



XVI Congreso de la Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación (ALAIC)

La Comunicación como Bien Público Global:

Nuevos lenguajes críticos y debates hacia el porvenir

Buenos Aires, Argentina, 26 al 30 de septiembre de 2022

Organizan

- ❖ Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación (ALAIC).
- ❖ Federación Argentina de Carreras de Comunicación Social (FADECCOS).

PLANTILLA PARA PRESENTACIÓN DE PONENCIA COMPLETA

Ponencia presentada al GT 14: Discurso y Comunicación / Discurso e Comunicação

Experiências distópicas audiovisuais: imaginários e sentidos em circulação

Audiovisual dystopian experiences: imaginaries and meanings in circulation

Jean Pierre Bocca ¹

Resumo: O trabalho visa investigar as relações que as distopias audiovisuais estabelecem com a realidade social e examinar os sentidos decorrentes de sua circulação. Partindo de análise transversal ao conjunto de casos e da premissa de que a circulação é um processo dinamizador das distopias, este artigo pretende discutir os sentidos e imaginários social e midiático produzidos na circulação e no compartilhamento dessas experiências distópicas audiovisuais. Os três casos construídos para o estudo são: *Fahrenheit 451* (1966), longa-

¹ Jean Pierre Bocca. Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), Mestre em Ciências da Comunicação, Brasil, jeanbpierre@gmail.com. vínculo institucional, último grado de estudios, país, e-mail.



metragem britânico dirigido por François Truffaut, adaptação do livro homônimo de Ray Bradbury; *Jogos Vorazes* (2012 - 2015), tetralogia estadunidense baseada na série literária de Suzanne Collins; e *Years and Years* (2019), minissérie televisiva britânica criada por Russell T. Davies.

Palavras-chave: Distopia, Experimento Mental, Mídiação.

Abstract: This work aims to investigate the relationships between audiovisual dystopias and social reality and to examine the meanings that arise from their circulation. Starting from the transversal analysis of the set of cases and the premise that circulation is a process that dynamizes dystopias, this paper seeks to discuss the meanings and social and media imaginaries produced in the circulation and sharing of these audiovisual dystopian experiences. The three cases constructed for the study are: *Fahrenheit 451* (1966), a British feature film directed by François Truffaut, adapted from the homonymous book by Ray Bradbury; *The Hunger Games* (2012 - 2015), American Movies Saga based on the literary series by Suzanne Collins; and *Years and Years* (2019), a British TV series created by Russell T. Davies.

Key words: Dystopia, Thought-Experiment, Mediatization.

1 Introdução

Diante da complexificação dos processos sociais, da exacerbação da individualidade, do consumismo desenfreado, 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, 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, importantes alertas para a sociedade no presente.

Embora a ficção científica e a ficção distópica sejam frequentemente descritas como extrapolações da realidade observada no presente, profecias ou previsões do futuro, assumimos, em contrapartida, a perspectiva de Ursula K. Le Guin (2014), que propõe que estes gêneros narrativos são, sobretudo, “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 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 de ficção 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 audiovisuais³, nosso objeto empírico, e os seus contextos imediatos e a realidade social na qual se desenvolvem, e, ao

² 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 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: 01 ago. 2022.

³ Ao utilizamos a expressão “distopias audiovisuais”, nos referimos a produções com temática distópica construídas através da linguagem audiovisual, narrativas originais ou adaptações de outras obras.



mesmo tempo, refletir sobre a relação que estas narrativas estabelecem com o espectador e a sociedade.

Este trabalho é fruto de uma investigação mais ampla, desenvolvida no mestrado em Ciências da Comunicação, na linha de pesquisa Miatização e Processos Sociais, da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). A pesquisa teve como objetivo analisar, a partir da observação das características e lógicas internas das produções audiovisuais selecionadas, a construção da experiência distópica específica de cada caso, e, através de inferências transversais, examinar o que o conjunto propõe como Distopia e, ainda, como estas experiências mentais se relacionam com a realidade social. Foram construídos três casos para análise: *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)⁴, 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.

