
Distopias adolescentes na indústria cinematográfica atual e suas relações com as subjetividades contemporâneas: a origem e a escassez desse subgênero.¹

Beatrice Wolff BRIDI²

Guilherme Guimarães CRUZ³

Valentina Moreira PEDROSO⁴

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC

RESUMO

Na primeira metade dos anos 2010 o mundo presenciou um *boom* de lançamentos de obras distópicas, sendo o público alvo o infanto-juvenil. O objetivo deste estudo é entender a origem e as referências por trás dessas histórias, o motivo pelo seu sucesso durante o período e a razão pela qual não se vê mais o mesmo ritmo de produção. Este trabalho utiliza-se de um banco de filmes referentes ao subgênero organizado pelos autores para a investigação das teses, além da revisão teórica em textos sobre o consumo cultural na pós-modernidade, psicologia infanto-juvenil e a repercussão dos temas distópicos entre adolescentes. Dentre as conclusões observa-se a mudança de conteúdo e forma das narrativas antiutópicas, que acompanharam o desenvolvimento do seu principal público, em adição à transformação na maneira de consumo de filmes e séries com a pandemia e a ascensão das plataformas de *streaming*.

PALAVRAS-CHAVE: Distopias; Espectatorialidade adolescente; Pós-modernidade; Cinema Distópico; Cinema Contemporâneo.

¹ Trabalho apresentado no IJ04 – Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – XX Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, sob a orientação da professora Ana Paula Bragaglia, do curso de Cinema da UFSC (e-mail ana.paula.bragaglia@ufsc.br).

² Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Cinema da UFSC, e-mail: beawbridi@gmail.com

³ Estudante de Graduação 9º. semestre do Curso de Cinema da UFSC, e-mail: guilhusco@hotmail.com

⁴ Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Cinema da UFSC, e-mail: vale.mpedroso@gmail.com

Introdução: distopias adolescentes, um subgênero intertextual

A instigação com o futuro ocupa a mente do ser humano social desde o começo da produção de conhecimento ao longo da História. O conhecimento científico se desdobra a fim de criar mecanismos de previsibilidade para o futuro da mesma forma que a filosofia nos dá meios para refletir aquilo que não podemos controlar por não sabermos. A arte, por sua vez, é o meio de expressão que consegue expressar também visualmente nossa inquietação.

O cinema não se isenta deste pensamento. Espaço para as especulações mais positivas que realizadoras e realizadores ao redor do mundo têm, o cinema serve não somente como uma forma de criação de crítica social (STUART HALL, 1980) - muitas vezes em formato de entretenimento -, como também se mostra plástico o suficiente para projetar as mais diversas realidades possíveis, dentre elas, o futuro.

Esta pesquisa analisa o desenvolvimento do subgênero de distopias adolescentes na ficção e se originou da curiosidade dos autores sobre seu papel na indústria cinematográfica e no impacto possivelmente causado por elas no comportamento adolescente e seu envolvimento com a política durante a segunda década do século XXI.

Criado pela primeira vez em 1868, o termo “distopia” só se fez mais presente nas discussões sobre produção literária e cinematográfica com o passar dos anos. O que o filósofo inglês John Stuart Mill (1868) não sabia ao esboçar um conceito de *antiutopia* em um discurso no parlamento inglês é que ele seria responsável pela caracterização de um grande subgênero na ficção posteriormente, tanto na literatura quanto no cinema. Mas afinal, o que é distopia? Para Mill, seria o contrário da utopia, um lugar longe do ideal e do real, que se aproxima das especulações dos piores futuros que poderíamos ter enquanto sociedade. Muitas vezes sem saber, mas com a mesma ideia em mente, diversos autores se utilizaram desse conceito para criar cenários sociais futuros, numa mera projeção especulativa que nos rendera diversas obras ficcionais. A partir daí temos o caminho para esboçar toda a presente discussão sobre a narrativa distópica e o papel que ela desempenha na ficção.

A exemplo do termo utopia, quando Zamiatin escreve *Nós* (1921), o termo distopia ainda não existia voltado para a literatura, e provavelmente o autor não teria a menor noção da repercussão que o seu romance causaria. O conceito ainda não havia sido usado com a finalidade de definir um modelo de escrita. O termo, advindo da junção das palavras gregas *dys* (dor) e *topos*

(lugar), foi utilizado pela primeira vez em um discurso no parlamento britânico realizado por John Stuart Mill, em 1868. Apenas em 1952 J. Max Patrick faz o resgate do termo e passa a utilizá-lo para caracterizar textos que vão contra o imaginário de sociedades perfeitas em um mundo distante ou futurístico. Desta forma, o conceito de distopia se dá a partir do que já havia sido solidificado sobre a utopia. (SOUZA; QUEVEDO, 2021)

