



Distopias audiovisuais: experiências mentais em circulação¹
Audiovisual dystopias: thought-experiments in circulation

Jean Pierre Bocca

Palavras-chave: Distopia; Experimento Mental; Miatização; Paradigma Indiciário; Casos Múltiplos.

Diante da complexificação dos processos sociais, da exacerbação da individualidade e do consumismo, do agravamento da intolerância e da incivilidade, de uma tendência conservadora e extremista, da desvalorização das artes, da ciência e da educação, e dos desafios impostos pelas mudanças climáticas — intensificados na pós-modernidade —, 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 pessimistas e visões preocupantes sobre o futuro, alertas para a sociedade no presente.

Embora as ficções distópicas, assim como as ficções científicas em geral, sejam frequentemente descritas como extrapolações do presente, profecias ou previsões do futuro, assumimos, em contrapartida, a perspectiva da escritora Ursula K. Le Guin (2014), que propõe que estas formas ficcionais são, antes, “experimentos mentais”:

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... [...] O objetivo do

¹ Trabalho apresentado ao V Seminário Internacional de Pesquisas em Miatização e Processos Sociais. PPGCC-Unisinos. São Leopoldo, RS.



Anais de Resumos Expandidos

V Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 5 (2022)

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).

Nessa perspectiva, autores e criadores de ficção — não apenas científica ou distópica — exploram aspectos da realidade, descrevem, em *imaginações*, aquilo que está ao redor, que é visto, ouvido e sentido — o que evidencia a relação entre essas “experiências mentais”² e a sociedade na qual são pensadas e realizadas. Assim, estas proposições nos permitem articular as distopias audiovisuais, nosso objeto empírico, e os seus contextos imediatos e a realidade social na qual se desenvolvem, e, ainda, refletir sobre a relação que estas obras estabelecem com o espectador e a sociedade.

Este trabalho é resultante de uma investigação mais ampla, desenvolvida no Mestrado em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), na linha de pesquisa Midiatização e Processos Sociais. A pesquisa teve como objetivo analisar a construção da experiência distópica específica de cada caso em estudo, a partir da observação das características, estruturas e lógicas internas das produções audiovisuais. O trabalho visou, ainda, examinar, através de inferências transversais, o que o conjunto de casos propõe como Distopia e como estas experiências mentais se relacionam com a realidade social. Para as análises, construímos o seguinte *corpus*:

² Ao nos apropriarmos do conceito de “experimento mental” enquanto ideia articuladora, passamos a nos referir como “experiências” e não mais “experimentos”, visto que aquele termo possui um sentido mais amplo que este. Enquanto “experimento” se refere diretamente 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 organizado. Fonte: Ciberdúvidas da Língua Portuguesa. Disponível em: <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/o-uso-de-experiencia-e-de-experimento/25314#>. Acesso em: 31 maio 2022.



Anais de Resumos Expandidos

V Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 5 (2022)

Fahrenheit 451 (1966), longa-metragem britânico dirigido por François Truffaut, adaptação do livro homônimo de Ray Bradbury, considerado um clássico da ficção científica e uma das obras mais influentes do gênero distopia; *Jogos Vorazes* (*The Hunger Games*, 2012 - 2015)³, tetralogia estadunidense baseada na série literária de mesmo nome de Suzanne Collins; e *Years and Years* (2019), minissérie televisiva britânica criada por Russell T. Davies. Estruturando a pesquisa como um estudo de casos múltiplos, adotamos como estratégia metodológica o paradigma indiciário, a partir dos trabalhos de Carlo Ginzburg (1989) e José Luiz Braga (2008), e utilizamos técnicas de análise fílmica para nossas observações.

Buscando fomentar o debate acerca das distopias, dos estudos de casos no âmbito das pesquisas em Midiatização, e dos imaginários e sentidos em circulação — temas caros para nós —, este trabalho pretende apresentar os desenvolvimentos e resultados desta investigação e, retomando a premissa de que a circulação é um processo dinamizador das distopias, aprofundar a discussão sobre os sentidos e imaginários social e midiático produzidos na circulação dessas experiências audiovisuais distópicas. Para isto, nos apropriamos das discussões sobre circulação nos trabalhos de José Luiz Braga (2012, 2017) e produção de sentido e imaginário nas investigações de Ana Paula da Rosa (2019a, 2019b).

Compreendemos, a partir dos autores, que a circulação é o trabalho entre os dois polos da comunicação, produção e recepção, que se constituem na circulação e constituem a circulação. Para Rosa (2019b, p. 22), se na circulação há produção e intercâmbio de

³ A franquia cinematográfica é composta pelo longa-metragem *Jogos Vorazes* (*The Hunger Games*, 2012), dirigido por Gary Ross, e pelas três continuações, dirigidas por Francis Lawrence: *Jogos Vorazes: Em Chamas* (*The Hunger Games: Catching Fire*, 2013), *Jogos Vorazes: A Esperança - Parte 1* (*The Hunger Games: Mockingjay - Part 1*, 2014) e *Jogos Vorazes: A Esperança - O Final* (*The Hunger Games: Mockingjay - Part 2*, 2015).



