquedas”. Guiada pelos Idealizadores até a árvore, a cápsula com paraquedas apita e, dentro dela, a jovem encontra uma pomada e um recado de Haymitch. Aqui, não fica claro o que motivou a ajuda dos patrocinadores, mas podemos supor que o mentor “vendeu” a imagem da jovem como uma das competidoras mais fortes e com maiores chances de vencer.

Em outro momento, quando Katniss e Peeta se escondem em uma caverna, a protagonista fala que o rapaz precisa de remédio para o ferimento na perna, o que ele responde dizendo que não recebe muitos paraquedas. Ao afirmar que eles darão um jeito e, em seguida, beijar o tributo, percebemos que Katniss compreendera que as ações dos dois ali poderiam facilitar o jogo de ambos — o que efetivamente ocorre. Após ouvir o sinal sonoro, a garota busca a cápsula que contém uma sopa e um novo recado de Haymitch — “chama isso de beijo?”. Aqui, fica evidente que a estratégia funcionou e que o apoio dos patrocinadores

depende da imagem e das atitudes deles antes e durante os acontecimentos “ao vivo”. É possível perceber, também, que a competição é atravessada pelas lógicas do espetáculo e do entretenimento televisivo — afinal, os Jogos Vorazes também são um *reality show*²⁰.

Desde antes da Colheita, os Jogos Vorazes são constantemente acompanhados pela cobertura televisiva — o que pode ser percebido pela entrevista que Seneca dá a Caesar, que abre o primeiro filme. Além do Desfile dos Tributos, transmitido com muita empolgação pelo comunicador e seu colega de bancada, Claudius Templesmith (Toby Jones), os Jogos ganham destaque na noite que antecede o início da disputa na arena. Durante o programa, os jovens são entrevistados e são incentivados a revelarem detalhes sobre suas vidas pessoais e amorosas — momento que é aproveitado para conquistar o carinho e a atenção do público e dos patrocinadores. Assim, a cobertura transforma qualquer acontecimento relacionado aos tributos em conteúdo. Nesse sentido, podemos observar o esforço, tanto da direção quanto da cinematografia do filme, em criar cenas que reproduzam a estética de espetáculo televisivo. Explorando o espaço que está sob os holofotes e investindo na presença do extravagante e carismático Caesar, os realizadores tornam palpável a energia contagiante do público que, de tão grande, some no horizonte do quadro.

Essa estética, no entanto, é apenas parte da construção do espetáculo televisivo. Através das cenas observadas, verificamos que esse *reality show* também se firma como uma performance a partir de seus conteúdos, explorando ao máximo as histórias e os dramas dos tributos. Busca-se, assim, gerar entretenimento para uma audiência que quer tanto se emocionar, rir e se sensibilizar com os jovens dos distritos quanto vê-los na arena, matando-se uns aos outros.

Embora o envolvimento do público possa ser utilizado a favor dos tributos — como a empatia gerada com a revelação de Peeta no primeiro filme e a sua tentativa de barrar a realização do Massacre Quaternário expondo uma suposta gravidez de Katniss em *Jogos Vorazes: Em Chamas* —, a utilização de informações íntimas e de tragédias pessoais nos mostra que, aparentemente, não há limites éticos e morais para o que pode ser transformado em entretenimento. Até mesmo a tragédia de Katniss e Primrose (Willow Shields), que afeta profundamente as duas, precisa ser explorada e romantizada — o que gera engajamento e comoção. Verificamos, assim, um domínio das lógicas do espetáculo sobre toda a sociabilidade: é preciso emocionar e produzir entretenimento, custe o que custar.

²⁰ Ainda que essa expressão não seja mencionada ao longo dos filmes, podemos inferir, a partir do conjunto de ações apresentadas, que se trata de um produto midiático baseado na vida real — aqui, uma realidade fabricada pelo governo.

5.2.2.3 As regras do jogo

Neste último ângulo, examinamos “as regras do jogo”, isto é, as estratégias e ações efetivamente utilizadas pela Capital para construir “um bom *show*” na arena. Apesar de nos referirmos sempre como “a arena”, cada edição dos Jogos Vorazes ocorre em um local diferente, construída exclusivamente para aquele ano, em cenários muito distintos e com terreno, vegetação e clima específicos. Enquanto a 74ª edição dos Jogos ocorre em uma arena com vegetação florestal, composto por um cenário muito similar ao ambiente do Distrito 12 — o que faz Katniss se sentir em casa —, uma edição anterior, mencionada por Caesar, foi realizada em uma cidade em ruínas. Já a arena da 75ª edição, construída para comemorar o 3º Massacre Quaternário, possui uma grande área de selva que sobe em direção aos limites da redoma e, ao centro, uma praia em volta de um lago.

Trazemos esses detalhes por dois motivos: primeiro, a capacidade e a disposição da Capital de investir grandes quantias na construção de diferentes arenas, o que demonstra o interesse do governo nos Jogos e o empenho dos Idealizadores em produzir um espetáculo que se atualiza e renova o interesse da audiência a cada edição. Segundo, cada arena possui, em si, obstáculos e desafios “naturais”, como a temperatura elevada em *Em Chamas*, que tornam o *reality show* mais atrativo para um público que quer ver os tributos lutarem para sobreviver — e morrer. Fazendo jus ao formato, tudo o que acontece na arena é registrado por centenas ou milhares de microcâmeras e microfones, editado e transmitido para toda a Panem. As arenas, no entanto, não são apenas ambientes hostis ou altamente vigiados.

Como vemos nos dois primeiros filmes, os Jogos ocorrem em cenários controlados, através de tecnologias sofisticadas que permitem, por exemplo, fazer os dias e as noites passarem em questão de horas ou minutos, e acionar fogo, fumaça tóxica e chuva de sangue em determinado momento. A partir de uma sala de comando, o Idealizador-Chefe e uma equipe com cerca de 30 especialistas monitoram os tributos e controlam tanto o ambiente quanto os dispositivos que são acionados para tornar o jogo mais atrativo e imprevisível. Nas duas primeiras produções, são diversos os momentos em que o enquadramento, em POV, assume o ponto de vista das câmeras na arena. Esse plano é utilizando, inclusive, para mostrar onde os dispositivos estão escondidos e para criar efeitos de transição — da visão de dentro do cenário, passamos a acompanhar pela perspectiva de quem assiste aos Jogos em Panem.

Avançando em nossas observações, fica claro que a construção de uma arena controlável ultrapassa o monitoramento dos tributos, sua localização e seus sinais vitais, ou a alteração das variáveis do ambiente e a cobertura dos acontecimentos ao vivo. Os filmes nos mostram, de diferentes formas, que os recursos tecnológicos estão à serviço de estratégias para direcionar o

andamento do jogo. Citamos como exemplo a tática de manter tributos rivais próximos uns dos outros, criando situações que forcem quem vai para uma área afastada a voltar para perto dos demais — e.g. o incêndio na mata que faz Katniss ir em direção aos carreiristas para não morrer queimada.

Os Idealizadores também fornecem armas e kits de sobrevivência na cornucópia²¹ no início dos Jogos, como uma armadilha para os mais novos e despreparados, bem como oferecem remédios, comida e outros itens em “banquetes”, forçando os tributos a se encontrarem. Também criam desafios e obstáculos para aumentar a dificuldade ou antecipar o final — e.g. as feras carnívoras que atacam os tributos, aumentando a emoção do desfecho. Em todos esses casos, percebemos que os Idealizadores agem sempre de modo a valorizar o entretenimento, seja direcionando os acontecimentos do jogo ou criando situações que aumentem a adrenalina e a emoção de quem assiste. Assim, as lutas entre tributos, a formação de alianças, as batalhas entre grupos rivais e, sobretudo, as mortes em combate geram, mais do que entretenimento, engajamento do público.

A audiência dos Jogos Vorazes não se restringe, contudo, ao público da Capital. Em vários momentos, os filmes dão a entender que a população dos distritos é obrigada, ou incentivada, a assistir ao *reality show*. Podemos inferir isto a partir da cena em que Gale afirma que assistir à cerimônia é doentio e dos *flashes* em que vemos pessoas em frente aos telões nas praças dos Distritos 11 e 12. As diferenças culturais, as desigualdades sociais e as posições que um lugar e outro ocupam no contexto político e econômico de Panem fazem com que a relação com os Jogos crie audiências muito distintas, o que leva a interações midiáticas também distintas. Desse modo, as decisões dos Idealizadores levam em conta não só o envolvimento da audiência da Capital, que busca, acima de tudo, entretenimento, mas também os ânimos da população dos distritos, que podem, ocasionalmente, demandar ações de um outro nível.

Para ilustrar uma dessas demandas, recordamos aqui o episódio da morte da personagem Rue, que gerou um grande descontentamento no Distrito 11. Para conter o tumulto na região, o Idealizador-Chefe se mostra disposto a eliminar Katniss, que despertou a sensibilidade da audiência ao sofrer com a morte da menina e ao prestar uma homenagem a ela através de um funeral improvisado. Em vez de matá-la, uma atitude que serviria aos interesses da Capital, mas não necessariamente à competição, Seneca segue o conselho de Haymitch, que intervém para salvar a jovem. O mentor argumenta que a população está com raiva e, se não é possível amedrontar, é melhor dar algo em que possam acreditar, como “amor jovem”. Aqui, vemos ser

²¹ Em formato de chifre, a instalação serve como marco zero da arena, onde os tributos aguardam a competição começar. Logo que é dada a largada, acontece um “banho de sangue” envolvendo quem tenta pegar armas ou suprimentos ofertados por ela. Comentamos a origem da cornucópia no item 5.5.

explicitada a relação entre os acontecimentos dentro da arena — que, ao mesmo tempo em que são conduzidos por estratégias midiáticas, demandam ajustes no percurso — e o lado de fora — a audiência, a opinião pública e o sistema como um todo.

Ao permitir que dois tributos do mesmo distrito pudessem ser declarados vitoriosos, os Idealizadores demonstram a disposição em mudar as regras do jogo para manipular tanto os tributos quanto o público. Dando a Katniss e Peeta a oportunidade de saírem juntos da arena, Seneca direciona a atenção da audiência para a história do “casal desafortunado”, que se torna uma motivação para torcerem e esquecerem a morte de Rue. Ao final, quando restam apenas os dois, os Idealizadores recuam, demonstrando a frieza e a crueldade em suas decisões.

Ao longo das nossas observações, verificamos como lógicas voltadas para o espetáculo direciona, as estratégias e dinâmicas envolvidas na realização dos Jogos Vorazes, desde a apresentação e a preparação dos tributos até a construção da arena e dos desafios, bem como as ações utilizadas pela Capital para manter a audiência engajada. Percebemos, ainda, que, ao manipular os acontecimentos a favor do melhor resultado, os Idealizadores buscam atender não só as expectativas do público, que consome e legitima o entretenimento, mas também as necessidades do sistema que o mantém. Verificamos, ainda, que a manipulação se dá, também, através do jogo dos Idealizadores com os interesses e expectativas dos próprios tributos.

Nesse sentido, o bordão dos Jogos Vorazes — *“Happy Hunger Games! And may the odds be ever in your favor!”*²² — expressa justamente a relação que se estabelece entre a Capital e os tributos. Em *“And may the odds be ever in your favor!”*, o termo *“odds”* pode ser traduzido tanto como *“sorte”* — como ocorre nas legendas e nas edições em português dos livros — quanto como *“chances”*. Enquanto a palavra *“sorte”* transmite uma ideia de que a sobrevivência nos Jogos depende de uma força maior, incontrolável e imprevisível, ou, então, do destino, *“chances”* carrega um sentido de oportunidades ou, como nos jogos de apostas, de probabilidades. Ao nosso ver, existe aqui uma ambiguidade proposital, que é explorada pelos Idealizadores e, também, pelos filmes. Ao repetirem incansavelmente o bordão *“E que a sorte esteja sempre a seu favor”*, que também pode ser entendido como *“E que as chances estejam sempre a seu favor”*, os Idealizadores passam uma ideia (falsa) de que existe uma oportunidade real e ou uma probabilidade *mensurável* quando, na realidade, não existe nenhuma garantia — a não ser de que todos, exceto um, estarão mortos ao final da competição. Como veremos, até mesmo esta ilusão de que as chances estão a favor buscam atender os interesses do sistema que o criou.

²² Em inglês: *“Feliz Jogos Vorazes! E que a sorte esteja sempre a seu favor!”*.

5.3 O JOGO DO TORDO

Quando a jovem Katniss se voluntaria no lugar de sua irmã em *Jogos Vorazes* (2012), vemos o terror em seu rosto e o ouvimos o desespero em seus gritos, pedindo para ser levada como tributo. Prim, por sua vez, chora e esbraveja de tal modo que precisa ser carregada por Gale para longe da praça. Enquanto a Cerimônia da Colheita prossegue e Peeta é sorteado, a expressão de Katniss muda, e percebemos ela compreende aos poucos o que acabara de acontecer e o que aquilo significava. Ao se oferecer como tributo no lugar da irmã, com apenas 12 anos, a jovem a salva de um destino horrível e transforma este ato em um símbolo de coragem, de resistência e de combate — o que ela só descobre muito tempo depois. Este momento, como vemos ao longo dos três filmes seguintes, marca Katniss em diversos sentidos e de forma tão intensa que impactará não só no destino das personagens, mas também na reorganização das lógicas dessa sociedade.

A partir dessa cena, os Jogos Vorazes se tornam a jornada de Katniss, que iniciara o filme como a protagonista e aqui assume o papel de heroína, no duplo sentido do termo. Como observamos ao longo da narrativa, a personagem se torna o símbolo da revolução que, embora nos seja revelado somente no final de *Em Chamas*, começa a ser esboçada durante a primeira participação de Katniss e Peeta nos Jogos. Ao mesmo tempo, Katniss não é uma protagonista comum, mas a heroína da narrativa que passará por desafios, provações, dúvidas, aprendizados, transformações, derrotas e vitórias.

Tendo já tratado da jornada da protagonista, desde a Colheita até a aliança com Rue durante os Jogos, o que examinaremos agora é a sua transformação no símbolo da revolução. Há, nesse sentido, dois momentos decisivos. O primeiro acontece quando os Idealizadores anunciam a mudança nas regras, permitindo que os dois tributos do Distrito 12 possam ir embora juntos, e Katniss decide “entrar no jogo” da Capital. Além do beijo em Peeta, que tem como resultado o patrocínio da refeição enviada por Haymitch, a jovem ajuda o rapaz a comer e resgata o passado dos dois, dizendo que ele a alimentou uma vez.

Como os *flashbacks* nos revelam, Katniss, encolhida debaixo da chuva, assiste ao Peeta apanhar da mãe em frente à padaria da família por ter queimado alguns pães. Na sequência, o rapaz dá alguns aos poucos e joga um na direção da jovem, mas, estando longe um do outro, o pão cai na lama. Ao falarem desse dia, Peeta diz que deveria ter levado até ela e se declara para a jovem, que tenta encerrar o assunto. Quando os Idealizadores avisam que haverá um “banquete” com o que eles precisam, o rapaz não entende por que ela quer ajudá-lo, e então ela o beija novamente. A partir desse conjunto de informações, podemos inferir que Katniss não só se sujeitou a retomar um passado que a incomoda — o que o filme deixa claro pelos momentos

em que essa lembrança traumática é mostrada — como também concordou em legitimar e alimentar a narrativa dos “amantes desafortunados”, inicialmente fingindo gostar de Peeta para conseguir sobreviver.

Desses acontecimentos, saltamos para o segundo momento, no final de *Jogos Vorazes* (2012). Tendo aceitado participar de um jogo que não aprovava, que a motivou fingir gostar de outra pessoa para agradar a audiência e poder sair viva da arena, o que acontece em seguida é a reação esperada para uma protagonista como Katniss — impetuosa, impulsiva e inconformada em sua essência. Sabendo que a Capital não permitiria que os dois últimos tributos se suicidassem com amoras-cadeado diante de toda nação, visto que causaria um grande descontentamento no público, a jovem inverte o jogo e manipula os Idealizadores. Acreditando no blefe, o Idealizador-Chefe declara o “casal desafortunado” vitorioso.

Como veremos, essa atitude é, dentre todas as ações e todos os acontecimentos, uma das mais significativas dessa história. Consciente da gravidade de suas ações, Katniss demonstra ter a coragem necessária para não se conformar com a opressão e deixa claro que não aceitará ser manipulada. Ainda que até aquele momento Katniss desejasse apenas sobreviver e voltar para casa, sua atitude põe em evidência o tipo de comportamento necessário na luta contra a opressão — que, como vemos acontecer, desagrada quem está no poder.

A jogada da protagonista com as “amoras-cadeado” fez mais do que desagradar a Capital: o desafio de Katniss revelou uma fragilidade do sistema, reconhecida pelo próprio Presidente Snow. Após a jovem receber a nota mais alta, Snow pergunta a Seneca por que os Jogos existem, por que não executam 24 tributos de uma vez só — perguntas que seu interlocutor não compreende. Snow explica, então, que os Jogos servem para dar esperança ao povo — a esperança é a única coisa mais forte que o medo. Percebemos, assim, que esse sistema se mantém através de um difícil equilíbrio de forças: medo e esperança; uma centelha é bom, mas é uma chama que precisa ser controlada.

Ao desafiar a Capital e sair viva dos Jogos, Katniss deu esperança a quem não tinha. No diálogo com Katniss no início de *Em Chamas*, Snow fala que Seneca, se fosse inteligente, teria deixado todos os tributos morrerem. Como o Idealizador-Chefe permitiu que o casal saísse vitorioso, a única alternativa foi manter a história do “amor jovem”. O problema na manutenção dessa narrativa, como o Presidente explica a Katniss, é que a população dos distritos interpretaram o gesto da jovem como um ato de desafio à Capital, que poderia ser repetido por qualquer um. Para Snow e para a Capital, a ação da protagonista é o que desperta a população para se levantar contra o sistema — o que de fato começa a partir daquele momento. Para a jovem, a jogada com as amoras desencadeia dois desafios: de um lado, ao desafiar a Capital, ela se torna o alvo predileto de Snow, que a ameaça para conseguir manter a estabilidade do

sistema; do outro, ela é colocada dentro de um plano do qual ficará sabendo somente depois que tiver funcionado.

Assim, a partir da jornada da protagonista, acompanhamos as ações de um lado e de outro. Para manter a ordem e os distritos sob controle, Snow usa Katniss para tentar convencer os distritos de que a jogada com as amoras não foi um ato de desafio, mas de amor. Sem sucesso, a Capital aumenta a repressão nos distritos enquanto tenta mostrar que a jovem é “uma de nós”, o que só aumenta a revolta da população. Sem saber que Plutarch Heavensbee (Philip Seymour Hoffman) faz parte da resistência, Snow aceita a sugestão do Idealizador-Chefe e envia Katniss de volta à arena, para eliminá-la. Podemos perceber, aqui, duas ações desse sistema: a repressão com uso da força e a exacerbação da violência — que inclui chibatadas e toque de recolher — e a manipulação das “regras do jogo” — transformando os Jogos Vorazes em um mecanismo para reequilibrar o jogo a favor do sistema. Do outro lado, vemos a protagonista, traumatizada pelos Jogos Vorazes, enfrentar novamente a arena e lutar para sobreviver e para proteger Peeta, sem saber que faz parte de um plano para tirá-la das mãos da Capital e ser transformada no símbolo da revolução.

A partir desse conjunto de observações, fica evidente a importância da atitude de Katniss na arena, não só para sua jornada, mas também para a construção da narrativa e para as lógicas de enfrentamento desta distopia. Assim, ao mesmo tempo em que evidencia a fragilidade desse sistema, oculto por um discurso de que o poder não pode ser questionado, a ação da protagonista leva a sucessivos confrontos entre a Capital e os distritos, que, como veremos adiante, é a centelha da revolução que se aproxima.

5.4 UM SISTEMA FRÁGIL

A esplendorosa metrópole de concreto protegida pelas montanhas e pelo lago, com sua arquitetura monumental e sua estética neoclássica-futurista, não é, contudo, apenas a principal cidade desta nação. Quando nos referimos à Capital, estamos falando do lugar, do povo, do governo, mas também do poder e das lógicas distópicas por ela operada. Como Snow se refere a ela em um pronunciamento em *A Esperança - Parte 1*, a Capital é “o coração pulsante de Panem” — é ela que mantém a nação viva. Utilizando essa analogia para ameaçar a população dos distritos, que, a partir da jogada de Katniss na arena, passa a se recusar a trabalhar, o Presidente deixa claro que existe um “contrato” entre eles e a Capital, e que nada sobrevive sem um coração.

Embora concentre as riquezas, governe e detenha o poder sobre Panem, a Capital não é autossuficiente, dependendo da produção dos distritos — entre elas, alimentação do Distrito 11,

madeira do 7, carvão do Distrito 12 e energia do 5, como observamos ao longo dos filmes. Enquanto estes fornecem tudo que a Capital precisa, das matérias-primas e da energia elétrica até os alimentos e artigos de luxo — “como o sangue para um coração” —, o governo, em contrapartida, garante ordem e segurança, como Snow alerta no referido pronunciamento. Um dos exemplos mais significativos da dependência da Capital em relação aos distritos é apresentado em *A Esperança - Parte 1*, quando um grupo de rebeldes explode uma represa hidrelétrica no Distrito 5, deixando a metrópole completamente às escuras e desativando seu sistema de segurança.

Já o que percebemos ao acompanhar as pessoas nos Distritos 12 e 11, em *Jogos Vorazes* (2012), e, também 5, 7 e 8, em *A Esperança - Parte 1*, é que se trata de um povo humilde (quando não miserável), trabalhador, que vive sem luxo, riquezas ou tecnologias, e que tem sua força de trabalho explorada pela Capital. O primeiro filme, inclusive, nos mostra três situações que reforçam nossa percepção de que a principal necessidade dos distritos, sobretudo dos mais pobres, é a alimentação. Nas primeiras cenas, vemos Katniss caçando para trocar por comida ou outros bens, e, na sequência, Gale oferece um pedaço de pão, que, por ter custado um esquilo, parece ser algo escasso e caro para eles. A terceira situação é vista através de *flashbacks*: Peeta joga um pão para Katniss, que somente mais tarde nos revela que estava sem comer há dias.

Embora a fome e a escassez de comida nos distritos, principalmente nos mais pobres, nos levem a perceber a sujeição deles em relação ao governo (que de fato existe), o que todo o contexto nos leva a compreender é que existe uma maior dependência do “coração” em relação ao “organismo”. E mais: para garantir sua subsistência, a Capital precisa impor seus interesses sobre os distritos, transformando o que era para ser uma relação “ganha-ganha” (ou soma não-zero), em uma dinâmica de dominação que utiliza como principal ferramenta de opressão os Jogos Vorazes. Como veremos a seguir, para atender às suas necessidades, a Capital impõe lógicas de manipulação e opressão que transformam os participantes sociais em peões de um tabuleiro de xadrez sob o seu comando e que organiza as suas estratégias e ações em torno da competição sangrenta transformada em espetáculo televisivo.

5.4.1 *Panem et Circenses*

Nesta sociedade polarizada, há duas perspectivas distintas e bem definidas sobre o papel dos Jogos Vorazes. Na visão da Capital e da população abastada, os Jogos são um grande espetáculo que une a nação, um evento esportivo e cultural que valoriza as tradições e a história de seu povo e que celebra a paz entre irmãos. É um ponto de vista que valoriza o sacrifício de crianças e adolescentes, “heróis” dispostos a morrer pelo bem maior. Sob o olhar dos distritos,

sobretudo dos mais afastados, a competição é um combate cruel e sangrento, que não tem nada de heroico e que, tal como as batalhas entre gladiadores na Roma Antiga, servem de entretenimento para as classes mais ricas.

Para os distritos, esse imenso espetáculo esportivo e midiático, criado para penalizar os distritos derrotados na guerra, se tornou uma ferramenta de opressão, para ameaçar, reprimir e controlar essa sociedade. Ano após ano desde a derrota na rebelião, a população dos distritos é obrigada a tratar os Jogos Vorazes como uma festividade que une a nação, enquanto seus filhos e suas filhas são expostos, humilhados, torturados e sacrificados diante de toda a Panem. Subjugados e mantidos sob vigilância, os distritos não podem fazer nada além de obedecer e assistir ao sofrimento e a morte de inocentes, transformados em celebridades e consumidos como entretenimento.

Ao depender dos distritos para sua subsistência, a Capital precisou impor uma dinâmica de dominação para garantir o poder e o controle total sobre a Panem pós-guerra, que passa a jogar o *seu* jogo. E, tendo sido traída uma vez, encontrou formas de combater qualquer tipo de união ou articulação que pudessem levar a uma nova rebelião. Ao verificarmos a existência dessas duas perspectivas — da metrópole e dos distritos, da elite e dos pobres, dos vencedores e dos vencidos — e a espetacularização dos Jogos Vorazes, que, de uma forma ou de outra, mantém a sociedade engajada a favor de seus próprios interesses, identificamos esta lógica de manipulação do povo através do entretenimento como uma atualização da *Panem et Circenses*²³.

Desenvolvida na Roma Antiga entre os períodos da República e do Império, a *Panem et Circenses*, ou “Política do Pão e Circo”, ficou conhecida como uma tentativa de manipulação das massas através da distribuição de trigo (pão) e da realização de espetáculos (circo), afastando da população o interesse pelos assuntos políticos. Embora muitos historiadores e arqueólogos modernos contestem os reais efeitos sobre a população, sobretudo sobre a plebe, o universo criado por Collins e transportado para o meio audiovisual faz muitas referências a essa política. Contudo, ao mesmo tempo em que faz referência, a franquia atualiza a lógica do Pão e Circo, alterando alguns elementos e ressignificando outros.

Neste lugar, cujo nome é a referência mais direta à *Panem et Circenses*, os Jogos Vorazes, transformados em espetáculo midiático, estão à serviço do sistema. O objetivo da competição, como já assinalamos, é manter a população, sobretudo o público da Capital, ocupada, envolvida com o espetáculo, entretida pelos desafios, apostando e torcendo por seus favoritos, emocionando-se com suas histórias de vida e tragédias. Enquanto isso, os distritos

²³ Em latim: Pão e Circo.

são colocados como inimigos uns dos outros, e os tributos, transformados em celebridades, são explorados, objetificados, vendidos para generosos patrocinadores e — tal qual os gladiadores da Roma Antiga — enviados para uma arena até restar somente um sobrevivente. O sistema, assim, ameaça, explora e oprime os distritos, leva todas suas riquezas e as vidas de suas crianças, transformando o restante da população em uma massa alienada e submissa através de um entretenimento mantido às custas das vidas de seus irmãos.

Neste sentido, é interessante observar como a construção das personagens e figurantes da Capital, tanto através da sua caracterização física quanto em suas ações nas diversas situações em que são inseridas, não só reforça a eficácia dessa lógica de manipulação, mas também aponta para uma cumplicidade com o sistema. O aspecto mais evidente é a construção imagética e estética dessas personagens, sobretudo nos dois primeiros filmes: seus figurinos extravagantes e o multicolorido das maquiagens e dos cabelos fazem com que nosso olhar se perca. Desde a chegada de Effie no Distrito 12 em *Jogos Vorazes* (2012) — a personagem caminha com salto alto pela rua de chão batido com um visual rosa chamativo e exagerado —, percebemos a diferença entre o estilo de vida da Capital e dos distritos. Nas cenas subsequentes à chegada dos tributos à Capital, as roupas e acessórios e a importância dada à aparência, a futilidades e ao entretenimento reforçam a ideia de uma vida voltada para luxos e riquezas, em consonância com os sentidos produzidos pela ambientação.

Um outro aspecto que contribui para a construção dessas personagens é a visão ingênua e conformista que identificamos ao falar sobre o ponto de vista a respeito dos tributos. Ao observarmos o nível de envolvimento das pessoas da Capital com os Jogos Vorazes, assistindo, torcendo e apostando nos tributos mais “vorazes”, percebemos que esse ponto de vista se encaixa na lógica do espetáculo, mas, ao mesmo tempo, indica a ausência de senso crítico e o endosso às práticas opressoras do governo, que naturaliza o massacre de seus irmãos em uma arena como entretenimento. Verificamos, desse modo, que a opressão do sistema sobre essa sociedade não se restringe às ações da Capital e de seu governo, mas reside também na população mais abastada, que corrobora a lógica de manipulação com “pão e circo”.

5.4.2 Jogos da Fome

Ao mesmo tempo em que reafirmamos a centralidade dos Jogos Vorazes nessa sociedade distópica, temos sinalizado ao longo da análise a existência e o acionamento de estratégias e ações opressoras, que servem unicamente aos propósitos do sistema, cujo objetivo principal é sua manutenção. Como veremos nestes três subitens, a Capital mantém os distritos e toda a nação sob vigilância e controle constantes, e manipula e neutraliza todo e qualquer

participante que demonstrar ser uma ameaça. Tomando como ponto de partida a Cerimônia da Colheita, observaremos, aqui, as ameaças, as violências físicas e psicológicas e as manipulações envolvendo os Jogos Vorazes.

Ao nosso ver, a cena da Colheita no primeiro filme é um dos momentos mais interessantes para iniciarmos nossa observação sobre esses aspectos. A presença dos pacificadores, não só em postos de observação, mas também espalhados entre o público, cria um clima de vigilância que é reforçado pela atuação na contenção das famílias e na escolta dos tributos até o palco — e em todos os momentos a partir da cerimônia. O objetivo da presença deles é clara: mais do que garantir a ordem e a segurança de todos, eles estão ali para conter qualquer tipo de tumulto ou de fuga, que, possivelmente, não se limita à ocasião da Colheita.

Neste sentido, é interessante a construção que o filme faz ao manipular imagem e som para colocar este aspecto em evidência. Enquanto ouvimos Snow narrar os eventos dos Dias Escuros e a sua superação através dos Jogos Vorazes, o filme intercala trechos do vídeo com *frames*²⁴ do público assistindo. Logo após o Presidente afirmar que “as pessoas ressurgiram das cinzas e uma nova era começava”, um breve silêncio no discurso é preenchido visualmente pela imagem dos pacificadores fazendo uma contenção em torno das famílias presentes. Ao mesmo tempo em que essa montagem acrescenta um tom irônico à situação, ela demonstra claramente a “nova era” vivida pelos distritos. A ambientação de vigilância, que o filme vai construindo imagetivamente com tomadas e enquadramentos que transmitem a sensação de que a população está sendo monitorada, é ampliada através da montagem, como no exemplo acima, mas também ao pôr em destaque em toda a cena a atuação da guarda civil da Capital.

Há, aqui, um aspecto a mais que reforça essa construção: o uniforme dos pacificadores. Embora não fuja muito do design tradicional da indumentária policial e militar, das calças e casaco às botas e colete, o uniforme predominantemente branco/claro dos pacificadores tem uma estética minimalista que, ao mesmo tempo em que passa uma ideia de futurismo, transmite uma dupla sensação de apagamento — da pessoa que o veste e da própria presença. Nestes uniformes, os pacificadores parecem ser apenas peões se movimentando no tabuleiro da cena, e não mais indivíduos. Paralelamente, a claridade da vestimenta faz com que a presença deles, em determinados momentos, não seja notada, o que aumenta a sensação de que estão “infiltrados”.

Na Cerimônia da Colheita, também identificamos estratégias de controle utilizadas pela Capital relacionadas tanto ao sorteio e aos Jogos quanto às dinâmicas sociais e econômicas dessa sociedade. Na chegada à cerimônia, vemos que o governo possui um controle rígido de

²⁴ Em inglês: quadros. Na linguagem cinematográfica, um *frame* significa um quadro (imagem) por segundo. Quando falamos *frames*, nos referimos a tomadas ou quadros fixos com poucos segundos de duração.

todo processo, que envolve os pacificadores, responsáveis por organizar a chegada dos jovens, e outros funcionários da Capital. Quando Prim é chamada para se identificar, uma funcionária fura seu dedo e coloca a amostra de sangue em um livro que contém os dados de identificação de cada um dos adolescentes — entre eles, um trecho de código genético. Em seguida, a amostra é escaneada, e o leitor exibe o nome e a idade da menina. Reparamos, aqui, mais do que o avanço científico que permite a leitura da amostra de sangue, a utilização da tecnologia para uma identificação e um monitoramento que, sendo aparentemente infalíveis, demonstram a seriedade dessa questão para a Capital — e o nível de sofisticação que este sistema atingiu para manter o controle sobre sua população.

