

SABRINA
ALVES FERREIRA

ANDRÉA HELENA
PUYDINGER DE FAZIO



DISTOPIAS

EM TELA

Diálogos
entre cinema,
sociedade
e ensino

DISTOPIAS

EM TELA

Diálogos
entre cinema,
sociedade
e ensino

©Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes

Wagner de Paulo Santiago

Reitor

Dalton Caldeira Rocha

Vice-Reitor

Ivana Ferrante Rebello

Pró-Reitora de Ensino

Marlon Cristian Toledo Pereira

Pró-Reitor de Pós-Graduação

Maria das Dores Magalhães Veloso

Pró-Reitora de Pesquisa

Pablo Peron de Paula

Pró-Reitor de Planejamento, Gestão e Finanças

Rogério Othon Teixeira Alves

Pró-Reitor de Extensão

©Editora Unimontes

Maria Clara Maciel de Araújo Ribeiro

Editora Geral

Conselho Editorial

Maria Clara Maciel de Araújo Ribeiro

Gustavo Henrique Cepolini Ferreira

Ivana Ferrante Rebello

Leandro Luciano Silva Ravnjak

Luiz Henrique Carvalho Penido

Patrícia Takaki Neves

Tânia Marta Maia Fialho

Vanessa de Andrade Royo

Apoio:



SABRINA
ALVES FERREIRA

ANDRÉA HELENA
PUYDINGER DE FAZIO

DISTOPIAS EM TELA

Diálogos
entre cinema,
sociedade
e ensino

EDITORA

Unimontes

EXPEDIENTE

Projeto gráfico, capa e diagramação

Laura Silveira Fahel

Revisão linguística

Angela Heloisa Benedito Buxton

Equipe Editorial

Maria Clara Maciel de A. Ribeiro

Maria Gabriela de Souza

Luana Pereira Santos

Este livro foi selecionado por edital e
submetido a parecer duplo-cego.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

F383d Ferreira, Sabrina Alves.
Distopias em tela [livro eletrônico] : diálogos entre cinema, sociedade e ensino / Sabrina Alves Ferreira, Andréa Helena Puydinger De Fazio. -- Montes Claros, MG : Editora Unimontes, 2026.
138 p. il. ; E-book (PDF)

Bibliografia.

Modo de acesso: world wide web

<http://www.editora.unimontes.br/index.php/ebook>

ISBN: 978-85-7739-807-2. E-book (PDF).

1. Distopia. 2. Ensino de história. 3. Cultura política. I. Ferreira, Sabrina Alves. II. Fazio, Andréa Helena Puydinger de. III. Título. IV. Título: Diálogos entre cinema, sociedade e ensino.

CDD 907

Elaborado por Biblioteca Central Professor Antônio Jorge / Roseli Damaso – CRB-6/1892



O conteúdo desta obra, quando não houver indicação específica em contrário, é disponibilizado sob a Licença Creative Commons 4.0 Atribuição – Não Comercial – Sem Derivações. Os direitos desta edição pertencem à Editora Unimontes.

©Editora Unimontes

Campus Universitário Professor Darcy Ribeiro

Montes Claros - Minas Gerais - Brasil, CEP 39401-089 - Caixa Postal 126.

www.editora.unimontes.br | editora@unimontes.br

Filiada à



PREFÁCIO

O cinema, primordialmente, concebe-se como uma indústria e, em grande medida, ele assim se configura. Contudo, para além dessa dimensão material e produtiva, o cinema constitui-se de um vasto repatório de imagens em movimento, cujas articulações técnica e estética, somadas ao entrelaçamento de palavras, sons e silêncios, produzem sentidos que ultrapassam a superfície visível da cena. A cena, nesse contexto, configura-se como espaço de conexão e de tensão: aquilo que se mostra e, também, aquilo que se oculta, instaurando perguntas e provocando interpretações. Se compreendermos o cinema como uma forma de narrar a vida e de conferir existência à imaginação, reconheceremos, igualmente, sua potência enquanto linguagem histórica.

Para que uma narrativa imagética encontre seu próprio corpo, é preciso que o impulso criativo se entrelace à materialização de múltiplos saberes, técnicos e artísticos, que lhe dão forma, textura e respiração. Iluminadores, montadores, engenheiros de som, cenógrafos e tantos outros artesãos da imagem e do gesto contribuem para dar forma à obra fílmica. Não há como negar que o cinema se alimenta de contextos e se apresenta como uma colcha de retalhos composta por múltiplas perspectivas, capazes de suscitar interpretações, igualmente, plurais. Desse modo, ensina, organiza categorias de percepção, modela comportamentos e se reconfigura entre tempos, propondo novas formas de narrar e compreender o passado.

Distopias em tela: diálogos entre cinema, sociedade e ensino (2026) é uma obra escrita por Sabrina Alves Ferreira e Andréa Helena Puydinger

De Fazio, historiadoras cujas trajetórias se desenrolam em contextos, lugares e temporalidades distintas, mas que se encontram no interior destas páginas em uma interlocução sensível e estimulante. As autoras não apenas elucidam, com notável clareza, como discursos, conceitos e temas se inscrevem na métrica cinematográfica, como, também, ampliam horizontes ao apresentar possibilidades fecundas para o uso de cenas e narrativas fílmicas como propostas pedagógicas. Ao longo do livro, o leitor é convidado a perceber o cinema tanto como campo de análise quanto como ferramenta de ensino, capaz de instaurar debates, tensionar certezas e reencantar o olhar para a experiência histórica.

Ainda que não pudessem prever, seus caminhos já bordavam, silenciosamente, o encontro que daria forma a esta parceria. Aconteceu, assim, na Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes), uma, como professora, e a outra, como estudante. O primeiro resultado concreto desse encontro surgiu em 2023, com a formatura de Sabrina no curso de História, momento que selou não apenas uma conquista acadêmica, mas, também, a maturação de um diálogo que já demonstrava força. Depois, o vínculo ganhou novos contornos no Programa de Pós-Graduação em História Social, também na Unimontes, onde Andréa voltou a acompanhar Sabrina, agora como mestranda, cultivando com rigor e sensibilidade a continuidade dessa caminhada intelectual que hoje reverbera nas páginas desta obra.

Desse modo, este livro não apenas celebra a historiografia, o cinema e as múltiplas configurações que emergem do diálogo entre ambas as coisas, como também materializa o percurso de um saber construído ao longo do tempo. Trata-se de um conhecimento alimentado por interesses que se aproximam e se reconhecem, florescendo no propósito comum de cristalizar novas reflexões. Com esta obra, Ferreira e De Fazio cumprem um papel de grande relevância ao oferecer para o leitor uma interlocução que não apenas ensina, mas que redescobre modos de ensinar. Em um cenário intelectual cada vez mais desafiador, pesquisas que se dedicam à construção do conhecimento histórico tornam-se fundamentais, não apenas por

ampliarem o repertório crítico disponível, mas por despertarem no leitor a vontade de continuar perguntando.

Por fim, é necessário reiterar que investigações como esta não se limitam a difundir saberes já sedimentados; elas abrem brechas, inventam percursos e convidam professores, estudantes e pesquisadores a experimentarem outras maneiras de perceber o mundo. Ao propor questões que se prolongam para além das palavras, alimentando o desejo de compreender, essas pesquisas instigam e reafirmam o gesto investigativo como território vivo, sempre em movimento, sempre por reinventar. O cinema, ao criar memórias que atravessam gerações e ao eternizar imagens que se misturam ao nosso próprio modo de recordar, opera como um campo de construção, de disputa e de reinvenção da historicidade. Assim, cada cena se torna um convite, cada convite oferece um caminho e cada caminho anuncia novas interpretações possíveis.

Desse modo, este livro se ergue como testemunho e promessa: testemunho de um percurso intelectual compartilhado e promessa de que outras leituras e diálogos continuarão a se desenvolver a partir dele.

Isaac Vinicius Veloso Ramos

Mestre em História Social (Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes)

Doutorando em História (Universidade Federal de Pelotas - UFPel)

APRESENTAÇÃO

Este livro nasceu do desejo de compreender de que maneira o cinema, especialmente o cinema distópico, tensiona e questiona o nosso tempo. As imagens que vemos na tela são mais do que entretenimento: elas são produtos de nossos medos, de nossas esperanças e de nossas tensões coletivas. Ao analisarmos essas produções, percebemos que cada narrativa carrega marcas profundas da cultura política que a produziu, tornando-se em um documento do imaginário social.