Diversos títulos da literatura representam a narrativa distópica em sua forma mais fundamental: uma sociedade hipotética que caminhou de forma a cercear os direitos do cidadãos e criou mecanismos de subsistência longe dos ideais para mitigar as faltas que acontecimentos anteriores possam ter causado a esses estados no momento narrativo em que se passam. George Orwell, em 1949, ironizou o progresso da Humanidade quando projetou uma sociedade distópica autoritária que se colocaria apenas 45 anos depois do lançamento de seu livro “1984”, onde escreveu essa trama. A obra, em conjunto com “Admirável Mundo Novo”, “Fahrenheit 451” e “Nós”, são títulos canônicos da literatura em questão e apresentam os mesmos elementos, emparelhados de diferentes formas, para levantar os mesmos questionamentos: o que faríamos se fôssemos dotados de determinado poder? O que faríamos se somente alguns o tivessem? Quão ruim seria um mundo sem nenhuma liberdade? Quão aterrorizante seria se tivéssemos toda liberdade sem amarras?

Outros títulos literários seriam posteriormente publicados, diversificando as origens e destinos de tais reflexões, que preencheriam o mercado editorial e o imaginário da população até chegar à sociedade contemporânea e/ou pós-moderna, marcada pelo capitalismo avançado neoliberal, inserida em um contexto algorítmico e digital. A distopia na ficção se apresentou como um conceito recorrente que rearranja as convenções narratológicas próprias para um determinado fim.

Da literatura para os cinemas, as distopias encontraram espaço ao lado de títulos da ficção científica e formaram um cânone de obras audiovisuais ao passar dos anos. Com sua primeira aparição em 1927, com o filme Metrópolis, o subgênero oriundo da ficção levaria muitos anos para ganhar fortes representantes nas prateleiras das videolocadoras ao redor do mundo, até que a distopia passasse a ser popularmente conhecida. Mas quais são os elementos que diferenciam a distopia das demais produções de ficção científica?

Uma vez que a ficção científica se mostra como gênero cinematográfico inventivo, e, não raras vezes, crítico e reflexivo, capaz de criar cenários e também ser instrumento de relativizar pareceres sobre o papel do governo ou instituições (NICK HUBBLE, 2021), o que

torna a distopia tão única? Caracterizamos para o presente estudo a distopia como um conjunto de convenções de gênero, que, se encontradas na mesma obra e lidas por grande parte do público como tal, assim será classificada. Construção de sociedade no futuro, presença de elementos de tecnologia, estado-nação ou instituição autoritários, normas coletivas de convivência, crítica social, debate sobre a presença da revolução, e acontecimentos decorrentes de um desastre anterior ao tempo narrativo da história - são os elementos mais comuns para entender uma distopia como tal, se encontrados juntos.

Seguindo o raciocínio do método Análise de Conteúdo, de Bardin (1995), tais elementos foram adotados como categorias de classificação (ou critérios) de títulos no subgênero distópico de produção audiovisual anteriormente descrito e fundamentado. Para tanto, pesquisamos listas de usuários de redes como IMDb e Letterboxd, referências da crítica e público espectador como banco de filmes, o que permitiu a construção de listagens de filmes distópicos. Um primeiro apanhado de filmes resultante desta pesquisa consta na seguinte listagem: *Metrópolis (1927)*, *Alphaville (1965)*, *Fahrenheit 451 (1966)*, *A Laranja Mecânica (1972)*, *Blade Runner (1982)*, *1984 (1984)*, *Brazil (1985)*, *O Conto da Aia (1990)*, *Admirável Mundo Novo (1999)*, *Battle Royale (2000)*, *Filhos da Esperança (2006)*, *O Preço do Amanhã (2011)*, *O Expresso do Amanhã (2011)*.

Diante dessa lista é possível inferir algumas considerações. A primeira delas é a grande relação que essas produções têm com a literatura: uma vez que pelo menos metade delas tem textos oriundos de adaptações de grandes clássicos, inclusive supracitados neste estudo. Outra observação a ser feita é a ausência, nos resultados da categorização via Análise de Conteúdo, de títulos como *Duna*, *Star Wars* e *Matrix*, pois, apesar de se encaixarem no arquétipo de narrativa distópica por seus elementos, tais obras não são comumente lidas como tal pelo público.