Contudo a ação desse sistema sobre os distritos vai além do controle dos indivíduos. Ao estabelecer, no Tratado da Traição, que cada território deverá oferecer como tributo dois jovens entre 12 e 18 anos, escolhidos durante a Colheita, essa regra implica, necessariamente, que cada um dos adolescentes dessa faixa etária tenha seu nome entre os papéis que serão sorteados. Através dos diálogos entre Katniss e Gale e, na sequência, entre a jovem e sua irmã, os realizadores nos revelam que é possível ter mais de um papel com o nome — como ocorre com o amigo da protagonista, que tem 42 bilhetes. Isto significa, portanto, que as chances de Gale ser sorteado são muito maiores do que de Prim, que tem apenas um — o que não a impediu de ser escolhida, o que reforça nosso argumento de que as chances são uma ilusão.

Ao se despedir da irmã, Katniss ordena que ela não aceite comida da Capital porque “não vale a pena colocar seu nome mais vezes”. A partir disto, fica claro que a Capital fornece uma determinada quantia de comida para as famílias e que esta quantidade está condicionada à colocação de bilhetes com o nome das crianças e dos adolescentes no sorteio — isto é, quanto mais comida um jovem aceitar, mais papéis com seu nome estarão à disposição para serem sorteados. Gale, no diálogo referido, menciona sua preocupação com irmãos, indicando que o jovem, muito provavelmente, se submete a um risco maior para poder alimentar a família.

A partir dessas informações, podemos afirmar, com relativa segurança, que essa imposição afeta principalmente as famílias mais pobres e os distritos mais afastados, de *desfavorecidos*, que recebem menos auxílio da Capital. Essa prática faz com que o controle sobre os distritos ultrapasse a identificação e o rastreamento dos indivíduos. Ao condicionar a quantidade de comida distribuída aos distritos ao número de bilhetes no sorteio, o governo cria um dispositivo que limita seu consumo, obrigando as pessoas a encontrarem outros meios para sobreviver — vendendo queijo de cabra, como Prim. Restringindo o consumo nos distritos, a Capital garante alimento, suprimentos e bens de consumo para a sua população. Como descobrimos em *Em Chamas*, enquanto muitos passam fome nos distritos, as pessoas da Capital, envoltas em fartura, comem até estarem satisfeitas e, para continuarem comendo, tomam uma

bebida que induz o vômito. Ao mesmo tempo, essa dinâmica reforça a dependência dos distritos em relação à Capital — dentro de uma lógica de subserviência e não de cooperação — e aumenta as chances de jovens mais pobres participarem — algo que se torna atrativo do ponto de vista da audiência dos Jogos Vorazes.

Nesse sentido, há um aspecto interessante que o professor José Luiz Braga aponta esse nome. A expressão original em inglês — “*Hunger Games*” — pode ser traduzida tanto como “Jogos Vorazes” como “Jogos da Fome”, em uma acepção mais literal. A “voracidade”, como Braga comenta, pode ser relacionada à fome, contudo, como temos observado ao longo do nosso estudo, a expressão nos remete principalmente à voracidade do jogo, tanto pelos sentidos de avidez e sofreguidão quanto como uma capacidade de destruir, de consumir — sentidos metafóricos que encontramos no título em inglês. Por outro lado, o que observamos aqui — o uso dos Jogos Vorazes como mecanismo de controle da comida nos distritos, levando muitos a passarem fome enquanto as pessoas da Capital são bem alimentadas — nos leva a perceber que se trata, também de “Jogos da Fome” — sentido que não aparece no título oficial em português.

As práticas de vigilância e controle que aqui observamos, bem como o uso da força para conter qualquer tipo de tumulto ou confusão são, sem dúvida alguma, as ações mais evidentes desse sistema agindo sobre essa sociedade. No nosso entendimento, contudo, a efetividade do controle da Capital sobre Panem depende também de estratégias de comunicação e propaganda, não só para ameaçar e persuadir, mas também para manipular a população e controlar a narrativa da história.

5.4.3 O campo de batalha da comunicação

Uma das primeiras estratégias de comunicação que identificamos é a reprodução de um discurso que busca, acima de tudo, dominar a narrativa histórica a partir da perspectiva da Capital — isto é, do lado vencedor — para legitimar suas ações e sua dominação sobre Panem. Vemos a reprodução desse discurso de forma muito clara no vídeo exibido na colheita, narrado pelo Presidente Snow: “Treze distritos se rebelaram contra o país que os alimentava, os amava e os protegia. Irmão se virou contra irmão, até que nada restasse. E então, veio a paz. Luta difícil. Vitória dolorosa. Um povo renasceu das cinzas, e uma nova era surgiu.”. Ao recontar a rebelião dos distritos, Snow, mais do que narrar o passado pelo ponto de vista da Capital, manipula a narrativa história invertendo os papéis na relação de poder: a Capital deixa de ser um Estado opressor que domina o jogo político e assume a posição dos dominados, oprimidos pela guerra e vítimas de uma traição. Ao mesmo tempo, esse discurso apaga o outro lado da história, alegando uma vitória dolorosa e ignorando a suposta destruição de um distrito inteiro.

No mesmo vídeo, Snow afirma: “É assim que relembramos o nosso passado. É assim que asseguramos o nosso futuro.”. Nessa fala, a personagem soterra o passado desse povo, do qual os distritos devem apenas lembrar da guerra causada por eles e suas consequências, mas não das suas motivações. Paralelamente, a existência de um futuro é condicionada à continuação da realização dos Jogos e à submissão consentida dos distritos. No vídeo mencionado, que funciona como uma peça de propaganda política da Capital, percebemos que as ações se misturam: ao mesmo tempo em que é uma ameaça aos distritos —uma vez derrotados, não devem nem tentar reagir —, também busca persuadir e, como assinalamos, controlar os fatos e a própria narrativa histórica.

Ao longo dos filmes, verificamos a importância dada tanto a peças de propaganda, como esta, quanto a outros tipos de produções e materiais, como pronunciamentos e entrevistas. Nos dois últimos filmes, inclusive, muitas das ações envolvendo a protagonista são motivadas ou desencadeadas pelos “pontoprops” e pelas entrevistas de Peeta. Como vemos em *A Esperança - Parte 1*, os vídeos criados por Plutarch Heavensbee como propaganda para engajar os distritos em prol da revolução — que exigem um esforço não só de Katniss, mas também da equipe que a acompanha em situações reais fora do Distrito 13 — possuem uma forte carga emocional e fazem com que a mensagem efetivamente mobilize seu público.

No primeiro deles, gravado durante uma visita ao Distrito 8, na qual ocorre um bombardeio ordenado pela Capital, que mata os últimos sobreviventes alojados no hospital, Katniss manda uma mensagem para o Presidente Snow: “Pode nos torturar e bombardear e transformar nossos distritos em cinzas. Mas está vendo isto? O fogo se espalha. E se nós queirmos, você queimará junto conosco!”. Na cena seguinte, vemos operários do Distrito 7, especializado na extração de madeira, sendo escoltados até a floresta pelos pacificadores enquanto uma mensagem da Capital informa o aumento da carga de trabalho por ordem do governo. Ao sinal de um deles, que assobia o canto dos tordos, todos correm para subir nas árvores, muitos sendo atingidos pelas balas dos militares, e, antes de detonarem as bombas preparadas para a ação, ouvimos gritarem: “E se nós queirmos, você queimará junto conosco!”.

O segundo vídeo, usado para mostrar as ruínas do Distrito 12, leva a uma apropriação parecida. Enquanto carregam explosivos até a represa hidrelétrica do Distrito 5, os rebeldes entoam a canção que Katniss cantara na visita ao 12 e que acompanha as imagens da jovem caminhando pelo cenário de destruição. Em ambos os casos, fica evidente a importância da propaganda para o engajamento dos distritos e, paralelamente, o uso da comunicação para ações do sistema e da resistência.

Por fim, também identificamos ações da Capital relacionadas ao acesso à comunicação. Observando o conjunto de filmes, reparamos que os Jogos Vorazes são o principal produto televisivo dessa sociedade, transmitidos tanto na Capital quanto nos distritos. Os demais conteúdos, por outro lado, se restringem a pronunciamentos de Snow, informativos de Caesar e entrevistas de Peeta ao apresentador. Nada a esse respeito é explicado de forma objetiva, no entanto, o que compreendemos pelo contexto é que, assim como o *reality show*, a emissora e o meio televisivo como um todo são controlados pela Capital e estão à serviço de seus interesses.

Ao mesmo tempo em que observamos a hegemonia da Capital sobre a programação e o meio televisivo, uma das imposições aos distritos é a proibição de comunicação entre eles. Em *Em Chamas*, durante uma viagem de trem, descobrimos que os distritos não têm conhecimento sobre o que acontece com os demais. Ao passar por uma sala de controle, Katniss vê acidentalmente cenas de tumultos e confrontos em diversos distritos. Quando a jovem relata a Gale, identificamos, pela reação da personagem, que se trata de uma informação desconhecida — e muito aguardada, visto que indica o início da resistência.

Já em *A Esperança - Parte 1*, enquanto Plutarch desenvolve os “pontoprops”, Beetee (Jeffrey Wright) trabalha para estender o alcance do sinal do Distrito 13 para os demais distritos. Contudo, como o cientista revela, o sistema de controle de sinal que ele mesmo desenvolveu para a Capital impede que os vídeos sejam transmitidos na metrópole — o que muda de figura quando a energia elétrica da metrópole é interrompida. Esse controle da Capital — tanto do que é transmitido quanto do acesso — visa dificultar qualquer tipo de articulação pelos distritos, bem como garantir o domínio sobre o meio e as mensagens. Em ambos os casos, o que está em jogo é o uso da comunicação como ferramenta para manipular, ameaçar e persuadir, mas, também, para engajar e libertar.

5.4.4 Ações e reações

As estratégias e ações observadas nos primeiros subitens deste tópico permite constatar que a Capital age tanto de forma direta e violenta quanto através de manipulações, ameaças veladas, do controle da narrativa e de um domínio sobre a comunicação em Panem. Algo que ficou claro para nós é que este sistema depende, sobretudo, de um difícil equilíbrio de forças, que foi rompido com a postura de Katniss na arena em *Jogos Vorazes* (2012). Contudo, percebemos que há forças e estratégias em ação que ultrapassam essa ideia de equilíbrio ou desequilíbrio. O que está em jogo é a dominação absoluta sobre o embate entre opressores e oprimidos, que se dá através de ataques e contra-ataques, “*moves and*

countermoves”²⁵. A partir da observação desses confrontos entre forças, examinaremos três tipos de estratégias de opressão utilizadas por quem detém o poder nesta realidade.

A primeira, já referida indiretamente em alguns momentos, é a eliminação, sempre que possível, de todo e qualquer inimigo ou obstáculo do jogo político. Podemos perceber, ao longo de toda a análise, a centralidade da figura do Presidente Snow nesse sistema. No primeiro filme, vemos figurantes ao redor da personagem, possivelmente algumas autoridades, no entanto, aparecem muito rapidamente e não possuem nenhuma importância para as cenas ou para a narrativa. Já *Jogos Vorazes: A Esperança - O Final* nos mostra o Presidente reunido com seus ministros, comemorando o fim de uma era. Nessa cena, fica claro o que percebemos ao longo da história: tanto a Capital quanto Panem são comandados pelas mãos de ferro do Presidente Snow.

Embora a mesma cena nos mostre que outras autoridades possuem poder de decisão, como o Ministro Antonius (Robert Knepper), Snow não só tem a palavra final como também não possui nenhum escrúpulo em eliminar qualquer pessoa que fique em seu caminho. Entre os seus alvos estão Antonius, que morre envenenado depois de enviar as melhores tropas de pacificadores para o Distrito 2 pouco antes da ocupação do local pelos rebeldes, e Seneca, que é conduzido por pacificadores até uma sala onde um vaso de amoras-cadeado o espera. Outros detalhes sobre a relação entre o Presidente Snow e seus adversários são revelados pelo Vitorioso Finnick Odair (Sam Claflin) em *A Esperança - Parte 1*.

Através da fala de Finnick, descobrimos que Snow chegou novo ao cargo de Presidente e se manteve no poder utilizando veneno para eliminar adversários e até mesmo aliados vistos como ameaça. Para evitar suspeitas, Snow bebe do mesmo copo, contudo antídotos nem sempre funcionam, por isso ele usa rosas brancas na lapela — para disfarçar o cheiro de sangue de feridas que não saram. Embora isso seja revelado apenas no terceiro filme, um detalhe mostrado em *Em Chamas* antecipa essa informação. Na cena da festa que encerra a turnê dos vitoriosos, o líquido da taça de Snow fica avermelhado logo após ele tomar um gole. Percebemos, assim, que, ao colocar a própria vida em risco, a personagem demonstra estar disposta a tudo pelo poder, cuja sede pelo poder encontramos também em Alma Coin (Julianne Moore).

A segunda estratégia de opressão é a manipulação das pessoas, que são colocadas umas contra as outras, como Snow demonstra fazer em diversos momentos. Ao longo de *A Esperança - Parte 1*, vemos Katniss acompanhar Peeta através das entrevistas transmitidas pela Capital, em que o rapaz, sem saber da realidade, é manipulado para atacar a protagonista e os rebeldes. A jovem, por sua vez, grava os “pontoprops”, que tentam, não só persuadir os demais distritos,

²⁵ Em inglês: movimentos e contramovimentos. Curiosamente, tanto a legenda da *HBO Max* quanto da *Amazon Prime Video* traduzem essa expressão como “ações e reações”.

mas também desmentir as informações divulgadas por Peeta e pela Capital. Estando incomunicáveis pela maior parte do tempo, Snow utiliza o rapaz para atacar a garota, tal qual o gato de Prim que segue a luz da lanterna onde ela estiver.

Após colocar um contra o outro, o Presidente dá um passo além e transforma Peeta em uma arma para matá-la e ainda a alerta que “são as coisas que mais amamos que nos destroem”. Ao sofrer o que chamam de “telessequestro”, um condicionamento ao medo através de tortura e do uso de veneno de “vespas teleguiadas”, o rapaz ataca a protagonista ao encontrá-la no Distrito 13. Ainda que Katniss tenha sobrevivido ao atentado, a manipulação da mente de Peeta feito pela Capital, que direciona o medo para a imagem da jovem, o torna violento e causa um grande trauma, gera um grande sofrimento em ambos. Vemos isso, inclusive, em uma conversa entre os dois depois do segundo atentado à vida de Katniss: ao falar que queimou o pão de propósito e que apanhou da mãe, Peeta se pergunta por que fez aquilo, e, embora Katniss responda que não comia nada há dias e que ele era bom e generoso, o rapaz finaliza dizendo que se teria poupado de muito sofrimento se tivesse dado o pão aos porcos. Observamos, aqui, a gravidade, a violência e a crueldade das ações de manipulações dos sujeitos que estão a serviço de um sistema opressor que busca, acima de tudo, se manter, custe o que custar.

A terceira e última estratégia opressora que observamos é praticada, como veremos, não só pela Capital, mas também por quem se propõe a combater este sistema. Ao criar os Jogos Vorazes como uma competição e um espetáculo entre os tributos dos 12 distritos e ao manter estes isolados, a Capital os transforma em adversários que, ano após ano, se enfrentam na arena, representados por seus “gladiadores”. O governo, assim, não só cria um entretenimento que transforma a população na plateia de um circo, como também põe os participantes do jogo em posições opostas. Ao final, só há um vitorioso: Snow — o que é explicitado pela protagonista na arena em *Em Chamas* e no início de *A Esperança - O Final*.

No segundo filme, tanto Haymitch quanto Finnick falam para Katniss se lembrar de quem é o verdadeiro inimigo, ou seja, a Capital. É essa ideia, por sinal, que leva a protagonista a tomar a segunda atitude mais importante na jornada dela: atirar a flecha com fio eletrificado no campo de força da arena, que torna possível seu resgate e impulsiona o levante dos distritos contra seus opressores. Na parte final, ao ser ameaçada por um morador do Distrito 2, Katniss responde que não consegue dar um motivo para ele não atirar, porque eles destruíram o Distrito 12, e os rebeldes detonaram as instalações deles — ou seja, eles têm todas as razões para um querer matar o outro. A protagonista então argumenta que está cansada de matar para Snow e que ele, ao colocar os distritos uns contra os outros, é o único que sai ganhando. Isto, como verificamos nas nossas observações, não é apenas dito, mas é o que de fato acontece. Para além dos Jogos, Snow usa os distritos, sobretudo o Distrito 2, que possui um grande arsenal e é o

principal apoiador da Capital, a seu favor; e, perto da derrota, o Presidente utiliza até a população da metrópole como escudo para adiar a vitória dos rebeldes.

Como último filme nos revela, o Distrito 13, sob o comando da austera Alma Coin, utiliza estratégia semelhante. O primeiro sinal disto é o fato de o Distrito 13 ter saído do jogo político durante a guerra, se transferindo para o subsolo e cortando relações com Panem e com a Capital, que, por sua vez, utiliza sua suposta destruição para ameaçar os demais distritos. Assim, ao mesmo tempo em que sobrevive e prepara um grande arsenal, deixa o restante de Panem à mercê do sistema opressor da Capital.

Sob o comando de Coin, o Distrito 13 acendeu a chama da revolução e conduziu os distritos para uma nova guerra contra a Capital, e, ao final, chegou com seus soldados e armas para assumir o controle sobre Panem. Para isso, utilizou, é claro, uma manobra digna de Snow: bombardeou crianças e famílias da metrópole com um aerodeslizador identificado com o emblema/brasão da Capital; em seguida, uma nova explosão, que mata muitos rebeldes e Prim. Katniss, que tinha ouvido Gale comentar sobre a estratégia e tinha um acordo de honestidade com Snow, percebe o perigo que Coin representa para Panem. O radicalismo e a sede pelo poder se confirma quando a líder assume a Presidência da nação e propõe a realização de jogos com as crianças da Capital. Assim, ao decidir atirar em Coin em vez de Snow, a protagonista toma a terceira e última atitude certa de sua jornada. Sabendo que o Presidente deposto será morto de uma forma ou de outra, ela precisa garantir que a nova líder, que segue a mesma lógica de Snow, seja detida e pague pelas vidas inocentes.

Verificamos, assim, que se trata de uma macroestratégia de manipulação dos atores sociais, de vigilância e controle da sociedade, de usurpação do poder e de dominação do jogo de forças, que perpetua esse sistema autoritário e opressor criado pela Capital e que pode ser apropriado até mesmo por aqueles que se comprometeram a combatê-lo. Embora a guerra chegue ao fim, não há, contudo, garantias de que a história não se repita. Como Plutarch fala na carta²⁶ lida por Haymitch, ainda que todos concordem em não repetir os horrores recentes, “os seres humanos são seres idiotas e sem memória com um grande talento para a autodestruição” — o que reforça nossa ideia de que as distopias dizem mais sobre o presente do que sobre o futuro.

²⁶ Com a morte do ator Philip Seymour Hoffman, que interpreta Plutarch Heavensbee, durante as gravações do último filme, a leitura de uma carta foi o recurso encontrado pelos realizadores para encerrar a participação do personagem na franquia.

5.5 O FUTURO ATRAVÉS DO PASSADO

Ao criar o universo ficcional de *Jogos Vorazes*, Suzanne Collins nos leva para uma outra ideia de realidade. Esse é um outro tempo e um outro mundo, que não pretendem ser uma previsão ou uma profecia, visto que, como Le Guin (2014) nos explica, essa não é a função da ficção científica. Esse futuro, no entanto, não é totalmente desconhecido, não é algo completamente novo ou que nos faça demorar para compreendê-lo. E, quando tratamos especificamente do futuro construído pelos filmes, as imagens não negam: esse é um mundo em que o futuro resgata e atualiza o passado, reiterando ou ressignificando o já visto e o já conhecido, e que, a partir disso, cria algo diferente, algo efetivamente “outro”.

Como era de se esperar, os filmes trazem muitos elementos tecnológicos, existentes na nossa realidade ou em outras obras de ficção científica, que podem levar o espectador a identificar esse tempo como “futuro”. Não podemos ignorar as telas que surgem em qualquer tipo de superfície, como na vidraça do quarto de Katniss no Centro dos Tributos, e os hologramas que tanto substituem os ecrãs quanto funcionam como dispositivos de controle táteis. A própria arena, como vemos na sala de comando, é exibida e controlada a partir da projeção holográfica, assim como o mapa do “*holo*”²⁷, usado para guiar o Esquadrão Estelar nas ruas da Capital.

Em relação às tecnologias, podemos citar ainda: os meios de transporte, como o trem-bala, já citado, e os aerodeslizadores, que voam utilizando algum tipo de propulsão desconhecida; as redomas das arenas, que funcionam com placas que, em conjunto, criam um campo de força e foram uma grande tela; as tecnologias que possibilitam manipulações biológicas e genéticas, utilizadas para criar novas espécies e mutações em seres vivos, como as “vespas teleguiadas” e seu veneno potencialmente fatal; as ferramentas de comunicação e localização utilizadas nos Jogos Vorazes, como as microcâmeras e os dispositivos de rastreamento, implantados nos braços dos tributos; e os dispositivos de gravação usados pela televisão, como as câmeras-robô em *Em Chamas*. Quanto às tecnologias de telecomunicações, percebemos que a maior parte da comunicação ocorre através de rádio e, em raros momentos, por vídeo. Como assinalamos anteriormente, apesar de tecnológica, essa sociedade não utiliza dispositivos móveis como celulares e tablets, o que evidencia uma hegemonia do meio televisivo como meio de acesso à informação.

As tecnologias mencionadas aqui e em outros momentos reforçam o nosso entendimento de que estamos no futuro, contudo nosso interesse está nos elementos que fazem referência ao

²⁷ Dispositivo geolocalizador portátil que permite exibir mapas tridimensionais através de projeção holográfica e que pode ser utilizado como explosivo ao ser autodestruído.

passado — tanto fatos, acontecimentos, imagens de um passado determinável, isto é, de uma época ou um período específico, quanto símbolos e imagens que fazem parte do imaginário coletivo. Por se tratar de aspectos de diferentes ordens e pertencerem tanto ao mundo da narrativa quando ao mundo real, dividimos os elementos observados em dois grupos: referências ao passado *externo à narrativa* e elementos do passado *interno à narrativa*.

No primeiro grupo, encontramos muitos elementos, sobretudo na arquitetura e em imagens e símbolos trazidos pelos filmes, que fazem referência tanto à Roma Antiga quanto a regimes autoritários e totalitários, como a Alemanha Nazista, a Itália Fascista e a Era Stalin na extinta União Soviética. A primeira referência à Roma Antiga é, evidentemente, o nome desta nação, uma alusão direta à *Panem et Circenses*, como já apontamos. Contudo identificamos, aqui, uma questão interessante para observarmos. Enquanto relacionamos os Jogos ao “circo” para a população, “Panem” (o “pão”) nos remete tanto à alimentação fornecida pela Capital quanto a uma ideia da própria nação como o “alimento” para seu povo. Assim, Panem seria, mais do que um lugar, uma “terra prometida” para o povo que sobreviveu às tempestades e à seca, às enchentes e à guerra pelo pouco que restou. No nosso entendimento, isto reforça a necessidade da luta dos distritos por essa terra, para tirá-la das mãos do governo autoritário que toma ela para si como se fosse seu “quintal”.

As referências mais evidentes à Roma Antiga, no entanto, estão na construção da ambientação. As edificações e espaços públicos, sobretudo da Capital, nos remetem tanto à arquitetura clássica — que, em linhas gerais, reúne a arquitetura grega e o estilo desenvolvido, com grande influência desta, na Roma Antiga — quanto à arquitetura neoclássica. O concreto e as pedras claras que dominam as construções, assim como os pilares, os arcos e as largas avenidas, como a Avenida dos Tributos, são uma referência clara à Roma Antiga. Já os trilhos do trem, construídos sob grandes pilares e que atravessam as paisagens inóspitas, nos lembram os aquedutos e as estradas, dois dos principais legados da civilização romana.

As edificações, por outro lado, nos remetem à arquitetura neoclássica, cujas formas demonstram o retorno do estilo da cultura greco-romana da Antiguidade. Entre as principais características do estilo neoclássico estão a simplicidade, a proporção e a simetria nas formas, o uso de colunas e fachadas retas, e a utilização de materiais como pedra e concreto, considerados nobres e sóbrios — todos elementos presentes nas edificações da Capital, visíveis principalmente nas cenas na Avenida dos Tributos. O tamanho e as formas tornam essas construções monumentais e, ao mesmo tempo, imponentes, o que explica a utilização desse estilo na arquitetura de edificações erguidas por governos autoritários — como ocorreu na Alemanha ao longo do Terceiro Reich, na Itália durante a ditadura fascista de Mussolini e na Era Stalin na União Soviética — e na construção da ambientação da Capital — e.g. o *Hall of*

Justice do Distrito 12. Em ambos os casos, as construções em estilo neoclássico, mais do que impressionar, se tornam símbolos de poder, autoridade e invencibilidade.

Além destes aspectos, identificamos imagens e elementos visuais que também fazem referência à Roma Antiga e à Antiguidade Clássica, como a reprodução dos tributos como heróis/deuses do Olimpo no vídeo exibido na Colheita, e monumentos e esculturas que retratam gladiadores. Aqui, essas imagens remetem tanto aos jogos de gladiadores, que serviam de entretenimento na Roma Antiga, quanto à construção de uma imagem dos tributos como heróis que lutam até a morte “pela honra, coragem e sacrifício”.

Encontramos, também, alguns símbolos que, ainda que de menor importância, fazem parte da construção visual e cultural dessa sociedade, como a cornucópia da arena dos Jogos Vorazes. Tanto o nome e o formato quanto seu uso e sua simbologia remetem ao sentido original do termo: na mitologia greco-romana, o vaso em forma de chifre, do qual extravasam frutas e flores, simboliza a abundância, a riqueza e a fertilidade. Em *Jogos Vorazes*, extravasam da cornucópia alimentos, armas e kits de sobrevivência para os tributos — a abundância e a “riqueza” de que eles mais necessitam. Outras referências podem ser vistas no emblema/brasão da Capital: louros e flechas, que remetem à cultura greco-romana, e a águia, símbolo dos Estados Unidos da América e, também, de poder. Por fim, reparamos também que alguns nomes, sobretudo de personagens da Capital, fazem referência à Roma Antiga: Coriolanus, Seneca, Cinna, Caesar, Claudius e Antonius.

Ao nosso ver, esse vasto conjunto de referências, sobretudo à Roma Antiga, à cultura greco-romana e ao estilo neoclássico, indica a criação de um futuro através do resgate do passado e, principalmente, de imagens de um “passado glorioso”. Essa construção simbólica visa demonstrar tanto a riqueza, o esplendor e a perfeição dessa sociedade quanto a sua imponência, a sua força e seu poder — um poder que precisa ser sempre reafirmado e adorado.

No segundo grupo, trazemos algumas referências ao passado dentro da narrativa, que, apesar da ausência de maiores detalhes, podemos compreendê-los pelo contexto. Uma primeira referência é um sinal que o público da Colheita no Distrito 12 faz quando Katniss é apresentada como tributo. Como podemos ver na cena, o sinal consiste em unir o polegar com o dedo mínimo da mão direita e, após levar os três dedos do meio unidos à boca, como se fosse beijá-lo, levantar o braço. Na arena, Katniss faz o mesmo sinal após a morte de Rue, e, em seguida, vemos as pessoas no Distrito 11 repetindo o gesto. Em momento algum é explicado o que significa, no entanto, o que compreendemos é que se trata de um gesto ou um cumprimento em sinal de respeito. A partir do segundo filme, percebemos que se trata de um sinal utilizado apenas pelos distritos, algo de sua cultura, que passa a ser associado à Katniss e ao que ela

representa — a contestação, o enfrentamento. No terceiro filme, esse é um dos símbolos que, pela associação ao Tordo/Katniss e aos rebeldes, são proibidos por Snow.

Junto do gesto com a mão, outros dois símbolos são associados à imagem da Katniss: a trança no cabelo, que até mesmo a neta de Snow começa a usar, e o tordo. Como vemos no início de *Jogos Vorazes*, Katniss ganha um broche com a imagem do tordo, pássaro que vive na região dos Distritos 11 e 12. Antes da Colheita, a jovem dá o broche para a irmã para que ela tenha sorte, e o recebe de volta ao despedir, levando-o sempre com ela a partir desse momento. Durante os Jogos, Rue sugere à garota utilizar o canto do tordo como sinal sonoro, assim como utilizam no Distrito 11. Tanto o canto quanto a imagem do tordo começam a ser vinculados à Katniss a partir da vitória conquistada pela jogada com as amoras-cadeado. No início de *Em Chamas*, Katniss vê que a imagem do tordo começa a ser pichado pelos distritos, em uma clara associação a ela e ao enfrentamento à Capital. Essa conexão, como vemos, é intensificada antes do Massacre Quaternário.

Na entrevista que a jovem dá a Caesar no segundo filme, Snow obriga ela usar um vestido de noiva, que supostamente seria usado no casamento com Peeta, como uma jogada para mostrar a todos que ela era “uma de nós” — uma aliada da Capital. O que acontece no palco, no entanto, vira o jogo: modificado por Cinna, o vestido branco se transforma através do fogo enquanto ela rodopia; agora preto, ganha asas que se abrem diante de todos, e a “Garota em Chamas” personifica a imagem do Tordo — um símbolo de esperança e de resistência. Podemos perceber, nesse conjunto de referências, como a história e, principalmente, os filmes constroem uma imaginário de enfrentamento a partir dos elementos culturais locais do passado dentro da narrativa e de símbolos que rompem com a dureza e a frieza do concreto de um longínquo passado de glórias.

5.6 CONCLUSÕES: ENTRE OPRESSORES E OPRIMIDOS

Jogos Vorazes (2012 - 2015) convida o espectador para um *futuro outro* — um futuro que não pretende ser o da nossa realidade social. São outros tempos, outra realidade, outra sociedade, outro povo. Trata-se de uma sociedade dividida em duas castas, controlada por um sistema baseado em uma lógica que fornece entretenimento para as classes mais ricas às custas das vidas, do trabalho e da opressão dos mais pobres.

Os distritos e sua população — operária, pobre e, por vezes, miserável — estão à serviço dos mais ricos, da Capital e de sua elite, fornecendo recursos e gerando entretenimento e diversão através de uma competição mortal. O Jogos Vorazes se tornam, assim, *jogos da fome*:

enquanto os distritos sofrem com miséria, abandono, exploração, fome, a Capital torce e festeja a morte de suas crianças, em um espetáculo de “honra, coragem e sacrifício”.

Os ricos se voltam para os prazeres da vida: entretenimento, espetáculo, apostas, comida, festas. A sociabilidade gira em torno do espetáculo, da superficialidade, de futilidades. O sistema incentiva uma vida de luxo, de aparências e riquezas, mas também sua padronização e massificação através do entretenimento e do consumo midiático.

A população da Capital, manipulada e mantida ocupada pelo sistema, se conforma com a realidade, demonstrando ingenuidade, submissão, ausência de reflexão e de pensamento crítico. Tudo gira em torno do entretenimento e tudo precisa ser explorado para uma audiência “faminta” de emoção e dos dramas e tragédias de crianças e adolescentes prestes a morrer.

A derrota dos distritos na revolta contra a Capital é mantida viva na mente de todos, e o tratado de paz é usado para punir, ameaçar e controle os “traidores”. Suas crianças são levadas para lutarem até a morte, restando apenas um, enquanto toda a nação assiste. O espetáculo, que humilha e mantém os distritos lutando uns contra os outros, também serve de ameaça, para que não se rebelem, não se levantem — ou serão destruídos, como fizeram com seus irmãos.

O sistema por trás dessa sociedade é controlado por um governo autoritário, centralizado nas mãos de um déspota. Este mantém todos sob seu controle, elimina inimigos e aliados sob qualquer pretexto, manipula a população e não demonstra vulnerabilidade. Seu poder, assim como da Capital, não pode ser questionado, não pode ser desafiado, não pretende acabar. Para demonstra seu poder e sua invencibilidade, cria uma imagem de glória e imponência, mas também de opressão.

É um sistema baseado no medo: um sobrevive para dar esperança, a única coisa mais forte que o medo. O sistema corrompe, manipula e engana a todos, faz os distritos mais ricos comprarem a ideia de que os vitoriosos levarão orgulho e glória ao se sacrificarem. Enquanto os distritos mais abastados e próximos aceitam se submeter à Capital e se tornam seus prediletos, os territórios mais pobres, forçados pelo medo e pelas ameaças, são abandonados e sofrem com a falta de recursos.

O governo cria esse sistema opressor e mantém o controle sobre os distritos porque depende deles. Para se manter no poder, o governo manipula e distorce os fatos a favor da Capital, reproduz o discurso dos vitoriosos e controla a narrativa histórica, garante a ordem com o uso da força, vigia toda a sociedade e mantém o domínio sobre as tecnologias e os meios de comunicação.