Entende-se aqui cultura política na perspectiva de Rodrigo Patto Sá Motta (2014), como o conjunto de valores, representações e práticas que expressam a relação dos indivíduos e grupos sociais com o poder, o Estado e a vida pública. Essa cultura é, historicamente, construída e se manifesta em diferentes formas de sociabilidade, discursos e manifestações simbólicas.

Já o imaginário social, conforme propõe Bronislaw Baczko (1985), corresponde ao espaço de produção e circulação de imagens, mitos e símbolos por meio dos quais uma coletividade elabora sua visão de mundo e projeta seus ideais e temores. O imaginário, portanto, não é mero reflexo da realidade, mas um campo de disputa e criação de sentidos. Assim, o cinema é compreendido neste livro como um território privilegiado, no qual, cultura política e imaginário social se entrelaçam, revelando, em suas imagens e narrativas, as formas pelas quais a sociedade interpreta a si mesma e constrói suas utopias e distopias.

A pesquisa que deu origem a esta obra começou no campo da História Social, mas logo se expandiu para o diálogo com a Filosofia, a

Sociologia e a Educação. Buscamos compreender de que maneira conceitos como biopolítica, estado de exceção, necropolítica e cultura do medo se expressam nas telas e, sobretudo, como o cinema pode ser utilizado como ferramenta pedagógica, estimulando o pensamento crítico e a leitura do mundo.

O livro também é fruto de uma convicção: a de que as imagens ensinam. Em tempos marcados pela velocidade da informação, olhar, criticamente, para o que vemos é um ato político e educativo. Por isso, esta obra se destina não apenas a estudantes e pesquisadores das ciências humanas e sociais, mas, também, a professores que desejam explorar o potencial do cinema como linguagem formativa em sala de aula. Assim, esperamos que cada página inspire reflexão, diálogo e sensibilidade e que o leitor, ao percorrer as distopias analisadas aqui, encontre nelas não apenas futuros sombrios, mas, também, as possibilidades de resistência e de transformação.

**Com carinho,
As autoras.**

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1 O CINEMA, A DISTOPIA E A HISTÓRIA: AS RELAÇÕES ENTRE MEDO, POLÍTICA E SOCIEDADE	20
1.1 O cinema como fonte histórica e produtora de discursos	21
1.2 O cinema político: discurso, propaganda e crítica	28
1.3 Distopias: conceito, gênero e olhares sobre a sociedade contemporânea ...	35
2 O MEDO COMO LINGUAGEM POLÍTICA	46
2.1 A cultura do medo na história	47
2.2 Estado de exceção e controle social	54
2.3 Biopolítica e imunidade	59
2.4 O medo como ferramenta de exclusão	61
3 DISTOPIAS E A POLÍTICA CONTEMPORÂNEA	64
3.1 <i>The Purge: Anarchy</i> (2014): a violência e o controle social	65
3.2 Vigilância e controle em 1984	70
3.3 A construção do inimigo no episódio <i>Men Against Fire</i> da série <i>Black Mirror</i> ...	79
3.4 <i>Gattaca</i> e <i>Blade Runner 2049</i> : tecnologia e desigualdade social	86

4 CINEMA EM SALA DE AULA: PROTOCOLO DE MEDIAÇÃO E PROPOSTAS PEDAGÓGICAS	91
4.1 O potencial do cinema para a educação crítica	92
4.1.1 Algumas reflexões sobre a linguagem cinematográfica	96
4.1.2 Reflexões para uma decupagem crítica	101
4.2 Protocolo de mediação para temas sensíveis	107
4.2.1 Classificação indicativa e informações técnicas das obras audiovisuais ...	107
4.2.2 Identificação de temas sensíveis, posicionamento ético das autoras e orientações para o uso pedagógico	111
4.3 Propostas para trabalhar distopias no ensino de História, Sociologia e Filosofia ..	114
4.3.1 História: memória, autoritarismo e totalitarismo	116
4.3.2 Sociologia: poder, desigualdade e controle	118
4.3.3 Filosofia: ética, liberdade e biopolítica	121
CONSIDERAÇÕES FINAIS	124
REFERÊNCIAS	127
FILMOGRAFIA	133
ICONOGRAFIA	135

INTRODUÇÃO

Vivemos em uma sociedade marcada pela centralidade da imagem, na qual o visual não se limita a um complemento do discurso textual, mas se configura como um campo autônomo de produção de significados. Como aponta Ulpiano Bezerra de Meneses (2003), a imagem não pode ser vista como uma fonte meramente ilustrativa, desconectada de sua dimensão histórica e social. Essa perspectiva reducionista ignora que as imagens são, elas próprias, agentes na constituição das experiências coletivas e na mediação das relações de poder.

Assim, deslocar o olhar do historiador do campo das fontes visuais para o da visualidade implica compreender a imagem como prática social e política, capaz de intervir na vida cotidiana e nos processos históricos. Para compreender a força das imagens no cinema e na política, é fundamental entender o conceito de *cultura visual*. Esse campo amplia nossa forma de ver e analisar as imagens, transformando-as de simples registros em ferramentas de ação social.

O QUE É CULTURA VISUAL?

Mais do que olhar imagens, a cultura visual nos ensina a compreender como elas produzem sentido e afetam nossa forma de viver e pensar.

- **Definição:** Campo de estudo que analisa imagens não apenas como representações, mas como agentes na produção de sentidos e relações sociais (Meneses, 2003).
- **Exemplo no cinema:** O filme *1984* não só mostra uma sociedade controlada, ele **ensina** como o poder se constrói pela manipulação daquilo que vemos e acreditamos.
- **Por que é importante?** Porque vivemos em uma sociedade na qual o visual domina a política, a mídia e até nossas memórias.

A chamada virada pictórica (*pictorial turn*), identificada por Martin Jay (2003), evidencia a crescente importância do visual na produção de conhecimento, acompanhando a transformação das sociedades contemporâneas em sociedades da imagem. Esse movimento amplia o escopo das ciências humanas ao reconhecer que os regimes visuais, isto é, os modos históricos e culturais de ver e de ser visto, são centrais na constituição de identidades, na formulação de discursos e na manutenção de estruturas de dominação (Guy Debord, 1997; Ulpiano Meneses, 2003). A centralidade das imagens não é algo natural, mas resultado de transformações históricas na forma como enxergamos e atribuímos sentido ao visual. É nesse contexto que surge o conceito de *virada pictórica*.

POR QUE OLHAMOS PARA AS IMAGENS DE OUTRO JEITO HOJE?

Nos anos 1990, estudiosos como Martin Jay e W. J. T. Mitchell falaram em uma “virada pictórica” (*pictorial turn*), que mudou a forma como entendemos imagens. Antes, as imagens eram vistas como **adornos** ou **ilusões**. Hoje, elas são vistas como **forças ativas**, capazes de transpor e reiterar ideias, ideologias e afetos.

• Exemplo prático: o nazismo e o cinema

Durante o nazismo, pôsteres e filmes eram usados não só para informar, mas para criar realidades e afetos coletivos. Um caso emblemático é o filme *O Triunfo da Vontade* (*Triumph des Willens*, 1935), dirigido por Leni Riefenstahl, que apresenta o congresso do Partido Nazista em Nuremberg. Com imagens grandiosas, ângulos monumentais e uma estética cuidadosamente planejada, o filme não apenas mostrava Hitler e seu partido, ele construía um imaginário visual de poder, ordem e unidade nacional, tornando a ideologia nazista visualmente sedutora.

Figura 1: Cena de *O Triunfo da Vontade* (1935)



Fonte: O TRIUNFO DA VONTADE (*Triumph des Willens*). Direção: Leni Riefenstahl. Alemanha: Reichsparteitag Film, 1935. Fotograma. IMDb (Licença de uso educacional). Disponível em: https://www.imdb.com/pt/title/tt0025913/mediaviewer/rm2493992960/?ref_=ttmi_mi_29_2. Acesso em: 04 mai. 2026.

Segundo Meneses (2003), muitas vezes, as imagens foram tratadas como meras ilustrações, tendo a função de “criar clima” ou reforçar, visualmente, aquilo que já estava dito no texto. Essa abordagem reduz a potência analítica das imagens, pois as transforma em elementos decorativos, sem considerá-las como fontes autônomas que também produzem sentido.