Uma terceira consideração é que a presença de elementos fantásticos/sobrenaturais, a ambientação fora do planeta Terra e a reflexão sobre legado, descendência e monarquia presentes nas obras de Frank Herbert, George Lucas, Lana e Lilly Wachowski rouba espaço para as discussões mais pertinentes para este estudo, apesar de sua natureza tecnológica, futurista e revolucionária. A partir deste cenário, podemos entender o pano de fundo para o estudo sobre nosso objeto de pesquisa: as distopias adolescentes do século XXI.

Igualmente influenciadas pela literatura, neste caso infanto-juvenil, era notável a

intensidade de lançamento de filmes distópicos de teor adolescente nos anos 2010. Visto como febre que levou milhares de jovens do mundo todo aos cinemas e livrarias, esses materiais apresentavam uma construção parecida de narrativa: um protagonista adolescente, inserido em uma sociedade distópica com seus próprios ritos e mecanismos, diante de uma escolha, teria nas costas tanto a perseguição das instituições tiranas de cada universo, como também a chave para revolucionar aquela sociedade. Jogos Vorazes (2008), de Suzanne Collins; Divergente (2011), de Veronica Roth; Maze Runner (2009), de James Dashner; O Doador de Memórias (1993), de Lois Lowry; Mundo em Caos (2008), de Patrick Ness. São muitos os títulos de obras distópicas contemporâneas que enriqueceram as editoras do mundo todo, desde o final dos anos 90. Mais felizes ainda foram os grandes estúdios de cinema de Hollywood que injetaram milhões em financiamento para adaptações dessas obras.

Durante a segunda década do século XXI o mercado era promissor e lucrativo para o subgênero, o envolvimento do público adolescente com as franquias distópicas citadas criou laços de afeto que grande parte carrega até hoje (RAQUEL CARNEIRO, 2020). Contudo, ao final da década, muitas das franquias foram interrompidas pelos estúdios e a efervescência do gênero chegou ao fim. Até o presente momento, nota-se a ausência de obras cinematográficas sendo produzidas nos moldes comumente observados na última década. Os filmes de sequência prometidos ao público, que dariam continuidade ou até encerrariam algumas franquias foram, pouco a pouco, sendo engavetados. A febre da distopia adolescente no cinema desapareceu, mesmo em meio a um mercado editorial com publicações recentes de obras do gênero (YGOR PALOPOLI, 2023). Quais acontecimentos da atualidade podem ter tido influência nesse desaparecimento? Se a indústria do cinema e entretenimento sempre está em mudança, principalmente em uma era de hiperestímulo e fragmentação da atenção (SINGER, 2004), quais produtos podem ter ocupado o espaço deixado pelas distopias adolescentes?

Subjetividades contemporâneas, Cinema e Público Adolescente

A Modernidade, que começou no final do século XVII e se estendeu até meados do século XX, foi marcada por profundas transformações. Podemos citar, entre elas, o Iluminismo, que enfatizava a razão, a ciência e o progresso como pilares do desenvolvimento

humano; as revoluções industriais do séculos XVII e XIX, que trouxeram avanços tecnológicos e econômicos significativos; e o advento das grandes narrativas como o marxismo, o liberalismo e o positivismo a fim de fornecer explicações abrangentes para a condição humana. Porém, a transição do final do século XX para o século XXI é marcada pelo declínio dessas grandes narrativas, conceito chamado de pós-modernidade. (LYOTARD, 1984, p. 6)

Essa pós-modernidade rejeita “grandes” verdades e se baseia na fragmentação, diversidade e relatividade de significados. O fracasso de grandes narrativas como o fascismo e o comunismo, e as consequências devastadoras da Segunda Guerra gerou um ceticismo em relação às promessas de progresso e racionalidade que eram prevalentes na era anterior. Associada à intensa globalização do novo século e ao advento de novas tecnologias transformadoras, essa nova configuração social ajuda a criar a cultura do consumo da sociedade pós-moderna e enfatiza as ideias de efêmero, individual e superficial no pensamento e no comportamento cultural em curso. (FONTENELLE, 2017)

A criação da televisão, da internet e das novas mídias transformou a maneira como as pessoas consomem informações, provendo uma cultura de imagens e ideias fragmentadas em grande quantidade. Essa saturação de mídias foi responsável pela cultura de publicidade que enfatiza o efêmero e o superficial, contribuindo para a fragmentação da experiência individual e da ascensão da cultura de consumo. Com isso, surgiu uma saturação na quantidade de informações consumidas pelo indivíduo, e dessa forma a liquidez social, se estabeleceu como um dos principais pilares da sociedade contemporânea. (BAUMAN, 2001, p. 14)