A televisão mantém a sociedade entretida, ocupada com o espetáculo, mas também é usada como ferramenta de propaganda política e para legitimar as ações do governo. Cria uma

estagnação “em movimento”: muitas novidades, mas nada muda; são as mesmas práticas e as mesmas lógicas. Reforça a valorização da tradição através de cerimônias e eventos.

Os participantes sociais se voltam, assim, para o entretenimento, sujeitos às regras do jogo ou como espectadores. Há uma busca exacerbada pelo entretenimento: tudo é usado e conduzido para gerar envolvimento e engajamento da audiência e de toda a população. Todas as chances devem ser aproveitadas, vale tudo para divertir, entreter, emocionar: manipular os tributos, mudar as regras do jogo, criar desafios mortais e obstáculos insuperáveis, fazer apostas e permitir patrocínios, criar narrativas e mentiras. Todo e qualquer sacrifício é válido para fazer “um bom show” e para manter a sociedade sob controle.

Humilhados, isolados, ameaçados, vigiados, controlados e desprotegidos, os distritos não têm outra opção a não ser se calarem e se conformarem com a realidade. Todo e qualquer embate, tumulto, levante é reprimido pelo sistema, custe o que custar.

O enfrentamento e o combate às lógicas do sistema surgem de forma inesperada. É preciso que alguém desafie o sistema, aponte sua fragilidade e dê esperança para que os distritos rompam com a inércia. É preciso de algo que conteste o conformismo e as regras do jogo. A mudança só é possível através da revolução, mas ela só acontece a partir do engajamento de todos em torno do símbolo de esperança e de liberdade, que sensibilize e mobilize até quem é ingênuo, alienado ou conformado com a realidade.

A comunicação é utilizada para unir e mobilizar, para lutar contra os opressores, contudo as lógicas de enfrentamento correm o risco de repetir as lógicas do sistema, que criticam e combatem. A saída só é possível quando se enfrenta todas as formas de opressão e de autoritarismo, independentemente de qual lado estejam.

Contudo, ainda que haja uma saída, o próprio processo de enfrentamento é opressivo. É cobrado um alto preço pelas escolhas e, uma vez tomadas, os opressores forçam uma guerra que não pode ser recusada ou impedida. Assim, a saída desta distopia é uma vitória sem vencedores.

6 CASO 3: A DISTOPIA DO CAOS EM *YEARS AND YEARS* (2019)

“O mundo acabou
 Não foi explosão
 Foi bem aos poucos, ninguém percebeu
 E o que sobrou
 É prorrogação
 De um jogo que a gente já perdeu

Bem-vindos ao after, do after, do after do fim do mundo
 Bem-vindos ao after, do after, do after, do after”

(Clarice Falcão, Linn da Quebrada, Lucas Paiva - “O After do Fim do Mundo”, 2020)

O terceiro estudo de caso, que encerra o primeiro nível do trabalho analítico, tem como observável a minissérie *Years and Years* (2019). Ao mesmo tempo em que completa a tríade de observáveis, esta produção apresenta um desafio interessante para este trabalho e este pesquisador. Tendo desenvolvido duas análises que, embora possuam diferentes estruturas e níveis de profundidade e abrangência, tem como objeto produções cinematográficas, iniciar esta observação demandou uma outra forma de abordar o caso.

Ainda que em termos de linguagem audiovisual não surjam diferenciações que impliquem uma mudança na forma de apreender este objeto, a narrativa seriada de *Years and Years*, dividida em seis episódios, implicou um tratamento analítico e uma estrutura que explorassem essa especificidade e possibilitassem uma maior compreensão da distopia por ela proposta. Assim, ainda que possuam dimensões e abrangências distintas, os quatro tópicos em que o estudo do caso se divide foram desenvolvidos de modo que ficasse evidente tanto a construção da distopia quanto a estrutura narrativa através da qual os criadores apresentam esta realidade. E, se tratando de *Years and Years*, não há necessidade de questionar que lugar ou tempo são esses. Este é o *futuro do nosso tempo*.

6.1 ENTRE OS NÍVEIS FAMILIAR E MACROSSOCIAL

“Eu não entendo mais o mundo” é a frase que abre a longa — mas acelerada — jornada através dos anos em *Years and Years*. Não é nenhuma surpresa a passagem do tempo na minissérie, que tem como título a expressão “Anos e Anos”, em inglês. O que efetivamente surpreende é a forma como os criadores prende a atenção do espectador logo nas primeiras cenas, logo na primeira frase: uma sentença que reflete, em alguma medida, o que muitos de nós, viventes do início da terceira década do século XXI, pensamos sobre o mundo. A vida, de fato, não é mais a mesma, assim como em 1980 não era a mesma que em 1950. Contudo nossa perspectiva sobre ela talvez (ou muito provavelmente) vá de encontro com o que a polêmica, e até então desconhecida, Vivienne Rook (Emma Thompson) afirma durante o programa de

debate que abre a minissérie. “Anos atrás, fazia sentido. A esquerda era a esquerda, a direita era a direita, os EUA eram os EUA. Eu nem achava a Síria no mapa. Eu dava um beijo nas crianças, apagava a luz e esperava o dia seguinte feliz. Agora eu tenho medo. Todo dia.”. O que nos leva a comprar o que a narrativa está querendo nos vender não é, contudo, a “verdade” por trás dessas palavras e do tom convincente dado à personagem. É a reação de quem assiste à televisão — os dois casais que fazem parte da mesma família: os Lyons.

É enquanto assistem à primeira entrevista de Viv Rook que conhecemos a “Família Lyons”: inicialmente, Daniel (Russell Tovey) e seu namorado, Ralph (Dino Fetscher); e Stephen (Rory Kinnear) e sua esposa, Celeste Bismé-Lyons (T’Nia Miller). À medida que a história avança, somos apresentados às irmãs Rosie (Ruth Madeley) e Edith (Jessica Hynes), à avó dos quatro ingleses, Muriel (Anne Reid), e aos demais membros da família e às pessoas de seu entorno. Muito mais do que coprotagonistas dessa narrativa, a vida — e os dramas, as tragédias, as jornadas — dos Lyons se confunde com o destino traçado para a humanidade nesta “experiência distópica”. Isto é, o futuro e a distopia são pensados e construídos através dessa família, em um entrelaçamento intenso e complexo entre as suas ações e as situações do mundo e dessa sociedade.

Ao observarmos o jogo que a série faz entre esses dois âmbitos, familiar e macrossocial (ou contextual), verificamos um padrão na estrutura dos episódios. Em todos os seis, repetem-se o que chamamos de “ações-construções”, que incidem no desenvolvimento da narrativa: passagens de tempo, de anos ou meses, que geralmente são “acionadas” por alguma situação relacionada aos Lyons ou, então, à antagonista, Viv Rook; longas sequências de cenas que acompanham as ações das personagens, permeadas de informações e fatos externos que invadem e afetam suas trajetórias; e os finais, que encerram os episódios (com exceção do último) em um clima bastante catastrófico e/ou tenso, de ordem familiar e/ou social. Chamamos de “ações-construções” porque são mais do que uma sequência de acontecimentos. Trata-se de momentos, construídos pelo trabalho conjunto de criação, roteiro, direção, som e montagem, que *fazem* algo — tanto no nível narrativo quanto na estrutura da minissérie e, como veremos ao longo da análise, na interação com o telespectador.

Enquanto os primeiro e terceiro tipos de “ações-construções” incidem sobretudo na relação entre o futuro e a distopia construída pela série — e, por isso, abordaremos mais adiante¹ — o segundo nos ajuda no ângulo de observação que aqui adotamos. É através dos acontecimentos que giram em torno da Família Lyons que vemos o futuro sendo construído em uma fusão entre os dramas e conflitos individuais e familiares e o contexto macrossocial —

¹ Analisamos estes dois tipos de “ações-construções” no item 6.3.

questões e problemas de ordem política, econômica, social, cultural, climática e tecnológica. Embora a sequência de acontecimentos de cada episódio ocorra em um ano específico, de 2024 a 2029, e eventualmente foque em ações de determinada personagem, nos parece mais interessante perceber a construção feita no conjunto. Podemos ver, assim, como a série constrói sua ideia de futuro distópico pelos desenvolvimentos — em um sentido evolutivo ou retrocedente — em cada âmbito familiar e/ou contextual.

6.1.1 O caos político

Ao observarmos a família como um todo, o contexto que fica mais evidente é o político, não só por um envolvimento direto de algumas dessas personagens, mas pelo atravessamento dos acontecimentos e das dinâmicas de ordem política em suas vidas cotidianas e seus destinos. O tema, inclusive, serve como um pano de fundo para a minissérie, visto que, até mesmo quando não se fala sobre especificamente sobre política, os fatos e eventos desse campo afetam de alguma forma as decisões e ações das personagens. Vemos isto ocorrer tanto em relação ao Reino Unido quanto à Europa e ao mundo, sobretudo quando decisões políticas locais começam a interferir na geopolítica internacional, na diplomacia e nos campos econômico e social.

Ao longo dos anos, acompanhamos pelo ponto de vista da família o surgimento de Vivienne Rook no cenário político e sua lenta, mas determinada, ascensão ao poder: de uma figura totalmente desconhecida e polêmica, para Membro do Parlamento (MP)² e, enfim, Primeira-Ministra do Reino Unido. As questões políticas, no entanto, antecedem a sua trajetória ao governo britânico. A série mostra, desde o início, a complexidade e a instabilidade do cenário político desses anos futuros — o que, de certa forma, favorece Rook. Mais do que os conflitos do Oriente Médio — uma das pautas do programa de debate que a personagem participa —, vemos aumentar as tensões entre grandes potências, como EUA, China e Rússia, ao longo da primeira passagem de tempo.

O contexto começa a se complexificar com a reeleição de Trump em 2020, e, a partir de 2021, a disputa pela ilha artificial de Hong Sha Dao³ leva EUA e China a uma guerra comercial. Depois dessa passagem, já em 2024, os irmãos comentam brevemente sobre o caos nas eleições dos EUA e as tensões que se ampliam por causa do novo território. Reparamos que, até este momento, a família comentava muito pouco sobre política internacional, e, quando Daniel e

² Do inglês: *Member of Parliament* (MP). Os MPs são membros da Câmara dos Comuns do Reino Unido, que, junto da Câmara dos Lordes e do Monarca, compõe o Parlamento do Reino Unido da Grã-Bretanha e Irlanda do Norte.

³ Em uma das notícias sobre a nova ilha, uma jornalista explica que Hong Sha Dao significa “ilha das areias vermelhas”.

Stephen falam sobre esses dois assuntos, logo são interrompidos por Rosie, que retoma um assunto familiar.

O primeiro alerta do que está por vir é dado por Viv Rook, que, em uma entrevista na TV, fala que a situação está saindo do controle: nenhum dos países quer ceder, e o Presidente estadunidense⁴, com quatro dias de mandato, pode fazer qualquer coisa. A fala, contudo, é vista apenas pelas crianças, que assistem à TV na sala enquanto o restante da família cuida dos preparativos da festa de aniversário de Muriel. À noite, quando estão reunidos no jardim, recebem uma ligação de vídeo de Edith, que foi com seu grupo de ativismo até o Vietnã, próximo da ilha, para protestarem. Antes que o grupo conseguisse agir de alguma forma, os EUA dispararam um míssil nuclear contra Hong Sha Dao e seus 45 mil habitantes. Enquanto todos ouvem a sirene, uma transmissão oficial do governo toma conta de todos os canais e celulares e informa que o Reino Unido está em estado de guerra. Poucos minutos depois, vemos Edith observando a ilha, e, então, a explosão da bomba atômica e o característico cogumelo de fumaça.

Este ato de guerra gera conflitos na família e encerra o primeiro episódio com um clima bastante pesado e catastrófico. Entretanto, como vemos ao longo da minissérie, o maior efeito é sobre o destino dessa sociedade e da humanidade como um todo. Todos acharam que iriam morrer, mas, apesar de conhecerem reconhecem isto, a vida continuou — fato que Edith aponta durante uma entrevista no início do segundo episódio, seis meses depois do bombardeio: “Lembramos que, no dia seguinte a Hiroshima, o sol nasceu, as pessoas acordaram, foram trabalhar. Uma bomba nuclear explodiu e o Ocidente... seguiu a vida.”.

O que vemos — e a ativista alerta — é que todos sentem as consequências — e os criadores nos mostram que os efeitos desse tipo de evento são imprevisíveis e tomam proporções que nem sempre correspondem às expectativas. Perceberemos isto tanto no desenvolvimento do enredo quanto na estrutura da obra, que reiteradamente mostra como este tipo de acontecimento impacta na vida das pessoas — o dia a dia, suas jornadas individuais e suas perspectivas sobre o futuro. Nesse sentido, podemos verificar como cada âmbito familiar e/ou contextual aqui observado é afetado pelo ataque a Hong Sha Dao.

Na política, as consequências são mais diretas e imediatas. Na entrevista sobre o bombardeio, Edith explica que a China recuou, mas foram 45 mil vidas perdidas e, por isso,

⁴ Tendo sido produzida no Reino Unido, a minissérie segue o padrão da língua inglesa e utiliza o termo “*american*” como gentílico dos Estados Unidos da América, bem como se refere a este país como “*America*”. Por discordarmos da utilização das palavras “americano” e “América” como referência aos EUA, visto que reforçam uma ideia de superioridade deste país e desconsideram as outras 34 nações e os demais povos e culturas do continente, optamos por usar o gentílico “estadunidense” e o nome completo e a sigla do país em português. Não adotamos o gentílico “norte-americano” porque permaneceria ambíguo — o México e o Canadá também fazem parte da América do Norte. Cientes da ambiguidade de “estadunidense”, esclarecemos a adoção do gentílico, que acreditamos ser o melhor dentre as opções em português.

defende sanções aos EUA, que transformaram uma guerra comercial em uma guerra de verdade. As sanções, no entanto, não só não resolvem o problema como criam outros: quanto mais sanções são impostas, mais o país pende para a direita; e o Presidente, apoiado por Trump, se fortalece e passa a desafiar a ONU.

O que percebemos, diante deste cenário, é que o momento de fazer algo que resolvesse efetivamente passou e que nada foi feito. Como Stephen fala enquanto assistem à transmissão de emergência no final do primeiro episódio, o mundo deixou que os EUA exibissem força sem nenhum impedimento, e a China tem tanta culpa quanto. Não havendo como reestabelecer a ordem, o Reino Unido e o mundo afundam, pouco a pouco, em um período bastante sombrio e pessimista, enfrentando efeitos que transbordarão o ambiente político e criarão uma reação em cadeia na economia, na geopolítica e em outros âmbitos da sociedade.

6.1.2 O derretimento da economia

A partir do segundo episódio, a minissérie nos mostra que os problemas do campo político causam uma completa desestabilização da economia mundial, afetando não só os países, mas sobretudo a vida e o futuro dos indivíduos. Através da família e, principalmente, do casal Stephen e Celeste, os criadores nos mostram a grave crise econômica que assola o Reino Unido e a economia mundial e que impacta profundamente a vida do casal e de suas duas filhas, Bethany (Lydia West) e Ruby (Jade Alleyne). Problemas financeiros já existiam antes do ataque a Hong Sha Dao, como verificamos através dos diálogos da família: Daniel e sua vizinha, Fran Baxter (Sharon Duncan-Brewster), comentam como a vida é cara em Londres; já Muriel fala que não há dinheiro para investir na manutenção da casa desde a década de 1970. Percebemos, no entanto, uma mudança drástica, de uma relativa estabilidade para uma crise séria e profunda que começa com as sanções impostas aos EUA. Celeste, inclusive, é afetada diretamente por essas medidas, que levam seus empregadores, estadunidenses, a se retirarem do Reino Unido, deixando a contadora desempregada e sem receber seus direitos trabalhistas.

Essas punições, como vemos através do noticiário, vão além das demissões e desencadeiam uma crise bancária que, apesar dos sinais, pega o país de surpresa. É interessante notar que a série mostra que até os especialistas, como Stephen, não previram o colapso. Daniel questiona o irmão sobre a situação dos bancos, e o consultor de finanças explica que o problema são as sanções, que afetam os britânicos porque seus negócios e cultura são estadunidenses. E a personagem ainda ressalta: eles são estadunidenses, e não europeus.

Quando os bancos começam a decretar falência, um puxa o outro, e o país entra em recessão. Mais do que o rebaixamento do crédito do Reino Unido ou as demissões em massa, o

que surpreende é o impacto da quebra dos bancos na vida das pessoas comuns — ocorrência que os criadores desenvolvem através dos acontecimentos envolvendo Stephen e Celeste. O casal, que acabara de vender a casa em Londres por mais de 1 milhão de libras, perde todo o dinheiro recém depositado na conta, apesar de terem um seguro com uma cláusula especial para transações envolvendo grandes quantias⁵. O governo, que deveria indenizá-los, se nega a ajudar, e o casal, sem alternativa, se muda para a casa da avó, em Manchester.

Ainda que estejamos falando de pessoas de classe média-alta, percebemos a gravidade da situação quando a série nos mostra uma multidão em frente aos bancos. Quando um banco quebra, não importa se uma pessoa possui uma fortuna ou algumas economias, se é investidor e amigo de um gerente, como Stephen, ou se é apenas um policial, como a personagem que tenta conter o tumulto — todos entram em desespero e tentam sacar o que podem de suas contas. Isto nos mostra — e de certa forma “responde” ao comentário de Daniel e sua preocupação quanto aos bancos — como as suas vidas estão à mercê dos governos, dos bancos e de todas as situações que podem eventualmente ocorrer, das guerras às crises bancárias. Neste caso, até mesmo quem está um passo à frente, como Stephen, pode ser passado para trás.

Através da vida cotidiana do casal e, também, de Bethany e Rosie, observamos as transformações nas dinâmicas trabalhistas nesse futuro, que decorrem da crise financeira e, ao mesmo tempo, da evolução tecnológica. Rosie e Celeste veem suas carreiras serem afetadas tanto pela quebra dos bancos quanto por se tornarem obsoletas: a primeira, cozinheira em uma escola, é dispensada porque o governo precisa cortar gastos e introduz refeições prontas, como hamburger com carne artificial que aquece na própria embalagem; já a contadora é substituída, primeiro, pela Inteligência Artificial (IA), depois, por um software que torna a contabilidade das empresas muito mais rápida e barata. Ao mesmo tempo, Beth é contratada para monitorar a influência cibernética nas eleições, e Stephen deixa de ser consultor financeiro ao se tornar o “homem que perdeu 1 milhão de libras” e passa a ter múltiplos “bicos” — de entregador a cobaia de testes farmacêuticos.

Aqui, vemos uma interessante e preocupante mudança nas lógicas do mercado de trabalho. Ainda que surjam novas carreiras e vagas, como acontece com Bethany, muitas profissões são extintas, tanto pela utilização de programas de computador e IA quanto pelas transformações nos processos de produção. Com isto, muitos profissionais formados, especializados e experientes se tornam entregadores, mensageiros, recepcionistas, cobaias, e passam a ter quatro, cinco “bicos” — como Stephen fala, surge uma “economia de bicos”.

⁵ Esse seguro é uma espécie de garantia de que o correntista ou investidor pode reaver um determinado valor caso o banco venha a falir. Pelo que inferimos do diálogo da família, o governo aceitou pagar somente o valor básico, até 85 mil libras, mesmo tendo uma cláusula especial.

Acompanhando essa personagem, verificamos a gravidade dessas mudanças nas lógicas do trabalho: são atividades sem direitos trabalhistas ou férias, de baixa remuneração, com pouco reconhecimento, nenhuma perspectiva de carreira e, como um dos chefes de Stephen explica, “não são entregadores, são aprimoradores de estilo de vida”. Percebemos, assim, que, além de perderem seus empregos e verem suas profissões desaparecerem, as pessoas desse futuro veem a exploração de sua força de trabalho ser mascarada para atender às exigências de um mercado que prefere “melhoradores de vida” a “bicos”.

6.1.3 Um mundo de portas fechadas

A crise financeira e as consecutivas falências das instituições bancárias levam a economia mundial a uma grave recessão com consequências que ultrapassam o que vimos até agora. Através da Família Lyons e, mais especificamente, do ucraniano Viktor Goraya (Maxim Baldry), companheiro de Daniel, a minissérie nos mostra algumas questões sociais importantes ao tratar do problema dos refugiados e dos imigrantes nesse futuro. Viktor, que fora entregue por seus pais, cristãos ortodoxos, às autoridades russas que assumiram o controle de seu país, enfrenta uma longa jornada — na distância e no tempo — para conquistar sua liberdade e seu direito de viver.

Após ser preso e torturado, Viktor busca asilo no Reino Unido, onde conhece Daniel, responsável pelas habitações dos refugiados ucranianos. No meio do caos que se instaura com o ataque dos EUA a Hong Sha Dao, e a possibilidade do fim com uma nova guerra mundial, Daniel decide deixar o marido para ficar com Viktor. Como vemos no início do segundo episódio, todos sobrevivem, o mundo volta a uma certa normalidade, e o casal começa a morar junto. Entretanto a felicidade dos dois dura pouco.

Além de ser deportado por estar trabalhando, o que é proibido aos refugiados no Reino Unido, o processo é feito em menos de 24 horas, sem que o rapaz possa se despedir de seu companheiro e levar seus pertences. Sendo perseguido pelo governo da Ucrânia por ser homossexual, ele enfrenta dificuldade para encontrar um país em que possa permanecer sem ser deportado. A série mostra que países como Alemanha e França, assim como o Reino Unido, se tornaram lugares onde qualquer pessoa sem cidadania ou visto não pode permanecer, e que até mesmo a sua passagem por esses países poderia levar à deportação.

Após permanecer durante alguns meses na Espanha socialista, onde permitiam que ele permanecesse e solicitasse asilo, Viktor precisa, mais uma vez, buscar outro país antes que o novo governo, de extrema esquerda, o deporte para a Ucrânia — onde poderiam executá-lo. Na tentativa de tirá-lo da Europa por terra, mas sem conseguirem passar despercebidos pelas

autoridades francesas, Daniel decide comprar a saída dos dois com passaporte falso. Confiando na palavra de uma desconhecida, os dois são enganados e roubados. Como última alternativa, os dois tentam cruzar o Canal da Mancha em um bote, mas o naufrágio pela travessia turbulenta encerra a vida de Daniel e os sonhos do casal.

A jornada de Viktor, bem como as estratégias e ações desenvolvidas por Daniel para trazer seu companheiro de volta para “casa”, nos permite examinar a complexificação da questão dos refugiados e dos imigrantes — já presentes no ano de 2019, anterior e externo à realidade da minissérie⁶. Nas situações impostas ao refugiado ucraniano, verificamos que as motivações que impellem à fuga de determinados países ou à necessidade de se esconder estão relacionadas a diversos fatores: guerras e conflitos civis ou internacionais, como a ocupação da Ucrânia pelo exército russo, que leva Viktor e milhares de cidadãos a fugirem do país; regimes que flertam com o autoritarismo, entre eles a Rússia, que, nesse futuro, continua a ser comandada por Vladimir Putin; governos que tendem para a direita do espectro político, como a França e os EUA, ou que adotam ideologias extremistas, como o partido de extrema esquerda na Espanha; e religiões de doutrina conservadora, como é o caso dos cristãos ortodoxos referidos na série.

O que a série nos mostra, no entanto, vai muito além da questão dos refugiados. Enquanto a personagem busca refúgio em diversos cantos da Europa, vemos o mundo se transformar, se fechando para o outro e se ajustando a uma nova realidade, pessimista e assustadora, sobretudo no que diz respeito aos direitos humanos e ao campo social. No conjunto de indícios que aqui reunimos, vemos claramente uma forte tendência conservadora que emerge como resposta às crises diplomática e econômica. Enquanto o mundo caminha a passos largos em direção à austeridade na economia e ao conservadorismo na política, na diplomacia e nos costumes, governos extremistas e regimes autoritários se fortalecem e, pouco a pouco, vão cercando os indivíduos, principalmente aqueles que, como Viktor fala, “ficam no meio” — não estão nem de um lado nem de outro.

Não há dúvidas de que Viktor, pela sua orientação sexual e pela sua condição de refugiado, é a personagem que sofre as piores consequências de “ficar no meio”. Renegado por seus pais e pelo Estado que deveria garantir seus direitos básicos e inalienáveis, torna-se sem pátria, sem lar, uma *persona non grata*. O que os criadores nos mostram, no entanto, é que, mais cedo ou mais tarde, todos poderão sentir os efeitos da censura, do cerceamento de

⁶ O conflito entre a Ucrânia e a Rússia, que se estende desde 2014 e obrigou mais de 1,6 milhão de ucranianos a se refugiarem ou se deslocarem para o interior ou outros países, é apenas uma das questões da realidade social que a minissérie se apropria para construir esse futuro distópico.

liberdade ou da violação dos direitos humanos — ações comumente tomadas por regimes e sistemas autoritários e extremistas.

Nos terceiro e quarto episódios, enquanto Viktor e Daniel lutam para encontrarem um lugar no mundo em que a vida do ucraniano não seja posta em risco, vemos o Reino Unido se fechar e se afastar da Europa do restante do mundo. Embora a situação dos britânicos fique cada vez mais incerta, a série nos mostra que os conflitos e a ascensão do conservadorismo e de governos extremistas ainda se restringem aos EUA e ao continente europeu, que queima com revoluções e com as consequências da crise econômica. No início do quinto episódio, no entanto, esse cenário muda e acompanhamos o Reino Unido entrar em um período tenso e sombrio com a eleição de Viv Rook como Primeira-Ministra — e, assim, voltamos ao ponto de partida.

6.1.4 Palhaços e monstros

A figura controversa que abre a minissérie não é apenas uma antagonista, uma vilã. Ao agir sobre essa realidade, Rook muda os rumos dessa sociedade e dessa família e os convoca para a ação: os faz contestar, concordar, endossar, reprovar, fugir, voltar, lutar — ainda que de modos muito diferentes. A personagem fica conhecida, evidentemente, pela polêmica, pelas falas desbocadas e por seu discurso eloquente sobre “verdades” no debate que abre a série. Após a fala sobre não entender mais o mundo e sentir medo, Viv é questionada por uma pessoa no auditório sobre o conflito entre judeus e palestinos, à qual responde dizendo: “Acho que quando se trata de Israel e da Palestina... eu quero que se foda.”⁷. Surpreendendo a família Lyons, o público e os convidados do debate, a audiência e o espectador, sua resposta faz com que em poucos segundos se torne assunto na internet.

Contudo o que nos chama a atenção não é o descaramento de Rook, e sim a forma como ela sustenta o que diz apesar de ser repreendida pela mediadora do debate, que a ameaça de expulsão se repetir a frase. Argumentando que é o que pensa sobre esses lugares (Oriente Médio, Kiev, Iêmen, Qatar) e rebatendo a mediadora dizendo que “não é possível falar a verdade”, ela assume uma posição estranha à situação. Viv, de certa forma, assume o ponto de vista de uma parte da população quando diz não querer saber de problemas que não dizem respeito a elas. São pessoas que esperam que seus problemas mais próximos e imediatos, como o lixo nas ruas ou os carros estacionados nas calçadas, sejam resolvidos antes de pensarem no Oriente Médio.

⁷ Do inglês: “*When it comes to Israel and Palestine... I don't give a fuck.*”.

Podemos identificar claramente o tipo de ação que ela pretende ao examinarmos esses três momentos do debate: a fala inicial sobre não entender o mundo e sentir medo constantemente; a resposta obscena sobre Palestina e Israel; e sua justificativa de que quer saber sobre os problemas que a atingem. Viv inicia com um discurso no nível do senso comum e usa as transformações do mundo, que, por piores que sejam, são inerentes à experiência humana, para engajar através do medo — do desconhecido, do novo, das mudanças. Não discordamos de que, nessa realidade, as mudanças possam causar medo — afinal temer o desconhecido faz parte da essência humana. Contudo o que Viv faz é algo diferente: em certa medida, a personagem evidencia o quanto o que já está acontecendo é assustador, e a sua retórica tenta convencer a audiência de que é realmente algo que deve ser temido — e não compreendido.

Num segundo momento, ela usa uma frase obscena, do vocabulário do cotidiano, mas completamente avesso ao esperado de um debate sobre questões sociais. Não é algo falado sem intenção ou sem pensar — a personagem, inclusive, faz uma pausa e respira fundo antes de falar. Aqui, vemos como ela busca, através da controvérsia, chamar a atenção do público. Tendo falado sobre as mudanças e o temor que isso causa com um tom de honestidade, de quem realmente acredita no que fala, ela agora justifica a polêmica causada afirmando que essa é a sua “verdade”, seu ponto de vista, e que, por não poder expressá-la, está sendo censurada. Assim, depois de “assustar” e “causar” através da “verdade”, ela chega ao terceiro momento mostrando o que, para ela, é o importante: focar nos problemas do cotidiano, algo que, no nosso entendimento, ela sugere à audiência como a “ação” que todos deveriam fazer — esquecer do Oriente Médio e cobrar da escola do bairro o descarte correto do lixo.

Isto toca uma questão que abordaremos mais adiante, contudo acreditamos ser interessante tratar aqui. Esse raciocínio, que ela sugere como uma verdade a ser seguida, prenuncia tanto a perspectiva que ela prepara para seu governo quanto o tipo de comportamento que perceberemos ser um dos principais problemas implicados nesta distopia: um pensamento limitado, pequeno, restrito à vida corriqueira e ao que afeta de forma imediata. Trazemos isto para mostrar como essa ação está duplamente ligada à sua ascensão — é um pensamento que já existe e sobre o qual ela se apoia para engajar apoiadores — e que seu discurso e seu modo grosseiro não são despropositais — o que fica claro no final da cena. Ao tentar falar mais uma vez, Viv muda o final da frase: “Então me pergunte sobre Israel, sobre a Palestina, e eu vou responder que quero que se... dane”⁸. Na sequência, Rook, olhando para a câmera, encerra

⁸ Em vez de falar novamente “*I don’t give a fuck*”, o que poderia fazer ela ser expulsa do debate, a personagem termina dizendo: “*I do not give a monkey’s*”. Essa expressão é uma gíria do inglês britânico utilizada para expressar um completo desinteresse em algo.

dizendo: “Mas prendi sua atenção, não foi?”. O auditório aplaude, e então vemos Daniel e Ralph impressionados em frente à TV. Viv conseguiu o que queria.

Sem se retratar ou demonstrar arrependimento, Viv assume definitivamente a piada e a controvérsia e funda o “Partido Quatro Estrelas” (“*The Four Star Party*”), em uma referência direta ao que chamou de “escorregadela” — expressão que busca esconder a intencionalidade em suas falas no debate — e à suposta censura sofrida desde então — construída desde o momento em que a mediadora a proíbe de repetir as obscenidades. Buscando ressignificar a censura à sua fala, que tem a palavra obscena substituída por quatro asteriscos (****)⁹, a personagem opta pela palavra “*Star*” (“Estrelas”, em inglês), em vez de “*Asterisk*” (“Asteriscos”, em inglês)¹⁰, utilizando a ambiguidade do símbolo a seu favor.

Assim, Rook tenta superar a conotação dos asteriscos da censura, que afeta a sua imagem de forma negativa — uma pessoa calada talvez não deva ser ouvida — através de uma palavra que possui significados positivos — “brilhante”, “reluzente”, “especial”. Ao mesmo tempo, “Quatro Estrelas” remete à classificação com estrelas, cujo sentido é utilizado para mostrar seu desejo de ascender ao poder quanto ela fala “somos quatro estrelas trabalhando para ser cinco”. Contudo, como a série nos mostra, isto faz parte de uma estratégia mais ampla. Embora procure ressignificar os quatro asteriscos, ela não renuncia à lembrança da censura, inclusive mostrando o jornal com a frase e os asteriscos em letras garrafais — o que reforça a sua narrativa de “figura política censurada e boicotada” por “falar o que todos pensam”. Isto impulsiona mais pessoas, frustradas com a realidade e desacreditadas nas instituições e na mídia, a comprarem a sua versão dos fatos porque a missão dela é falar “aquilo que ninguém ousa falar”.

A criação do Partido Quatro Estrelas, assim, é um passo importante para Rook porque a credencia no jogo político através de um ambiente em que possa ser ouvida, o que faltou em sua primeira tentativa. Se candidatando inicialmente de forma independente, a personagem demonstrou não querer (ou não conseguir) se encaixar em um partido ou lado do jogo político. Contudo, ao juntar pessoas que veem nela a saída para os problemas do país e que concordam com seu “jeito sincero” e suas “verdades não ditas”, ela ganha força e legitimação, sobretudo a partir do debate da eleição suplementar do distrito. A multidão presente e se manifestando em frente ao local do debate, incomum para eleição de um substituto, nos faz perceber não só o nível de engajamento da população, mas também a falta de interesse na política — referida pela

⁹ No jornal que a personagem exibe na TV, podemos ler “*I don't give a *****” (“Eu quero que se ****”, em inglês).