Ao analisar imagens cinematográficas e propagandísticas, não podemos nos limitar a vê-las apenas como ilustrações ou registros visuais do passado. De acordo com Meneses (2003), a análise de imagens deve ir além da simples identificação do que está representado, considerando-as como parte de um sistema mais amplo de produção de significados. Nesse sentido, não são os documentos que constituem o objeto da pesquisa histórica, mas sim a sociedade que os produziu. Assim, a imagem se torna um instrumento para compreender os mecanismos de poder, ideologias e formas de organização social que ela expressa. Como explica Meneses (2003, p. 21-28):

As imagens, contudo, não têm relação documental com o texto, no qual nada de essencial deriva da análise dessas fontes visuais; ao contrário, muitas vezes algumas delas poderiam mesmo contestar o que vem dito e escrito ou, ao menos, obrigar a certas recalibrações. O pior, entretanto, é contemplar o desperdício de um generoso potencial documental. [...] Não são pois documentos os objetos da pesquisa, mas instrumentos dela: o objeto é sempre a sociedade. Assim, a expressão ‘História Visual’ só teria algum sentido se se tratasse não de uma História produzida a partir de documentos visuais (exclusiva ou predominantemente), mas de qualquer tipo de documento e objetivando examinar a dimensão visual da sociedade.

Em outras palavras, Meneses (2003) propõe que o historiador deve formular problemas históricos claros e, a partir deles, analisar as imagens como vetores de investigação, e não como um fim em si mesmas. Uma única imagem pode ter força simbólica, mas só ganha pleno significado quando inserida em séries, comparada e contextualizada com outras fontes, como textos, discursos políticos e dados sociais. Assim, quando estudamos o cinema não buscamos apenas o que está na tela, mas a rede de relações sociais e políticas que dá origem a essas produções.

DISTOPIAS EM TELA

Essa perspectiva é fundamental para a análise do cinema como fenômeno social. Filmes não apenas retratam um contexto histórico, mas participam, ativamente, de sua construção, afetando como as pessoas percebem o mundo e a si mesmas. É por isso que, ao estudarmos cinema, precisamos olhar para além da narrativa e considerar como as imagens produzem efeitos na sociedade.

No campo da História, esse debate se torna ainda mais relevante ao considerar que filmes, séries e outras formas de expressão audiovisual participam, ativamente, da construção de memórias e imaginários coletivos. O cinema, em especial, opera como um dispositivo privilegiado para se compreender como ideias, ideologias e tensões políticas se manifestam e circulam socialmente. Nesse sentido, analisar obras cinematográficas não significa apenas buscar representações fidedignas do passado, mas compreender como as narrativas visuais constroem significados, disputam versões da história e influenciam percepções sobre o presente.

EXPERIMENTE A FORÇA DA CULTURA VISUAL NO CINEMA

No documentário *24X36: Um Filme sobre Pôsteres de Cinema* (Kevin Burke, 2016), artistas, colecionadores e designers discutem como esses cartazes se tornaram uma **linguagem visual própria**, capaz de influenciar memórias, afetos e até a história do cinema. Escaneie o QR Code abaixo para assistir a um trecho do documentário no YouTube.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=QToGYHCD9Sc>.
Acesso em: 07 set. 2025.

• Perguntas para refletir:

Quais emoções você sentiu ao ver os pôsteres sendo apresentados no vídeo?
Que mensagens esses pôsteres tentam transmitir sobre os filmes?

Dessa forma, neste livro, propomos investigar a interseção entre história e outras ciências humanas, política e cultura visual, considerando o cinema como um campo privilegiado para compreender como as imagens constroem narrativas e experiências sociais. Discutiremos como filmes distópicos expressam anseios contemporâneos, mobilizando sentimentos coletivos como o medo, a esperança e a violência. Essa abordagem permite deslocar a análise da imagem de um lugar passivo para um lugar ativo de produção e disputa de sentidos, reconhecendo que ela não apenas representa, mas age na realidade social.

Ainda que nem todas as obras mencionadas sejam distópicas em sentido estrito, sua presença ao longo do texto contribui para compreender as representações cinematográficas do poder e do controle social que antecedem o imaginário distópico contemporâneo. Se, no passado, filmes como *O Triunfo da Vontade* ajudaram a consolidar regimes autoritários, hoje, distopias contemporâneas revelam e questionam tensões sociais, políticas e culturais, projetando medos coletivos e refletindo sobre os desafios do presente.

É nesse contexto que as distopias se apresentam como um espaço de tensão das sociedades contemporâneas, permitindo examinar, por meio da ficção, questões estruturais e políticas que moldam experiências coletivas de insegurança, controle e poder. Este livro se estrutura em quatro capítulos que dialogam entre si. Assim, propomos, no Capítulo 1: *O cinema, a distopia e a história: as relações entre medo, política e sociedade*, investigar o cinema distópico como uma lente para compreender a interseção entre medo, história e políticas sociais, mapeando os mecanismos pelos quais as imagens projetam e problematizam as ameaças percebidas pela sociedade. Discutiremos, também, a relação entre imagem, história e cultura visual, introduzindo o conceito de “virada pictórica” como fundamento para compreender o poder das imagens na construção do real.

No capítulo 2, *O medo como linguagem política*, analisamos a mobilização do medo como instrumento de controle social, explorando os conceitos de biopolítica, necropolítica e estado de exceção, em diálogo

DISTOPIAS EM TELA

com autores como Michel Foucault (1999), Giorgio Agamben (2002) e Achille Mbembe (2018). No capítulo 3, *Distopias e a política contemporânea*, investigamos como o cinema aborda essas dinâmicas de poder em narrativas ficcionais, discutindo filmes como *The Purge: Anarchy*, *Gattaca*, e *Blade Runner 2049* para refletir sobre o medo, o controle e a desigualdade tecnológica como expressões políticas do presente.

Por fim, no capítulo 4, *Cinema em sala de aula: protocolo de mediação e propostas Pedagógicas*, buscamos caminhos para o uso de distopias no ensino de História, Sociologia e Filosofia, articulando o potencial crítico do cinema às competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2018). Assim, a obra busca mostrar que compreender as imagens é, também, compreender o nosso tempo, um tempo em que o medo e a esperança convivem e, no qual, o cinema se transforma em ferramenta de leitura crítica da realidade.

1

O CINEMA, A DISTOPIA E A HISTÓRIA: AS RELAÇÕES ENTRE MEDO, POLÍTICA E SOCIEDADE

Como já sabemos, o cinema é muito mais do que entretenimento. Trata-se de um fenômeno social e histórico capaz de revelar os medos, tensões e valores de uma época, oferecendo lentes para compreender como narrativas visuais moldam experiências coletivas e percepções políticas. Cada filme carrega consigo intenções, interpretações e significados que vão além da narrativa visível, oferecendo importantes pistas sobre a sociedade que o produziu.

A proposta deste capítulo é mostrar que o cinema, seja por meio de imagens históricas, discursos políticos ou mundos distópicos, oferece uma janela privilegiada para compreender a sociedade, revelando as tensões, os medos e os desejos que atravessam o tempo. Neste capítulo, buscamos abordar três dimensões essenciais do cinema como fenômeno social e histórico:

- **1.1 O cinema como fonte histórica e produtora de discursos:** Analisamos de que maneira os filmes podem ser utilizados como fontes para compreender o passado e as narrativas sociais, mostrando que imagens e enredos revelam experiências, ideologias e conflitos de seu tempo.
- **1.2 O cinema político: discurso, propaganda e crítica:** Exploramos o cinema como instrumento de persuasão, resistência ou reflexão, capaz de construir imaginários coletivos, difundir ideologias e influenciar comportamentos e percepções sociais.

DISTOPIAS EM TELA

- **1.3 Distopias: conceito, gênero e olhares sobre a sociedade contemporânea:** Investigamos de que maneira o gênero distópico projeta futuros imaginários ou pesadelos sociais, funcionando como crítica do presente e das disputas sobre os anseios e expectativas coletivas.



Dica para o leitor: Ao longo deste capítulo, observe como o cinema combina informação, crítica e imaginação. Filmes não apenas retratam o mundo, mas, também, dialogam com ele, produzindo e impactando percepções sobre passado, presente e futuro.

1.1 O CINEMA COMO FONTE HISTÓRICA E PRODUTORA DE DISCURSOS

O cinema nasceu social, documental e silencioso. Qualquer reflexão sobre a relação “Cinema e História” toma como ponto de partida a noção de que o filme é fonte histórica e, mais que isso, um documento. Apesar disso, somente a partir da década de 1960 foi que o cinema passou a ser realmente visto como possível documento para a investigação histórica. Marc Ferro, um dos principais teóricos da relação “Cinema e História”, aponta que essa demora se explica pela própria história da historiografia. Em seu artigo intitulado *Analyse de Film, Analyse de Sociétés* (1990), ele retoma o final do século XIX, momento em que a História se organiza como disciplina positiva¹, para constatar que a fala preponderante do período era a fala do Estado e de suas instituições, no qual o Estado que se via e se queria uno, não abria espaço para a diferença. O documento privilegiado, portanto, era o oficial.