Partindo da análise transversal ao conjunto de casos e da premissa de que a circulação é um processo dinamizador das distopias, este trabalho visa aprofundar a

⁴ 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).



discussão sobre os sentidos e imaginários social e midiático produzidos na circulação dessas experiências audiovisuais distópicas. Para isto, nos apropriamos das reflexões 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). Iniciamos apresentando as lógicas internas dos casos, identificadas a partir das análises realizadas em Bocca (2021) e que embasam a investigação aqui proposta.

2 Os casos e suas lógicas internas

O primeiro caso, *Fahrenheit 451* (1966), propõe uma sociedade em que a sociabilidade, imposta por um sistema autoritário e opressor, 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, ou são forçados a optar, por “não pensar”, afastando tudo que faça pensar — na vida, no cotidiano, na própria realidade — e ocupando o tempo com entretenimento superficial. Assim, o que está em jogo é a supressão das liberdades individuais, que força os atores sociais a uma vida pré-determinada, limitada e sem sentido. E, como não é possível fugir do sofrimento, porque é inerente à experiência humana, essa hipótese se torna opressiva e ilusória.

Ray Bradbury e François Truffaut sugerem como possibilidade de solução para essa distopia⁵ uma saída poética: não havendo como combater esse sistema, aqueles que se recusam a abdicar da amplitude e a “não pensar” encontram a solução para essa realidade

⁵ Conforme expomos em Bocca (2021), nem toda distopia possui ou necessita de solução — não há saída para todos os problemas.



opressiva no contato com o outro e no convívio com a diversidade — optam por pensar, refletir, sofrer, criar. A proposta final do filme incita a necessidade de ouvir falar a experiência, buscar autoconhecimento, ficar a 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.

O segundo caso, a tetralogia *Jogos Vorazes* (2012 - 2015), sugere uma sociedade com estrutura polarizada entre opressores e oprimidos — uma elite rica e poderosa, e uma população pobre e explorada. 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 realização de um espetáculo midiático que vende a ideia de que é possível vencer a opressão — uma possibilidade baseada em um “falso heroísmo” com estrutura de “lei da selva”, ou seja, uma oferta falaciosa. É uma perspectiva duplamente falsa: não há heroísmo na “vitória” quando apenas o mais forte sobrevive, 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, a autora e os realizadores propõem a utilização da luta do “falso heroísmo”, estritamente interno ao setor oprimido, para criar, simbolicamente, uma dinâmica de enfrentamento da opressão. As opressões, como os filmes alertam, precisam ser combatidas 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”.

O terceiro e último caso, a minissérie *Years and Years* (2019), cria uma realidade caótica diretamente relacionada ao nosso 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 produção 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, Russell T. Davies sugere 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.

3 Imaginários, imagens e sentidos em circulação

A partir dos trabalhos de Braga (2012, 2017) e Rosa (2019a, 2019b), compreendemos 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), 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, isto é, “uma relação de atribuição de valor” (Rosa, 2019b, p. 22). A circulação, portanto, ultrapassa a mera troca de mensagens entre produtores e receptores; trata-se de um processo complexo que permite reelaborações e ressignificações em um fluxo contínuo.

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



resignificados 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 uma experiência 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 mostram e fazem. Isto é, essas experiências são construídas e se desenvolvem, portanto, a partir dos sentidos que circulam. Conforme Rosa explica,

O sentido [...] 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).

Ao afirmarmos que as experiências mentais distópicas não são apenas de quem as cria, mas também se desenvolve na circulação, pelas apropriações, reelaborações e



resignificações dos receptores, inferimos que essas experiências são construídas, sobretudo, a partir dos sentidos que circulam. E é a partir desses sentidos que podemos observar a constituição de um imaginário — social e midiático — sobre distopia. Para Rosa, 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, mentais e físicas, 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. E, ao analisarmos produções audiovisuais, interessa-nos justamente a constituição deste imaginário midiático — que é (re)elaborado e, ao mesmo tempo, atualizado por estas obras — e os sentidos decorrentes. Para identificarmos que sentidos e que imaginário distópico são estes, precisamos voltar aos casos e examinar, na relação com a realidade social, que Distopia essas experiências propõem.

4 Das experiências mentais ao imaginário distópico

Ao elencarmos e refletirmos sobre as lógicas e características que percebemos atravessar os três casos, verificamos que os comportamentos, as tomadas de posição e os aspectos 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.