¹⁰ No inglês, o símbolo “*” — que geralmente nos referimos como “asterisco” — pode ser chamado tanto de “*asterisk*” quanto de “*star*”, ainda que levem a sentidos diversos, de acordo com a intenção no uso.

minissérie em outros momentos e que, direta ou indiretamente, contribui para a vitória de Rook na eleição suplementar.

O que observamos até aqui é o prenúncio do “circo” que o Partido Quatro Estrelas e sua líder armam no Reino Unido, e que acompanhamos, sob diferentes perspectivas, através dos Lyons. É interessante notarmos que, apesar de quase todos da família se incomodarem com o comportamento de Rook, vemos uma grande variedade de ações por parte das personagens. Enquanto Daniel, irritado com seu jeito e suas afirmações, achando-a um “monstro”, se torna seu maior opositor dentro da família, Rosie, mesmo reconhecendo que ela é uma pessoa horrível, não só apoia e vota em Viv, como também leva Edith ao debate. Esta, sendo anarquista, vê na mulher a possibilidade da “destruição do sistema” — o que, evidentemente, não ocorre. Já Celeste, embora não vote nela, concorda com várias de suas ideias e diz gostar dela. Percebemos, na relação que cada um estabelece com essa figura política, como as pessoas comuns encaram os seus representantes e como muitos endossam mesmo discordando de suas ações e de seus discursos, sem ponderar sobre as consequências de seu voto — como Rosie faz.

Viv, no entanto, não será apenas uma figura controversa, engraçada e “sincera”. Seu discurso eloquente, que inicialmente se restringia a “verdades” com palavras grosseiras, falas desbocadas e comentários maldosos — como sua afirmação de que o mundo ficou mais bonito com a morte de Angela Merkel —, passará a sugerir ideias estapafúrdias. Depois da quebra dos bancos, Rook dá uma entrevista sobre o assunto, na qual alega que o povo é (e se considera) “burro”, e, por isso, sugere que pessoas com QI abaixo de 70 deveriam ser proibidas de votar.

Como vemos ao longo da minissérie, sobretudo do segundo ao quarto episódios, seu discurso faz parte de uma bem elaborada estratégia de desinformação e manipulação da audiência e da opinião pública. Atestando de que a mídia a boicota e censura, Viv e seu partido criam um canal de TV próprio, “*Four Star Live*”¹¹, que se torna um espaço para disseminar informações falsas e distorcidas através de entrevistas exclusivas e programas de entretenimento. Este, inclusive, passará a ser o único veículo de imprensa que a entrevista ou que ela participa durante a campanha das Eleições Gerais de 2026. Se negando a ir a debates em outras emissoras, ela utiliza o canal para fazer campanha até mesmo no dia das eleições. Mesmo sendo proibido aos candidatos, ela participa de diversos programas de entretenimento nesse dia, alegando que o canal é a “casa” dela e defendendo ser o único lugar onde dizem a verdade.

Depois de reeleita, ela passa a agir de forma ainda mais incisiva em sua estratégia, com comentários alarmistas e sensacionalistas sobre a Europa, e alegações e insinuações sobre o

¹¹ Em inglês: Quatro Estrelas Ao Vivo; ou Quatro Estrelas Vive (em uma acepção mais literal).

Parlamento e as eleições. Em uma das suas participações, vemos ela agindo nesse sentido ao falar sobre *deepfake*¹². Enquanto uma reportagem especial do canal BBC News explica o que é essa tecnologia e entrevista políticos que foram alvo dessas falsificações, Viv Rook, apesar de falar que elas comprometem a campanha e que é possível ver que são falsos, encerra sugerindo que aquelas pessoas realmente disseram o que está nesses vídeos. Aqui, fica claro como ela busca, se não mentir propriamente, gerar dúvida e desinformação sobre esses vídeos, os políticos e as eleições.

A personagem, contudo, vai além e utiliza seu canal para manipular o jogo político do país. Embora a série não mostre todos os detalhes sobre essas dinâmicas, podemos verificar que sua eleição e dos outros 14 membros do Partido Quatro Estrelas causa um desequilíbrio no governo. Com a diferença de apenas uma cadeira entre os partidos Conservador e Trabalhista nas eleições de 2026, Viv fica com o domínio sobre o equilíbrio do poder — só há maioria quando seu partido apoia um dos outros dois. Ao afirmar que não pode fazer nada em relação aos problemas do país e do mundo estar em um Parlamento sem maioria, que depende do Partido Quatro Estrelas, Rook joga a responsabilidade para os outros partidos e, ao mesmo tempo, levanta suspeita sobre a capacidade do Parlamento de governar. Com o voto de não-confiança¹³, o chamado “Parlamento da água” — em vez de um parlamento sem maioria, é um legislativo que “flui pelos seus dedos” — é dissolvido, eleições gerais são convocadas e, ao final do episódio quatro, Vivienne Rook é eleita Primeira-Ministra do Reino Unido.

Ao observarmos a jornada de Viv Rook, desde a primeira cena da série até o início do quinto episódio, que começa com um discurso vazio e inflamado da personagem, podemos ver claramente a sua construção na série, bem como a narrativa de sua ascensão ao poder. Ao mesmo tempo, também podemos perceber a sua importância para a minissérie. Não ao acaso, a personagem polêmica representa alguns tipos de figuras políticas, “os piadistas, os trapaceiros, os palhaços”, que, como Muriel fala, “rindo, vão nos levar para o inferno”. E é isto que a minissérie nos mostra nos dois últimos episódios. Ao surgir no cenário político através da polêmica, fazendo graça com grosserias e obscenidades, justificadas por uma retórica de “mensagem da verdade” em um mundo de mentiras e *fake news*, a personagem monta um “circo” e faz o que está ao alcance para comandar seu novo “picadeiro”.

¹² A expressão é uma combinação de “*deep learning*” (“aprendizagem profunda”, em inglês) — um tipo de *learning machine* (aprendizado de máquina, em inglês) — e “*fake*” (“falso”, em inglês). *Deepfake* é uma tecnologia baseada em Inteligência Artificial (IA) utilizada para criar vídeos falsos, reproduzindo imagens e vozes de pessoas de forma realista em situações que nunca existiram.

¹³ Em países que adotam o sistema parlamentarista, o governo pode propor uma moção para saber se possui a confiança do parlamento, isto é, se é possível formar maioria. A proposta pode ser aprovada ou rejeitada — o que acontece na minissérie.

Atrás da piada e das palhaçadas, está um discurso vazio que se ampara no medo das pessoas em relação ao mundo e suas transformações e no terror do desconhecido e do estrangeiro, que visa engajar e manipular aqueles que veem nela a chance da mudança ou a destruição do sistema — que, no nosso entendimento, não é o real problema. Através de mentiras, *fake news* e desinformação, Viv Rook não só utiliza aquilo que diz combater, como mascara a ausência de conhecimento e esconde seus planos para o país. Quando finalmente chega ao poder, a Primeira-Ministra mostra que está disposta a fazer tudo que defendia e muito mais, levando o Reino Unido ao caos e ao obscurantismo, e então muitos que a defendiam passam a vê-la como uma ameaça — entre elas, Edith, que dirá ter sido idiota por querer ela no poder.

A série nos mostra os novos tempos no Reino Unido com o discurso de Natal que abre o quinto episódio. Entrecortado por falas de um comentarista político, que pergunta em um programa de rádio o que Viv Rook e o Partido Quatro Estrelas querem na verdade, o discurso da Primeira-Ministra valoriza o isolamento do país no mundo — afastado dos EUA (que ela chama de “lobo solitário”), da Europa (“em chamas”) e da China (“emergindo”) — e promete liberdade e “a capacidade de aproveitar essa liberdade”. Entre falas como “uma sociedade audaciosa com a força de se viabilizar sozinha” e “eu olho para a frente e vejo glórias”, vazias e sem sentido, vemos policiais entrarem no estúdio e prenderem o homem, supostamente detido por posse de pornografia infantil — fato que a série não nos revela se procede ou não, deixando pairar a dúvida. Antes de ser levado, contudo, ele sugere que as pessoas perguntem sobre os “desaparecidos”. A partir desse ponto, *Years and Years* nos mostra apenas o que acontece no Reino Unido, reforçando o seu isolamento em relação ao restante do mundo, e vemos os acontecimentos de nível macro, sobretudo políticos, cercarem e enredarem mais e mais os Lyons.

Por trás do discurso com forte teor patriota, reforçado pelos símbolos e pelas cores do país, percebemos o surgimento de um ultranacionalismo, que passará a tratar todos que questionam, discordam e se opõem como inimigos da nação. O primeiro sinal é a menção aos “desaparecidos”, que Edith passa a investigar com a ajuda de Viktor — detido enquanto a Rússia não o requer de volta — e sobre os quais não há qualquer menção ou vestígio na internet. A série nos mostra, contudo, outras transformações dessa sociedade antes de descobrirmos quem são essas pessoas desaparecidas. Logo após a eleição da Primeira-Ministra, vemos a população enfrentar novos problemas, como cortes de luz, supostamente causados por ataques cibernéticos da Rússia, e uma crise de habitação sem precedentes, causada pelas chuvas que se estendem por meses e por bombardeios supostamente radioativos em diversas cidades.

Como resultado, o governo toma medidas como a “Lei do Quarto”, que obriga todos que têm dois quartos sobrando a abrigar um cidadão desabrigado, viabilizada pelas forças armadas e por instituições de caridade — nas quais Edith passa a trabalhar junto de Fran em busca de informações sobre os “desaparecidos”. Outra medida do governo de Rook são as “Zonas Vermelhas”: cercamentos de residências localizadas em áreas consideradas “inseguras”, como a rua de Rosie. Após a *chef* ter denunciado Lee¹⁴ e outros jovens à polícia, sua rua é cercada, e a personagem fica impedida de sair para trabalhar com o *food truck*.

A partir dessas informações, podemos perceber claramente o tipo de plano que o Partido Quatro Estrelas e sua líder prepararam para o país. A guerra entre EUA e China, o conflito entre Rússia e Ucrânia e as transformações dos governos ao redor do mundo nos mostraram a complexificação das dinâmicas de territorialização e desterritorialização, tanto em relação aos países e seus territórios quanto aos povos. São pessoas que, por inúmeros motivos, se tornam sem pátria, indesejados, expulsos de seus lares por governos que os tratam como problemas dos outros e ignoram o fato de que são todos humanos, independentemente de cor, gênero, orientação sexual, religião. E, nos raros casos que são aceitos por algum país, vivem à margem da sociedade ou acabam sendo jogados em instituições para morrer, como ocorre com Viktor.

Com o isolamento do Reino Unido a partir da eleição de Viv Rook, a luta pelo território passa a ser uma luta por habitação, um problema que o governo pode mas se nega a resolver efetivamente, jogando a responsabilidade para a população. De modo semelhante, em vez de resolverem os problemas que levam à insegurança, decidem isolar aqueles que, supostamente, comprometem a segurança dos demais — medida que não soluciona e agrava os problemas sociais. A minissérie nos mostra, assim, um plano em ação que busca arrastar o país para o obscurantismo através de desinformação, controle e retrocessos na política, na comunicação e nos campos social e dos direitos humanos.

A censura, que podemos inferir começar com a ausência de informações sobre os “desaparecidos” nas pesquisas de Edith na internet, vai se voltar também para o jornalismo com o cancelamento da concessão da British Broadcasting Corporation (BBC)¹⁵ e com o silenciamento de jornalistas que passam a questionar e a apontar irregularidades no governo. As restrições à liberdade de opinião e expressão são apenas as primeiras violações aos direitos humanos postas em ação pela Primeira-Ministra. Ao pedir ajuda a Viktor, Edith descobre que

¹⁴ Interpretado por Callum Woolford (episódios 1 a 4) e Adam Little (episódios 5 e 6).

¹⁵ A corporação é a maior empresa pública de rádio e televisão do mundo, com uma boa reputação tanto em nível nacional quanto internacional. Em geral, a BBC mantém uma relação boa, e até afetuosa, com os britânicos, sendo chamada como “*The Beeb*”, apelido que surgiu a partir da pronúncia da sigla, “*Auntie*” (“Titia”, em inglês), por causa da expressão/atitude “*Auntie knows best*” (“A titia sabe melhor”, em inglês), ou ainda como *Auntie Beeb*. O lema da BBC, “*Nation Shall Speak Peace Unto Nation*” — que pode ser traduzido como “A nação deve transmitir paz para a nação” —, acrescenta uma camada de ironia sobre o que se desenha no país de Viv Rook.

os comentários sobre os “desaparecidos” eram verdadeiros. Muitas pessoas estavam desaparecendo e sendo enviadas para “*erstwhile*” — expressão que o rapaz acredita se tratar de um lugar, mas, como a ativista explica, é uma palavra, que significa “antigo” ou “anteriormente”. A partir dessa informação, ela decide invadir uma empresa que registrou direito autoral sobre a palavra “*Erstwhile*” — uma agência de empregos que contratou 400 seguranças repentinamente.

Enquanto Edith está invadindo a empresa com a ajuda de Bethany, a série nos mostra Stephen acompanhando seu novo chefe em uma reunião restrita a poucos convidados. O evento, que seu chefe revela se tratar de um leilão, conta com a participação de diretores de empresas interessadas, que são recebidos por uma representante do governo, e de uma presença ilustre, a Primeira-Ministra Vivienne Rook — que “não está ali”. Antes do leilão começar, a representante fala sobre a falta de moradias, não por causa dos refugiados, mas para a própria população, em função das enchentes, da radiação e da erosão costeira, que deixarão mais de um milhão de britânicos desabrigados nos próximos anos. Para esse “problema sem fim”, o governo criou os “Postos *Erstwhile*”, campos de concentração que recebem esse nome porque antigamente (*erstwhile*) eram bases militares, academias de polícia, hospitais. Como não podem expandir, a representante pergunta o que fariam com esses campos se pudessem gerenciá-los, e, nesse momento, Viv entra na conversa para explicar por que não usam a expressão “campos de concentração”.

A personagem fala que “campos” tem uma conotação negativa e que essas instalações são mantidas sob sigilo, apesar de acreditar que o povo é “estoico” e que as pessoas só ligariam para algo se os proibissem de viajar de trailer. Em uma fala eloquente sobre palavras, a Primeira-Ministra afirma que “concentração” implica “concentração de qualquer coisa”, assim como um “campo de laranjas” implicaria um campo onde as laranjas estariam concentradas — o que faz com que a palavra não tenha sentido isolada. Em seguida, ela fala sobre a ideia de “campo de concentração” ser antiga, inventada pelos britânicos no século XIX na África do Sul, durante a Guerra dos Bôeres, na qual os desabrigados e refugiados pelo conflito foram levados para campos. Ao afirmar que “tudo é mais antigo do que pensamos, e tudo que é antigo acontece de novo”, ela sugere que, por ter sido feito no passado, não há problema em fazerem novamente.

Alegando que os problemas com refugiados e desabrigados nunca irão acabar, eles precisam fazer com que os postos possam continuar recebendo mais e mais pessoas, e a solução está nos campos de concentração da África do Sul. Lotados e cheios de doença, os britânicos deixaram “a natureza seguir seu curso”, em um “processo de seleção natural” que, para ela, pode ser chamado tanto de “negligência” quanto de “eficiência”. Rook então pergunta se eles

se lembram disso, se os ensinaram sobre esses campos de concentração ou sobre os Bôeres, e quando todos respondem “não”, exceto Stephen, ela encerra dizendo “nós esquecemos porque funcionou”.

Essa cena, um dos momentos mais interessantes e importantes da narrativa, nos faz “acordar” para as verdadeiras intenções de Viv Rook e do Partido Quatro Estrelas. Utilizando uma das mais horríveis ferramentas de opressão de regimes ditatoriais e fascistas, “justificados” por acontecimentos passados que jamais deveriam ter sido esquecidos, seu governo transforma refugiados, desabrigados e outros grupos de “indesejados” em números que devem ser eliminados. Por não se encaixarem no padrão da sociedade ou por serem rejeitados por um sistema que recusa sua existência e seu direitos básicos, são jogados em “buracos” para morrer de fome e doenças, escondidos de uma sociedade que é mantida ocupada por “problemas” inventados e “inimigos” invisíveis.

Vemos isto se tornar realidade através de Viktor, transferido para um dos Postos Erstwhile por Stephen como vingança pessoal pela morte do irmão. Ainda que no final o rapaz seja salvo pelo plano organizado por Edith e Fran, vemos o terror dessas pessoas, que passam fome e ficam à mercê de pestes — como a “gripe do macaco”, uma variação do vírus Influenza que se espalha pelo país. Sem poderem se comunicar com o mundo exterior, estão sujeitos às estratégias genocidas de Viv Rook e do Partido Quatro Estrelas, que prometem “liberdade” enquanto cercam, bombardeiam e aprisionam o país. Ao nos mostrar as violações dos direitos humanos, a intolerância, a incivilidade e a opressão desse governo, a minissérie deixa claro que esses “palhaços” também podem ser “monstros” — que, como Muriel fala, se aproximaram, tropeçando uns nos outros, rindo, e até ela mesma não viu.

6.1.5 *Deus ex machina*

Tendo observado os aspectos políticos, diplomáticos, econômicos, bem como a ascensão do regime autoritário e opressor de Vivienne Rook, nos resta examinarmos mais um âmbito dessa realidade construída através do entrelaçamento da vida e da rotina dos Lyons com as situações de nível macro: as tecnologias. Observando as ocorrências e as questões trazidas pela minissérie, dividimos nosso estudo em três níveis: o primeiro, mais próximo dessa realidade futura, apresenta as tecnologias inseridas na rotina da família, em situações comuns para essas personagens; já o segundo traz dispositivos e invenções desenvolvidos para fins específicos e que envolvem a Família Lyons; e, em um nível mais complexo e abstrato, a tecnologia como parte central da jornada da personagem Bethany, que deseja se tornar “transumana”. Iniciando pelo nível mais próximo do cotidiano, a série indica o grau de evolução

das tecnologias “comuns” inseridas em seus contextos, com dispositivos móveis que possuem baterias que duram dez anos¹⁶, internet “6G”, óculos de Realidade Virtual (RV), filtros faciais interativos gerados por hologramas, referências à Inteligência Artificial (AI) e as *deepfakes*, já citadas.

A tecnologia mais presente, no entanto, é o “Signor”¹⁷, o assistente virtual que acompanha a família do início ao fim, estando em todas as residências dos Lyons. Funcionando inicialmente com dispositivos alto-falantes inteligentes, o assistente evolui e, através no *WiFi*, passa a fazer parte da casa, inserido nos fios e nas paredes. É interessante que, em determinado momento, Muriel “ressuscita” o alto-falante do Signor para que volte a falar com “alguma coisa”, e não mais com as paredes, como “Shirley Valentine” — referência que, de acordo com a personagem, ninguém vai reconhecer¹⁸.

Uma outra tecnologia que aparece na série e que nos chama a atenção, são os robôs domésticos, mas não por sua função principal como assistente na rotina diária, e sim pelo seu uso como “companheiro sexual”. Embora a cena em que isto é mostrado — o encontro de Rosie com o pai da colega de seu filho — sirva de alívio cômico para a narrativa, este é um dos momentos em que estranhamos essa realidade. Aqui, podemos compreender como o alerta de seus criadores para os tipos de relações que estabelecemos com as tecnologias. Assim como pode ser algo muito positivo ou até mesmo banal e engraçado, também pode estar indicando uma ausência de consciência sobre os efeitos desses usos a longo prazo — para os quais nem sempre estamos prontos para compreender.

Entrando no segundo nível, identificamos tecnologias e dispositivos que servem a propósitos específicos, ainda que, de certo modo, ajudem a criar a contextualização deste aspecto nessa sociedade. Durante o debate da eleição suplementar, Viv Rook, infringindo as regras, apresenta o “*blink*”¹⁹, um aparelho capaz de desligar todos os dispositivos *online* em um raio de 30 metros. O recurso que se assemelha a uma caneta supostamente foi criado por terroristas cibernéticos e contrabandeado de Taiwan. Embora ela prometa como meta de campanha instalá-lo em escolas e casas para evitar o acesso de crianças a conteúdos como pornografia, o *blink* (ou o mesmo tipo de dispositivo) reaparece, tempos depois, nos campos de concentração. Instalados em torres, esses dispositivos impedem que os detentos se comuniquem com o mundo exterior, ainda que tenham celulares com baterias de longa duração.

¹⁶ A série nos propõe, em momentos de otimismo, que conseguiremos superar alguns empecilhos tecnológicos da nossa realidade. Por outro lado, a internet em casa aparentemente continua lenta.

¹⁷ O Signor, pronunciado como “Senhor” em italiano, funciona como a Alexa, da Amazon, ou a Siri, dos dispositivos da Apple, mas, aparentemente, com um reconhecimento de fala e compreensão melhores.

¹⁸ Curiosamente, assim como sua família, nós também não reconhecemos.

¹⁹ Em inglês: piscar; pestanejar; cintilar; lampejar.

Incluimos, neste nível, outras três ocorrências tecnológicas que vão no mesmo sentido: a tecnologia chamada de “sopro”, que substitui a digital como método de identificação e é usada em lugares como hospitais e serviço de imigração; a “criptografia quântica”, sobre a qual não é falada, mas que implica um nível de sofisticação e complexidade que impedem invasões; e o que nos referimos como “ações cibernéticas”, que incluem tanto os ataques (reais ou não) e o hacktivismo.

Neste nível, verificamos que a série, ao mesmo tempo em que traz tecnologias específicas para sustentar argumentação e o desenvolvimento narrativo, as utiliza para apontar, em um sentido de alerta, questões importantes sobre seus usos e apropriações. O uso do sopro e da criptografia quântica, por exemplo, podem carregar sentidos positivos, de segurança e confiabilidade. A primeira, contudo, é utilizada de modo a avançar na identificação dos indivíduos em mundo em que a privacidade se torna cada vez mais escassa, e a segunda, para esconder dados sigilosos de um regime opressor, que faz pesar até que ponto os governos e as empresas devem ter tal nível de confidencialidade.

Já o *blink* e as ações cibernéticas nos fazem ver como a mesma ferramenta pode ser aplicada de modo a ajudar a sociedade²⁰ ou, então, para atacar e manipular o povo. No nosso entendimento, a série nos leva a pensar que, de certo modo, é possível utilizar a tecnologia e as ações cibernéticas ao nosso favor, como uma ferramenta de enfrentamento à violação dos direitos humanos, de defesa da liberdade de expressão e de informação ética, como Edith faz ao roubar dados para expor uma empresa que fornecia equipamentos para um regime autoritário.

Se através da família e de seus participantes vemos o aspecto tecnológico como parte do contexto da realidade na minissérie, bem como a sua utilização para atender a propósitos e finalidades em situações específicas, com a personagem Bethany, somos apresentados à sua perspectiva propriamente dita de evolução tecnológica, em um sentido que avança no entrelaçamento entre humano e máquina. Enquanto acompanhamos a jovem, notamos que os criadores sugerem, entre outras possibilidades, uma “solução” evolutiva para as limitações humanas através da integração de nossos corpos e mentes aos artefatos tecnológicos²¹.

Nas primeiras cenas, Beth demonstra um comportamento antissocial, utilizando sofisticados (mas já comuns) dispositivos que geram filtros holográficos para interagir com a família. Em uma conversa com os pais, a jovem revela que esta prática é uma forma de lidar

²⁰ Muito diferente do uso desse tipo de tecnologia que é mostrado na série, bloqueadores de sinal já são utilizados no sistema penitenciário para restringir a comunicação ilegal de detentos e evitar o comando de ações criminosas por apenados.

²¹ Lembramos, aqui, a ideia de que *os meios são extensões dos sentidos dos homens*, proposta por Marshall McLuhan.

com seu corpo e com o estranhamento que sente em relação a ele. Stephen e Celeste, que esperavam que a filha comunicasse que é transgênero ou transsexual, levam um choque ao descobrir que ela deseja, na verdade, se tornar transumana. Mais do que integrar seu corpo à tecnologia, Beth quer ser digital, que sua consciência seja “baixada” na nuvem, e seu corpo, reciclado. Como a jovem fala para os pais, ela não quer morrer, quer “ser melhor”.

Ainda que isto não se concretize como esperava, Beth faz diversos procedimentos ao longo dos anos. O primeiro deles são os implantes sob a pele das palmas das mãos e dos pulsos, que transformam os membros em aparelhos celulares — para atender, basta um estalar de dedos. Empolgada com a possibilidade de avançar na digitalização de seu corpo, a jovem decide fazer um implante que, pelo valor de 10 mil libras, permitiria tornar sua visão digital. Ao contrário de sua amiga, Lizzie, Beth desiste de fazer, o que acaba salvando sua visão. Já a miga tem uma câmera implantada no lugar do olho, que é jogado fora, mas a imagem é vista apenas em um tablet, não sendo conectada ao seu nervo ocular.

Somente dois anos depois dessa tentativa desastrosa a jovem consegue, finalmente, fazer a cirurgia que permite uma maior interligação tecnológica, através do “*Ki Ni Naru*” — um sistema financiado pelo Reino Unido a funcionários da área tecnológica do governo. Com um semicondutor implantado em seu cérebro, que age ao prever seus pensamentos, e com “visão digital” e “nódulos interativos”, instalados nas juntas dos dedos das mãos, ela consegue tirar fotografias piscando os olhos, manipular dispositivos sem tocá-los e levar seus pensamentos a cada canto da internet, acessando livremente ou hackeando.

O desejado “*download* de consciência”, por outro lado, se torna uma realidade apenas para sua tia. Depois que o governo autoritário e opressor de Viv Rook é derrubado, Edith encerra seu trabalho como ativista e começa a tratar de sua saúde, que se deteriora com os efeitos da radiação absorvida ao se aproximar de Hong Sha Dao logo após o bombardeio — o que a personagem sabia que iria ocorrer. Embora a série não nos conte como ou por que, a ativista ganha a oportunidade de ter suas lembranças salvas como informações, codificadas em moléculas de água. Ainda que ela afirme que sua consciência sobreviverá em meio aos dados, a resposta fica a cargo da imaginação do espectador.

Neste nível de observação, percebemos a ênfase que a série dá na sua visão das tecnologias como ferramentas a serviço de aprimoramento do fator humano, reconhecidamente falho e limitado, em um mundo cuja crescente complexidade exige mudanças drásticas para sobreviver. Nos interessa ver que os criadores não caíram no que acreditamos ser um clichê da ficção científica e de parte das distopias, que colocam sobre a tecnologia toda a culpa da opressão, das catástrofes e das desgraças.

Isto não significa, contudo, que deixaram a visão *tecnofóbica* para assumir uma perspectiva *tecnofílica*. O que percebemos é que, embora seja retratada de forma otimista em muitos momentos, e neutra ou negativa em menor proporção, as tecnologias não são as responsáveis pelos males ou opressões, mas sim o meio pelo qual as ações são praticadas, colocando em evidência que o problema está no comportamento humano. Isto é, não basta evoluirmos tecnologicamente se não mudarmos nossas práticas e nossa forma de pensar e de nos relacionarmos com o mundo, senão seremos apenas os mesmos humanos falhos, mas com olhos digitais e conectados à nuvem.

Apesar de acreditarmos que os criadores sugerem uma “saída” evolutiva através das tecnologias, percebemos que eles utilizam esse aspecto para fazer duas críticas a essa sociedade. A primeira é uma crítica ao consumismo, no sentido amplo, mas voltado para o uso exacerbado do meio tecnológico. Para além do uso excessivo dos dispositivos móveis, que veremos sob outro ângulo, percebemos, mesmo que em raros momentos, que essa busca de Bethany pelo transumanismo se deve, de certa forma, à multiplicidade de telas e artefatos oferecidos às crianças desde que nasceram — o que Celeste aponta ao refletir sobre o desejo da filha. Nesse sentido, verificamos que as tecnologias se inserem na lógica capitalista de oferta e demanda. Quanto mais sofisticada a tecnologia, mais difícil é o acesso a elas, assim como a cirurgias avançadas, como o implante de células-tronco para recuperação da visão de Muriel. Nesse futuro, as tecnologias poderão trazer muitos benefícios, mas serão um benefício restrito a poucos que podem consumi-las.

Por fim, percebemos uma crítica que a minissérie faz ao mostrar que as tecnologias muitas vezes são buscadas e utilizadas sem que suas consequências de seu uso sejam levadas em consideração. Tratando-as como um *Deus ex machina*²², as personagens se apropriam das tecnologias como se elas fossem uma solução universal para seus problemas, e até mesmo considerando-as um “privilégio” que importa mais que suas próprias vidas — como Beth fala para Edith, sem a tecnologia ela é “só Bethany”. Os criadores, no entanto, deixam claro que a tecnologia não é um “deus” nem uma “panaceia”, mas um meio pelo qual se abre uma oportunidade para a mudança — esta, como veremos, dependerá de cada um de nós. Isto, é claro, implicará ações e transformações no nível pessoal, íntimo, que, como veremos a seguir, são atravessadas por outras e outras questões para além do contexto.

²² Em latim: Deus saído da máquina. Essa expressão, que tem origem no teatro grego, se refere ao recurso narrativo que utiliza uma solução inesperada, totalmente imprevista, como se fosse um “milagre”, para resolver um conflito dramático. Aqui, nos apropriamos dessa expressão e nos referimos a esse recurso, não no nível de construção da narrativa, mas da ação das personagens.

6.2 A FAMÍLIA E SEU MUNDO: DIVERSIDADE E TENSÕES

O que estudamos até aqui nos permitiu observar a construção que a minissérie faz dessa realidade e dessa distopia a partir do ponto de vista da Família Lyons e do atravessamento de questões e situações macro na vida cotidiana. Com o ângulo de observação que adotamos agora, examinaremos como *Years and Years* constrói essa realidade desta família, seus participantes e seu entorno, nesse mundo cada vez mais acelerado, complexo e sombrio. Muito já foi falado sobre o que acontece a essas personagens e como elas agem e reagem perante cenários diversos. Assim, este item terá como foco aquilo que diz respeito, não mais à realidade, ao Reino Unido ou ao mundo, mas a essa família, sobretudo no que se refere a ela e que nos dá a ver a construção dessa distopia. Buscando evidenciar o que estrutura a constituição desse grupo nessa realidade, percebemos três aspectos, que ora são características ora são ações, e que organizam os indícios encontrados: diversidade, conflitos e tensões, e ações e reações das personagens em relação ao mundo.

Quando nos referimos a “diversidade”, tratamos das diferentes dimensões que esse termo implica. Desde a primeira cena, a minissérie deixa claro que, embora se trate de uma família e de irmãos muito próximos, são pessoas muito diferentes — o que vai no sentido que já afirmamos, de que somos todos efetivamente diferentes. O que vemos nos Lyons, no entanto, é uma multiplicidade de níveis de diferenças: são personagens com personalidades, características, gostos, opiniões, trajetórias e modos de agir e reagir bastante diversos. Como vimos, família é constituída pela avó octogenária, duas netas e dois netos, seus companheiros e companheiras, filhos e filhas — nenhum animal de estimação.

Dentre as dimensões de diversidade, o que se destaca para nós é a diversidade de gênero e sexualidade: existe um equilíbrio interessante entre mulheres e homens, bem como entre heterossexuais e LGBTQIA+. Entre estes, estão: Daniel e seus dois companheiros, Ralph e Viktor; Edith e Fran, inicialmente amigas, mas que formam um casal mais tarde; e Lincoln²³, caçula de Rosie. A partir de uma “brincadeira” que Edith propõe ao sobrinho, vestindo-o com roupas consideradas “de menina” para ajudá-la a roubar dados em uma empresa, Lincoln passa a usar vestidos e laços no cabelo. Embora a série não nos fale mais sobre sua decisão ou como ele/ela/elu se identifica, é interessante percebermos que isso não se torna um problema ou uma questão na família, apesar de breves referências à sua roupa que tornam o assunto algo natural — o que de fato é, ou deveria ser.

²³ Personagem interpretada por Aaron Ansari (episódios 1 a 4) e Aiden Li (episódios 5 e 6).