1 Refere-se ao movimento historiográfico do século XIX, inspirado pelo positivismo de Auguste Comte, em que a História passa a ser estudada com rigor científico, buscando leis gerais e fatos objetivos, valorizando documentos e evidências empíricas como base para a construção do conhecimento histórico, em oposição às narrativas literárias ou mitológicas (D’assunção Barros, 2020).

Ferro (1992) destaca que todo filme traz consigo tensões do tempo em que foi produzido. Mesmo quando há censura, propaganda ou intenção explícita de manipular, o cinema acaba revelando algo que escapa ao controle dos produtores ou do Estado. Para ele, o filme pode mostrar não apenas a versão oficial da história, mas, também, aquilo que está nas margens: os lapsos, os silêncios e as contradições de uma sociedade.

Outros autores, como Siegfried Kracauer (1947)², reforçam esse ponto de vista. Analisando o cinema alemão do período entreguerras, Kracauer mostrou como os filmes expressavam medos, desejos e fantasias coletivas que estavam presentes na cultura política da época, mesmo que de forma inconsciente. Ou seja, o cinema não se limita a retratar “fatos”, mas capta sensibilidades e imaginários sociais que também fazem parte da história. Nesse sentido, os filmes são vistos como representando não a história propriamente dita, mas as obsessões profundas, perturbadoras e inconscientes do desejo e das paranoias nacionais.

O cinema, assim como todo produto humano e, conseqüentemente, histórico, contém elementos que foram inseridos, de maneira consciente e inconsciente, sejam pelo produtor ou pela coletividade. Nessa perspectiva, um filme, seja ele qual for, sempre vai além do seu conteúdo, escapando mesmo ao controle de quem faz a filmagem, pois um filme é sempre mais do que sua narrativa. Ele é, também, resultado de escolhas estéticas, linguísticas e culturais, muitas vezes, feitas sem plena consciência de quem o produz. Por isso, é possível dizer que o cinema funciona como um espaço discursivo do seu tempo de produção, revelando tanto o visível quanto o não dito de uma sociedade.

Desde sua invenção, o cinema esteve a serviço de diferentes propósitos. Foi usado pela ciência, como ferramenta de experimentação, pelos exércitos, para identificar inimigos, e pelos governos, que, rapidamente,

² Siegfried Kracauer (1889-1966) foi crítico cultural e sociólogo alemão. Sua obra, *From Caligari to Hitler* (1947), analisa como o cinema alemão refletia medos e ansiedades coletivas, mostrando a relação entre arte, sociedade e política.

DISTOPIAS EM TELA

perceberam seu potencial como instrumento de propaganda. Sob a aparência de simples representação, as imagens em movimento, também, serviram para doutrinar, convencer e glorificar regimes.

No decorrer do tempo, o cinema conquistou a atenção dos historiadores, que passaram a estudá-lo em conexão com o mundo que o produz. Hoje, a análise de filmes de qualquer gênero, como fonte de investigação histórica, é uma prática consolidada, especialmente, porque a produção cinematográfica carrega, inevitavelmente, um sentido político. Como lembram Leif Furhammar e Folke Isaksson (1976), já não é possível ver os filmes apenas como diversão ou expressão artística. O cinema, portanto, nunca é neutro: traz consigo um conteúdo político, seja explícito ou velado, consciente ou não.

O cinema fascina porque cria uma poderosa “impressão de realidade”. Essa característica aproxima o espectador da narrativa, despertando sentimentos que vão da fascinação à repulsa, do medo à angústia. Como imagem em movimento e, depois, também sonorizada, o cinema ganhou um potencial único de imitar a realidade. O movimento, em especial, dá à obra a dimensão do tempo, tornando-a ainda mais convincente.

O historiador Marcos Napolitano (2005), ao discutir o papel do cinema como fonte, lembra que os filmes de ficção ocupam uma posição intermediária entre dois polos: de um lado, a subjetividade artística; de outro, a objetividade de técnicas que criam realidades encenadas. Para ele, a questão central não é avaliar se a obra é fiel ou não aos fatos históricos, mas compreender os motivos por trás das adaptações, omissões e escolhas narrativas feitas pelo cineasta.

Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994) reforçam essa ideia ao afirmar que um filme nunca mostra a sociedade de forma literal, mas a encena. Ao organizar elementos do real e do imaginário, ele constrói mundos possíveis que podem tanto reforçar quanto rejeitar o mundo existente. Ou seja, todo filme é, antes de tudo, um ponto de vista sobre determinada realidade.

Para compreender o cinema como fonte de reflexão histórica e social, é importante reconhecer que toda obra cinematográfica pode ser lida como ficção. Isso não significa que ela contenha mentiras, mas sim que, por meio da seleção de discursos, da montagem das cenas e da construção narrativa, o filme organiza e interpreta a realidade, revelando valores, tensões e perspectivas da época em que foi produzido.

TODO FILME É FICÇÃO?

- **Montagem e narrativa:** cenas e sequências são escolhidas e organizadas para construir um sentido;
- **Seleção de discursos:** o que é mostrado ou ouvido reflete escolhas de interpretação da realidade;
- **Ficção ≠ mentira:** mesmo dramatizando ou interpretando, o cinema evidencia construções simbólicas e sociais;
- **Leitura crítica:** qualquer filme pode ser lido como construção narrativa, revelando tensões, valores e perspectivas de sua época.

Assim, o cinema não deve ser buscado como um registro fiel de fatos históricos, mas como uma forma de acessar construções simbólicas. Ele funciona como um espaço privilegiado dos anseios, expectativas, medos e desejos coletivos de uma época, revelando tensões que, muitas vezes, permanecem invisíveis em outras fontes. Como lembra Sandra Pesavento, os filmes fornecem “pistas e traços daquilo que poderia ter sido ou acontecido no passado” (2006, p. 22). Em outras palavras, o cinema é um discurso produtor de sentidos, e é na montagem, por meio da qual significados são construídos, que o político se manifesta.

O QUE O CINEMA REVELA SOBRE NÓS?

O cinema é mais do que narrativa: ele é espaço de anseios, medos e expectativas coletivas. Ao analisar um filme, podemos nos perguntar:

- Quais medos sociais ele encena?
- Que tensões políticas e/ou sociais emergem nas imagens?
- Quais desejos ocultos ou sonhos coletivos são projetados na tela?

Assumir essa dimensão histórica e social do cinema exige compreender seus marcos fundadores. Todo filme, seja ficcional ou documental, carrega a intencionalidade de quem o produziu, mas essa intenção se desprende do autor e ganha autonomia na obra final. A questão central, então, é perguntar o que um filme é, o que pode ser e como se relaciona com o real que o gerou. Esse ponto é crucial para entender não apenas os conteúdos representados, mas, também, os diferentes tipos de conhecimento e interpretação que a linguagem cinematográfica pode oferecer.

Nesse processo, conceitos como “representação” e “reprodução” são, amplamente, usados, mas nem sempre de forma precisa. Essa flutuação aponta para uma fragilidade metodológica que precisa ser problematizada: afinal, o que exatamente está em jogo na relação entre imagem, realidade e espectador? Meneses (2003) sugere dois caminhos analíticos: o primeiro busca o sentido mais explícito do filme, presente nos diálogos e roteiros; o segundo, indissociável do primeiro, analisa o “como”, ou seja, a maneira pela qual imagens e sons são articulados para produzir significado. O sentido de um filme não está apenas em seu enredo, mas na costura narrativa que lhe dá forma.

INTENCIONALIDADE X AUTONOMIA DA OBRA

Uma obra cinematográfica não é controlada totalmente por seu autor.

Exemplos:

- Um cineasta pode filmar com a intenção de satirizar um regime político, mas o público pode interpretar a obra como apologia (ex.: *O Grande Ditador*, Charlie Chaplin, 1940)³;
- A obra pode ter um posicionamento crítico e de denúncia social e institucional, mas ser recebida e compreendida como uma glorificação da violência e autoridade (*Tropa de Elite*, José Padilha, 2007)⁴;
- Filmes de propaganda podem ser apropriados de formas diferentes pelo público ao longo do tempo (ex.: *O Triunfo da Vontade*, Leni Riefenstahl, 1935)⁵.