Nesse contexto, mídias de grande pluralidade de formas e significados se tornaram o grande foco do que era consumido pelo espectador comum. É aqui que se cria a ascensão da geração MTV, marcada por imagens visuais dinâmicas, vibrantes e diversificadas, que, associadas aos movimentos que desafiavam as estruturas tradicionais na época, criaram um status de contestação constante no subconsciente geral. (KINDER, 1984, p. 125)

Isso se consolida com o fato de que esse tipo de mídia era extremamente consumido pela massa jovem da época, refletindo o conceito da “zona de desenvolvimento proximal”, de Lev Vygotsky, que se refere à influência da relação com o Outro - das interações sociais, inclusive com alguém mais experiente, por exemplo - na construção de visões de mundo e

comportamentos de cada indivíduo.. Aplicando essa teoria ao campo do Cinema, podemos ver as obras cinematográficas como um simbólico Outro, funcionando como “mentoras” que introduzem adolescentes a conceitos políticos complexos no formato acessível, e atuando como ponte entre conhecimentos pré-existentes e novas realidades políticas. As realidades criadas pelos filmes podem, assim, ser capazes de influenciar a sinapse conceitual na mente adolescente, mesmo que ela não tenha passado por vivências parecidas ainda. O papel do cinema, nesse caso, é criar cenários capazes de estabelecer relações de congruência com a vida do jovem a partir de relações interpessoais comuns num contexto fantasioso.

Nesse contexto, cada vivência, por mais fantástica e irreal que possa parecer, se desenvolve a partir de uma base emocional calcada na realidade. Sentimento e fantasia não podem ser pensados como processos isolados, ou que se desenvolvem linearmente, mas são sínteses complexas alcançadas pelas funções psíquicas superiores ao longo do desenvolvimento. Esse fato explica como e porque a fruição de determinada obra de arte ganha contornos diferenciados em cada etapa da vida e também porque difere em cada indivíduo conforme o desenvolvimento cultural por ele alcançado. (TULESKI; CHAVES; LEITE; RICCI; SILVA; LUCENA, 2015, p. 148)

A partir desses conceitos, é possível estabelecer uma relação direta entre o mercado de distopias dos anos de 2010 com o marketing voltado ao público adolescente, que discutia conceitos de democracia e poder, ao crescente envolvimento político da massa jovem contemporânea. Uma geração educada em narrativas de revolução, e auxiliada pela capacidade de comunicação e organização massificada que as redes sociais proporcionam formou uma categoria agente e renovadora. É nesse contexto que surgem correntes político-ideológicas de organização dos jovens, de cunho liberal ou conservador, tais como o Vem Pra Rua (VPR) e o Movimento Brasil Livre (MBL); (GOHN, 2018). Assim, a saturação desse conteúdo distópico voltado ao público adolescente nessa época, junto à insatisfação política e econômica que envolveu a sociedade no contexto pós-crise de 2008, refletiu na ascensão de uma categoria jovem engajada e politizada que exigia mudanças governamentais e sociais para satisfazer sua ideologia revolucionária.

Ascensão e declínio das distopias cinematográficas para o público adolescente: possíveis significações

Segundo análise feita por Quevedo e Souza (2021, p. 108), é possível identificar três picos de publicação do subgênero distópico, todos relacionados a um evento histórico: a primeira onda seguida à Segunda Guerra Mundial, a segunda onda seguida à Guerra Fria, e a terceira onda, decorrente dos ataques ao World Trade Center, no dia 11 de setembro de 2001. Os temas, apesar de serem abordados de formas diversas, contêm características em comum, como a perda de liberdade e a opressão pelo governo, refletindo a vulnerabilidade que afligiu o mundo diante de cada um desses cenários.

Tendo em mente que a maioria dos filmes distópicos que marcaram a terceira onda, cerne deste estudo, foram adaptações de obras literárias dirigidas especialmente aos denominados “*young adults*”, ou seja, o público infanto-juvenil, é importante observar atentamente dois fatores: os autores das obras e o seu público consumidor, como salientado pela pesquisadora Melissa R. Ames (2013) no texto “*Engaging Apolitical Adolescents: Analyzing the Popularity and Educational Potential of Dystopian Literature Post-9/11*”. O primeiro desses fatores se refere ao público adulto, que vivenciou tanto o evento histórico do 11 de setembro quanto a repercussão que isso causou na sociedade de forma consciente. Este público, quando jovens, também teve acesso a distopias da sua época, que serviram como referência para seu trabalho. Prova disso, é o fato de que “a lista de leitura de muitos estudantes do ensino médio daquele tempo incluía os básicos da miséria e controle social: *1984*, *Fahrenheit 451*, *Admirável Mundo Novo*, *Flores para Algernon* e *Senhor das Moscas*”⁵ (HALL; SLADE, 2011)

Já o público consumidor jovem-adulto (18 a 26 anos), muitos deles adolescentes no pico do subgênero, não tem lembranças ou nem vivenciou os eventos que influenciaram a onda. Apesar disso, eles ainda estão inseridos na atmosfera que se instalou após esses episódios - de medo e ansiedade (AMES, 2013). Eles presenciam os efeitos que tais eventos exercem sobre as pessoas, sem necessariamente reconhecer suas causas. Porém, quando essas narrativas começaram a aparecer nos livros e, posteriormente, nos filmes que consumiam, vários conceitos políticos foram introduzidos a eles, mesmo que inconscientemente.