Existe, também, uma pequena diversidade racial e étnica com a presença de três personagens não brancas e estrangeiras: Celeste, nascida na Jamaica, e Fran, aparentemente também jamaicana — ambas mulheres cis pretas; e Viktor, ucraniano, com traços considerados “não brancos” ou “mestiços”²⁴. Além dessas dimensões de diversidade, identificamos outras diferenças que a série põe em evidência. Trata-se de uma família formada por pessoas que possuem carreiras e rendas bastante diversas: consultor financeiro, contadora, ativista, contadora de histórias, funcionário público, professor, economista, *chef*, especialista em tecnologia. Essa multiplicidade também pode ser percebida nas visões divergentes sobre os variados assuntos da vida, sobretudo em relação à política — conservadores, liberais, de esquerda, de direita, anarquistas —, e nas posturas frente às diversas situações da vida. Como veremos, algumas dessas personagens enfrentarão os problemas e as questões que surgem de uma forma mais direta e efetiva, enquanto outras optarão por resignarem-se — o que nos diz muito sobre essa sociedade.

Da diversidade, passamos para as tensões e os conflitos familiares, que decorrem, em parte, do processo comunicativo, do enfrentamento e da ação sobre as diferenças (BRAGA, 2017), mas também das dinâmicas sociais e da complexidade inerente às relações humanas. Entre as situações conflituosas que surgem na Família Lyons, as mais evidentes estão relacionadas às questões conjugais, sobretudo entre Daniel e Ralph, e Stephen e as duas companheiras, Celeste e Elaine.

Ao acompanharmos Daniel e seu primeiro companheiro, a série nos mostra tensões decorrentes do descompasso causado pelo uso constante de dispositivos móveis, que podem afetar tanto a rotina quanto a dedicação ao outro, e da incompatibilidade entre perspectivas — políticas, ideológicas, culturais, de vida. Nos chamam a atenção os conflitos que surgem entre as duas personagens em função do comportamento negacionista de Ralph, que afirma ser possível que germes sejam invenção da indústria farmacêutica e que a Terra seja plana. Embora seja professor de séries iniciais, a personagem diz manter a mente aberta, se permitindo duvidar e pensar em outras “opções”. Ao mesmo tempo, critica o marido, chamando-o de ignorante por não se interessar a ler sobre essas teorias e não aceitar que existe uma chance de que a ciência e ele estejam errados.

Através desse caso, vemos como a série trabalha essas questões, o uso excessivo da tecnologia no cotidiano, o negacionismo e a descrença na ciência, problemas que não são novos

²⁴ No Reino Unido, a personagem poderia ser considerada como “*mixed*” (“mestiço”, em inglês) ou “*multiple ethnic*” (“múltipla etnia”, em inglês).

para nós e permeiam tanto a política²⁵ quanto a educação e a sociabilidade²⁶ no futuro. As diferenças, entretanto, nem sempre são efetivamente resolvidas, chegando-se a um consenso — isto também faz parte dos processos comunicativos e sociais. A partir de tensionamentos e embates, podemos ver, na prática e na série, como as pessoas buscam outros encaminhamentos para suas questões.

Enquanto Daniel sai desse relacionamento a partir do instante em que percebe que vive em um mundo louco e acelerado prestes a se autodestruir para ficar com outra pessoa, cujas diferenças não levam a conflitos, outras duas personagens permanecem em relações em que a falha em resolver a diferenciabilidade não leva necessariamente a confrontos, mas as prende em processos destrutivos. A série nos mostra, logo no início, que Stephen e Celeste mantinham uma boa dinâmica conjugal e familiar, apesar das dificuldades no relacionamento com a filha mais velha. A partir da perda da fortuna, os quatro começam a morar com a matriarca da família e mudam completamente o estilo de vida, passando a trabalhar mais e mais para poderem se sustentar. É aqui que vemos os dois se afastarem, principalmente em função do dinheiro — que nunca é suficiente — e do desgaste por não terem a própria casa — o que aumenta os conflitos entre Celeste e Muriel, que sempre implicara com ela. As tensões entre os dois aumentam quando a contadora, ao mexer no celular do marido, descobre que ele está tendo um caso com uma colega de trabalho. Apesar de ter confirmado, ao segui-lo até o apartamento de Elaine Parris (Rachel Logan), Celeste suporta a situação calada até encontrá-los juntos no hospital. Ao voltarem para casa, Celeste escancara a traição para toda a família, e então vemos como a série nos preparou para este momento.

Tanto Stephen quanto seus irmãos não se relacionam com o pai, que os deixou para constituir outra família, e sentem saudades da mãe, falecida há anos. Apesar de serem acolhidos pela avó, a ausência dos pais os afeta profundamente, sobretudo Stephen, que tenta convencer os irmãos a se reaproximarem do pai, que morre sem que consigam se ver. Quando ficam sabendo sobre sua morte, os quatro irmãos discutem sobre a decisão do pai, que se separara da mãe para ficar com a amante — o que deixa claro que, apesar do tempo e da distância, certas feridas não cicatrizam sozinhas. E na cena do funeral, ao falarem sobre o pai e o meio-irmão, Steven (com “v”), e lembrarem da mãe, eles refletem se ela estaria orgulhosa deles, e Stephen fala “se ela soubesse, me mataria”. Quando Celeste revela o caso do marido e o expulsa de casa,

²⁵ Isto é algo que sentimos na pele, sobretudo como brasileiros e cientistas. Enquanto desenvolvemos este trabalho, precisamos lidar com uma realidade bastante pessimista e desanimadora: vivemos em um país comandado por um governo que nega conhecimentos e fatos científicos, que questiona a eficácia das vacinas e se opõe às medidas de enfrentamento à pandemia de Covid-19, que boicota as pesquisas e as ciências, sobretudo as Humanidades, e que corta investimentos mínimos e indispensáveis para uma educação de qualidade.

²⁶ Vemos, hoje, que o uso desmoderado de dispositivos móveis implica efeitos preocupantes não só nos relacionamentos interpessoais, mas também na educação e na aprendizagem de jovens e em outras circunstâncias da vida cotidiana.

Muriel fala que está desapontada por ele ser igual ao pai e que sua mãe estaria enojada. Nesse momento, a série nos mostra como as pessoas são afetadas e atravessadas pelas relações familiares, pelas coisas mal resolvidas, pelos conflitos não encerrados, que levam, sem que percebam, a um entranhamento em processos que corroem seus relacionamentos e a si próprios.

Sem se dar conta, Stephen repete os comportamentos do pai, apesar de suas críticas a ele e de pensar que sua mãe, se fosse viva, reprovaria. Frente à infelicidade do casamento e aos problemas financeiros, ele busca conforto em outra pessoa, que o ajuda fugir das frustrações, mesmo que por apenas algumas horas, sem perceber o quanto suas ações afetam sua família. Mais do que as filhas ou a avó, a pessoa mais prejudicada é Celeste, para quem a vida se tornara uma prisão: sem casa, sem dinheiro e sem reservas, estava presa a ele. Mesmo sabendo que estava sendo traída pelo marido, a personagem não tinha o que fazer, nem para onde ir.

Desde o primeiro episódio, vemos Muriel ser implicante e cruel com Celeste, sempre complicando por não a visitar, desmerecendo seu trabalho em *home office* e trocando farpas por miudezas. Ironicamente, quando Stephen sai de casa, é ela que passa a cuidar sozinha de Muriel, inclusive falando para ele que os Lyons conseguiram uma cuidadora de graça. Apesar da relação com a matriarca continuar difícil por algum tempo, a contadora, ao enfrentar o marido, consegue sair da prisão que a estava consumindo e, ao final, acaba tornando-se como uma neta para Muriel, que a inclui na herança.

Já Stephen, ao ser expulso de casa, não tem alternativa a não ser morar com Elaine, com quem não tem afinidade. O apartamento de um cômodo só, o dinheiro que nunca é suficiente apesar de ter mais e mais “bicos”, o novo trabalho como “pau-mandado” de seu ex-colega de faculdade, e as diferenças gritantes entre as histórias e perspectivas de vida do casal fazem com que a relação acabe se desgastando rapidamente, e então ele a deixa. Percebemos, ao acompanhar Celeste e Stephen, o quanto suas vidas são afetadas pelo contexto, que age de diversos modos sobre as pessoas, e estas, pela aceleração e pelas cobranças da vida, criam suas próprias prisões e entram em processos destrutivos.

Enquanto Celeste consegue se libertar aos poucos, Stephen continua preso, agora ao sofrimento pela morte do irmão. Culpando Viktor, ele o transfere para um dos Postos Erstwhile quando seu chefe os arremata no leilão, condenando-o a um destino horrível. Quando Edith articula a operação para resgatar o rapaz e expor as ações do governo, Celeste tenta apagar o nome do ex-marido dos registros, justificando que ele é uma boa pessoa, mas que está preso na mesma ideia — ele realmente acredita que Viktor seja culpado pela morte de Daniel. A minissérie nos mostra, assim, a complexidade da vida nessa realidade, mas principalmente o quanto os comportamentos, as convicções e as diversas questões pessoais e familiares afetam o destino das pessoas e tomam proporções que extrapolam seus contextos específicos.

Por fim, observamos a construção dessa família a partir das ações de seus participantes em relação ao contexto social e suas reações quando este invade suas vidas pessoais, com destaque para Daniel e Viktor, as personagens que enfrentam os maiores desafios impostos por essa realidade. Como vimos, Viktor é entregue por seus pais por causa da sua sexualidade, que vai contra seus princípios religiosos, é torturado com choques elétricos nas palmas dos pés, causando machucados que somem em pouco tempo, e foge para outro país, em busca de asilo. Depois de ser deportado, é caçado em seu próprio país e enfrenta inúmeras dificuldades para sobreviver, em um mundo cada vez mais fechado e conservador. Quando seu Daniel morre de forma trágica, precisa lidar com a perda e enfrentar a família dele, sem saber como irão reagir. Apesar de todo sofrimento e da dor, de ser entregue pela própria família e de perder seu companheiro, Viktor ainda procura entender e perdoar quem lhe faz mal. E, mesmo lutando para sobreviver, se submetendo a todo tipo de situação para não voltar para o país que nega sua existência, ele aceita o que acontece e enfrenta a realidade de frente.

Daniel, por outro lado, se recusa a aceitar e se conformar. Apesar de estar casado e levar uma vida conjugal estável, ele deixa Ralph para ficar com Viktor — por motivos que fogem a explicações — mesmo sabendo das possíveis dificuldades que poderão enfrentar. A partir do momento em que o companheiro é deportado, trazê-lo de volta se torna sua motivação principal, o que o leva a se questionar se está louco. Daniel elabora o plano para tirar Viktor da Ucrânia, atravessando diversos países escondido em caminhões, o visita e se prepara para se mudar para a Espanha. Quando ocorre a Revolução de Janeiro no país, ele prepara outro plano, agora para tirá-lo da Europa, mesmo que isso signifique viver escondido — o que ele acredita ser possível “se for gente como nós”. Daniel faz tudo que está ao alcance para salvar o companheiro, não desistindo quando não conseguem sair da França, nem ao serem roubados ou quando a travessia dos 32 quilômetros do Canal da Mancha parece ser perigosa — apesar dos pedidos de Viktor para descerem do bote. Enquanto este aceita as adversidades, sem que isso signifique se submeter à opressão, Daniel se recusa a se resignar frente aos obstáculos — o que o faz ignorar sinais de perigo.

A jornada da personagem para salvar o companheiro da deportação e da provável execução pelo governo da Ucrânia tem um fim trágico, que causa um duplo impacto — pela construção do acontecimento e por sua resolução. A tensão da cena do embarque, que ocorre pouco depois da conversa do casal abraçado na cama, um olhando para o outro, cria um clima pesado e dramático, que culmina no terror e no desespero das pessoas no bote, cujos sons e imagens entrecortados elevam o suspense ao máximo. Ao nos mostrar que Daniel morrera na travessia, os criadores nos chocam pelo destino dado ao casal e, também, por ser essa personagem a perder a vida.

Entre a fala dita por Daniel a Edith — “se for gente como nós” — e a morte do britânico de classe média, e não do refugiado de outro país, percebemos a construção que a minissérie faz dessa sociedade, recusando quem não se enquadra aos padrões da sociedade e se torna indesejado. Os britânicos de classe média, que levam suas vidas em conformidade com as normas estabelecidas, que não questionam e não se opõem, dificilmente são sequer notados. Quanto ao casal, acompanhamos os dois enfrentarem toda sorte de situações, como muitos outros ao redor mundo, para *simplesmente existirem*. Viktor busca, mais do que asilo, um lugar que o aceite como é. Não só por serem diferentes, o que efetivamente todos são, mas principalmente por “não se enquadrarem” em padrões impostos arbitrariamente por governos e religiões, a existência dos dois é sumariamente negada²⁷. Isto cria um contraste muito grande entre a diversidade que vemos na família e o contexto dessa sociedade e desse mundo, o que reforça a criação do aspecto distópico da série.

Por fim, vemos, nesse conjunto de ações desenvolvidas pelas duas personagens, formas diferentes de encarar a realidade e de enfrentar as adversidades. Embora estejamos observando apenas dois dos quinze participantes dessa família, seus comportamentos representam, de certa forma, duas tendências que os demais adotam em suas vidas. Há aqueles que, como Viktor, aceitam a realidade e, na medida do possível, enfrentam os desafios, mas se conformam com os obstáculos que parecem ser, e alguns de fato são, intransponíveis. Por outro lado, há os que, como Daniel, não se conformam com o que é imposto, não aceitam “não” como resposta e lutam por aquilo que desejam e acreditam — ainda que ele não pareça ser assim antes de conhecer o refugiado. Ainda que a morte de Daniel possa passar uma mensagem de que não vale a pena lutar porque o preço pelo inconformismo pode ser alto demais, a série nos mostra, através de Edith — que se expõe à radiação para tentar salvar a humanidade da autodestruição — e de Muriel — que reflete sobre essa realidade, como veremos adiante — que esse é o tipo de atitude necessário para mudar o mundo.

6.3 A DISTOPIA DO AGORA

Desde nosso primeiro contato com *Years and Years*, logo após sua estreia, a proximidade desse futuro com nossa realidade foi algo que nos impactou e que foi fundamental para sua inclusão na pesquisa. Ao flarmos sobre este observável, percebemos que a minissérie

²⁷ Nesse futuro, isto é algo que me impacta diretamente como espectador e, sobretudo, como pesquisador, tanto pela minha identificação com as personagens de Daniel e Viktor, quanto pelo fato de fazer parte de um grupo que precisa defender reiteradamente o direito de sermos tratados de forma igualitária. Nesse sentido, minha percepção é de que se trata de um futuro pessimista e sombrio, não só para nós, LGBTQIA+, mas para toda a humanidade, que perde com a ausência de diversidade.

estabelece relações muito específicas entre esse futuro próximo e distopia a partir de inúmeros indícios, que vão no sentido de demonstrar a complexificação da realidade vivida, a aceleração dos processos e das dinâmicas sociais, e o caos resultante da ilusão da perda do controle sobre o destino — que, na verdade, não pode ser controlado.

Examinando os indícios, verificamos que eles possuem características em comum e, também, divergentes, mas que podemos organizar em cinco estruturas. As duas primeiras, que abordaremos nos próximos dois itens, são as “ações-construções” que mencionamos no início. São padrões que, na repetição, agem tanto sobre a narrativa e a estrutura da minissérie quanto sobre a experiência do espectador, e que, sob o ângulo que observamos, nos permitem identificar conexões entre esse futuro e essa distopia.

6.3.1 Um tempo acelerado

Das três “ações-construções”, a mais evidente delas é o que nos referimos como “passagens de tempo”: sequências de cenas curtas que intercalam ações e eventos familiares; notícias sobre acontecimentos a nível nacional e mundial; e imagens que servem como marcadores temporais — geralmente espetáculos de Ano Novo com fogos de artifício. No primeiro episódio, essa sequência começa um ano depois dos eventos das duas primeiras cenas — a família assistindo ao debate com Vivienne Rook e, no dia seguinte, os irmãos e a avó no hospital com Rosie, Lee e Lincoln, recém-nascido — e nos leva de 2020 até 2024. Esta é a maior sequência da série, tanto em termos de duração quanto de espaço de tempo percorrido. Ao longo do restante da série, essas passagens vão se tornando menores e, no último episódio, ocorrem em dois momentos: no início, apenas uma imagem do Réveillon de 2029 e duas notícias relacionadas à imprensa; e, mais tarde, pouco antes da história se encaminhar para o fim, uma nova sequência, mas dessa vez parte de um outro artifício narrativo — e, por isso, veremos esta ocorrência em específico mais adiante²⁸.

Entre as cenas dos Lyons, os dois primeiros episódios mostram quatro tipos de situações: eventos e festas familiares, como os aniversários e o casamento de Daniel e Ralph; reações e comentários relacionados a entrevistas e cerimônias transmitidas na TV, como a posse de Donald Trump em seu segundo mandato, a coroação do Rei²⁹ e falas da Viv Rook; a conversa sobre política em que Daniel fala sobre os “Presidentes para sempre”, se referindo a Vladimir

²⁸ Abordamos esta ocorrência no item 6.4.

²⁹ É interessante notar que, ao decidirem não mostrar a coroação nem mencionar quem ascende ao trono, os criadores abrem margem para imaginarmos que possa ser tanto Charles, Príncipe de Gales e primeiro na linha sucessória da Família Real Britânica, mas que já está com 72 anos, ou seu filho, William, Duque de Cambridge, que poderia passar na frente do pai com uma possível abdicação. Para nós, esse detalhe não importa, mas faz parte do contexto político desse país.

Putin (Rússia), Xi Jinping (China) e Pence (EUA), “fantoche” de Trump; e ações e diálogos em contexto familiar e/ou profissional, como Celeste contando que será demitida e colocando a casa à venda.

Essas cenas são acompanhadas por notícias sobre política, economia, clima e direitos humanos, em nível nacional e mundial. No âmbito nacional, vemos Rook concorrer e perder nas eleições para o Parlamento e sua participação em um *game-show* beneficente; Archie Golding, o MP eleito, inaugura um parque de drones para entregas e, em seguida, é decapitado pelas hélices da aeronave; e o “fenômeno *towntime*³⁰”, o processo de retorno aos escritórios como alternativa ao *home office* — nesse momento, vemos Beth trabalhando com programação em uma sala com outros funcionários. Em nível mundial, são mostradas matérias sobre Hong Sha Dao, a ocupação da Ucrânia pelos exércitos ucraniano e soviético³¹, a ameaça à ONU por Pence, a crise financeira e as sanções aos EUA, e a redução da população de pássaros ocasionada pela queda do número de insetos — acompanhada pela imagem de Muriel matando um mosquito com uma revista.

Já os dois episódios seguintes trazem pequenos acontecimentos do dia a dia, como Beth e Lizzie ficando amigas, e Stephen chegando no apartamento de Elaine, e interações relacionadas a situações de ordem macro, que afetam diretamente a família: Stephen comenta sobre a falta de remédios comuns por causa da falência de uma farmacêutica; o posicionamento político dos governos da França (de direita) e da Espanha (de extrema esquerda) em relação às pessoas sem passaporte ou cidadania, que complica a situação de Viktor; e os protestos contra a suspensão do casamento homoafetivo nos EUA. Nesta última cena, mais do que comentar, a família vê Edith na linha de frente do grupo de manifestantes que enfrenta a polícia, o que leva à sua expulsão definitiva do país. Outras notícias de âmbito nacional e internacional são mostradas: o rebaixamento do crédito do Reino Unido como consequência da crise bancária; a contratação de especialistas para monitorar a interferência russa nas eleições; a Revolução de Janeiro na Espanha; o “Grexit”, a saída da Grécia da zona do euro; a renúncia do governo da Itália após a declaração de lei marcial; a Hungria é declarada falida; a ONU ameaça remover sua sede dos EUA; e Viv Rook comenta no seu canal de TV que não há nada o que fazer em relação à Espanha e que o mundo está em chamas.

Por fim, identificamos que, nas passagens de tempo nas duas últimas partes da minissérie, predominam as notícias que se restringem a assuntos do Reino Unido. No episódio cinco, os telejornais falam sobre os apagões, que afetam a família — falta luz na casa de Muriel,

³⁰ Tradução literal do inglês: tempo da cidade.

³¹ Na notícia, o apresentador chama o exército russo de “*soviet army*”, e, no terceiro episódio, Daniel se refere ao governo da Rússia como “comunistas” e “Partido Comunista”. Sabemos que Putin continua sendo o líder do país, mas não fica claro se o comunismo retornou ao país.

de Rosie e de Elaine — e causam perdas de informações, fazendo instituições e empresas voltarem a utilizar papel, uma “tecnologia” ultrapassada que as novas gerações desconhecem. Também são mostradas as previsões do tempo e as chuvas que cobrem o mapa do Reino Unido, causando enchentes e alagamentos por mais de 80 dias, as explosões supostamente radioativas nas cidades de Leeds e Bristol, e a Lei do Quarto criada por Rook. No último episódio, são mostradas apenas duas matérias: o cancelamento da concepção da BBC e a expulsão de uma jornalista da Downing Street³² por questionar a Primeira-Ministra sobre o suposto financiamento do Partido Quatro Estrelas pela Rússia, denúncias de assédio sexual dentro do partido, fraude eleitoral e problemas no Imposto de Renda de Rook.

Ao examinar esse tipo de “ação-construção”, o primeiro aspecto que destacamos é a forma que essas passagens se conectam com a narrativa. Elas não apenas seguem cenas da família ou se encaixam aos assuntos pautados pelo enredo, mas são acionadas por questionamentos ou por momentos de tensão. No primeiro episódio, a sequência, de certo modo, “responde” às perguntas de Daniel, que, segurando seu sobrinho no colo, reflete sobre as tensões e preocupações do presente (de 2019) e indaga como será o futuro para o recém-nascido. Já o segundo momento se interliga à fala de Edith durante a entrevista sobre o bombardeio à Hong Sha Dao, na qual afirma que o mundo está ficando quente, acelerado e louco, e que a humanidade não aprende e corre para o desastre seguinte. Ao encerrar, ela se questiona: “O que vem agora? Para onde vamos? Quando isso vai parar?”.

Nas três ocorrências seguintes, as passagens estão ligadas a momentos de tensão e preocupação relacionados a política, economia, diplomacia, clima, tecnologia e a sociedade como um todo. No terceiro episódio, segue a entrevista de Rook sobre a crise financeira e as eleições gerais de 2026, na qual defende o teste de QI e encerra dizendo: “2026, que o povo decida, mas só os inteligentes”. No seguinte, Viktor e Daniel, deitados na cama, planejam o futuro dos dois na Espanha e, enquanto se beijam, começam a ouvir barulho de festa, mas são os tiros e gritos da Revolução de Janeiro. E, no quinto episódio, Rosie e Jonjo passam o *Réveillon* de 2028 juntos, ela reflete sobre as expectativas que tinha sobre o futuro, pensa nos problemas — a internet continua lenta, não existe mais banana, as crianças querem 27 tipos diferentes de televisores, e as contas de água e luz estão altas — e se pergunta: “O que mais nos aguarda?”.

Um outro aspecto importante é o clima desses momentos, e as sensações e impressões que eles transmitem ao espectador. Nos dois primeiros casos, as sequências de cenas curtas e cortes rápidos, acompanhadas pelas batidas aceleradas e pelos vocais da música *Into The*

³² “10 Downing Street” ou “Número 10” é o escritório e a residência oficial do Primeiro-Ministro britânico, localizada na Downing Street, na Cidade de Westminster, Região de Londres, na Inglaterra.

*Future*³³, dão um tom “épico” e “veloz” aos momentos e acentuam a ansiedade, a tensão dos questionamentos e as expectativas sobre o futuro. Por outro lado, percebemos que elas carregam, ao mesmo tempo, uma “grandiosidade” e certa empolgação em função dos momentos alegres e descontraídos da família.

Nos três episódios seguintes, essas duas últimas características vão sumindo, e as expectativas vão dando lugar a uma maior preocupação quanto aos caminhos que o mundo e o Reino Unido vão tomando, e a seriedade dos acontecimentos mostrados tornam as personagens mais pessimistas e temerosas sobre o que será de suas vidas. Essas mudanças culminam com o início da última parte, em que a música não aparece e vemos apenas os fogos, que marcam o ano de 2029, seguidos pelas duas notícias relacionadas à imprensa.

As passagens de tempo servem, assim, para fazer a narrativa avançar, atendendo a um dos principais propósitos da série — mostrar o futuro dessa família, do país e do mundo ao longo dos anos —, mas também reforçam a sensação de aceleração do tempo e da sociedade. Ao fazerem esse entrelaçamento entre os questionamentos e as situações vividas pelas personagens e os acontecimentos e desdobramentos de cada fato ou decisão tomada, que se tornam cada vez mais complexos e preocupantes, os criadores ampliam o pessimismo em relação ao que vem a seguir, cobrindo essa realidade com uma sombra que se adensa mais e mais. Nesse conjunto de observações sobre essas passagens, fica claro como essa realidade vai se construindo em um sentido distópico, cada vez mais caótica, tensa e, de certo modo, restrita. É uma sociedade que vai se tornando cada vez mais austera, enclausurada, monotônica, em que cabe apenas o terror e a aflição, e nada mais.

6.3.2 No fim, a catástrofe

A terceira e última “ação-construção” reforça ainda mais o sentido distópico desta realidade. Ao encerrarem cada um dos episódios, com exceção do último, em um clima de catástrofe e/ou de tensão, os criadores ampliam a preocupação, o medo e o negativismo em relação à realidade e ao que está por vir. O final do primeiro episódio, o mais intenso de todos, começa a se desenvolver a partir do bombardeio à Hong Sha Dao. O tema da minissérie, que surge ao fundo durante a explosão, diminui ao vermos a família assistindo à transmissão de emergência, e retorna mais alto e com batidas e vocais quando Daniel chega na vila dos refugiados. A partir desse instante, a montagem intercala imagens da família, dos refugiados e do casal: os Lyons começam a discutir e Lee corre pela sala gritando mensagens como “bombas

³³ Tema composto por Murray Gold para a trilha sonora da minissérie. Disponível em: <https://open.spotify.com/track/7sI7I5Ecir0h1xawdtdpWv?si=174471b51213432a>. Acesso em: 23 ago. 2021.

nos chineses!”, “acabem com eles”; no jardim, Ralph vê o fogo tomar conta de uma tenda depois de chutar a churrasqueira; na vila dos refugiados, uma multidão comemora em volta de uma imensa fogueira, queimam bonecos de Trump e Xi Jinping, e, ao fundo, vemos um outdoor, onde se lê “VOTE VIV” ao lado de uma imagem sua; Daniel encontra Viktor na multidão, os dois correm para o alojamento, se beijam e transam. E o episódio encerra com Rosie gritando repetidas vezes “e agora?”.

A partir do episódio seguinte, os finais são menos acelerados, mas ainda assim mantêm a tensão e a sensação de catástrofe. No segundo episódio, a família assiste ao anúncio do resultado da eleição suplementar, que ocorre logo depois que Stephen e Celeste perdem a fortuna. Enquanto o restante da família fica chocado com a vitória de Viv Rook, Rosie comemora na plateia. A música sobe, o público vibra, e Rook, no palco, encerra falando: “Só o começo, isto é só o começo.”. No final do episódio seguinte, os quatro irmãs voltam do velório do pai e, enquanto estão parados no semáforo, assistem ao anúncio da reeleição de Rook. Um entregador da “Rideree” em uma bicicleta para ao lado deles, e Stephen pensa no funcionário da mesma empresa que atropelou seu pai³⁴. O sinal abre, eles o seguem, a música sobe, e, enquanto o rapaz faz uma entrega, passam por cima da bicicleta. Fazem a volta, se olham e seguem viagem.

Pouco antes do fim do episódio quatro, acontece a grande tragédia da série. Enquanto aguarda ser atendido no hospital, Viktor assiste à entrevista de Viv Rook, recém eleita Primeira-Ministra. Ele volta para casa, liga para a família, mas todos pensam que é o seu companheiro. Viktor começa a falar, conta que Daniel se afogou e pede perdão à família. Em choque, os irmãos, a avó e Celeste vão até a casa deles. A trilha sonora sobe, Viktor fica sentado enquanto ouvimos baterem na porta, chamando por ele.

No quinto episódio, vemos Stephen sozinho no escritório, ele abre protocolos de transferência e procura Viktor entre os detentos. A personagem se lembra do dia que Daniel morreu — o vemos chorar em frente à geladeira. Intercalando as cenas, a montagem nos mostra Stephen transferir Viktor e este ser acordado por guardas e levado em um caminhão. Na casa da avó, Stephen e Elaine encontram a família, a trilha sonora sobe, e ele faz um brinde ao irmão. No jardim, Muriel solta as cinzas do neto sobre uma flor e se despede falando de suas lembranças. Rosie e Edith se despedem na sequência. Stephen chora, Beth o observa. Em *flashback*, a série nos mostra Bethany ver o pai transferir Viktor, ela se lembra do que Edith falou — “Postos Erstwhile são como poços de piche, você é jogado lá e desaparece” — e o vê

³⁴ Vince Lyons, como Stephen fala aos irmãos, não morreu atropelado, mas em decorrência de uma infecção no ferimento causado pela queda. Tentaram diversos antibióticos, mas nenhum funcionou, se apresentando como mais uma dificuldade enfrentada pela humanidade nessa realidade.

sorrir ao confirmar a transferência. De volta ao jardim, ela analisa o pai, que chora desesperadamente.

Nesses cinco finais, percebemos como os criadores utilizam esses momentos, que são, por um lado, fechamentos dos episódios, e, por outro, ganchos para a parte seguinte. Ao criar cenas tensas, ainda que de diversas formas, eles utilizam esses instantes finais para mobilizar o espectador, deixando os conflitos e o destino das personagens em suspensão. Enquanto o primeiro é o mais impactante, tanto pelo contexto do bombardeio da ilha quanto pela sensação de que o mundo pode, de fato, acabar, e, por isso, se destaca, os demais, ainda que não mantenham a grandiosidade, tornam essas “catástrofes” e essas tensões significativas pelo clima de dúvida e de pessimismo sobre os Lyons e a sociedade como um todo.

O segundo e o terceiro finais são semelhantes ao mostrarem as duas primeiras vitórias de Viv, mas funcionam de modos diferentes em relação às personagens. Diferentemente do primeiro, em que os participantes da família agem — Daniel abandona o marido e fica com Viktor, e a família discute, deixando à mostra as divergências —, no segundo episódio, eles ficam prostrados, somente reagindo positiva ou negativamente, frente ao acontecimento. No terceiro, vemos eles voltarem a agir, ainda que seja apenas para uma vingança pessoal. Já os finais dos episódios quatro e cinco se concentram no contexto familiar, com as duas catástrofes que ocorrem na família — a morte de Daniel e a transferência de Viktor para um Posto Erstwhile.

Embora sejam construídos de modos muito diferentes, esses cinco finais contribuem diretamente para a construção dessa realidade ao nos mostrar, enquanto avança para o futuro, a tensão cercando essas personagens e as tragédias e catástrofes passando do nível social para o âmbito familiar. Ao afetarem a família e as pessoas que amam, esses acontecimentos tornam a vida uma via ainda mais estreita e opressiva.

6.3.3 O entrelaçamento da realidade

O outros três aspectos estruturantes estabelecem relações diretas entre esse futuro próximo e a distopia ao entrelaçar circunstâncias da nossa realidade social com a sua realidade interna, ainda que de modos distintos. Aqui, examinaremos as relações a partir de indícios já referidos ao longo da análise, muitos deles apresentados nas passagens de tempo e nos finais dos episódios, e alguns outros que trazemos pontualmente quando necessário.

O primeiro deles é a mediação da narrativa pela mídia televisiva, que, através de notícias, entrevistas e reportagens ajudam a direcionar o desenvolvimento dramático. O que é mostrado pela televisão, seja inserido em uma cena — e.g. a família assistindo ao debate em

que o Reino Unido conhece Viv Rook — seja diretamente para o espectador, sem que vejamos alguém em frente à TV, age sobre os personagens e sobre nosso envolvimento com a série. A partir das notícias, os participantes da família decidem (re)agir, formam e mudam de opinião, tomam rumos diferentes do previsto. Ao mesmo tempo, frente à TV, vemos essas personagens sendo construídas, bem como percebemos como a vida é afetada pelo seu entorno, mesmo que não percebamos.

No nosso entendimento, a mídia televisiva e, sobretudo, o jornalismo são fundamentais para a construção desse futuro e da distopia. Embora a série nos mostre muitos acontecimentos “ao vivo”, diretamente onde ocorrem, as notícias dão um sentido de realidade ao que vemos e, ao mesmo tempo, possuem um forte papel de mediação das informações, tecendo, aos poucos, o que entendemos como “verdade” para esta sociedade. Além disso, a televisão e o jornalismo fazem inúmeros alertas, tanto para as personagens quanto para o espectador, que é levado, desde o início, a relacionar este futuro com a nossa realidade social. Por fim, a censura sofrida pela mídia televisiva, que é, inclusive, calada com o cancelamento da concessão da BBC, nos remete tanto aos embates que acompanhamos quase que diariamente entre o jornalismo e governos e políticos que querem silenciá-lo quanto à opressão exercida por esse regime autoritário e opressor.