Essa reflexão leva a uma questão maior: qual o valor dessas enações para o conhecimento histórico? E, sobretudo, que tipo de saber as imagens podem propor? Menezes (2004) responde introduzindo o conceito de representificação: o filme não apenas representa algo, mas o coloca “em presença”, estabelecendo uma relação ativa com o espectador. Visto

3 O *Grande Ditador*, de Charlie Chaplin (1940), foi produzido como uma sátira aos fascismos e é amplamente estudado como crítica ao totalitarismo e à ascensão de regimes autoritários na Europa do período entreguerras. Apesar da utilização do humor e da linguagem cômica, o filme apresenta uma contundente denúncia política, permitindo múltiplas leituras pelo público.

4 *Tropa de Elite*, José Padilha, 2007 - Embora o diretor tenha buscado, principalmente, entreter com narrativa de ação, o filme é interpretado como denúncia das práticas de violência, corrupção e desigualdade social nas forças policiais e na sociedade brasileira. Sua recepção crítica evidencia a capacidade do cinema de gerar debate social, mesmo quando não é o objetivo principal do realizador.

5 *O Triunfo da Vontade*, Leni Riefenstahl, 1935 - Filme de propaganda produzido para glorificar Adolf Hitler e o partido nazista, e exemplar da estética e da manipulação política do cinema. Com o tempo, passou a ser analisado, também, sob a perspectiva da história do cinema e da construção visual do poder, evidenciando a possibilidade de apropriação crítica por diferentes públicos ao longo das décadas.

DISTOPIAS EM TELA

em projeção, o filme é uma unidade de contrários, em que os sentidos emergem da relação estabelecida na experiência fílmica. Como observa Foucault (*apud* Cardoso, 1997), a sessão de cinema pode ser entendida como um acontecimento singular, uma irrupção única no tempo e no espaço.

Assim, a imagem cinematográfica não é apenas a tradução visível de uma narrativa. Ela é também uma força que interrompe, transforma e produz novas percepções. Todo filme é uma ficção, mas o termo *fictio* envolve tanto invenção quanto modelagem: os filmes não apenas inventam mundos, mas impactam formas de pensar o mundo. Nesse sentido, as *fictions* cinematográficas constituem a matéria-prima para investigar tanto o cinema de ficção quanto o documental, pois revelam mais sobre as formas de construção do real do que sobre o real em si.

Muitas vezes, até mesmo os títulos dos filmes carregam valores e ideologias que orientam sua construção. Exemplos incluem *O Grande Ditador* (1940), de Charles Chaplin, uma crítica ao totalitarismo⁶; *A Vida é Bela* (1997), de Roberto Benigni, que aborda a esperança em meio à tragédia; e *O Leopardo* (1963), de Luchino Visconti, símbolo da decadência aristocrática. Já *O Nascimento de uma Nação* (1915), de D.W. Griffith, exemplifica como um título pode legitimar discursos políticos e ideológicos controversos. Desse modo, o cinema, ao combinar narrativa, estética e registro do imaginário, atua, simultaneamente, como documento histórico e como espaço de produção de sentidos.

Com base nessas diretrizes, voltamos agora o olhar para o cinema como fonte histórica e produtora de discursos. Essa perspectiva permite compreender o cinema como um espaço de reflexão sobre tensões sociais, políticas e culturais do período em que cada obra foi produzida. Como produto

⁶ Em sua análise do totalitarismo, Hannah Arendt aborda regimes como o nazismo e o stalinismo, identificando características que diferenciam esses sistemas de outras formas de governos autoritários. Para ela, o totalitarismo se destaca por seu objetivo de dominar, completamente, a vida pública e privada dos indivíduos, eliminando a distinção entre o público e o privado. Isso é alcançado por meio do controle absoluto da informação, da propaganda massiva e da indução ao medo, resultando em uma sociedade, constantemente, monitorada e manipulada. Essas questões serão retomadas, de maneira mais aprofundada, no capítulo 3, especialmente nas análises de *1984*, *Black Mirror*, e *V for Vendetta*, que exploram os mecanismos de vigilância, propaganda e controle social nas distopias contemporâneas.

cultural, cada filme carrega marcas do contexto histórico e social que o originou, evidenciando seu papel na construção e disseminação de significados. Diante do exposto, no próximo tópico, abordamos o cinema político, tendo enfoque em suas dimensões discursivas, de propaganda e crítica.

1.2 O CINEMA POLÍTICO: DISCURSO, PROPAGANDA E CRÍTICA

O discurso, entendido como prática social, é fundamental para compreender a relação entre cinema, história e política. Segundo Michel Foucault (1996)⁷, o discurso não é apenas um conjunto de palavras ou representações, mas um espaço no qual se produzem saberes e poderes, regulando o que pode ser dito e pensado em determinada época. Dessa forma, o discurso atua como um dispositivo que organiza os enunciados e legitima determinadas verdades em detrimento de outras.

Nessa mesma perspectiva, para Eni Orlandi (2009)⁸, o que caracteriza o discurso não é o seu tipo, mas sim o modo de funcionamento, que depende de suas condições de produção e dos efeitos de sentido que produz. A autora distingue três formas principais: 1) o discurso autoritário, no qual a polissemia é contida, o locutor fala como agente exclusivo e apaga sua relação com o interlocutor; 2) o discurso polêmico, em que a polissemia é controlada, mas os sentidos e o referente são disputados entre os interlocutores; e 3) o discurso lúdico, no qual a polissemia se abre, o referente se apresenta, e os interlocutores não regulam os sentidos.

Importante destacar que, para Orlandi (2009), essa classificação não deve ser entendida como juízo de valor, mas como descrição do

7 Michel Foucault (1926-1984), filósofo francês, em *A Arqueologia do Saber* (1969), argumenta que o discurso organiza e regula saberes e poderes, determinando o que pode ser dito e percebido em uma determinada época.

8 A tipologia discursiva proposta por Eni Orlandi (autoritária, polêmica e lúdica) insere-se no campo da análise do discurso e diz respeito a diferentes modos de funcionamento dos sentidos. Essa classificação considera as condições históricas e ideológicas de produção dos enunciados, evidenciando como as relações de poder e as posições dos sujeitos interferem na constituição do discurso.

DISTOPIAS EM TELA

funcionamento discursivo em relação às determinações histórico-sociais e ideológicas. Além disso, não existe discurso puramente autoritário, lúdico ou polêmico. O que se observa são misturas e articulações, que podem tender para um funcionamento dominante. Assim, os discursos mantêm entre si relações múltiplas, de inclusão, exclusão, sustentação, oposição ou migração, constituindo uma trama complexa de discursividade. Portanto, ao analisar o cinema como fonte histórica e dispositivo de poder, é possível compreender como os discursos cinematográficos operam dentro dessa lógica. O filme, enquanto texto, não se limita a narrar acontecimentos, mas estabelece sentidos que dialogam com diferentes discursos da época em que foi produzido.

Fato é que o cinema é uma poderosa ferramenta política. Ele pode difundir ideologias, criticar regimes, questionar normas sociais e formar imaginários coletivos. Diferentemente de outras formas de comunicação, os filmes combinam imagem, som, narrativa e emoção, permitindo que mensagens políticas sejam transmitidas de forma direta ou sutil, consciente ou simbólica. Orlandi (2009, p. 73) evidencia que “o discurso está para o sujeito assim como o autor está para o texto”. Isso significa que todo discurso nasce de um projeto totalizante que confere ao sujeito a posição de autor, instaurando-se na articulação entre o real e o imaginário. O texto, nesse sentido, é regido pela força do imaginário da unidade, o que revela sua dimensão ideológica e política.

Conforme aponta Francisco Santiago Júnior (2012), existem hoje, no Brasil, duas “correntes” na historiografia tradicional que trabalham com cinema: uma ligada à história cultural e outra à história social, ambas complementares. A primeira é considerada mais flexível, “menos cerrada no aporte teórico e apresenta problemáticas que vão desde cinema e política, relações com instituições como a Igreja ou o Estado, até as estruturas e relações de dinâmicas sociais nas quais são produzidos os filmes” (Santiago Júnior, 2012, p. 164). A segunda utiliza um referencial teórico mais fechado, por meio do qual “indaga sobre as representações culturais da realidade, as apropriações e as identidades sociais no cinema, tornando-se o campo por excelência da reflexão sobre a representação cinematográfica da história” (Santiago Júnior, 2012, p.164). Ao analisarmos filmes sob essas duas

perspectivas, é possível captar tanto o contexto social em que foram produzidos quanto o modo como representam a realidade (Santiago Júnior, 2012).