⁵ Tradução nossa. No original: “And the list of reading for many high school kids back in those days included the basics of misery and social control: *1984*, *Fahrenheit 451*, *Brave New World*, with *Flowers for Algernon* and *Lord of the Flies*” (HALL; SLADE, 2011)

De uma forma ou outra, as distopias que emergiram no século XXI, tratam de temas sociais, políticos e culturais em meio a tramas adolescentes de romances e conflitos de identidade, característicos do gênero literário infanto-juvenil, ao qual pertence grande parte das produções distópicas desse século. (SANTOS, 2019, p.12)

Filmes como *Divergente* (2014, de diretor Neil Burger), *Jogos Vorazes* (2012, de diretor Gary Ross) e *Maze Runner* (2014, de diretor Wes Ball), que são alguns dos títulos que se destacaram no período, abordam tópicos como perda da liberdade civil e controle sobre o próprio corpo, governos opressivos e desconfiança do Estado, cada um ambientado em seu próprio universo distópico.

O auge desse subgênero no cinema se deu na primeira metade dos anos 2010, com o marco inicial sendo o primeiro filme da saga *Jogos Vorazes*. O sucesso foi imenso, e só nos dias seguintes à estreia obteve-se bilheteria recorde com 155 milhões de dólares, superando adaptações anteriores para o cinema de obras literárias destinadas ao mesmo público (*JOGOS VORAZES*, 2012). Em seguida, foram anunciadas outras franquias do mesmo gênero: *Divergente* e *Maze Runner*, ambas com lançamento no ano de 2014, como já mencionado. Enquanto *Jogos Vorazes* batia recordes de bilheteria a cada lançamento, ganhando mais três filmes de continuação - *Em Chamas* (2013, dirigido por Francis Lawrence), *A Esperança - Parte 1* (2014, de Francis Lawrence) e *A Esperança - O Final* (2015, de Francis Lawrence) - os demais perderam popularidade. *Maze Runner* teve mais dois filmes sequenciais, lançados em 2015 e 2017; já *Divergente*, apesar de também obter mais dois filmes em 2015 e 2016, foi descontinuado. Outros filmes que se encaixam no subgênero distópico direcionado à jovens adultos continuaram a ser lançados, por exemplo: *O Doador de Memórias* (2014, dirigido por Phillip Noyce), *Mentes Sombrias* (2018, direção de Jennifer Yuh Nelson) e *Mundo em Caos* (2021, de Doug Liman). No entanto, a repercussão foi demasiadamente menor: enquanto *Em Chamas* (2013), por exemplo, arrecadou 865 milhões de dólares em bilheteria (*EM CHAMAS*, 2013), *Mundo em Caos* (2021) arrecadou 26.5 milhões de dólares (*MUNDO*, 2021), resultando em uma produção mais esparsa do subgênero ao longo dos anos, e sequer rendendo adaptações de outros títulos prometidos às telas de cinema. O único dos títulos que parece vingar até os tempos atuais é *Jogos Vorazes*, que, para muitos leitores e espectadores, é considerada a obra mais profunda e bem desenvolvida da onda, porventura essa seja a razão da sua grande popularidade. A saga conta com uma trama política bem estruturada e críticas

que se mostram válidas através dos anos, ganhando ainda mais sequências literárias e audiovisuais anunciadas para as telas de cinema nos anos 2023 (Jogos Vorazes - A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes, dirigido por Francis Lawrence) e 2026 (*The Hunger Games: Sunrise on the Reaping*, direção de Francis Lawrence) (JOGOS, 2024).