O segundo e o terceiro aspectos que examinamos são as referências diretas e indiretas a informações e acontecimentos reais, bem como desenvolvimentos destes, e as questões climáticas abordadas pela série — que não são novidades para nós, mas que alertam para um futuro bastante pessimista nesse sentido também. Como apontamos desde o início de nossa análise, *Years and Years* é construída a partir da realidade social, mais especificamente, o mundo no final da segunda década do século XXI, com suas questões, seus problemas e seus conflitos.

Isto fica claro ao observarmos o enredo se desenvolver tomando como ponto de partida os países e a Europa, seus governos e as trajetórias em que estão inseridos em 2019, quando a história começa. Ao mesmo tempo, logo na primeira cena, somos apresentados a uma personagem ficcional e, em seguida, avançamos cinco anos e vemos o mundo se transformar — às vezes para melhor, muitas vezes para pior. O que observamos, no entanto, vai além da ambientação, de uma contextualização realista. Acompanhamos a repercussão e o enfrentamento de consequências de ações e acontecimentos passados muito específicos, misturados a conjecturas, questionamentos e medos reais com um toque de pessimismo e desesperança. Escolhendo a dedo aquilo que mais os angustia, enquanto britânicos e humanos, os criadores exploram as respostas possíveis a uma única pergunta: “e se isso acontecesse?”.

Enquanto as principais questões que emergem na narrativa estão relacionadas aos bancos, às empresas — que tem acesso a mais dados dos indivíduos a cada dia — e aos governos, sobretudo dos EUA, as principais informações da realidade social, tratadas diretamente ou não, são o problema dos refugiados e imigrantes na Europa, o Brexit³⁵, o governo do Presidente Donald Trump e a guerra comercial, e líderes que se mantêm no poder há muito tempo, como Vladimir Putin e Xi Jinping. A questão dos refugiados e imigrantes, um dos principais problemas enfrentados pela Europa, sobretudo a partir do início dos anos 2010, é trazida para dentro da narrativa, não só em função da personagem Viktor, mas também para mostrar a sua complexificação em um mundo cada vez mais fechado e conservador — tendência que também é observada na nossa realidade. Este problema, inclusive, foi uma das principais motivações do Brexit, que, tanto na série quanto no mundo real, não ocorreu como esperado e é considerado um erro para muitos britânicos³⁶ — e, também, para a família Lyons. Curiosamente, o processo, que deveria ter se encerrado em março de 2019, só foi finalizado em 31 de dezembro de 2020, mais de um ano depois da estreia da minissérie.

Já as menções a Putin e Xi Jinping, que continuam no poder tanto na série quanto na nossa realidade, servem para reforçar a construção do contexto conservador e extremista ao redor do mundo. Ao se manterem no poder, os “Presidentes para sempre” passam a ser exemplos de comandantes assumidamente autoritários, há muito tempo criticados pela censura e pela degradação dos direitos humanos em seus governos. Putin, em especial, é alvo de críticas pela interferência nas ex-Repúblicas Soviéticas, como a Ucrânia, e pelas mudanças constitucionais para continuar se elegendo e se manter no comando da Rússia³⁷. O conflito na Ucrânia, inclusive, se intensifica na série, sendo mostrado em mais de um momento e servindo como pano de fundo para a fuga de Viktor do país. Além disso, Daniel menciona as tentativas do governo russo de aprovar leis que proibiriam “a expressão da homossexualidade” em 2016 e 2019, e que são aprovadas em 2025 — o que amplia nossa percepção da tendência conservadora que toma conta desse futuro.

Nesse sentido, verificamos, também o resgate de fatos de um passado distante, como a menção à Guerra dos Bôeres na África do Sul, feita por Viv Rook ao falar sobre os campos de concentração. Quando falamos nesse tipo de instalação, a primeira imagem que nos vem à mente são os campos de concentração e de extermínio da Alemanha Nazista, como Auschwitz-

³⁵ Abreviação de “*British exit*” (“saída Britânica”, em inglês). Expressão utilizada para se referir à saída do Reino Unido da União Europeia.

³⁶ Fonte: O Globo. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/mundo/entenda-os-sete-erros-no-processo-do-brexit-que-deixaram-reino-unido-deriva-23575630>. Acesso em: 23 ago. 2021.

³⁷ Entre quatro mandatos como Presidente e dois como Primeiro-Ministro, Putin garantiu, com as últimas mudanças, a possibilidade de comandar o país até 2036, completando 36 anos no poder, sete a mais que Josef Stalin. Fonte: BBC News Brasil. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-55944027>. Acesso em: 23 ago. 2021.

Birkenau. Muitos poderiam pensar que a humanidade não ousaria repetir tamanha crueldade, mas o fato é que esse tipo de mecanismo de opressão foi implantado em muitos outros países e em diversas épocas, inclusive no Brasil³⁸. Ao trazer para a série a Guerra dos Bôeres e as instalações construídas na África do Sul, os criadores nos alertam para os perigos do esquecimento da própria história, sobretudo porque, como a Primeira-Ministra afirma, “tudo é mais antigo do que pensamos, e tudo que é antigo acontece de novo”.

A maior relação com a nossa realidade, contudo, é o governo do Presidente Trump, que, no início da série é reeleito para seu segundo mandato, e a guerra comercial travada entre os Estados Unidos da América e a República Popular da China. Ainda que hoje saibamos que Trump não se reelegeu em 2020, existia uma grande preocupação na época em que *Years and Years* foi produzida de que o republicano, visto como uma ameaça à democracia e à liberdade de expressão, vencesse as eleições. Entre as críticas ao seu governo e à sua postura, estão a censura e os ataques aos jornalistas, as afirmações falsas em discursos e nas redes sociais, a condução de uma política externa isolacionista, as restrições impostas aos imigrantes e estrangeiros e a guerra comercial travada com o governo chinês — que, na série, se intensifica com a criação da ilha artificial e se transforma em uma guerra de verdade. Não vimos Trump se reeleger, no entanto, foi um processo eleitoral tumultuado, que se encerrou com acusações de fraude eleitoral por parte do Presidente e sua recusa em reconhecer a vitória de Joe Biden, e com a invasão do Capitólio em Washington, DC³⁹. Embora tudo isso se refira a algo que não se realiza na minissérie, podemos perceber que os criadores tiveram boas sacadas. As intrigas e os conflitos que acompanhamos na narrativa dizem muito sobre nossa realidade, o que leva a criarmos um envolvimento com ela e, acima de tudo, percebermos que a sombra da distopia está mais próxima do que imaginamos.

De modo muito próximo ao que viemos observando, as questões climáticas apresentadas na série também agem no sentido de aproximar esse futuro com a nossa realidade. Diferentemente das questões políticas, econômicas, sociais, tecnológicas, as mudanças climáticas e suas consequências não assumem uma centralidade na narrativa, mas a afetam a construção do contexto e, sobretudo, a relação com o espectador. Ainda que sejam poucas menções ao tema, identificamos, a partir do que a série nos mostra, um agravamento das mudanças climáticas nesse futuro, sobretudo o derretimento do gelo do Polo Norte e as chuvas que duram meses.

³⁸ Nós mesmos desconhecíamos essa parte da nossa história. Fonte: Super Interessante. Disponível em: <https://super.abril.com.br/historia/os-campos-de-concentracao-no-brasil/>. Acesso em: 23 ago. 2021.

³⁹ Fonte: BBC News Brasil. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/extra/171Agr2oZv/eua-eleicao-trump-derrota?xtor=AL-73-%5Bpartner%5D-%5Bcorreiobraziliense.com.br%5D-%5Blink%5D-%5Bbrazil%5D-%5Bbizdev%5D-%5Bisapi%5D>. Acesso em: 23 ago. 2021.

O aquecimento global, referido nas falas de Edith, é o principal causador dos problemas enfrentados pelo mundo nessa realidade e, também, na nossa. O gelo dos polos já está derretendo, o nível dos oceanos já está subindo, e sentimos os efeitos do aquecimento nos ciclones, nas tempestades e nas temperaturas cada vez mais extremas. E a série nos mostra que os problemas não se restringem ao clima: não há mais borboletas, as populações de insetos e de pássaros caem drasticamente, chocolate é algo raro, e banana é algo que ficou no passado. Embora sejam coisas muito específicas e talvez algumas nunca se realizem, elas nos remetem às espécies em extinção, às dificuldades já enfrentadas no plantio de determinados alimentos, e ao consumo dos recursos do planeta como se fossem ilimitados. E é isto que nos assusta em *Years and Years*, porque o que é mostrado não é nada mais do que desdobramentos do que já temos visto — e, por isso, essa realidade é, também nesse aspecto, preocupante e pessimista.

Enquanto o entrelaçamento entre a vida dos Lyons e o que acontece no Reino Unido e mundo — o quanto e como eles são afetados pelas diversas situações do contexto — nos dá a dimensão dessa realidade e a complexidade das questões trazidas, a proximidade desse futuro com a nossa realidade e as suas relações com a distopia, que observamos aqui, dão um forte sentido de alerta para a narrativa. Ao longo da análise, verificamos que esta realidade é construída através de uma trama intrincada de informações, acontecimentos, ações e reações que enredam o drama e as personagens aos diversos campos sociais — político, econômico, dos direitos humanos etc.

Enquanto as passagens de tempo e os finais com clima catastrófico reforçam a complexificação e a aceleração da vida nesse futuro e dão um tom bastante tenso para essa realidade, a proximidade desse tempo e dessas circunstâncias com a nossa realidade tornam tudo ainda mais real e imediato, como se estivesse prestes a acontecer. E ao levarem a nossa realidade, mesmo que fragmentada, para dentro da narrativa e desse mundo cada vez mais louco e sombrio, os criadores nos fazem perceber que não se trata do futuro, mas sim do nosso presente. O futuro é apenas um distanciamento necessário para que possamos pôr em perspectiva, mas, como veremos a seguir, talvez o alerta que *Years and Years* nos dá não seja o suficiente para tomarmos uma atitude frente ao que está por vir.

6.4 AS DIMENSÕES DO DESTINO

“Os bancos, o governo, a recessão. Os EUA, a Sra. Rook. Absolutamente tudo que deu errado é culpa de vocês.” Enfática em suas palavras, Muriel deixa claro para sua família e para o espectador o quanto as pessoas são culpadas pelo que acontece. O discurso na mesa, um dos pontos altos do último episódio e da série como um todo, nos ajuda a abrir os olhos para esta

realidade e para as dimensões e as proporções das ações de seus participantes e de cada um dos atores sociais. Ao nosso ver, uma das mensagens mais centrais de *Years and Years* é que o que acontece no mundo, o que o “faz girar”, não são apenas os grandes acontecimentos, as decisões importantes tomadas por governos ou os desastres e catástrofes, muitas vezes inevitáveis. Quanto maior é um acontecimento, maior poderá ser seu impacto, e isso fica evidente com o bombardeio à ilha chinesa. As consequências, no entanto, são imprevisíveis. Celeste, inclusive, nos chama a atenção para isto: o mundo não acabou, mas a vida dela sim, porque o ataque dos EUA levaram às sanções que causaram a saída dos investidores estrangeiros e a crise bancária, e a personagem se vê, como apontamos, presa em uma casa e a uma família que não são suas.

Por outro lado, as pequenas ações, ou a ausência delas, como a matriarca da Família Lyons afirma, podem causar estragos e desdobramentos que não podem ser medidos ou previstos. Ainda que estivesse em uma situação irregular, Viktor é deportado depois que Ralph o denuncia para o governo, para se vingar da traição e da humilhação sofrida diante de todos. A personagem, evidentemente, não poderia prever que o ex-marido não desistiria de ficar com o ucraniano, nem que morreria ao tentar trazê-lo de volta para o Reino Unido. De modo semelhante, ao transferir Viktor para um dos campos de concentração, Stephen provavelmente não imaginava que sua família descobriria ou que se mobilizaria para salvá-lo. Percebemos, assim, o quanto o ser humano é ingênuo ao pensar que suas pequenas ações afetam apenas a si próprio ou ao outro imediatamente implicado nelas. Não se dão conta de que não são “ilhas”⁴⁰, não estão isolados nem são independentes uns dos outros.

Ao apontar para sua família e dizer que a culpa de tudo que acontece é deles e, também, sua, Muriel deixa claro o papel de cada um dos atores sociais na sociedade e, nesse momento em específico, nos problemas, nas desgraças e no caos que tomou conta de suas vidas. A personagem fala que eles podem culpar os outros, a economia, a Europa, a oposição, o clima, os grandes acontecimentos da história, e reclamar que são pequenos e frágeis em um mundo fora de controle, contudo a culpa continua sendo de todos eles. Nesse momento, a matriarca, com muita clareza, afirma que o problema está no comportamento consumista, que os leva a comprar uma camiseta por 1 libra, uma “pechincha”, sem pensar na miséria paga a quem a produz e vende. Eles pagam e participam desse sistema, o mesmo sistema que substituiu as funcionárias dos caixas por caixas automáticos, 20 anos antes. Quando Rosie, Fran e Elaine dizem que não suportam esses caixas, Muriel rebate dizendo que mesmo assim não agiram, não protestaram, não fizeram reclamações formais, nem passaram a comprar em outro lugar. Não

⁴⁰ Pensamos nesta metáfora a partir da obra *O conto da ilha desconhecida* (1998), de José Saramago. No conto, o filósofo do rei afirma que “todo o homem é uma ilha”, da qual seria necessário sair para vê-la, assim como “não nos vemos se não nos saímos de nós”. (SARAMAGO, 1998, p. 40-41).

só se conformaram, como também gostam dos caixas automáticos porque, assim, não precisam olhar nos olhos daquela mulher, a funcionária que ganha menos que eles, porque ela não existe mais, foi demitida.

Isto vai ao encontro do que Edith afirma ao falar sobre o clima e o derretimento do Polo Norte. “Sempre dizemos que temos mais dez anos para resolver mudanças climáticas, enchentes, a floresta tropical... Estamos falando isso há 30 anos. É tarde demais. Todo mundo sabe.”. Apesar de todos os alertas de ativistas, pesquisadores, cientistas e jornalistas, a humanidade segue consumindo, poluindo, ignorando os sinais das mudanças climáticas, do esgotamento dos recursos do planeta. Isto demonstra o quanto o ser humano se conforma com a realidade, inclusive com aquilo que o desagrada, e se preocupa apenas com aquilo que lhe diz respeito e acha que é pequeno demais para fazer algo. E, então, chegam a um ponto em que nada que façam pode reverter: “podemos reciclar, fazer campanhas, sair em passeatas, mas as enchentes virão, vamos queimar e sofrer com a fome” — como Edith fala para a família. O mesmo vale para a crise bancária: como Rosie e Edith falam para Stephen, foram os banqueiros e os especialistas que exauriram o país. Todas essas questões e todos eles fazem parte do mesmo sistema — o mesmo sistema em que estamos inseridos —, ao qual se conformam, se submetem. Se acomodam porque são frágeis e pequenos, porque acham que ainda dá tempo ou porque acreditam que nada pode ser feito.

O discurso de Muriel à mesa com sua família, ao colocar o dedo em suas feridas e desvelar a verdade que eles insistem em não ver, se torna o momento em que vemos as lógicas de enfrentamento em ação. Edith, que junto do grupo de ativismo já enfrentara governos e empresas para combater opressões, censura e violações de direitos humanos, coloca um plano em ação para tirar Viktor do campo de concentração e “derrubar o governo”, como falara para Lincoln que iria fazer. Com a ajuda de Bethany, que decide romper o silêncio sobre seu pai depois de ouvir Muriel discursas, a ativista e sua companheira reúnem um grupo de amigos e especialistas para invadir o campo em que Viktor estava e atacar a torre do bloqueador de sinal. Ao resgatarem o rapaz e destruírem o dispositivo, começam a gravar vídeos para expor as ações do governo na internet, que são compartilhados por Beth e suas colegas após “declararem independência” de seu chefe.

Enquanto esta ação ocorre, Celeste, que convencera Stephen a contratá-la, tenta tirar o nome do ex-marido dos arquivos, mas este a interrompe. Nesse momento, descobrimos que ele criou o arquivo e estava se preparando para denunciar sua empresa e o governo à polícia e se suicidar, mas não teve coragem. Quando seu chefe vê os dois no escritório, Stephen atira nele e envia os arquivos. Longe dali, Rosie decide enfrentar os guardas que fecharam os portões da Zona Vermelha antes da hora, impedindo Lee de voltar para casa. Mesmo sem ser adaptado

para a *chef*, que tem espinha bífida, ela entra no furgão de seu *food truck* com Lincoln, e os dois arrebentam os portões. A cena, gravada por seus vizinhos, é transmitida junto dos demais vídeos contra o governo, que passam a ser exibidos em todos os dispositivos móveis e televisores do país.

Quando os detentos do Posto Erstwhile estão sendo libertados, Edith, com falta de ar, desmaia no chão — e então a série nos mostra uma última passagem de tempo, diferente das demais. Nesta última sequência, que começa em 2030, vemos variados acontecimentos: a BBC volta ao ar; Viv Rook é presa em Downing Street, acusada de assassinato e conluio; a Igreja de Notre Dame reabre; a Torre de Pisa finalmente cai; e Rosie e Jonjo se casam. Em 2031, Muriel conhece o bisneto Danny, filho do casal. Quando começa 2032, uma voz em *off* fala “espere, volte um pouco”, e a imagem retrocede até o momento em que Edith desmaia.

Aqui, os criadores utilizam a passagem de tempo como um recurso interno à narrativa: é através dele que vemos as memórias da ativista serem salvas em um banco de dados formado por moléculas de água, pouco antes de sua morte, em 2034. Enquanto Edith conversa com Bethany e com dois técnicos que monitoram as informações serem armazenadas, descobrimos que suas ações foram apenas parte do movimento que derrubou o governo, assim como a denúncia de Stephen foi uma entre mais de 500. Mesmo sem ter certeza de que sua consciência permanecerá com suas memórias, a ativista fala que quer ver os próximos dez, cem, mil anos, e que ainda tem muito a fazer: precisa descobrir o que está acontecendo com o clima e ir atrás de Rook, condenada a 27 anos de prisão. Edith fala que a mulher que está presa não é ela e que nunca descobriram quem a financiou — “e dizem que eles a levaram”.

No conjunto de acontecimentos que encerra a minissérie, os criadores nos mostram que, assim como as pessoas são culpadas pelo mundo que ajudaram a construir — ao se conformarem com a realidade, com os problemas e as opressões, e ao aceitarem as imposições o sistema que os cerca —, é através do enfrentamento dos próprios atores sociais, em conjunto, que é possível encontrar uma saída. É preciso agir, questionar, reclamar, protestar, combater, reconhecendo que não são “ilhas”, nem pequenos ou desprotegidos. Como Edith fala, citando sua avó: “Espere o próximo; livre-se de um monstro, e o próximo está acordando dentro de sua caverna”. “Monstros” e “palhaços” sempre vão surgir, o mundo sempre poderá se tornar um lugar muito pior e sombrio, por isso é fundamental agir. Não uma família, nem heróis ou ativistas — são as pessoas comuns que, em suas pequenas ações, podem, juntas, mover o mundo.

6.5 CONCLUSÕES: “O MUNDO É UM LUGAR HORRÍVEL”

A realidade em *Years and Years* (2019) nos faz refletir e nos assusta porque, de certa forma, descreve o nosso mundo — não tal como ele é, mas como uma proposta de encaminhamento para o que vivemos hoje. Ao projetar nosso presente no futuro, um “não lugar” típico da distopia, a minissérie volta em nossa direção como um alerta do que acontece na realidade social.

Este é um futuro muito próximo, tanto no tempo quanto no espaço. É uma distopia que descreve o presente, as circunstâncias, os acontecimentos, os medos e as inseguranças e que dá a ver, no futuro, algo que já existe — visto e sentido no presente. Não se trata somente de uma sociedade específica, isolada, mas sobre a humanidade e seus modos de ser, agir e pensar no mundo.

É uma realidade que evidencia o quanto a humanidade se pergunta: *o que vem agora?* Essa pergunta aponta que se espera sempre pelo pior, pelas catástrofes, pelas tragédias, pelo fim, contudo os indivíduos não agem — ignoram, aceitam e esquecem.

Nesse retrato da sociedade pós-moderna, fica claro que a vida das pessoas, de cada indivíduo, está atrelada aos acontecimentos do mundo — e à sua relação com ele. Os criadores exploram uma situação pré-caótica na realidade social e os medos associados para observar consequências na relação entre trajetórias individuais e familiares e o contexto macrossocial. Ao fazerem isto, evidenciam uma forte dependência mútua entre o “particular” e o “geral”, entre o privado e o público na sociedade contemporânea.

Assim, vemos pequenas ações impactarem tanto quanto grandes acontecimentos, e fatos do mundo implicarem consequências a todos, mesmo que de formas muito individuais. A humanidade, no entanto, teme somente o que é grande, o que é catastrófico, ignorando a interdependência entre os níveis da estrutura social.

Esse futuro mostra que as pessoas acham que suas ações não têm consequências, que as pequenas vinganças, traições ou amores não importam. Essas pequenas ações individuais geram desdobramentos imprevisíveis e caóticos, novas ações e reações. O mundo pode não acabar com grandes catástrofes, muito menos com ações isoladas, mas todas podem acabar com a vida das pessoas: as força a agir, as impele a cometer erros, as prende em processos e lógicas destrutivas, as sufoca, as afoga.

Esse futuro evidencia os limites e as contradições da sociedade, com avanços tecnológicos que atravessam todos os âmbitos sociais e com pessoas que negam a ciência e os fatos, do terraplanismo ao questionamento de acontecimentos históricos.

Diante das aflições e de inseguranças em uma realidade que não conseguem compreender, os participantes sociais passam a ter medo da perda do sentido das coisas — um medo de perder as referências da realidade. Trata-se de um *medo não sistematizável*, que reforça a sensação de caos e leva a buscas desesperadas e desconexas de saída, a aceitar quaisquer soluções sem medir as consequências.

A procura por soluções a qualquer custo favorece as piores opressões e abre espaço para “palhaços” e “monstros” e suas artimanhas. Medo, mentiras e inverdades, desinformação e manipulação, polêmica e piada passam a ser utilizadas para manter esse estado de caos e desespero, em uma realidade que se complexifica a cada dia.

A falta de ação do povo e a crença em falsas promessas permitem que loucos, paranoicos, conservadores, tiranos, preconceituosos, racistas, homofóbicos tenham vez e voz. Ganham força o conservadorismo e os extremismos, que estão em ambos os lados do espectro político, retomando antigos costumes e usando as religiões para embasar seus preconceitos, sua intolerância, sua visão de mundo padronizada e inquestionável.

A minissérie retrata um mundo globalizado, unificado através da economia, guiado pelo capital e comandado por bancos e investidores que agem sem leis ou limites. É um sistema que usa as pessoas, seus dados e informações, suas vidas, e que, como um castelo de areia, não se sustenta. E, quando cai, leva todos consigo.

Esse mesmo mundo globalizado, ao enfrentar as crises e dificuldades, se fragmenta como se fossem problemas individuais. Com governos que governam apenas para si, não se envolvem na crise financeira, não ajudam o povo, não resguardam a economia. Os países se isolam, se tornam estranhos e criam falsos inimigos.

Nesse contexto, as pessoas que não se encaixam, não se enquadram aos padrões, se tornam indesejados, sem pátria. Refugiados viram números, são jogados de um lado para outro, sua existência é negada sucessivamente. Viram “problema do outro” — ficam à margem de uma sociedade que quer descartá-lo.

Nessa sociedade, o governo culpa a tecnologia, quem as cria ou seus falsos inimigos, mas não quem as usa, porque também as utilizam para seus fins. É um governo que, ao chegar ao poder, caça opositores, censura e cala a mídia, desaparece com “indesejáveis”, manipula população com mentiras, *fake news* e *deepfake*, e obscurantismo. O futuro se torna, assim, uma volta para a “Idade das Trevas”: da falta de luz e do papel; da alienação e dos falsos inimigos; dos campos de concentração para higienização, para eliminar quem é diferente, quem não se encaixa; do resgate de mecanismos de opressão do passado, soterrados pela história.

O futuro aqui retratado evidencia como as mudanças climáticas são renunciadas e ignoradas por uma humanidade que sempre acha que há tempo para mudar — mas que nunca

muda. Mostra as consequências das mudanças, algumas irreversíveis, mas que não acabará com o mundo — forçará transformações drásticas para quem sobreviver.

É, ainda, uma realidade que acentua o entrelaçamento entre humano e máquina e explora como as novas tecnologias levam a novas subjetividades e novos modos de ser no mundo. Evidencia o transumanismo e o pós-humanismo como tentativas de superação dos obstáculos, das limitações dos corpos, da efemeridade da matéria e da permanência da informação. É um futuro que indica que as tecnologias não são boas ou más em si, mas que estão à serviço de quem as utiliza — estes não precisam delas para a destruição ou para a opressão.

Para enfrentar as lógicas opressoras, é preciso compreender que os indivíduos não são “ilhas”, não estão isolados nem são pequenos. Todos são culpados, pelas ações e pela falta delas, porque aceitaram, porque concordaram, porque não protestaram ou não reagiram. As pessoas não podem aceitar a verdade contada sem duvidar — é preciso questionar, contrapor, refletir e revidar.

Ainda que a ausência de reflexão e o conformismo sejam a causa da falta de ação, o enfrentamento precisa partir desde as pequenas ações, individuais e coletivas, de todos os participantes sociais. Algo precisa ser feito porque cada indivíduo é parte de algo maior, mesmo que o processo seja demorado e tentativo.

7 CONCLUSÕES: INFERÊNCIAS TRANSVERSAIS

“Quem me dera ao menos uma vez
 Explicar o que ninguém consegue entender
 Que o que aconteceu ainda está por vir
 E o futuro não é mais como era antigamente”
 (Renato Russo - “Índios”, 1986)

Concluir ultrapassa a formalização da etapa final de um processo, neste caso, de pesquisa de mestrado. Concluir um estudo é, no nosso entendimento, olhar para trás e buscar, no conjunto de “coisas” observadas, analisadas e tensionadas pelas nossas perguntas, outras “coisas” — ideias, noções, aspectos antes não percebidos. Retomando a proposição de Braga (2011, p. 6), a pesquisa empírica implica “enfrentar a resistência da realidade, cercá-la com nossa problematização e ser capaz de perceber alguma coisa ali que, por mais modesta e singular, antes não era claramente percebida”. Pensamos, assim, que a conclusão é o momento em que compreendemos que conseguimos, em alguma medida, *perceber algo*. O que objetivamos nessas conclusões, não é, contudo, afirmar que nossa investigação tenha chegado a um esclarecimento, ainda que possamos apontar descobertas. Ao nos propormos a realizar *conclusões*, no plural, pretendemos oferecer um conjunto de reflexões e inferências a partir da análise transversal dos três casos estudados — isto é, o que esse conjunto propõe como *Distopia*.

7.1 AS LÓGICAS INTERNAS DOS CASOS

Construímos nossa perspectiva sobre as distopias como *experiências mentais* a partir da ideia de Le Guin (2014) de que a ficção científica é um “experimento mental” e, como tal, não objetiva prever o futuro, mas “descrever a realidade”. Para a autora, inventando “mentiras” e metáforas, os escritores de ficção científica descrevem a realidade, ou seja, aquilo que veem, ouvem, vivenciam ao longo de suas experiências subjetivas. Em contrapartida, nós — leitores, ouvintes, espectadores — somos constantemente enganados, levados a acreditar em mentiras, a pensar, por exemplo, que já vivemos no futuro caótico e opressor de *Years and Years*, ou que estamos a um passo de queimarmos os livros para podermos ser felizes, como em *Fahrenheit 451*. Sabemos que estamos sendo “enganados”, que não se trata da realidade vivida, no entanto, percebemos, em nossa investigação, um entrelaçamento entre Distopia, futuro e realidade social que não podemos ignorar.

A própria ideia de Distopia (assim como a de Utopia), que discutimos no capítulo 2, refere um “não lugar”, isto é, um “lugar outro”, construído na imaginação e, por isso, distinto

da realidade vivida. Ambas são construções que estimulam, de modos diferentes, a nossa imaginação como espectador, ouvinte e leitor, e que criam um contraste, um distanciamento do mundo da vida. Ainda assim, essas imaginações, experiências mentais sobre Distopia e Utopia, dizem e fazem algo em relação à realidade vivida — a *descrevem* a partir de “mentiras” e metáforas. O futuro, inclusive, também é uma metáfora, como Le Guin (2014) assinala. Que metáforas são o futuro na Utopia e na Distopia? Retomando a proposição de Galeano (2001), a Utopia é o futuro que não pode ser alcançado, mas que continuamos perseguindo para que não deixemos de caminhar. Nos perguntamos, então: para que serve a Distopia? Aqui, o sentido se inverte. As distopias são imaginações de futuros que não queremos perseguir, mas evitar, mesmo como possibilidade. Podem, então, servir como *alertas*.

Nessa perspectiva, não são descrições fidedignas nem “mentiras” sobre a realidade. As experiências mentais, que indicamos, buscam justamente observar, na realidade em torno, características e sentidos que possam ser vistos como condição de *possibilidade* para resultados preocupantes ou assustadores, mostrando conexões (possíveis) entre a realidade circundante e hipóteses a serem refletidas. Estando inseridas na ambiência da midiatização, essas distopias são produções que, dinamizadas pelo processo de circulação, também se tornam experiências dos receptores, que se apropriam e elaboram suas próprias experiências mentais, e contribuem para a constituição de um imaginário distópico. Há, portanto, um sentido efetivamente *experimental* em tais produções.

Cada um dos observáveis é, assim, a realização audiovisual de um “experimento mental” sobre Distopia — três imaginações de realidades outras, diferentes entre si em muitos aspectos. Como vimos, cada uma delas foi criada e produzida em épocas, locais e contextos diversos, possuem narrativas e formatos distintos, e criam mundos ficcionais e histórias bastante diferentes. Ainda assim, malgrado as diferenças e especificidades, as três obras propõem visões, ideias e sentidos de Distopia. Visando construir as conclusões enquanto oferta de inferências no nível da complexidade do que estudamos, nos propomos, nesta análise transversal, a explicitar e cotejar as lógicas internas de cada caso para compreender o que, no conjunto, eles propõem como *Distopia*.

7.1.1 A distopia em *Fahrenheit 451* (1966)

A queima dos livros em *Fahrenheit 451* evidencia o perigo que a leitura representa para a sociedade imaginada por Ray Bradbury e realizada cinematograficamente por François Truffaut. A partir da obra de Bradbury, o filme cria um sistema opressor que age sobre esse lugar (“não lugar”) através de um discurso que busca convencer a sociedade de que ler torna as

pessoas infelizes e antissociais. É o que as levaria a acreditar que podem viver de ilusões, a querer vidas impossíveis ou, muito pior, a achar que podem ser diferentes umas das outras. Repetindo e reiterando que, para “a paz de espírito” de todos, ninguém pode achar que sabe mais ou que é melhor do que o outro, os realizadores deixam claro que os livros são o grande inimigo a ser combatido por esse sistema. A busca utópica pela felicidade, que a obra sugere que nunca será alcançada de fato, estaria condicionada não à superação das diferenças, através da comunicação, do diálogo, do debate, mas à completa eliminação delas. A mensagem do filme sobre este lugar é clara: para que *todos* possam ser felizes, todos *precisam ser iguais*.

A reflexão, o pensamento crítico, o debate, simbolizados (e materializados no filme) pelos livros, escapam à padronização e ao conformismo — produzem diferenças *efetivamente*. A leitura ajuda a compreender a complexidade do mundo, a ver um pouco “além da esquina” e da própria rotina. Os realizadores mostram que ler é mais que uma atividade de lazer, é o que dá uma dimensão maior à vida, faz ver a complexidade do mundo e da experiência humana. Ler permite entrar em contato com o outro, com quem viveu mais, com quem teve outras experiências — e esses têm muito a dizer. São interações que preparam para os desafios, para o sofrimento inerente à vida e, ainda que não seja possível viver sem sofrer — porque nem tudo tem solução —, mostram que as pessoas não estão sozinhas. Como alternativa à realidade imposta, o filme oferece a leitura: ler é o que dá *amplitude*, é o que permite *romper o isolamento*. Truffaut, mais do que dizer, ele mostra que os livros têm poder de *transformar*. Essa potencialidade de transformação é o que o sistema distópico quer evitar.