Anais de Resumos Expandidos

V Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 5 (2022)

signos e sentidos — que vão sendo assentados em novas camadas, mesmo quando são rejeitados —, a circulação configura, então, uma atribuição de valor simbólico, isto é, “uma relação de atribuição de valor”.

Braga (2017) esclarece que não são os produtos midiáticos — livros, filmes, séries — que circulam, mas estes estão inscritos em um sistema que possibilita a circulação de signos e sentidos. Desse modo, podemos inferir que ideias, imagens e sentidos sobre Distopia circulam entre diferentes mídias, públicos — espectadores, ouvintes, leitores, autores, artistas — e âmbitos da sociedade, e que vão sendo apropriados, reelaborados e ressignificados como conteúdo, referência, arte, cultura e imaginário pelos participantes sociais.

Ao explorarem a realidade social e experimentarem as possibilidades e potencialidades distópicas de aspectos e sentidos específicos, imaginando e questionando que mundos seriam esses se alguns (ou muitos) destes fossem ainda mais intensos e predominantes, cada experiência distópica cria um alerta específico para os espectadores e para a sociedade. Nesse sentido, torna-se evidente que essas experiências são tanto dos produtores — criadores, autores, diretores, roteiristas —, que fazem as experiências pela criação das obras, quanto dos espectadores/receptores e da sociedade, visto que se desenvolvem, comunicacionalmente, pelo compartilhamento e pela circulação. Este processo cria oportunidades para que os receptores se apropriem das produções e, por sua vez, possam fazer as suas próprias experiências mentais — interpretativas, conjecturais — sobre o mundo, a partir do que as obras fazem. Isto é, essas experiências são construídas, se desenvolvem, portanto, a partir dos sentidos que circulam, que, segundo Rosa (2019a), “é aquilo que está em jogo no processo de circulação, sempre fruto de produções e cocriações.”.

A partir de aspectos da realidade social, de processos e problemas percebidos no mundo da vida e dos sentidos sobre Distopia que circulam nos diferentes âmbitos da sociedade, os três casos propõem, assim, experiências mentais distópicas. Como Le Guin



Anais de Resumos Expandidos

V Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 5 (2022)

(2014, p. 11) sugere, 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?

Enquanto experiência distópica, *Fahrenheit 451* propõe uma realidade superficial, 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 e do assujeitamento, extingue-se qualquer pensamento que possa levar ao questionamento e a romper o isolamento. O individualismo, a alienação e conformismo se tornam o comportamento padrão. 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 é mantida sob controle através da manipulação das emoções, de mentiras e 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



Anais de Resumos Expandidos

V Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 5 (2022)

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 superação da opressão.

Jogos Vorazes propõe uma realidade 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 e a alienação através do entretenimento superficial, percebidos e amplamente criticados na nossa realidade.

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 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. 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. 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 e a valorização do “eu” fazem com que o mundo se torne cada vez mais intolerante e incivilizado, e levam os participantes dessa sociedade a uma obsessão pela diferencialidade. As tecnologias surgem, então, como a “diferença”, a



Anais de Resumos Expandidos

V Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 5 (2022)

“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, *Years and Years* é a experiência que mais referencia, pela temporalidade e pelas circunstâncias, a sociedade contemporânea. Ao elaborar a sua visão sobre um futuro próximo, 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; 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 dos sujeitos; o individualismo e o conformismo diante dos problemas sociais. Essa experiência distópica, diferentemente das duas anteriores, explora todos esses aspectos, considerados problemáticos, desafiadores e sintomáticos da aceleração e da loucura do mundo, e os eleva a um nível extremo, para mostrar o caos que, no limite, os problemas existentes hoje poderiam criar.

Embora alguns elementos da realidade sejam explorados por duas ou pelas três experiências distópicas analisadas, 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 nossas escolhas — 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 outras obras do gênero, cujas construções sugerem possibilidades de realidades que precisam ser evitadas a qualquer custo, bem como em circuitos onde essas experiências circulam e são apropriadas e reelaboradas. E é nesse intenso processo de atribuição de valor que podemos verificar o surgimento e a consolidação de um



imaginário distópico, que tem como combustível tanto as experiências audiovisuais enquanto produtos, mas também a própria realidade, cada vez mais incerta e preocupante.

Referências

BRAGA, José Luiz. Circuitos versus campos sociais. *In*: JANOTTI JUNIOR, Jader; 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: 31 maio 2022.

BRAGA, José Luiz. Comunicação, disciplina indiciária. **Matrizes**, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 73-88, abr. 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v1i2p73-88>. Acesso em: 31 maio 2022.

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://doi.org/10.7476/9788578795726>. Acesso em: 31 maio 2022.

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.

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.

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://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v13i2p155-177>. Acesso em: 31 maio 2022.

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://doi.org/10.15448/1980-3729.2019.2.31605>. Acesso em: 31 maio 2022.