A perspectiva do autor acima é fundamental para refletirmos sobre o cinema político, pois o filme se constitui como discurso e, portanto, como prática social ancorada em determinada formação discursiva. Foucault (1996) aponta que existem processos internos de controle do discurso, que operam por meio de classificações, ordenações e distribuições, buscando domesticar o acaso e a imprevisibilidade. No caso do cinema, isso significa que os realizadores assumem a função-autor, desempenhando um papel que ultrapassa a mera produção estética para se configurar como produtores de linguagem e de texto atravessados pelo contexto sócio-histórico. Assim, quando o cinema é utilizado como propaganda ou como crítica, ele não apenas aborda um imaginário social, mas, também o constitui, organizando expectativas, desejos e temores coletivos (Orlandi, 2009; Foucault, 1996).

O CINEMA ENQUANTO DISCURSO

- O diretor e demais realizadores não são apenas artistas ou técnicos, mas também **sujeitos atravessados por seu tempo**;
- O filme não é só “obra de autor”, mas um **discurso ideológico** que organiza sentidos;
- O espectador participa: o imaginário do filme dialoga com os **anseios e temores da sociedade**;
- Quando há censura, cortes ou propaganda, vemos a **força do controle discursivo** que Foucault descreve.

Analisar um filme, portanto, não se limita a assisti-lo, mas implica em decompor suas partes e compreender como elas se articulam. Vanoye e

DISTOPIAS EM TELA

Goliot-Lété (2008) propõem três premissas para essa análise: inicialmente, superar o primeiro olhar, assistindo mais de uma vez ao filme; em segundo lugar, decompor as cenas e elementos constitutivos do filme; e por fim, recompor essas cenas, conectando-as de forma a compreender a obra em sua totalidade. Esse processo permite ao analista separar-se do filme o suficiente para interpretá-lo criticamente, mas sem perder de vista que o próprio filme continua sendo o ponto de partida e chegada da análise.

COMO ANALISAR UM FILME?

- 1. Superar o primeiro olhar:** assistir várias vezes;
- 2. Decompor cenas:** identificar elementos visuais, sonoros e narrativos;
- 3. Recompor:** entender as relações entre os elementos e criar significado;
- 4. Propósito:** organizar visualmente a metodologia da análise fílmica, facilitando o estudo.

Todo cineasta, assim como outros artistas visuais, é condicionado por padrões culturais de fundo inconsciente – as *schematta* – que influenciam seu estilo e decisões estéticas (Ernest Gombrich, 2007). Marc Ferro já destacava que o cinema deve ser percebido tanto como fonte quanto como objeto imagético, integrando autor, produção, público e o contexto social e político em que surge. Francisco Junior (2012) amplia essa perspectiva ao sugerir que o cinema, como história-problema, articula ações estruturadas e estruturantes dos agentes históricos, suas fraturas e campos de sentido socialmente atuantes, impactando na constituição do conhecimento histórico e na consciência histórica da sociedade.

Uma das especificidades do cinema, diferentemente de outras artes, é o chamado “efeito de real”⁹ (Rossini, 1999). No cinema, o referente coincide

⁹ O conceito de “efeito de real” refere-se à sensação de veracidade e autenticidade gerada pelo cinema, na qual o espectador percebe o que é representado como se fosse real. Rossini (1999) aplica essa noção ao estudo do impacto do cinema na percepção histórica e social.

com a representação, criando a ilusão de que o objeto retratado é o próprio real, e não uma reconstrução imaginada. Essa característica torna o cinema, particularmente, potente como instrumento de análise histórica e crítica social, além de instrumento de propaganda político-ideológica. A propaganda, no cinema, não é apenas a divulgação de ideias: ela impacta percepções, legitima regimes e influencia comportamentos. Governos, partidos e grupos sociais já utilizaram o cinema como instrumento para alcançar grandes audiências, aproveitando a força da narrativa visual para convencer ou mobilizar.

Mesmo em contextos democráticos, o cinema pode atuar como propaganda ao fortalecer ideologias culturais ou políticas, muitas vezes, de forma sutil, mostrando modelos de comportamento, valores sociais e visões de mundo. Se, por um lado, a propaganda busca persuadir, censurar e minimizar conflitos sociais, por outro lado, ela também pode denunciar injustiças, questionar autoridades e expor contradições sociais.

O CINEMA COMO INSTRUMENTO POLÍTICO

- *O Triunfo da Vontade* (1935), de Leni Riefenstahl: filme sobre o Partido Nazista, exaltando o poder e a ordem do regime;
- *O Encouraçado Potemkin* (1925), de Eisenstein: obra soviética que idealiza a Revolução Russa e mobiliza sentimentos de solidariedade e luta social;
- *Thirty Seconds Over Tokyo* (1944), de Mervyn LeRoy: obra que dramatiza um episódio real da guerra (o bombardeio de Tóquio), transformando-o em narrativa heroica;
- *Z* (1969), de Costa-Gavras: crítica à corrupção política e repressão;
Faça a Coisa Certa (1989), de Spike Lee: denuncia tensões raciais nos Estados Unidos;
- *Cidade de Deus* (2002), de Fernando Meirelles: retrata a violência urbana e desigualdades sociais no Brasil.

DISTOPIAS EM TELA

O cinema político cria espaços de reflexão e debate, provocando o espectador a questionar o mundo ao seu redor, suas estruturas de poder e as relações sociais que o constituem. Personagens, cenários e enredos se tornam, dessa maneira, símbolos, e os espectadores incorporam essas imagens ao imaginário coletivo, o que pode gerar expectativas, medos ou esperanças.

O imaginário social construído pelo cinema pode influenciar opiniões políticas, comportamento coletivo e memórias históricas, funcionando como um elo entre cultura, política e sociedade. Nem sempre o que o cineasta pretende transmitir é o que o público percebe. Um filme pode ter intenção propagandista, mas ser lido como crítica; ou ser uma denúncia e gerar interpretações ambíguas. Essa tensão mostra que o cinema é uma forma viva de comunicação, que dialoga com o espectador e com o contexto histórico de produção e recepção.

INTENCIONALIDADE X INTERPRETAÇÃO

- *Laranja Mecânica* (1971): pode ser analisado como uma apologia à violência e, por outro lado, como denúncia à brutalidade do Estado;
- *O Triunfo da Vontade* (1935): intenção propagandista clara, mas analisado hoje como registro histórico e objeto de estudo crítico ao regime nazista.

Analisar o cinema político é compreender como imagens e narrativas tensionam a consciência histórica e registram conflitos sociais. Filmes políticos permitem estudar: 1) como regimes e ideologias se consolidam ou são contestados; 2) como a sociedade percebe poder, justiça e desigualdade; e 3) como memórias, medos e esperanças coletivas se formam e se perpetuam.

Para sintetizar as múltiplas funções do cinema na construção de discursos políticos e sociais, o Box 11 apresenta um resumo visual do cinema político, destacando como as imagens podem atuar tanto na legitimação do poder quanto na sua crítica. Por meio de exemplos emblemáticos, é possível observar que o cinema não apenas representa a realidade, mas, também, participa, ativamente, da formação de imaginários coletivos e da construção de sentidos sobre o mundo.

RESUMO VISUAL DO CINEMA POLÍTICO		
FUNÇÃO DO CINEMA	EXEMPLOS	IMPACTO SOCIAL
Propaganda	<i>O Triunfo da Vontade</i> (1935); <i>Rambo: First Blood Part II</i> (1985)	Legitimar regimes, mobilizar a população
Crítica	<i>Z</i> (1969); <i>Cidade de Deus</i> (2002)	Denunciar injustiças, estimular a reflexão
Construção de imaginário	<i>Blade Runner</i> (1982); <i>Jogos Vorazes</i> (2012)	Formar valores, expectativas e medos coletivos
Ambiguidade	<i>Laranja Mecânica</i> (1971); <i>O Grande Ditador</i> (1940)	Diálogo entre intencionalidade e recepção

Assim, o cinema político não se limita à representação de acontecimentos; ele constrói e organiza sentidos, mobilizando o imaginário coletivo e estabelecendo diálogos entre autor, obra e público. Essa dimensão discursiva cria o terreno necessário para compreender como as distopias, tema do próximo tópico, transformam o medo e a esperança em ferramentas de reflexão histórica e social.

1.3 DISTOPIAS: CONCEITO, GÊNERO E OLHARES SOBRE A SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

Ao desafiarem as fronteiras do real e do possível, filmes distópicos não apenas projetam futuros alarmantes, mas, também, refletem sobre questões fundamentais da sociedade contemporânea, como medos, poder, política e mudanças sociais. A análise desses filmes como fontes históricas nos permite estudar a representação de um futuro potencial e compreender as tensões políticas, sociais e culturais do momento em que foram produzidos, funcionando como uma das representações do real que o fez surgir.