Para evidenciar que a diferencialidade seria o mal a extinguir, os realizadores mostram um sistema que vigia constantemente, inclusive através dos próprios atores sociais, e mantém um rigoroso controle da sociedade através de um discurso hegemônico que penetra todos os âmbitos da sociabilidade e do filme. Ainda que os poucos que não se ajustam à dinâmica imposta pelo sistema sejam censurados, perseguidos e eliminados, o diretor propõe que a verdadeira opressão não é, contudo, física ou armada. A distopia se sustenta a partir de uma determinação de *como ser feliz* e da ideia de que o que traz sofrimento é o “pensar” — a reflexão, o pensar na vida, o olhar para o outro, em qualquer medida ou dimensão.

Ao retratar o cotidiano de um casal, o sistema sugere que, para fugir do sofrimento, é melhor “não pensar”: é preferível uma vida apática e monótona, voltada para a rotina, para os problemas corriqueiros e os assuntos banais. Forçados a serem “felizes”, os participantes sociais compram a ideia vendida pelo sistema e pela mídia de que a felicidade está na mesmice e no tédio, o que fica evidente na realidade unidimensional e anestesiada das duas personagens. Essa felicidade imposta, artificial e ausente de diferenças e arestas, leva ao assujeitamento dos participantes sociais. Perdidas de si mesmas, as pessoas abdicam do contato com o outro, das

interações, dos aprendizados, do que poderia prepará-las para os desafios e o sofrimento. Os realizadores nos mostram que, com esse assujeitamento e ensimesmamento, os indivíduos não só se fecham para o mundo, como também soterram suas emoções, seus sentimentos, seus desejos e suas memórias. E, uma vez vazios de qualquer coisa que pudesse ajudá-los a romper o isolamento, resta apenas preencher o tempo com superficialidades e futilidades, tonando esta realidade impraticável e sufocante. Assim, o que está em jogo é a *supressão das liberdades individuais*, que força os participantes sociais a uma vida pré-determinada, limitada e sem sentido.

O que Bradbury e Truffaut propõem é que esse “não pensar” para fugir do sofrimento leva a um resultado muito pior — este é o aspecto distópico central do filme. Não é possível escapar do sofrimento, porque sofrer faz parte da vida e da experiência humana — viver significa estar sujeito a sofrer. O filme mostra que, ao abdicarem da amplitude, do contato e dos aprendizados uns com os outros, os indivíduos perdem a dimensão da realidade e da complexidade do mundo. Não estando preparados para o sofrimento e para as dificuldades, que inevitavelmente aparecem, se encerram em uma vida egoísta e superficial. Como acontece com o casal, resta (tentar) fugir da realidade através de outros meios e artifícios, transformando a vida em um escapismo tolo.

Como possibilidade de solução, o autor e os realizadores sugerem uma *saída poética* para essa distopia. O filme propõe que, não havendo como combater esse sistema, aqueles que se recusam a abdicar da amplitude encontram a saída para essa realidade opressiva no *contato com o outro* e no convívio com a *diversidade*. Não há enfrentamento direto ou revolução — a solução é resistir e sobreviver. Diferentes uns dos outros, reúnem-se em torno de um valor comum mais alto, que é a busca de amplitude e o olhar para o sofrimento de frente, buscando a experiência diversificada para seu enfrentamento. Aceitam que sofrer faz parte da vida e, sendo na diversidade, aprendem, suportam, enfrentam o sofrimento e os desafios inerentes à vida.

Fahrenheit 451 constrói, assim, um sistema em que a sociabilidade é constituída em torno de uma hipótese de “vida feliz” pela eliminação de arestas, de diversidade, de criatividade e da compreensão do sofrimento — de si, dos outros e da própria ideia de sofrimento. Para não sofrer, os participantes sociais optam por “não pensar”, afastando tudo que faça pensar — na vida, no cotidiano, na própria realidade — e ocupando o tempo com entretenimento superficial. Como não é possível fugir do sofrimento, essa hipótese se torna opressiva e ilusória. Bradbury e Truffaut sugerem como encaminhamento de solução para essa distopia o modelo dos que se recusam a fugir, a “não pensar” — aqueles que sofrem, pensam e criam. A proposta final do filme incita a necessidade de ouvir falar a experiência, buscar autoconhecimento, ficar aberto para a diversidade da vida. Trata-se de dar atenção aos diferentes modos de enfrentamento dos

desafios, e usar a aprendizagem decorrente e a memória como energia para olhar o mundo de frente.

7.1.2 A distopia em *Jogos Vorazes* (*The Hunger Games*, 2012 - 2015)

A sociedade opressiva criada por Suzanne Collins e pelos diretores em *Jogos Vorazes*¹ vai muito além da competição cruel que dá título aos quatro filmes. Na realidade criada pela autora e pelos realizadores, a sociedade é controlada por um governo autoritário que mantém a elite ocupada com entretenimento massivo às custas das vidas dos mais pobres. Estes, enquanto assistem seus filhos morrerem em um espetáculo midiático, têm sua força de trabalho explorada para sustentar a população. Os filmes sugerem, contudo, que as desigualdades dessa sociedade vão além da mera divisão de classes.

Incentivados pelo governo, os mais abastados se divertem e aproveitam os prazeres da vida com bens, festas e banquetes — o que é evidenciado pelos filmes nas circunstâncias em torno da competição. A sociabilidade voltada para luxos, aparências e futilidades proposta pelos realizadores evidencia o consumo exagerado, a superficialidade, a alienação e o conformismo dessa parcela da sociedade.

Do outro lado da balança, os mais pobres são forçados a trabalhar para fornecer todos os bens e suprimentos para a elite e o governo, que os mantém sob vigilância e controle. Mais do que o uso da força, a autora e os realizadores propõem que o sistema controla a classe operária através do fracionamento da comida e da contingência de recursos, que forçam uma maior dependência do governo. Nessa realidade desigual e opressora construída pelos filmes, muitos vivem na miséria e passam fome enquanto os mais ricos se fartam em banquetes e festas suntuosas.

Os filmes sugerem que, para manter a sociedade sob controle, esse sistema dividido entre *opressores e oprimidos* precisa estabelecer um (des)equilíbrio entre *medo e esperança*. A competição, na qual as crianças são obrigadas a lutarem umas contra as outras até a morte, antes de entretenimento, serve para impor medo, humilhar e controlar os oprimidos. Os realizadores deixam claro que esse governo, além de reprimir e silenciar qualquer tentativa de confronto ou levante, força os mais pobres a se calarem e se conformarem com a realidade. Vigiar e impondo sua vontade com ameaças e usando a força, os faz acreditar que estão isolados e que podem ser destruídos a qualquer momento.

Ao permitir que um jovem saia vivo da competição, o sistema sugere que esses “vitoriosos” são “heróis” dessa luta. Vencendo às custas das vidas de outros oprimidos em um

¹ Nesta análise transversal, nos referimos a *Jogos Vorazes* somente enquanto caso, isto é, o conjunto de filmes.

jogo que “não termina quando acaba”, não são vitoriosos nem heróis — reféns do sistema, esses “falsos heróis” se tornam servos do entretenimento. Esse “falso heroísmo” dá aos oprimidos uma *ilusão de esperança* — a única coisa mais forte que o medo. Em demasia, o medo dá a ideia de que não há mais nada a perder — se não é possível ficar pior, então não há mais por que temer. Já a esperança, assim como uma chama, se não for controlada, não há o que não desafie.

Os realizadores mostram que o medo e a esperança são emoções possíveis de serem acionadas e manipuladas para controlar a sociedade. O que os filmes propõem é que o sistema joga com essas emoções para manter os inimigos (oprimidos) ocupados, lutando entre si, enquanto o restante da sociedade assiste a essa luta como entretenimento superficial. A autora e os realizadores deixam claro que, para se manter no poder, todo empenho e sacrifício é válido: enganar e corromper os participantes sociais, manipular e subjugar a população, eliminar qualquer tipo de ameaça e impor medo através do exemplo. Em diversas circunstâncias, os filmes constroem a percepção de que o poder do sistema, nessa realidade, *não pode ser questionado* — a autoridade nunca pode ser desafiada. Isolados, os oprimidos são levados a acreditar que não podem enfrentar seus opressores, compram a ideia de que a *realidade é inevitável e inquestionável*.

A única possibilidade de saída dessa distopia, como Collins e os realizadores sugerem, é através da união e da revolução em torno de uma *ideia mobilizadora*. Para unir perspectivas muito diferentes e romper a opressão, busca-se um símbolo de esperança — na figura de um pretendido herói — capaz de mobilizar e unir forças. Os filmes apontam, no entanto, que é preciso um conjunto de ações articuladas: desafiar o governo, apontar as fragilidades do sistema, e expor a manipulação e a corrupção que mantêm os oprimidos lutando uns contra os outros. O enfrentamento só se torna possível quando os oprimidos percebem que não estão isolados, rompem o conformismo e se unem contra seus opressores.

O encaminhamiento, bastante otimista, nos mostra que a esperança pode efetivamente vencer o medo. A autora e os realizadores nos alertam, contudo, que o poder corrompe até quem almeja destruir o sistema, e, por isso, é urgente combater e extirpar *todas as formas* de dominação e *opressão* — o que torna a saída agri-doce. Ainda que seja possível combater os opressores, o enfrentamento, em si, também é uma forma de opressão — ela está em todo lugar e afeta cada participante social de um modo diferente. Mesmo que a destruição do sistema leve a um resultado positivo para os oprimidos no nível macrossocial, para os participantes sociais, *não é uma vitória efetiva*. É cobrado um preço muito alto por enfrentar uma realidade opressiva em que qualquer um que tem poder está disposto a mantê-lo *custe o que custar*.

Jogos Vorazes constrói, assim, uma sociedade com estrutura polarizada entre opressores e oprimidos. Não havendo transição entre as camadas, se torna um jogo maniqueísta: sistema opressor *versus* população pobre oprimida; elite exploradora *versus* trabalho produtivo. A única “válvula de escape” das pressões, para evitar a implosão do sistema, é a possibilidade de um “falso heroísmo” com estrutura de “lei da selva” — uma oferta falaciosa. É uma perspectiva duplamente falsa: não há heroísmo na “vitória” nem uma possibilidade efetiva de vencer; e, sem afetar os opressores, restringe a luta ao espaço dos oprimidos. Através de manipulações, mentiras e corrupção, o sistema impõe medo e ameaça os oprimidos, eliminando quem, ainda assim, o desafia.

Como possibilidade de encaminhamento para a saída da distopia, Collins e os realizadores sugerem a utilização da luta do “falso heroísmo” estritamente interno ao setor oprimido para criar, simbolicamente, uma dinâmica de enfrentamento da opressão. Esta, como os filmes alertam, precisa ser combatida em todas as suas formas e em todos os lugares, até mesmo na resistência que diz se opor aos opressores. Ainda que no nível macrossocial seja uma saída otimista, com a possibilidade de que os oprimidos possam virar o jogo contra os opressores, o que os realizadores sugerem, no entanto, é que, no âmbito individual, o enfrentamento também se torna uma forma de opressão — é uma “vitória sem vencedores”.

7.1.3 A distopia em *Years and Years* (2019)

Na minissérie *Years and Years*, Russel T. Davies sugere que a aceleração dos processos macrossociais e a sociabilidade enredada por dinâmicas consumistas e por uma lógica individualista levam a uma realidade caótica e obscura que, malgrado a ênfase temporal no futuro, remete à realidade presente. A série evidencia que a sociedade contemporânea, constituída por participantes sociais presos a uma vida egoísta e conformada, ignora os perigos, as consequências e a dimensão das ações individuais. Paralisadas pelo medo e pela insegurança diante de uma realidade que não compreendem, nutrem uma adoração nostálgica ao passado — reiterada pela minissérie com o discurso de que “era bom e não sabíamos” — e ignoram os problemas e a urgência de ações no presente.

Entrelaçando os níveis individual e macrossocial, os criadores alertam que esse mundo cada vez mais “quente, acelerado e louco” é consequência do consumismo desenfreado e do comportamento irrefletido e egoísta — é uma sociedade que *não para, não pensa e não aprende* com os erros. A ausência de autocrítica e de reflexão faz com que continuem correndo até o próximo desastre, apesar de todos os alertas. Ao enredar a vida dos participantes às ações do contexto social, a minissérie sugere que tanto as grandes catástrofes quanto as pequenas ações

individuais podem levar a *resultados desastrosos*. Justificando que são pequenos e frágeis em uma realidade caótica e cruel, os participantes sociais ignoram os problemas e as mudanças, aceitam as opressões e esquecem que, em suas pequenas ações e omissões, também construíram esse mundo.

Ao longo dos anos, a minissérie propõe que não importa o quão ruim possa ser a vida no presente em relação ao passado, o futuro sempre pode ser ainda pior para aqueles que se recusam a agir. Ao se negarem a enxergar os problemas da realidade e a enfrentá-los de frente, os participantes dessa sociedade passam a culpar os “outros” — o governo, o clima, o mundo — pelas consequências de seu próprio *conformismo* e estagnação, sem se darem conta de que o mundo, por pior que seja, foi efetivamente *construído por eles*. Ao mostrar esses atores sociais presos à ideia de que sempre haverá mais tempo para agir e mudar, mas completamente estagnados frente aos desafios da realidade, os criadores alertam que, sem se darem conta, transformam o “hoje” em um “amanhã” individual e coletivo inevitavelmente pior. O mundo, nessa realidade, está fadado a se tornar um lugar cada vez mais tenso, complexo e sufocante.

Ao criar uma realidade caótica, Davies propõe que a angústia e a ansiedade em relação ao futuro (desconhecido), inerentes ao ser humano, se transformam em *perda do sentido das coisas*. Os indivíduos se tornam receosos e inseguros diante de um mundo sem referência entre *certo e errado, público e privado, individual e coletivo*. A minissérie mostra que a sensação de caos e de indefinição diante de uma realidade que não compreendem gera desespero e um *medo não sistematizável* que leva a *buscas desconexas* de saída. Paralelamente, esse é o medo que favorece as piores opressões, que obtêm espaço de ação e apoio justamente pela busca de saídas de qualquer ordem, *a qualquer custo*.

Os criadores propõe que é esse medo que leva os participantes sociais a comprar promessas vazias de “palhaços” e “monstros” — loucos e tiranos que utilizam o medo, a polêmica e a piada para conquistar a atenção do povo. A série mostra que, ao ganharem palco, essas figuras põem em ação estratégias de manipulação, utilizando mentiras, desinformação e as emoções humanas — cada vez mais intensas diante da realidade sombria — para chegar ao poder. Com seus governos e sistemas conservadores e extremistas, utilizam a paranoia, a censura, a privação de liberdades individuais, a intolerância e a incivilidade, mascaradas por um resgate dos “bons costumes”, para implantar sua visão de mundo — padronizada, ameaçadora e inquestionável. Criando falsos inimigos e resgatando mecanismos de opressão do passado, fazem do “futuro” uma nova “Idade das Trevas” — um reino do *caos*. Propondo que “tudo é mais antigo do que pensamos, e tudo que é antigo acontece de novo”, a minissérie sugere que, *para quem esquece* da própria história, a opressão é *inevitável*.

Embora apresente uma possibilidade de saída dessa distopia através de uma mudança drástica de comportamento, Davies nos mostra que a solução esbarra na lógica opressiva e conformista na qual os participantes sociais estão presos. O enfrentamento só se torna possível quando os participantes sociais compreenderem que *não são “ilhas”* — não são pequenos nem estão isolados do mundo. É preciso parar de reclamar do “outro” e reconhecer que *todos são culpados* por se acomodarem diante da realidade e acreditarem que seus pequenos (e “invisíveis”) erros não teriam consequências.

É justamente porque *concordaram*, porque fingiram que não era com eles, porque não questionaram, não protestaram e não reagiram que, para romper com o obscurantismo e com a opressão, *é preciso agir*. Precisam enfrentar o medo diante do caos da realidade, ou estarão condenados a ver o passado se repetir. A minissérie propõe que a possibilidade de solução não está nas grandes ações, imediatas e impactantes, mas no conjunto delas. São necessárias muitas ações, ainda que pequenas, diárias, individuais — centenas e milhares de “ilhas” fazem delas um “continente”. Os criadores alertam, no entanto, que a chave para a saída está na *mudança de pensamento* — o que se torna o maior desafio em uma sociedade conformada. Os atores sociais precisam se libertar das lógicas e dos processos destrutivos nos quais foram aprisionados pela pressa, pelo consumismo e por acreditarem que eram fracos e pequenos. Refletindo sobre as próprias escolhas e ações, e aceitando que as mudanças (muitas irreversíveis) fazem parte da vida e do processo de evolução.

Russell T. Davies cria em *Years and Years* uma realidade caótica diretamente relacionada ao presente, embora avance em direção a um futuro definido no tempo. O aspecto distópico está centrado no processo que enfatiza o caos, que se torna causa e consequência dos sistemas opressores e das mudanças inevitáveis que agem sobre esse mundo. A minissérie constrói uma realidade que vai apresentando um enrijecimento de comportamentos e de omissões, ao mesmo tempo em que se fecha para a diversidade, para o diálogo e para o questionamento. Há uma exacerbação da diferença valorizadora do “eu” e da recusa da diferença alheia, que tornam o mundo polarizado e extremista. Entrelaçando os níveis individual e coletivo, os criadores evidenciam que os participantes sociais “assumem” uma distinção radical entre seu espaço imediato — de trabalho, carreira, convívio, desejos, acumulações de bens — e a estrutura social geral, atribuindo a esta todos os males. Se recusam a perceber a articulação entre os dois níveis, bem como o fato de que a estrutura é composta por todas as ações, de baixo para cima, de qualquer natureza ou proporção. Complacentes com o próprio egoísmo, os participantes atribuem a responsabilidade do caos aos “outros” e ao sistema social.

A minissérie propõe que a recusa em reconhecer o desordenamento das estruturas sociais leva a um medo não sistematizável, que justifica saídas a qualquer custo — acreditando em quaisquer promessas, os atores sociais favorecem sistemas opressores. Através da piada, da polêmica e do medo frente à realidade caótica, esses sistemas manipulam a sociedade e criam um ambiente de paranoia e conspiração. Criando inimigos e ameaças invisíveis para justificar a censura, a intolerância e a opressão, reforçam o caos e a sensação de que os participantes sociais estão condenados à extinção. Como proposta de encaminhamento, os criadores sugerem uma possibilidade de saída da distopia através da mudança de comportamento por parte dos atores sociais. É preciso romper o conformismo e agir — mais do que grandes ações, pequenas, diárias e em conjunto. Essa mudança, no entanto, implica uma postura psicológica, uma mudança drástica de pensamento, cuja ausência faz parte do problema a enfrentar. A saída, portanto, não é imediata nem certa — é um processo que se descobre tentativamente, que inicia ao perceber os alertas e agir.

7.2 O QUE ATRAVESSA OS TRÊS CASOS

Na observação transversal dos três casos e das lógicas internas específicas de cada um deles, identificamos aspectos caracterizadores e estruturantes que perpassam, de maneiras ora diferentes ora semelhantes, a construção da distopia. Cada um dos tópicos a serem apresentados e desenvolvidos foi extraído a partir do que percebemos ser “dito”, mostrado, evidenciado pelos observáveis. A construção desse cotejo, a ordem, a amplitude e a ênfase na elaboração de cada tópico, por outro lado, foi sendo pensada e elaborada através das experimentações inerentes ao próprio processo. Ainda que seja nosso ponto de vista, buscamos favorecer o debate e a articulação de ideias e propostas do que este conjunto específico de experiências mentais propõe como Distopia.

Começamos por aquilo que nos parece mais que evidente — é tangível a valorização da ausência de diferenças nas realidades propostas pelos três casos. Isto não significa que não haja diferenças entre os participantes sociais em cada uma dessas sociedades, mas sim que se trata de valorização do “eu” em detrimento da diferença, que está no “outro”. Em *Fahrenheit 451*, o “pensar” implica romper o isolamento e em entrar em contato com algo *diferente* do “eu”, ou seja, o “outro”. Assim, para “não pensar”, os participantes sociais não podem entrar em contato com ninguém diferente de si. O filme propõe, então, uma padronização superficial que equaliza as diferenças dos indivíduos. Para que possam conviver e ser “felizes”, se tornam iguais eliminando as arestas e a diversidade. Aquele que se recusa a ser diferente desse “eu” compartilhado não pode participar da sociedade e deve ser eliminado.

Já em *Jogos Vorazes*, a diversidade é uma ilusão. A única diferença existente está na distinção entre opressores e oprimidos, sem que haja a possibilidade de transição entre as duas classes. O sistema mantém cada participante dessa sociedade voltado para o seu “eu”: a elite precisa ser mantida no nível mais superficial, uma massa padronizada, ocupada com o entretenimento e alienada dos problemas sociais; e os oprimidos precisam trabalhar, calados e dóceis. Os filmes sugerem, portanto, uma estratificação das diferenças, dividindo a sociedade em duas castas opostas e isoladas.

No terceiro caso, os criadores propõem dois níveis de diferença. Entre os que “pertencem ao lugar”, àquela “terra”, a ausência de diferenças não está na padronização ou na massificação da sociedade, e sim na pluralidade de diferenças. Estas, contudo, são efêmeras, flutuantes, instáveis. Por não construírem sentidos, são sempre insatisfatórias, incompletas — falta substância para (quase) todos. Os participantes buscam, assim, se construir como sujeitos através de artifícios e tecnologias, mas que não levam à uma continuidade ou consistência.

De certo modo, *Years and Years* propõe o oposto de *Fahrenheit 451*. Neste, todo mundo tem que ser igual; aqui, por outro lado, cada um pode ser o que quiser e como quiser, mas são variações irrelevantes. Todos são “eus” diferentes, mas não é uma diversidade significativa — o que torna as tentativas de “constituição de identidade” pela diferenciação parecerem vazias. No segundo nível, a diferença está efetivamente no “outro” imigrante e refugiado — um “outro” que, por ser “estranho” ao lugar, por não pertencer à “terra” se torna uma diferença desprezada, que não pode ser aceita. É o “outro”, muito distinto do “eu” do lugar, culpado por todos os males da sociedade, pelas desgraças e pelo caos.

Nos três casos estudados, essa ausência de diversidade valorizadora do “eu” está relacionada a um comportamento individualista generalizado. Esse individualismo leva à ausência de empatia, de compreensão do outro — uma falta de reconhecimento de que todos são humanos, sentem dor, sofrem e estão, em alguma medida, sozinhos. Em *Fahrenheit 451*, a própria hipótese de “não pensar” implica que cada participante social deve pensar somente em si, sem se preocupar ou compreender o outro.

De modo semelhante, mas por motivos diferentes, em *Jogos Vorazes*, o sistema manipula e obriga as duas posições sociais a não pensar em nada além da própria vida, da própria rotina, dos próprios interesses e problemas. Enquanto a elite ignora os problemas sociais e, ingenuamente, acredita que o outro lado pensa do mesmo modo, a classe operária é forçada a produzir e se contentar com a realidade. Em *Years and Years*, o comportamento individualista dos participantes sociais está atrelado ao consumismo, que faz com que cada um pense só no próprio bem e nos próprios problemas. É esse comportamento que os leva a ver o “outro” e o

“estranho” como inimigos e culpados pelo caos da realidade. É um “outro” sem rosto, com o qual, por ser “culpado”, não se tem empatia ou compaixão.

Percebemos, nesse sentido, que o individualismo está diretamente relacionado ao conformismo dos atores sociais e à estagnação da vida cotidiana. A realidade — tediosa e corriqueira (em *Fahrenheit 451*), incontestável e inevitável (em *Jogos Vorazes*), caótica, indefinida e desesperadora (em *Years and Years*) — faz com que os indivíduos se conformem com os problemas da sociedade e com a opressão. Por outro lado, sofrem com a opressão e com as dificuldades da realidade porque um dia se conformaram com as mudanças, com os problemas sociais e com as pequenas opressões. De certo modo, vemos, aqui, um círculo vicioso, que sugere que não é possível escapar da opressão — reforçando a ideia de que não há o que fazer e só resta se conformar.

O conformismo, por sua vez, está diretamente relacionado à superficialidade e à ausência de reflexão e de pensamento crítico — como podemos ver nos três observáveis. Esses dois aspectos, sempre acionados juntos, apontam, é claro, para o conformismo, mas também para uma alienação dos participantes sociais em relação ao mundo ao seu redor. Em *Jogos Vorazes*, o sistema encoraja a elite a se manter alienada com entretenimento e superficialidades — luxo, aparências, amenidades — enquanto nega aos mais pobres quaisquer ferramentas e meios que possam levá-los a pensar ou refletir.

Já nos outros dois casos, a superficialidade e a ausência de pensamento crítico são oferecidas como “solução” para a realidade. Em *Fahrenheit 451*, para ser feliz, aceitam a hipótese do “não pensar”. Restringindo a sociabilidade à superficialidade da vida corriqueira, passam a se preocupar unicamente com processos individuais, ignorando todo e qualquer problema coletivo. No terceiro caso, levar uma vida superficial, distante da realidade caótica e dos “problemas dos outros”, é a saída encontrada por essa sociedade conformada e individualista. Aqui, a reflexão e o pensamento crítico fazem com que sofram e sintam ainda mais medo da realidade que não conseguem compreender — para esta sociedade, “a ignorância é uma benção”.

Observando estes tópicos, fica evidente que os três casos sugerem que o consumismo é a causa do conformismo dos participantes sociais ou, então, o que os impede de romper com a estagnação. No primeiro caso, para lidar com o sofrimento que inevitavelmente aparece, ainda que optem por “não pensar”, os atores sociais buscam a felicidade em artifícios fúteis e no consumismo superficial. Em *Jogos Vorazes*, o consumismo está intimamente ligado à alienação da elite em relação aos problemas sociais — a vida se volta para o consumo de bens, riquezas e, sobretudo, de entretenimento e banalidades. Já em *Years and Years*, o consumismo surge

como possibilidade da tentativa inútil de construir as diferenças do “eu”. Aqui, a tecnologia se torna um produto consumido para suprir o vazio de suas próprias identidades.

Neste conjunto de tópicos, referenciamos diversas vezes “sistemas” que agem sobre essa sociedade. Mesmo que a existência de sistemas (opressores, autoritários, totalitários) *per se* não seja um caracterizante necessário das distopias — que nem sempre têm um sistema “agindo por trás” —, esse aspecto é algo presente e significativo nos três casos que analisamos. De ordens diferentes e através de ações distintas, são sistemas que oprimem os participantes sociais, de forma individual e/ou coletiva. Em *Fahrenheit 451*, trata-se de um sistema “invisível” — não se sabe quem governa ou toma as decisões, apenas quem as executa — e onipresente — na medida em que tudo e todos são (ou se sentem) constantemente vigiados. É um sistema que, ao mobilizar os atores sociais para exercer a vigilância e o controle uns sobre os outros, cria um ambiente sufocante e claustrofóbico.

Diferentemente do primeiro caso, *Jogos Vorazes* mostra claramente esse sistema e evidencia seu poder e sua força através da ambientação e da construção visual e sonora. É um sistema controlado por um governo aristocrático e centralizado nas mãos de uma figura impiedosa e disposta a ir até as últimas consequências para se manter no poder. Manipulando e corrompendo os atores sociais, e colocando os oprimidos uns contra os outros, esse sistema transforma a sociedade em uma “selva”, na qual apenas “os mais fortes sobrevivem”.

Em *Years and Years*, são sistemas de ordens distintas. Há sistemas políticos, comandados por governos autoritários, totalitários, opressores, mas estes surgem dentro de um sistema social mais amplo — o sistema capitalista. Embora os sistemas políticos sejam os responsáveis diretos pela opressão dos participantes sociais, de modos e com objetivos distintos, é o sistema capitalista, do qual participam sem questionar ou discordar, que causa os piores efeitos sobre essa realidade. É por causa das lógicas deste sistema social que surgem as instabilidades, indefinições e, conseqüentemente, o caos que toma conta da sociedade.

Nos três casos, as opressões exercidas por esses governos e sistemas são múltiplas e diversificadas, como já visto. Destacamos, então, a ordem dessas opressões: há, evidentemente, uso da força e de violência física, controle social, privação de liberdades e extermínio; as piores estratégias de opressão, no entanto, são psicológicas — mexem com a mente e o discernimento dos sujeitos. Esses sistemas manipulam a sociedade através de artimanhas, mentiras e desinformação, censuram instituições, silenciam indivíduos e grupos sociais. Mexendo com as emoções dos participantes sociais, ameaçam, fazem jogos psicológicos, e os levam a se desesperar e a sentir um medo constante — que os faz paralisar e se conformar porque “não há o que fazer”.

Nesse sentido, o que os três observáveis nos mostram é que, para manipular as emoções, o discernimento e as vontades dos indivíduos, os três sistemas criam “inimigos” a serem combatidos e exterminados “para o bem e a paz de espírito” de todos. Bradbury propõe que os livros sejam o grande mal da sociedade. Collins, por sua vez, cria um sistema que transforma os oprimidos — uma verdadeira ameaça para os opressores *quando* mobilizados e unidos — em inimigos uns dos outros. Como visto, a mesma lógica é utilizada por quem se propõe a combater a opressão, transformando a massa oprimida e o governo opressor em inimigos. Já Davies propõe uma sociedade em que o inimigo é o “outro”. Não só o sistema, mas também a mídia e os próprios atores sociais encaram o “estranho”, o “deslocado”, os outros governos e sistemas como inimigos — a serem combatidos ou culpados pela realidade caótica e opressiva.

Mudando de tópico mas ainda no âmbito dos “inimigos”, verificamos que os sistemas dos três casos culpam as pessoas para justificar a opressão. No primeiro, aqueles que se recusam a abdicar da amplitude (dos livros) são os culpados pela infelicidade dos que se ajustam ao sistema — ao guardarem livros, se tornam inimigos de todos. No segundo, os oprimidos, por terem se levantado contra seus opressores, “fizeram por merecer” a opressão vivida — é o preço cobrado pela infidelidade ao sistema. No terceiro, os culpados são todos aqueles que possibilitaram que os governos opressores chegassem ao poder — por elegerem, precisam lidar com as consequências, por pior que sejam.

Um último tópico relacionado diretamente aos sistemas é a mídia. Em todos os casos, percebemos que a mídia, assim como o entretenimento midiático, está de uma forma ou de outra à serviço desses sistemas. Em *Fahrenheit 451*, a mídia pauta os assuntos do cotidiano e oferece entretenimento superficial para uma audiência atenta e alienada. Já em *Jogos Vorazes*, a sociedade se constitui em torno do espetáculo midiático que serve de entretenimento (e ameaça) — *tudo* precisa entreter, engajar, sensibilizar, divertir. A mídia, por sua vez, serve de voz para o sistema, legitimando e reproduzindo o discurso do sistema contra os oprimidos. Por fim, em *Years and Years*, a pluralidade de pontos de vista ofertados pela mídia contribui para a construção da sensação de caos nessa realidade. Ainda que os criadores construam (ou tentem construir) uma imagem de confiabilidade e certeza para a mídia em um “mundo de incertezas”, suas lógicas passam a ser apropriadas pelo sistema — afirmando dizer “a verdade”, leva a sociedade para o obscurantismo.

Outro tópico que cabe analisar é o aspecto tecnológico — um dos elementos que caracterizam as distopias como ficção científica. Ainda que estejam presentes e façam parte da construção da distopia nos três casos estudados, as tecnologias não são *per se* a causa da opressão ou o que torna a realidade distópica. As tecnologias são, antes, parte da construção do futuro ou meios para fins diversificados. Em *Fahrenheit 451*, os elementos tecnológicos nos

levam a estranhar a realidade e identificá-lo como um “lugar outro” — *não é a nossa realidade*. De certo modo, ajudam a reforçar a tendência consumista dessa sociedade, no entanto, este é um uso pouco explorado. Em *Jogos Vorazes*, elas são usadas pelos realizadores para evidenciar as desigualdades entre as duas castas, demonstrar a vigilância e o controle social, e reforçar a exploração dos oprimidos pelo governo e pela elite — enquanto esta tem tudo, o restante da população vive com quase nada.

Years and Years, por outro lado, apresenta as tecnologias como ferramentas neutras, que podem ser usadas tanto para oprimir quanto para libertar — o problema é o humano e as suas apropriações. Ao contrário dos outros dois casos, a minissérie dá uma ênfase muito maior a esse aspecto, utilizando-o para produzir sentidos outros, diversos. Um dos propósitos mais evidentes é o uso das tecnologias como desejo de consumo dos atores sociais, que se tornam (ou se veem) dependentes dos aparatos técnicos. Para consumi-los, passam a trabalhar mais para comprar mais e querer ainda mais. Nesse sentido, continuam seguindo a lógica capitalista de oferta e demanda: ainda que sejam comuns e todos estejam “conectados”, dos jovens aos mais velhos, quanto mais avançada e desejada, mais cara e inacessível ela se torna.