Diante desta trajetória, o que aconteceu com esse subgênero para ter sua popularidade reduzida ao longo dos anos? O que interrompeu o seu intenso fluxo de produção? A resposta não é única e tampouco clara, mas é possível perceber uma mudança na indústria desde então. A queda na produção desses materiais não significa o fim da discussão, mas indica uma ressignificação e reestilização. Afinal, cada pico de publicação de filmes ou outras produções artísticas da categoria distópica reflete os anseios e perturbações da população relativamente a um evento histórico. Esse foi o caso, como colocado anteriormente, das ondas anteriores, como “a literatura distópica dos anos 1980 estava preocupada com destruição em massa, bombas atômicas e consequências apocalípticas” ⁶(AMES, 2013, p. 8), resultante da tensão suscitada pelo fim da Segunda Guerra Mundial.

Paralelamente, a produção de antiutopias no decorrer dos anos vem expressando outras inquietações. Produções como as séries *Black Mirror* (ainda em produção, desde 2011) e *Electric Dreams* (2017), da mesma forma que a maioria das obras distópicas da atualidade, vêm discutindo o papel da tecnologia no cotidiano das pessoas, certamente motivadas pelo acelerado desenvolvimento tecnológico, incluindo a Inteligência Artificial. O “formato” também mudou, consequência do inchaço do modelo de distopias em curso, que continha muitos elementos voltados ao público jovem, como a presença de uma relação amorosa acontecendo em paralelo à história de revolução, ou a rebelião contra formas autoritárias de governo iniciadas com um(a) adolescente por volta dos dezesseis anos. Mesmo que as séries citadas acima ainda sejam voltadas para o público jovem, nota-se, pela não adoção destes artificios afetivos na trama, que elas possuem um caráter menos juvenil e mais adulto, o que pode ter se dado pelas obras terem acompanhado o desenvolvimento dos seus espectadores por meio da reestilização.

Ademais, a ascensão dos circuitos de *streaming* e séries de realização em massa trouxeram uma nova aparência à indústria. Já presentes em meados de 2010, os serviços de *streaming* ganharam ainda mais popularidade devido a pandemia da COVID-19,

⁶ Tradução nossa. No original: “The dystopian literature of the 1980s was preoccupied with mass destruction, atomic bombs, and apocalyptic outcomes” (AMES, 2013, p.8)

possibilitando o acesso a filmes e séries sem sair de casa. O número de assinantes nas plataformas praticamente dobrou de 2019 para 2020 com o início do *lockdown*, pulando de 320.7 para 620.5 milhões, e continuou a subir nos anos subsequentes, atingindo 793.9 milhões no primeiro quarto de 2023 (AS PLATAFORMAS, 2023). A quantidade de redes também aumentou: em 2011 a única atuante no Brasil era a Netflix, já no início de 2022 estavam disponíveis mais de 15 serviços diferentes; dentre os mais populares é possível citar HBO Max, Amazon Prime Video, GloboPlay e Disney+ (A ASCENSÃO, 2022). E essas plataformas que antes se sustentavam pela circulação de filmes e séries licenciadas também passaram a distribuir produções próprias de alta qualidade, incluindo filmes indicados ao Oscar e séries realizadas internacionalmente, cada vez mais firmando seu posto como parte da indústria cinematográfica e mudando a forma como produtos audiovisuais são consumidos.

Considerações finais

A partir de nossas reflexões, concluímos que os eventos que se desenvolveram na virada da segunda para a terceira década deste século ressignificaram a percepção do público consumidor - e produtor - de obras audiovisuais sobre o futuro da humanidade. As ameaças de um mundo hiperestimulado e ansioso com suas possíveis hecatombes direcionaram o imaginário da população para a tecnologia e os perigos do aquecimento global.

Logo, as projeções que fazemos enquanto humanidade se revelam de outra forma no conteúdo midiático, diferentemente de como foi há sessenta, quarenta ou dez anos atrás. Essa transição temática nas obras reflete as incertezas atuais sobre o desenvolvimento tecnológico e desastres ambientais, podendo ser entendida como uma *nova onda* (grifo nosso), não ligada diretamente a um evento histórico específico, mas a processos ainda em andamento, que são demasiadamente acelerados para que possamos ter certeza de seus fins e suas consequências.

É possível inferir que tanto o conteúdo quanto o formato das produções distópicas audiovisuais se alteraram em uma *quarta onda* (grifo nosso) de publicações distópicas. O conteúdo seriado dá mais liberdade para os estúdios pois fideliza os espectadores, e apresenta mais segurança com os números; o público consumidor sai menos de casa atualmente, e, com nosso tempo de atenção reduzido, muitos preferem narrativas seriadas às várias possíveis horas ininterruptas de um longa-metragem.

A presença diária da tecnologia na vida das pessoas, bem como a presença dos circuitos de *streaming*, e séries de produção em massa trouxe uma nova roupagem para o subgênero. As obras distópicas atuais abriram espaço antes utilizado para denunciar insatisfação com as nossas instituições, para, agora, um receio de extinção em massa futuro. No Brasil e no mundo, isso já não é mais novidade: estamos constantemente insatisfeitos com as nossas autoridades.