Julio Bentivoglio (2020) evidencia que não há discussão mais premente neste início de milênio do que analisar o lugar das utopias e das distopias no imaginário e no pensamento contemporâneos. Compreendê-las, em tempos de relativismo e incertezas, implica reconhecer como a humanidade significa e representa suas experiências em uma perspectiva temporal, projetando-se no passado e no futuro para dar sentido ao tempo.

Reinhart Koselleck (2006) aponta que compreender como a consciência histórica humana significa e expressa a existência temporal é decisivo para entender as narrativas produzidas em diferentes épocas e lugares. Nesse sentido, interpretar textos utópicos ou distópicos nos faz reconhecer que um mesmo artefato literário pode ser considerado utópico por uns e distópico por outros (Vieira, 2020; Gordin, Tilley & Prakash, 2010).

Patrícia Vieira (2020) e Gregory Claeys (2017) ressaltam que a distopia não constitui o oposto da utopia, mas, assim como ela, configura-se como um espaço imaginário de crítica ao passado, ao presente e ao futuro. Enquanto a utopia tende a projetar possibilidades entre o presente e o porvir, a distopia contemporânea pode ser compreendida como um “deslugar”, conceito proposto por Bentivoglio (2017), caracterizado pela sobreposição de temporalidades, nas quais diferentes registros históricos se articulam em uma mesma construção crítica.

A DISTOPIA COMO DESLUGAR

Na construção narrativa da distopia, o passado, presente e futuro não se organizam de forma linear, mas se sobrepõem e se entrelaçam, produzindo um horizonte crítico que tensiona diferentes temporalidades simultaneamente.

Ex.: *Blade Runner* (1982) mostra um futuro sombrio, mas reflete problemas atuais;

Ex.: *1984* (1984) mistura passado e futuro para criticar o poder e a vigilância do Estado.

Ou seja, não é possível afirmar que utopia ou distopia remetem, exclusivamente, a leituras pessimistas ou otimistas do mundo, pois seus sentidos devem ser buscados na historicidade e na consciência histórica dos sujeitos que as escrevem e as leem (Bentivoglio, 2020). A distopia surge como desdobramento da ficção científica, ganhando forma concreta a partir da década de 1970. Nessa perspectiva:

O gênero distopia, como um desdobramento dos textos de ficção científica só ganharia o significado atual de forma mais contundente a partir dos anos 1970. A trajetória do conceito em diferentes conjunturas históricas e contextos sociais sinaliza uma mudança significativa do mundo e do pensamento que abriram espaço para novas formas de imaginação social, dissonantes do pensamento moderno. As utopias modernas ambientavam suas histórias num presente futurista e invariavelmente faziam uma crítica da sociedade nas quais eram produzidas, exagerando ou expressando alguns traços do real, comparando-os com a ficção. Ou seja, não há como desvincular as experiências históricas vividas num dado momento com essas ficções que projetam ou emulam em suas narrativas uma temporalidade imaginada (Bentivoglio, 2020, p. 394-395).

Apesar de toda narrativa ter uma temporalidade explícita ou implícita, ela também resulta de estruturas arquetípicas e operações

DISTOPIAS EM TELA

quase invisíveis na elaboração textual (White, 1995). De acordo com Patrícia Vieira (2020), a utopia está, frequentemente, associada a ideais de perfectibilidade, sonhos e fantasia. Em contraste, a distopia é interpretada como um alerta, destacando situações de degradação ou pesadelos. Enquanto as utopias projetam mundos ideais que, de forma implícita, criticam o presente em que os autores vivem, as distopias, ao retratar realidades deterioradas, realizam uma crítica explícita ao mundo real, seja ao passado, ao presente ou a possíveis futuros, próximos ou distantes. Apesar de evocar ideias de continuidade e permanência, tanto utopias quanto distopias carregam consigo expectativas de transformação.

Nessas narrativas, somente mudanças radicais ou revolucionárias poderiam romper com a paralisia imposta pelo tempo, pela tecnologia ou pelas estruturas político-sociais. Nas utopias, essas soluções estão concluídas e situadas no futuro, no qual não há mais necessidade de mudança. Já nas distopias, o tempo está suspenso e pode estar relacionado ao passado, presente ou futuro, exigindo uma ruptura urgente (Bentivoglio, 2020). Distopias dialogam com o trágico, pois apontam para realidades piores, que são rejeitadas.

UTOPIA X DISTOPIA

- **Utopia:** mundos ideais, perfeitos, como *Star Trek* ou *A Ilha*.
- **Distopia:** mundos que deram errado, como *O Conto da Aia* ou *Black Mirror*.

Atenção: Algumas obras misturam os dois, combinando crítica e esperança, como em *Gattaca* (1997), que pode ser lido como utópico, por apresentar avanços científicos que prometem perfeição humana, mas, por outro lado, distópico, por revelar discriminação genética e opressão social.

Bentivoglio (2020) evidencia que mudanças nas expectativas, sonhos, valores ou interesses são influenciadas pelo tempo e pelas vivências dos sujeitos históricos, que reinterpretam a realidade e projetam suas leituras para o futuro. A consciência histórica nos ajuda a compreender essas transformações, pois diferentes experiências passadas, expectativas futuras e características do mundo estão imersas em uma dinâmica social que articula visões de mundo e forma imaginários sociais (Koselleck, 2006; Bentivoglio, 2017).

EMOÇÕES E MENSAGENS NAS DISTOPIAS

- **Desespero:** mundos opressivos e injustos (*1984*);
- **Alerta:** consequências sociais, políticas ou ambientais (*Black Mirror*);
- **Esperança:** resistência e mudanças possíveis (*Jogos Vorazes*).

Essa maleabilidade da distopia se dá, conforme aponta Hans Ulrich Gumbrecht (1999, p. 326), devido ao presentismo, em que “é como se o passado não tivesse mais lições a dar e que o presente tenha se tornado capaz de apresentar todas as novidades ou de resolver todas as expectativas que antes se projetavam em um futuro incerto e remoto”. O presentismo, conforme apontado por François Hartog (2014), é uma nova experiência temporal, caracterizada pelo medo do futuro, na qual “nesta virada de séculos e início de novo milênio vivemos um presente amplo que tiraniza a experiência temporal” (Hartog, 2014, p. 37).

O QUE É O PRESENTISMO?

O conceito de **presentismo**, elaborado por François Hartog (2014), designa uma nova experiência do tempo marcada pela centralidade do presente. Diferente de períodos anteriores, em que o passado era referência de aprendizado ou o futuro era horizonte de expectativas, no presentismo vivemos em um presente **ampliado e contínuo**, que domina e condiciona nossa relação com o tempo.

Nesse regime temporal:

- O **passado** perde sua função de transmitir lições ou tradições;
- O **futuro** é visto de forma incerta e ameaçadora, mais associado ao medo e à insegurança do que à esperança;
- O **presente** se torna tirânico, pois nele se concentram todas as expectativas, ansiedades e decisões.

Assim, o presentismo ajuda a compreender a lógica das distopias contemporâneas, que, ao invés de projetarem futuros longínquos, encenam as angústias e ameaças já visíveis no agora.

Iván Cunha (2020) aponta que as distopias são sedutoras porque oferecem a possibilidade de refletir sobre problemas sociais que preocupam filósofos e cientistas sem ter que, necessariamente, preocupar-se com as fronteiras acadêmicas dessas disciplinas. Assim, a distopia

[...] contribui tanto para que nos preparemos para o futuro quanto para melhorarmos nossa relação com o presente. Em outras palavras, o pensamento distópico instanciado na arte pode nos aproximar do ideal filosófico de uma vida marcada pela reflexão (Cunha, 2020, p. 35).

Como observa Tom Moylan (2000, p. 147), algumas obras distópicas são completamente niilistas¹⁰ e descrentes, enquanto outras preservam uma semente utópica, uma esperança latente. É evidente que existe um componente emocional que orienta as interpretações e representações do real, alimentando a imaginação histórica ao longo do tempo. Esse elemento é responsável por dar forma às diversas maneiras de atribuir significado ao tempo, às experiências e ao mundo, refletindo-se nas produções textuais.

Conforme evidenciado anteriormente por Vieira (2020), a utopia está ligada a ideais de perfeição e fantasia, enquanto distopia funciona como alerta, criticando, explicitamente, o mundo real. Assim, Moylan (2000) reflete que ambos os gêneros carregam expectativas de transformação. Distopias dialogam com o trágico, apontando realidades rejeitáveis, mas, também, podem preservar uma semente utópica, oferecendo esperança latente.