Um segundo objetivo, na minissérie, é mostrar as tecnologias como uma “substância” para as suas identidades — sem elas, são “somente elas mesmas”. Um último propósito segue essa mesma linha de raciocínio: as tecnologias é o que os “salvará” da extinção causada por suas ações inconsequentes. É uma visão ingênua e conformista, que joga a responsabilidade pela mudança em um “outro” tecnológico — um “*deus ex machina*” que supostamente irá redimir seus pecados.

O segundo aspecto que faz as distopias serem “categorizadas” como ficção científica é a espacialização temporal no *futuro*. Ao longo da pesquisa, o que observamos é que esse é o primeiro elemento referido como caracterizante das distopias. Os três casos — assim como praticamente todas as obras com que tivemos contato durante o estudo — propõem experiências localizadas no futuro, determinado ou não, próximo ou distante. O que compreendemos a partir dos nossos observáveis é que o futuro não é tão significativo quanto aparenta à primeira vista. No nosso entendimento, os autores e realizadores propõem sociedades e mundos “futurísticos” porque esse é o distanciamento necessário para reconhecermos essas realidades como imaginações.

Em *Fahrenheit 451*, o futuro é indefinido (internamente à narrativa), o faz dessa realidade *atemporal* — ainda que possamos situar a obra em seu contexto social, cultural e histórico. Em *Jogos Vorazes*, trata-se de um *futuro outro*, indefinido e desconexo do presente do mundo da vida. É um distanciamento maior no tempo, mas que, malgrado sua distância, não impede o nexos entre experiência mental e a realidade vivida. Em *Years and Years*, o futuro é

próximo, tanto da sociedade contemporânea quanto do contexto em que a minissérie foi produzida (final dos anos 2010). Essa proximidade, contudo, ocorre em um sentido de referencialidade: a realidade social é constantemente referida, direta e circunstancialmente, para a construção dessa experiência distópica que avança e se afasta de nós ao longo dos anos. Embora critiquem e referenciem a realidade e a humanidade do mundo da vida, ao se distanciarem no tempo, os três casos oferecem, como apontamos inicialmente, alertas para os caminhos tomados pela nossa sociedade e por nós mesmos. São, efetivamente, “lugares outros”, nos quais não queremos chegar.

O último tópico transversal aos três casos analisados são as *saídas da distopia*, possibilidades e encaminhamentos de solução para a realidade opressiva. Ressaltamos, de antemão, que as distopias *não requerem necessariamente* saídas — não há solução para todas as opressões. Dito isto, o conjunto observado sugere possibilidades (realizáveis ou poéticas) de saída, de superação e enfrentamento do sofrimento, do medo e do desespero, da conformação e da opressão. *Fahrenheit 451* sugere uma saída poética e *utópica* — uma solução que propõe um enfrentamento impraticável no “mundo concreto” e ideal no “mundo das ideias”. É uma saída que não apresenta encaminhamentos práticos, de confronto, realizáveis, mas que, *metaforicamente*, é o enfrentamento necessário e urgente para a realidade opressiva e unidimensional.

Jogos Vorazes, por outro lado, deixa claro que a saída para a distopia está no enfrentamento direto, no confronto aberto — isto é, no âmbito das ações práticas. É um encaminhamento que, para se realizar, está condicionado ao engajamento individual e coletivo dos oprimidos contra todas as formas de opressão — onde quer que estejam. Essa saída, no entanto, também pode ser transformada em uma forma de opressão no nível individual — ganham enquanto sociedade, mas podem perder enquanto indivíduos.

Years and Years, por sua vez, sugere que é possível sair da distopia e mostra um encaminhamento prático, de confronto e na articulação entre os níveis individual e social. O enfrentamento, contudo, se dá através de uma mudança de comportamento (encarar a realidade de frente) que necessita um tipo de ação (superação do conformismo) cuja ausência está na causa da distopia. É preciso, então, iniciar o processo de alguma forma, ainda que isolada e tentativamente — no sentido de “acabe com um monstro e espere o próximo”. Nos três casos, fica evidente que, de um modo ou de outro, a saída da distopia deve ser realizada, invariavelmente, pelos participantes sociais. Ninguém irá lutar por eles porque isto faz parte do sentido de alerta das distopias — os indivíduos precisam enfrentar as consequências de suas próprias ações.

7.3 OUTROS ATRAVESSAMENTOS

Além do conjunto de tópicos interpretantes que atravessam os três casos, observamos a ocorrência de outros atravessamentos, não mais de todos, mas em pares de observáveis. Trazemos, assim, o que os três pares possíveis de objetos compartilham em alguma medida. O primeiro par de casos, *Fahrenheit 451* e *Jogos Vorazes*, constrói realidades em que a opressão é operacionalizada, isto é, posta em prática, pelas figuras que deveriam proteger os participantes sociais. Em ambos, o sistema deturpa as imagens das autoridades que deveriam estar à serviço do bem-estar social, da proteção e da paz da sociedade. Quando quem deveria proteger se torna o algoz, a sensação de sufocamento faz dessas realidades ainda mais opressoras, desesperadoras e insuportáveis.

No par *Jogos Vorazes* e *Years and Years*, há um forte sentido de corrupção. Os atores sociais, inseridos em lógicas individualistas e superficiais, são levados a agir em conformidade ou a favor do sistema por interesses pessoais. No primeiro caso, o governo faz uma parcela dos oprimidos agir contra os demais — servindo, inclusive, como escudo quando o sistema começa a ruir. No segundo, alguns participantes sociais se aproveitam do caos da realidade e da corrupção inerente ao sistema para lucrar. Em ambos os casos, sem se darem conta, os indivíduos se tornam cúmplices e reforçam as ações de sistemas que podem vê-los como ameaças a serem neutralizadas.

No último par, *Years and Years* e *Fahrenheit 451*, encontramos dois aspectos em comum e interrelacionados. Em ambos os casos, as possibilidades de saída da distopia são ofertadas aos atores sociais no plano das ideias, não das ações. Em *Years and Years*, é a partir de uma reflexão de uma voz experiente sobre a realidade que as personagens (participantes da sociedade) param e pensam sobre suas ações e rompem com o conformismo. Em *Fahrenheit 451*, os questionamentos e as conjecturas de uma voz sábia e inconformada despertam a curiosidade da personagem (ator social), que passa a duvidar do discurso do sistema e volta a “pensar”. A saída para a distopia requer, assim, uma mudança na lógica do pensamento, a partir da qual será possível agir e enfrentar. Além disso, ambas propostas de saída valorizam e evidenciam a importância do “pensar”, do conhecimento e da oralidade, da aprendizagem com a experiência e da memória para enfrentamento e a recusa da opressão. A experiência e a aprendizagem, inerentes ao plano das ideias, surge, então, como potencial transformador.

7.4 EXPERIÊNCIAS MENTAIS DISTÓPICAS

A dúvida que despertou nosso interesse de pesquisa e sempre norteou nosso estudo foi: *que distopia essas produções audiovisuais propõem?* Não se tratava de chegar a verdades absolutas ou de um conceito — “isto é Distopia”. Não era nosso objetivo. O estudo descritivo-inferencial de cada caso, no qual buscamos explicitar suas lógicas internas, “regras de funcionamento” (BRAGA, 2008), já nos indicava que, para pensar sobre as distopias, seria preciso um conjunto de proposições de ordem geral. Cada caso diz algo *específico* sobre distopia — a sua própria experiência distópica realizada na linguagem audiovisual. Visávamos, contudo, descobrir também *o que o conjunto de casos, a partir da realidade social, propõe como distopia*, isto é, as visões específicas, singulares, e transversais — “inferências abstratas (‘genéricas’) sobre o mundo ‘em que aquele caso pode ocorrer’.” (BRAGA, 2008, p. 86).

Ao elencarmos e refletirmos sobre cada aspecto que percebemos atravessar os três casos — e alguns poucos que observamos em pares —, verificamos que os comportamentos, as tomadas de posição e as características sociais gerais observados nas realidades construídas se encontram, com frequência, dimensões e modos variados, na sociedade contemporânea. O comportamento individualista dos sujeitos, que se voltam para os próprios problemas justificando que “a vida é corrida” e não podem fazer nada pelo outro. A ausência de empatia e da compreensão do sofrimento do próximo, o egoísmo que os leva a achar que sua dor é mais importante e a falta de reconhecimento de que todos são humanos, sofrem e estão, de algum modo, sozinhos perante o próprio destino. O conformismo diante dos problemas sociais e das mudanças que levam a coletividade para situações cada vez mais extremas e perigosas. A recusa da diferencialidade, a valorização do “eu” em detrimento da diferença, que está no “outro”, a busca obsessiva pela diferenciação dos sujeitos. A complacência com o próprio egoísmo, que leva a culpar o outro pelos “males do mundo”. A superficialidade e a efemeridade das relações e das interações sociais, a futilidade e a banalidade que tomam conta do cotidiano, a valorização do senso comum em detrimento do conhecimento científico. A ausência de reflexão e pensamento crítico, a recusa do debate de ideias e da troca de experiências, a alienação pelo entretenimento massivo para fugir da realidade. O consumismo e a mercantilização do tempo, da atenção e dos próprios indivíduos, que levam a buscas por substância em artifícios e superficialidades, acentuam desigualdades e reforçam o comportamento individualista e a ausência de reflexão. As tecnologias que se tornam desejos de consumo, que são usadas como “substância” para a construção dos sujeitos, a crença que as tecnologias poderão reparar os erros da sociedade. A manipulação dos sujeitos através de mentiras, desinformação, do acionamento das emoções humanas, a utilização do medo diante do desconhecido e do outro, do estrangeiro,

do deslocado. A realidade corriqueira, sufocante, caótica, indefinida, desesperadora, um mundo em que se perdem as referências e deixa de ser compreensível.

Diante desses elementos da realidade, que observamos, sentimos, vivenciamos na contemporaneidade — hoje, neste exato instante —, o que as obras audiovisuais fazem é *experimentalizar a potencialidade distópica* de alguns desses aspectos para gerar opressão, crises, caos, medo — sentidos intrínsecos a essas imaginações. A partir da realidade social, dos processos e problemas percebidos no mundo da vida, e dos sentidos sobre Distopia que circulam nos diferentes âmbitos da sociedade, os três casos propõem *experiências mentais distópicas* através do meio audiovisual. Como Le Guin (2014) propõe, não são profecias ou previsões do futuro, nem se trata de extrapolações do presente — são observações “da maneira peculiar, tortuosa e experimental própria da ficção científica” sobre a realidade. Cada uma das obras propõe, assim, uma experiência partindo do questionamento “e se?”. E se esse ou aquele elemento que vemos na sociedade se tornasse predominante? Que consequências teriam para os indivíduos? E se o principal fosse, na verdade, outro aspecto? Que mundo seria esse? Seria possível revertê-lo?

Enquanto experiência distópica, *Fahrenheit 451* propõe uma realidade superficial e sufocante, ausente de reflexão, de troca de ideias e de aprendizagem — extirpadas com a justificativa de que “pensar” leva ao sofrimento. Através da eliminação completa das diferenças, da padronização e da equalização dos sujeitos, que se tornam todos um mesmo “eu”, extingue-se qualquer pensamento que possa levar ao questionamento e a romper o isolamento. O comportamento individualista, alienado e conformista se torna o padrão hegemônico e inquestionável. Presos à uma vida apática e estagnada, os indivíduos só podem aceitar uma felicidade artificial e tentar (inutilmente) fugir do sofrimento, que inevitavelmente aparece, através de entretenimento superficial.

Em *Fahrenheit 451*, a experiência explora a ausência de reflexão e de pensamento crítico percebida na sociedade contemporânea, na qual os indivíduos deixam de lado os aprendizados, o contato com os mais experientes e com as diferenças, e se voltam para o consumo de entretenimento e de diversão. O comportamento individualista, a ausência de autoconhecimento e a falta de empatia levam os sujeitos a interagirem apenas com os iguais, em suas próprias “bolhas” sociais, com aqueles que apenas concordam e que pensam da mesma forma.

O segundo caso, *Jogos Vorazes*, é uma experiência que sugere uma sociedade radicalmente polarizada — opressores *versus* oprimidos, elite superficial e alienada *versus* força de trabalho explorada e conformada. Controlada por um sistema autoritário, essa sociedade, estratificada em dois polos, é mantida sob controle através da manipulação das

emoções, de mentiras, da corrupção dos sujeitos. O governo cria uma lógica de opressão para ameaçar e controlar os mais pobres de um lado, e manter os mais ricos ocupados com entretenimento e consumo exacerbado do outro. Presos a essa lógica pelo medo e pelo conformismo, os oprimidos lutam entre si enquanto os opressores aproveitam a vida de luxos e superficialidades. Ao impor na sociedade a “lei da selva”, de que apenas o mais forte sobrevive, esse sistema cria falsas esperanças de que os oprimidos podem superar a opressão.

Jogos Vorazes propõe uma realidade outra, distante no tempo e no espaço, mas que é criada a partir da potencialização de aspectos fortemente presentes na contemporaneidade. A polarização radicalizada entre opressores/elite/consumismo e oprimidos/pobres/força de trabalho é uma exacerbção da efetiva realidade social: o consumismo, a exploração da força de trabalho, a mercantilização dos sujeitos, a meritocracia e as desigualdades sociais, caracterizantes ou resultantes do sistema capitalista. O caso explora ainda a espetacularização da sociedade e a alienação através do entretenimento superficial, percebidos e amplamente criticados na nossa realidade. *Jogos Vorazes* junta esses elementos, presentes e problematizados na sociedade contemporânea, e cria uma experiência em que isto é levado ao extremo.

A terceira experiência distópica, *Years and Years*, propõe que a recusa da diferença, o consumo exagerado e irrefletido, o conformismo e a estagnação frente aos problemas sociais, e a ausência reflexão e de autocrítica levam à uma realidade caótica e desesperadora. A sensação de caos e indefinição frente a uma sociedade sem referências entre certo e errado, público e privado, leva a um medo não sistematizável, não apreensível. Diante desse mundo que não compreendem mais, os participantes sociais passam a buscar soluções imediatas para enfrentar esse medo, custem o que custar. Este tipo de pensamento, imediatista e irrefletido, leva a aceitar qualquer tipo de promessa, favorecendo “palhaços” e “monstros” e seus sistemas autoritários e opressores. Frente à opressão, os participantes passam a culpar os “outros” — os “estranhos” ao lugar, os governos, a estrutura social geral — por todos os problemas da sociedade, se eximindo da responsabilidade sobre o mundo que ajudaram a construir. A recusa da diferença alheia e a valorização do “eu” fazem com que o mundo se torne cada vez mais fechado, intolerante e incivilizado, e levam os participantes dessa sociedade a uma obsessão pela diferencialidade. As tecnologias surgem, então, como a “diferença”, a “substância” para preencherem o vazio de suas identidades, e como solução para os problemas criados pelo conformismo e pela inconsequência de suas ações.

Dos três casos analisados, *Years and Years* é a experiência que mais referencia, pela temporalidade e pelas circunstâncias, a sociedade contemporânea. Ao elaborar a sua visão sobre esse futuro próximo (a terceira década do século XXI), a minissérie explora diversos aspectos problemáticos do mundo atual: o consumismo desenfreado; o esgotamento dos recursos

naturais; a ausência de reflexão sobre as próprias ações; a ideia de que sempre há tempo de mudar; o distanciamento dos sujeitos em relação à sociedade, como se suas ações não tivessem consequências; a recusa da diferença nos outros, valorizando só a diversidade “igual” à sua; a busca pela diferencialidade e por uma “substância” para a própria construção enquanto sujeitos; a intolerância e a incivilidade; a censura e a manipulação exercida por governos e sistemas autoritários; o individualismo e o conformismo diante dos problemas sociais e das mudanças, por pior que elas sejam. Essa experiência distópica, diferentemente das duas anteriores, explora todos esses (e alguns outros) aspectos, considerados problemáticos, desafiadores e sintomáticos da aceleração e da loucura do mundo. A minissérie leva todos esses aspectos a um nível intenso, por vezes extremo, para mostrar o caos que, no limite, os problemas existentes hoje poderiam criar.

Ao explorarem a realidade social e experimentarem as possibilidades e potencialidades de aspectos específicos — características e sentidos —, imaginando e questionando que mundos seriam esses se alguns (ou muitos) destes fossem ainda mais intensos e predominantes, cada caso cria um *alerta específico* para os espectadores e para a sociedade. Torna-se evidente, portanto, que essas experiências são tanto dos produtores — criadores, autores, diretores, roteiristas — quanto dos espectadores/receptores e da sociedade, visto que são propostas e construídas a partir do compartilhamento e da produção de sentidos na circulação. Este se torna, assim, um processo efetivamente dinamizador das distopias.

Embora alguns elementos da realidade sejam explorados por duas ou pelas três experiências distópicas, os caminhos são muito diferentes. O maior potencial dessas realizações, no entanto, está no conjunto: juntas, nos levam a pensar e refletir, individual e coletivamente, sobre nossas ações, nossos comportamentos e, também, sobre o que pensamos e dizemos — isto é, a experiência se constrói nas interações com seu público e com a realidade social. Ao mesmo tempo, verificamos uma intensa circulação de sentidos que atravessam os três casos e as obras do gênero, cujas construções sugerem possibilidades de realidades que precisam ser evitadas a qualquer custo — o que podemos chamar de *imaginário distópico*.

Se, como sugere Galeano (2001), a Utopia serve para que continuemos a caminhar, a Distopia, em alguma medida, serve como um alerta — para que paremos por um momento e reflitamos sobre as consequências do que, enquanto sujeitos e sociedade, fazemos *hoje*. É preciso, como as três experiências distópicas sugerem, que levemos em conta não só o amanhã, que está logo ali, as implicações imediatas, mas, sobretudo, o que decorrerá a longo prazo do que pensamos, falamos e fazemos constantemente. Não pretendemos chegar a uma única conclusão, mas, se fizéssemos isto, seria para dizer: o que este conjunto de experiências e possibilidades propõem, na diversidade, é que o futuro implica a existência de um presente, e

que este, por mais desafiador, desanimador, complexo, louco, caótico que seja, depende, invariavelmente, de nós para ser transformado.

REFERÊNCIAS

ARTIOLI NETO, Flavio. **Os futuros de Terry Gilliam: Brazil e O Teorema Zero**. 2017. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Programa de Pós-Graduação em Multimeios, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2017.

ASIMOV, Isaac. **O fim da eternidade**. Tradução de Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2019.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. Tradução de Marcelo Felix. Lisboa: Texto e Grafia, 2013.

BARBOSA, Anna Carolyn. **O espaço, o humano e o espetáculo na distopia pós-moderna de Jogos Vorazes**. 2017. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de São João del-Rei, São João del-Rei, 2017.

BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. *In*: BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Introdução de Milton José Pinto. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. p. 19-62.

BELTING, Hans. Imagem, mídia e corpo: uma nova abordagem à iconologia. **Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia**, São Paulo, n. 8, p. 32-60, jul. 2006. Disponível em: https://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/Ghrebh/Ghrebh-%208/04_belting.pdf. Acesso em: 30 ago. 2021.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**. Tradução de Roberta Gregoli. Campinas, SP: Editora da Unicamp; São Paulo: Edusp. 2013.

BRADBURY, Ray. **Fahrenheit 451: a temperatura na qual o papel fogo e queima do livro fogo e queima**. Tradução de Cid Knipel. Prefácio de Manuel da Costa. 2. ed. São Paulo: Globo, 2012.

BRAGA, José Luiz et al. **Matrizes interacionais: a comunicação constrói a sociedade**. Campina Grande, PB: EDUEPB, 2017. *E-book*. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/59g2d>. Acesso em: 30 ago. 2021.

BRAGA, José Luiz. A prática da pesquisa em comunicação: abordagem metodológica como tomada de decisões. **E-compós**, Brasília, DF, v. 14, n. 1, p. 1-33, jan./abr. 2011. Disponível em: <https://e-compos.org.br/e-compos/article/view/665>. Acesso em: 30 ago. 2021.

BRAGA, José Luiz. Circuitos versus campos sociais. *In*: JANOTTI JUNIOR, Jeder; MATTOS, Maria Ângela; JACKS, Nilda (org.). **Mediação & midiatização**. Salvador: EDUFBA; Brasília, DF: Compós, 2012a. p. 31-52. *E-book*. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/k64dr>. Acesso em: 30 ago. 2021.

BRAGA, José Luiz. Comunicação, disciplina indiciária. **Matrizes**, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 73-88, abr. 2008. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/38193>. Acesso em: 06 dez. 2021.

BRAGA, José Luiz. Do que não conhecemos os problemas não saberemos as respostas. *In*: SIGNATES, Luiz (org.). **Epistemologia da comunicação: reflexões metateóricas sobre o especificamente comunicacional**. Goiânia: Cegraf UFG, 2021. p. 69-93. *E-book*. Disponível

em:

https://www.researchgate.net/publication/354163000_Epistemologia_da_Comunicacao_reflexoes_metateoricas_sobre_o_especificamente_comunicacional. Acesso em: 30 ago. 2021.

BRAGA, José Luiz. Interação como contexto da comunicação. **Matrizes**, São Paulo, v. 6, n. 1, p. 25-41, jul./dez. 2012b. Disponível em:

<https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/48048>. Acesso em: 30 ago. 2021.

BRAGA, José Luiz. Lógicas da mídia, lógicas da midiatização?. *In*: FAUSTO NETO, Antônio; ANSELMINO, Natalia Raimondo; GINDIN, Irene Lis (org.). **Relatos de investigaciones sobre mediatizaciones**. Rosario: UNR Editora, 2015. p. 15-32. *E-book*. Disponível em: <https://rephip.unr.edu.ar/xmlui/handle/2133/4965>. Acesso em: 30 ago. 2021.

BRAGA, José Luiz. Matrizes interacionais. *In*: BRAGA, José Luiz et al. **Matrizes interacionais: a comunicação constrói a sociedade**. Campina Grande, PB: EDUEPB, 2017. p. 15-84. *E-book*. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/59g2d>. Acesso em: 30 ago. 2021.

CHAUÍ, Marilena. Notas sobre utopia. **Ciência e Cultura**, São Paulo, v. 60, n. 1, p. 7-12, jul. 2008. Número especial. Disponível em:

http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252008000500003. Acesso em: 30 ago. 2021.

CLAEYS, Gregory. **Dystopia: a natural story: a study of modern despotism, its antecedents, and its literacy diffractions**. Oxford: Oxford University Press, 2017.

COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes**. Tradução de Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.

DICK, Philip K. **Androides sonham com ovelhas elétricas?**. Tradução de Ronaldo Bressane. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2017.

DURAND, Gilbert. **O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. Tradução de Renée Eve Levié. 6. ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2014.

ECO, Umberto. Chifres, cascos, canelas: algumas hipóteses acerca de três tipos de abdução. *In*: ECO, Umberto; SEBEOK, Thomas A. **O signo de três**. Tradução de Silvana Garcia. São Paulo: Perspectiva, 2014. p. 219-243.

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese**. Tradução de Gilson Cesar Cardoso de Souza. 26. ed. São Paulo: Perspectiva, 2016.

FAHRENHEIT 451 (1966). *In*: IMDB. [S. l.], c2022. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0060390/>. Acesso em: 06 dez. 2021.

FAHRENHEIT 451. Direção: François Truffaut. Produção: Lewis M. Allen. Roteiro: François Truffaut e Jean-Louis Richard. [S. l.]: Enterprises Vineyard Film, 1966. 1 DVD (112 min), son., color. Baseado na novela "Fahrenheit 451", de Ray Bradbury.

FALCÃO, Clarice; LINN DA QUEBRADA; PAIVA, Lucas. O after do fim do mundo. *In*: LETRAS. Minas Gerais, c2022. Disponível em: <https://www.lettras.mus.br/clarice-falcao/o-after-do-fim-do-mundo-part-linn-da-quebrada/>. Acesso em: 06 dez. 2021.

FAUSTO NETO, Antônio. A circulação além das bordas. *In*: FAUSTO NETO, Antônio; VALDETTARO, Sandra (org.). **Mediatización, sociedad y sentido: diálogos entre Brasil y**

Argentina. Rosário: Departamento de Ciencias de la Comunicación, Universidad Nacional de Rosario, 2010. p. 2-17. *E-book*. Disponível em: <https://rephip.unr.edu.ar/xmlui/handle/2133/1500>. Acesso em: 30 ago. 2021.

FAUSTO NETO, Antônio. Circulação: trajetos conceituais. **Rizoma**, Santa Cruz do Sul, v. 6, n. 2, p. 8-40, dez. 2018. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/rizoma/article/view/13004>. Acesso em: 30 ago. 2021.

FAUSTO NETO, Antônio. Fragmentos de uma «analítica» da midiática. **Matrizes**, São Paulo, v. 1, n. 2, abr. 2008. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/38194>. Acesso em: 06 dez. 2021.

FIGUEIREDO, Carolina Dantas de. **Admirável comunicação nova**: um estudo sobre a comunicação nas distopias literárias. 2011. Tese (Doutorado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2011.

FOSTER, Mariana Luppi. **The Iron Heel de Jack London**: consciência do presente e profecia do fascismo. 2020. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.

GALEANO, Eduardo. **Las palabras andantes**. 5. ed. Buenos Aires: Catálogos, 2001.

GINZBURG, Carlo. Sinais: raízes de um paradigma indiciário. *In*: **Mitos, emblemas, sinais**: morfologia e história. Tradução de Federico Carotti. São Paulo: Companhia da Letras, 1989. p. 143-179.

GOMES, Pedro Gilberto. **Dos meios à midiática**: um conceito em evolução. Versão para o inglês de Cássia Zanon. São Leopoldo, RS: Unisinos, 2017.

GOMES, Pedro Gilberto; FAXINA, Elson. **Midiática**: um novo modo de ser e viver em sociedade. São Paulo: Paulinas, 2016.

GONZAGUINHA. Comportamento geral. *In*: LETRAS. Belo Horizonte, c2022. Disponível em: <https://www.lettras.mus.br/gonzaguinha/330922/>. Acesso em: 06 dez. 2021.

GORDIN, Michael D.; TILLEY, Helen; PRAKASH, Gyan. Introduction: utopia and dystopia beyond space and time. *In*: GORDIN, Michael D.; TILLEY, Helen; PRAKASH, Gyan (ed.). **Utopia/dystopia**: conditions of historical possibility. Princeton: Princeton University Press, 2010. p. 1-17.

JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah (ed.). **The Cambridge companion to science fiction**. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

JOGOS vorazes (2012). *In*: IMDB. [S. l.], c2022. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1392170/>. Acesso em: 06 dez. 2021.

JOGOS vorazes. Direção: Gary Ross. Produção: Nina Jacobson e Jon Kilik. Roteiro: Gary Ross, Suzanne Collins e Billy Ray. Burbank: HBO Max, 2012. Filme via *streaming* (142 min). Baseado na novela “The Hunger Games”, de Suzanne Collins.

JOGOS vorazes: a esperança - o final (2015). *In*: IMDB. [S. l.], c2022. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1951266/>. Acesso em: 06 dez. 2021.

JOGOS vorazes: a esperança - o final. Direção: Francis Lawrence. Produção: Nina Jacobson e Jon Kilik. Roteiro: Peter Craig e Danny Strong. Adaptação: Suzanne Collins. Burbank: HBO Max, 2015. Filme via *streaming* (136 min). Baseado na novela “Mockingjay”, de Suzanne Collins.

JOGOS vorazes: a esperança - parte 1 (2014). *In*: IMDB. [S. l.], c2022. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1951265/>. Acesso em: 06 dez. 2021.

JOGOS vorazes: a esperança - parte 1. Direção: Francis Lawrence. Produção: Nina Jacobson e Jon Kilik. Roteiro: Peter Craig e Danny Strong. Adaptação: Suzanne Collins. Burbank: HBO Max, 2014. Filme via *streaming* (123 min). Baseado na novela “Mockingjay”, de Suzanne Collins.

JOGOS vorazes: em chamas (2013). *In*: IMDB. [S. l.], c2022. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1951264/>. Acesso em: 06 dez. 2021.

JOGOS vorazes: em chamas. Direção: Francis Lawrence. Produção: Nina Jacobson e Jon Kilik. Roteiro: Simon Beaufoy e Michael deBruyn. Burbank: HBO Max, 2013. Filme via *streaming* (146 min). Baseado na novela “Catching Fire”, de Suzanne Collins.

KAMPER, Dietmar. Imagem. *In*: **Cosmo, corpo, cultura**: enciclopédia antropológica: a cura di Christoph Wulf. Milano, Itália: Mondadori, 2002.

LE GUIN, Ursula Kroeber. Introdução. *In*: LE GUIN, Ursula K. **A mão esquerda da escuridão**. Tradução de Susana L. de Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2014. p. 7-12.

MACHADO, Heitor Leal. **Distopia made in Brazil no imaginário contemporâneo**: uma análise da série televisiva 3% - Três por Cento. 2021. Tese (Doutorado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

MARQUES, Eduardo Marks. Survival by promise: dystopian fiction as denouncer of the capitalocene. **Gragoatá**, Niterói, v. 26, n. 54, p. 620-641, 2021. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/gragoata/article/view/47601>. Acesso em: 06 dez. 2021.

METZ, Christian. A grande sintagmática do filme narrativo. *In*: BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Introdução de Milton José Pinto. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. p. 210-217.

NIETZSCHE, Friedrich. **A Gaia Ciência**. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

ROBERTS, Adam. **A verdadeira história da ficção científica**: do preconceito à conquista das massas. Tradução de Mário Molina. São Paulo: Seoman, 2018.

ROSA, Ana Paula da. Circulação como valor: a vida póstuma das imagens transformadas em símbolos. *In*: FERREIRA, Jairo et al. **Entre o que se diz e o que se pensa**: onde está a mediatização? Santa Maria: FACOS - UFSM, 2018. p. 161-185. *E-book*. Disponível em: <http://midiaticom.org/files/entreoquesedizeoquesepensa.pdf>. Acesso em: 30 ago. 2021.

ROSA, Ana Paula da. Imagens em espiral: da circulação à aderência da sombra. **Matrizes**, São Paulo, v. 13, n. 2, p. 155-177, maio/ago. 2019a. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/150455>. Acesso em: 06 dez. 2021.

ROSA, Ana Paula da. Imagens que pairam: a fantasmagoria das imagens em circulação. **Famecos**, Porto Alegre, v. 26, n. 2, p. 1-25, maio/ago. 2019b. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/31605>. Acesso em: 06 dez. 2021.

ROSA, João Guimarães. Grande sertão: veredas. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994.

RUSSO, Renato. Índios. *In*: LETRAS. Belo Horizonte, c2022. Disponível em: <https://www.letras.mus.br/legiao-urbana/92/>. Acesso em: 06 dez. 2021.

SARAMAGO, José. **O conto da ilha desconhecida**. Aquarelas de Arthur Luiz Piza. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

SEBEOK, Thomas A.; UMIKER-SEBEOK, Jean. “Você conhece meu método”: uma justaposição de Charles S. Peirce e Sherlock Holmes. *In*: ECO, Umberto; SEBEOK, Thomas A. **O signo de três**. Tradução de Silvana Garcia. São Paulo: Perspectiva, 2014. p. 13-58.

SONTAG, Susan. **Diante da dor dos outros**. Tradução de Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. *E-book* (não paginado).

TOM ZÉ. Vai (Menina amanhã de manhã). *In*: VAGALUME. Santos, SP, [2021?]. Disponível em: <https://www.vagalume.com.br/tom-ze/vai-menina-amanha-de-manha.html>. Acesso em: 06 dez. 2021.

TRAVERSA, Oscar. Ficción narrativa y mediatización: acerca de sus relaciones. *In*: FERREIRA, Jairo et al. **Entre o que se diz e o que se pensa**: onde está a midiatização? Santa Maria: FACOS - UFSM, 2018. p. 315-334. *E-book*. Disponível em: <http://midiaticom.org/files/entreoquesedizeoquesepensa.pdf>. Acesso em: 30 ago. 2021.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Tradução de Marina Appenzeller. 7. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. **O imaginário**. Tradução de Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Loyola, 2007.

YEARS and years (minissérie de televisão 2019). *In*: IMDB. [S. l.], c2022. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt8694364/>. Acesso em: 06 dez. 2021.

YEARS and years. Criador: Russel T. Davies. Burbank: HBO Max, 2019. Minissérie via *streaming*. 6 episódios.

YIN, Robert K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. Tradução de Daniel Grassi. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.