Assim, o cinema cede o espaço de protagonismo adolescente para especulações sobre o papel da tecnologia nas nossas vidas em esfera pessoal. Não mais indo às salas de exibição para ver um filme como *Divergente*, mas ao ligar a televisão para consumir uma série como *Black Mirror* (Netflix), ou *Extrapolations - Um Futuro Inquietante* (Apple TV +, 2023). Obras de ondas anteriores também estão sendo revividas no formato de série, como “O Conto da Aia” (lançada em 2017), escrita por Margaret Atwood e publicada em 1985, pertencente à segunda onda de publicações, conta já com cinco (5) temporadas já lançadas somente em 2024 e previsão de lançamento da sexta para 2025 (*THE HANDMAID’S TALE*, 2024).

A distopia não padeceu, portanto, simplesmente mudou de curso. Ainda ganha atenção e os corações de seu público, enriquece seus estúdios produtores e perpetua o ciclo do capitalismo na produção audiovisual, mas não antes de nos provocar criticamente sobre o presente e nos instigar sobre o futuro. Seu público permanece o mesmo de anos atrás e se expande para todos aqueles que se preocupam com o futuro da humanidade.

A juventude que cresceu consumindo esses conteúdos mantém viva a memória da chama da contestação, da crítica e rebeldia com aquilo que lhe é imposto, pelo menos parte dela continua ativa neste processo, como mostram atuações em momentos decisivos da política, movimentos estudantis e grupos que representam a juventude de entidades maiores de luta. Isso pode ser uma justificativa para uma franquia como “A Saga Jogos Vorazes” ainda se mostrar relevante, rendendo novos lançamentos de livros e filmes até hoje. Desde a fama inicial na primeira metade dos anos 2010, como relatado neste artigo, mais dois livros foram anunciados pela autora Suzanne Collins: *Jogos Vorazes - A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes*, lançado nos cinemas em 2023, e *The Hunger Games: Sunrise on the Reaping*, com livro confirmado para 2025 e filme para 2026. A escritora Suzanne Collins criou um universo potente o suficiente para atravessar as inconsistências de um mercado e, ainda assim, nos fazer indagar sobre o futuro.

Donald Sutherland, ator que interpreta o Presidente Snow na primeira trilogia da saga, autoridade máxima no universo da série de livros e filmes, em depoimento sobre sua opinião acerca da história, revela o motivo de ela se manter tão consistente ainda hoje:

A alegoria é evidente, na comparação com os Estados Unidos. Quando eu li o roteiro pela primeira vez, eu realmente quis ser parte desse projeto para que eu pudesse olhar para trás no fim da minha vida - que está bem próximo - e dizer 'Eu fui parte disso'. Porque para mim, a maneira como ela apresentou esse dilema para pessoas jovens e demandou delas uma resolução, demandou delas uma participação que pudesse mudar as coisas, porque o mundo que a minha geração está guiando, todos, é um desastre em todos os aspectos: ambientalmente, politicamente, socialmente, economicamente... (SUTHERLAND, LRM Online, 2014)

Que as gerações atuais e futuras consigam ver na juventude e naqueles que são valentes para fazer escolhas difíceis, uma possibilidade de mudar o futuro da humanidade.

Referências

AMES, Melissa R. Engaging" Apolitical" Adolescents: Analyzing the Popularity and Educational Potential of Dystopian Literature Post-9/11. 2013.

A ASCENSÃO dos serviços de streaming. **LinkedIn**, 2022. Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/ascens%C3%A3o-dos-servi%C3%A7os-de-streaming-agenciazait/> . Acesso em 09 de jun. de 2024.

AS PLATAFORMAS de streaming estão acabando com o cinema?. **ESPM**, 2023. Disponível em: <https://jornalismorio.espm.br/sem-categoria/as-plataformas-de-streamings-estao-acabando-com-o-cinema/> . Acesso em: 09 de jun. de 2024.

BAUMAN, Zygmunt. Modernidade líquida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001. Comunidade: a busca por segurança no mundo atual. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

CARNEIRO, Raquel. O mundo cruel (e rentável) da distopia infantojuvenil, Veja, 2020. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/cultura/o-mundo-cruel-e-rentavel-da-distopia-infantojuvenil>. Acesso em: jun de 2024.

EM CHAMAS. **IMDb**, 2013. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt1951264/?ref_=fn_al_tt_1. Acesso em: 26 de jun. 2024.