A partir desses aspectos da realidade social, que observamos, sentimos e vivenciamos na contemporaneidade — hoje, neste exato instante —, e dos sentidos sobre Distopia que circulam nos diferentes âmbitos da sociedade, os três casos propõem suas



experiências mentais distópicas. Como Le Guin 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 (LE GUIN, 2014, p. 11). 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? Ao mesmo tempo, essas perguntas e as conjecturas decorrentes indicam a constituição de imaginários sobre o futuro, sobre nosso presente, e sobre Distopia.

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 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 exacerbação 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 “substância” para preencherem o vazio de suas identidades, e como solução para os problemas criados pelo conformismo e pela incosequência 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.



5 Considerações finais

Embora alguns elementos da realidade sejam explorados por duas ou pelas três experiências distópicas analisadas — como a valorização da ausência de diferenças, o comportamento individualista e o consumismo exacerbado, o conformismo e a superficialidade, sistemas opressores e estratégias de controle e manipulação, para citar alguns exemplos — 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.

Paralelamente, 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, reelaboradas e ressignificadas. E é nesse intenso processo de atribuição de valor que podemos verificar a constituição de um imaginário distópico, que tem como combustível tanto as experiências audiovisuais enquanto produtos quanto a própria realidade, cada vez mais incerta e preocupante, e a nossa experiência enquanto atores sociais.

É nas interações entre experiências mentais e a realidade social, dinamizadas pela circulação, que percebemos um imaginário distópico, mais do que constituído, sendo constantemente reelaborado, reproduzido e atualizado. Ainda que as imagens produzidas e compartilhadas por essas produções midiáticas atuem na construção de um imaginário sobre Distopia — imagens de opressão, de censura e autoritarismo, de vigilância e controle



social, de violência física e psicológica, de caos e medo, de cenários pessimistas e de desespero —, é na circulação, no compartilhamento e nas reelaborações que a sociedade faz constantemente, que esse imaginário distópico se torna, efetivamente, potente. É a partir dos sentidos que damos para essas imagens, físicas e mentais, que esse imaginário deixa de ser apenas midiático e se torna individual e social. Passamos, assim, a criar nossa própria experiência distópica, individual e coletiva, e a compreender como os alertas e questionamentos que essas possibilidades preocupantes e sombrias propõem podem nos ajudar a lidar com a realidade e os problemas do presente.

Referências

- Bocca, J. P. (2021). *Distopias audiovisuais: experiências mentais em circulação* [Dissertação de Mestrado, Universidade do Vale do Rio dos Sinos]. Repositório Digital da Biblioteca da Unisinos.
<http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/11238>
- Braga, J. L. (2012). Circuitos versus campos sociais. In: J. Janotti Junior, M. A. Mattos & N. Jacks (Orgs.), *Mediação & midiatização* (pp. 31-52). EDUFBA; Compós.
<https://books.scielo.org/id/k64dr>
- Braga, J. L. (2008, abril). Comunicação, disciplina indiciária. *Matrizes*, 1(2), 73-88.
<https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v1i2p73-88>
- Braga, J. L. (2017). Matrizes interacionais. In: J. L. Braga, R. Calazans, L. Rabelo, C. Casali, M. Machado, P. R. Melo, R. Zucolo, A. L. Medeiros, P. Benevides, E. Klein, M. P. Xavier & A. D. Pares, *Matrizes interacionais: a comunicação constrói a sociedade* (pp. 15-84). EDUEPB. <https://doi.org/10.7476/9788578795726>



Ginzburg, C. (1989). *Mitos, emblemas, sinais: morfología e história*. Companhia da Letras.

Le Guin, U. K. (2014). Introdução. In: U. K. Le Guin, *A mão esquerda da escuridão* (2a ed., pp. 7-12). Aleph.

Rosa, A. P. (2019a, maio/agosto). Imagens em espiral: da circulação à aderência da sombra. *Matrizes*, 13(2), 155-177. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v13i2p155-177>

Rosa, A. P. (2019b, maio/agosto). Imagens que pairam: a fantasmagoria das imagens em circulação. *Famecos*, 26(2), 1-25, <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2019.2.31605>