DE SOUZA, Monique Heloisa; QUEVEDO, Murilo Ariel De Araujo. O inimigo objetivo em distopias pós-11 de Setembro: uma análise de Holy Terror: Terror Sagrado e Jogos Vorazes. **Revista Memorare**, v. 8, n. 1, p. 107-126, 2021.

EM CHAMAS. **IMDb**, 2013. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt1951264/?ref_=fn_al_tt_1. Acesso em: 26 de jun. 2024.

FONTENELLE, Isleide. Formas contemporâneas. In: _____. *Cultura do Consumo: fundamentos e formas contemporâneas*. São Paulo: FGV Editora, 2017.

GOHN, Maria da Glória. Jovens na política na atualidade - uma nova cultura de participação. *Caderno CrH*, Salvador, v. 31, n. 82, p. 117-133, Jan./Abr. 2018

HALL, Kara N.; SLADE, Amy L. This Is the Way the World Ends: A Conversation between Kara N. Slade and Amy Laura Hall on Domination and Solidarity in Young Adult Dystopias. **The Other Journal**, 2011. Disponível em: <https://theotherjournal.com/2011/06/this-is-the-way-the-world-ends-a-conversation-between-kara-n-slade-and-amy-laura-hall-on-domination-and-solidarity-in-young-adult-dystopias/>. Acesso em: 06 de jun. 2024.

HALL, Stuart. "Encoding/Decoding." In *Culture, Media, Language*, edited by Stuart Hall, Dorothy Hobson, Andrew Lowe, and Paul Willis, 128-138. London: Routledge, 1980.

HUBBLE, Nick. Como a ficção científica deu forma ao socialismo, *Jacobin Brasil*, 2021. Disponível em: <https://jacobin.com.br/2021/01/como-a-ficcao-cientifica-deu-forma-ao-socialismo/>. Acesso em: 26 de jun de 2024.

JOGOS VORAZES estreia com bilheteria recorde de US\$155 milhões. **G1**, 2012. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2012/03/jogos-vorazes-estreia-com-bilheteria-recorde-de-us-155-milhoes.html>. Acesso em: 03 de jun. de 2024.

JOGOS Vorazes: Qual é a história de Sunrise on the Reaping? **Omelete**, 2024. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/jogos-vorazes-hunger-games/sunrise-on-the-reaping-haymitch-explicado>. Acesso em: 25 de jun. de 2024.

KINDER, Marsha. "The Impact of MTV". In: KINDER, Marsha. *Hollywood in the Age of Television*. Cambridge: Harvard University Press, 1984, p. 123-145.

LRM Online. The Hunger Games: Mockingjay Part 1 - Press Conference NYC. Youtube, 18 de nov. de 2014. Disponível em: <https://youtu.be/7Uo-sxiXf8w?si=xWUCB32EgofJPoTO>. Acesso em: 26 de jun. 2024.

LYOTARD, Jean-François. *The postmodern condition: A report on knowledge*. Vol. 10. U of Minnesota Press, 1984.

MILL, John Stuart. Hansard Parliamentary Debates, 12 March 1868, vol. 190, col. 1517-1530.

MUNDO em Caos. **IMDb**, 2021. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt2076822/?ref_=fn_al_tt_1. Acesso em: 26 de jun. 2024.

PALOPOLI, Ygor. 'Jogos Vorazes' e a febre das distopias adolescentes, Terra, 2023. Disponível em: <https://www.terra.com.br/diversao/entre-telas/colunistas/ygor-palopoli/jogos-vorazes-e-a-febre-das-distopias-adolescentes.988c2e1080138d62a459f18bcb169a6e9uj87hvf.html>. Acesso em: 26 de jun de 2024.

SANTOS, Tainá Raue dos et al. O Canto do Tordo: violência, trauma e guerra na distopia Jogos Vorazes. 2019.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCWARTZ, Vanessa R. (Orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

THE HANDMAID'S Tale | 6ª temporada só deve estreiar em 2025, diz Elisabeth Moss. **Omelete**, 2024. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/series-tv/the-handmaids-tale-6a-temporada-estreia#:~:text=31.01.2024%2C%20%C3%A0s%2014H43.&text=A%20temporada%20final%20de%20The,deve%20ficar%20ape nas%20para%202025>. Acesso em: 26 de jun. 2024.

TULESKI, S. C., CHAVES, M., LEITE, H. A., RICCI, P. S. P., SILVA, M. A. S., & LUCENA, J. E. E. Cinema como recurso para o desenvolvimento conceitual: enlaces da psicologia histórico-cultural e pedagogia histórico-crítica. In *Germinal: marxismo e educação em debate*, 2015, 7(1), p. 141-157.