¹⁰ Niilismo, em Friedrich Nietzsche (2006), refere-se ao processo de perda ou desvalorização dos valores considerados fundamentais, especialmente morais, religiosos e metafísicos, resultando em uma crise de sentido quanto à existência e à organização da vida social.

OBRAS AMBÍGUAS: UTOPIA OU DISTOPIA?

Algumas obras podem ser lidas tanto como utópicas quanto distópicas, dependendo do ponto de vista ou da época em que são analisadas. Isso acontece porque apresentam críticas sociais ou projeções de futuro que misturam esperança e alerta. Exemplos:

- *1984* (George Orwell, 1984): Distopia clara, mas pode ser interpretada como um alerta que preserva a esperança de resistência;
- *Admirável Mundo Novo* (Aldous Huxley, 1932): Mundo organizado e tecnológico, idealizado por uns, opressivo para outros;
- *Star Trek* (série, 1966–1969): Sociedade perfeita e cooperativa (utopia), mas com dilemas éticos que podem ser lidos como distópicos;
- *Black Mirror* (episódios selecionados, 2011–presente): Crítica o avanço da tecnologia (distopia), mas provoca reflexão sobre como podemos mudar o futuro (utopia implícita).

Dica: Quando uma obra mistura críticas e ideais de perfeição, sua leitura depende da interpretação histórica e cultural do espectador ou leitor.

Filmes como *Jogos Vorazes* (2012) ou *V de Vingança* (2005) exemplificam essa dinâmica: o espectador acompanha protagonistas que enfrentam regimes opressivos, vivendo a tensão entre esperança e ameaça constante. Nessa experiência, o medo permite compreender não apenas as ansiedades da narrativa, mas, também, os receios e expectativas da sociedade que produz e consome essas obras (King, 2012; Rancière, 2007).

O cinema distópico utiliza o medo como ferramenta central para refletir sobre o presente e projetar futuros possíveis. Diferentemente do terror

tradicional, em que o medo surge de ameaças concretas ou sobrenaturais, a distopia constrói cenários imaginários que amplificam ansiedades sociais, políticas e econômicas, permitindo ao espectador perceber os efeitos de estruturas de poder extremas, desigualdade e violência institucionalizadas (Bentivoglio, 2020; Vieira, 2020). Em obras distópicas, o medo não é apenas um sentimento individual, mas, também, coletivo: ele atua como alerta e crítica. Por meio da representação de futuros degradados ou autoritários, o cinema distópico mostra como decisões políticas, sociais e tecnológicas podem gerar cenários de opressão, controlando corpos e mentes, e impondo uma temporalidade suspensa entre presente e futuro (Bentivoglio, 2017; Hartog, 2014).

Além disso, o cinema distópico dialoga, diretamente, com o conceito de efeito de real (Rossini, 1999): embora o mundo apresentado seja fictício, ele parece plausível e próximo o suficiente para gerar identificação e apreensão, intensificando a experiência emocional do espectador. Essa ilusão de realidade fortalece o impacto crítico do filme, mostrando, de maneira dramática, como políticas, ideologias e estruturas sociais podem influenciar vidas individuais e coletivas.

Cunha (2020) observa que o público dos filmes distópicos cresce a cada ano. Mas o que explica esse fascínio? Por que tanta gente se encanta com a ideia de um futuro terrível? A resposta, segundo o autor, é que a distopia combina muito bem com a nossa época de crises: crises éticas, morais, sociais e políticas. Ela nos seduz porque fala, diretamente, de problemas que reconhecemos em nosso próprio tempo, mesmo quando ambientada em futuros imaginários.

Isso acontece porque as distopias não são histórias soltas no ar: elas abordam os valores, as tensões e os dilemas do contexto em que foram criadas, misturando fatos do mundo real com julgamentos de valor, ou seja, trazendo tanto interpretações subjetivas (como as posições políticas e morais dos autores e personagens), quanto elementos que parecem “objetivos” (como projeções tecnológicas, científicas ou sociais).

É justamente essa mistura que torna a distopia mais do que uma simples fantasia. Para funcionar, ela precisa convencer o espectador de que aquelas

DISTOPIAS EM TELA

situações horríveis são possíveis. Se não houvesse essa conexão mínima com fatos ou tendências reais, as obras não seriam percebidas como um alerta ou uma crítica, mas apenas como um devaneio fantasioso, sem impacto social.

Vieira (2007) aponta que o impacto da modernidade foi sentido pelo cinema, assim como pelas produções utópicas. Além das grandes mudanças de caráter cultural e econômico, a modernidade também impactou a experiência subjetiva. A problemática da apreensão do tempo permeou toda a modernidade, com o surgimento de sistemas de comunicação e navegação mais rápidos, que modificaram as noções prévias de espaço e tempo.

Nesse processo, o cinema, ao sintetizar tecnologia e indústria, “construía também novas formas de experiência visual como expressão de vivências tipicamente modernas, marcadas por estímulos e sensações físico-psicológicas de sucessão rápida, da alternância frenética espaço-tempo” (Vieira, 2007 p. 7). Nesse sentido, a rapidez da movimentação cinematográfica convergiu com as intensidades sensoriais da vida moderna.

MODERNIDADE E CINEMA: NOVOS RITMOS DE TEMPO

Imagine-se vivendo em uma cidade no início do século XX: bondes elétricos cruzando as ruas, jornais chegando cada vez mais rápido, telégrafos encurtando distâncias e fábricas funcionando sem descanso. O tempo já não parece o mesmo, ele corre.

Nesse contexto, surge o cinema. Não apenas como entretenimento, mas como uma nova forma de sentir o tempo e o espaço. As imagens rápidas na tela imitavam a vida urbana acelerada, enquanto a alternância de cenários transportava o espectador para diferentes lugares em segundos.

Assim, o cinema não só acompanhava o ritmo moderno, ele ensinava às pessoas a enxergar e a sentir o mundo **por meio da velocidade, da fragmentação e da intensidade**. Era, ao mesmo tempo, produto e representação da modernidade.

A partir das reflexões acima, percebemos, então, que o cinema distópico transforma o medo em ferramenta de reflexão histórica e social, funcionando como ponte entre imaginação e realidade. Ao explorar futuros possíveis, ele revela as tensões do presente, permitindo que o espectador compreenda as consequências de decisões políticas e sociais, reforçando o papel do cinema como produtor de discursos e imaginário social (Bentivoglio, 2020; Vieira, 2020; Gombrich, 2007).

Para fins conclusivos e de articulação do que foi abordado neste capítulo, sintetizamos os conceitos-chave no Box 18. Nele, o cinema é apresentado como ponto de partida, conectado ao discurso, que se manifesta tanto na propaganda quanto na crítica, atuando no imaginário coletivo e tensionando elementos da sociedade contemporânea. Esse recurso permite ao leitor perceber, de forma imediata, as relações entre os conceitos discutidos, oferecendo uma visão integrada e dinâmica do papel do cinema como fonte histórica e produtora de sentidos sociais.

O QUE VIMOS NESTE CAPÍTULO?	
CONCEITO	DESCRIÇÃO
Cinema	O cinema não busca apenas reproduzir fatos históricos, mas interpretá-los simbolicamente.
Discurso	Espaço de disputa que molda percepções sobre história, política e sociedade.
Propaganda	Uso de imagens e narrativas para influenciar a opinião pública e legitimar ideologias.
Imaginário	Cria imagens coletivas que constroem identidades e memórias sociais.
Intencionalidade	Explora como escolhas narrativas e estéticas reforçam significados.
Crítica	Permite compreender intenções, ideologias e efeitos da obra.
Presentismo	Reflete questões contemporâneas, conectando passado e presente.
Distopia	Cenários distópicos alertam sobre perigos e falhas da sociedade.

DISTOPIAS EM TELA

Ao reconhecer o cinema como uma linguagem política que constrói e reproduz discursos sobre poder, identidade e história, é possível avançar na análise de como determinadas emoções e afetos também se tornam instrumentos de dominação e resistência. Entre eles, o medo ocupa papel central na experiência política contemporânea. Ele ultrapassa a esfera individual e assume uma função coletiva, sendo mobilizado para justificar políticas de controle, exclusão e vigilância. No próximo capítulo, exploramos como o medo se transforma em linguagem política, articulando-se à biopolítica e à produção de subjetividades no mundo contemporâneo.'

O MEDO COMO LINGUAGEM POLÍTICA

O medo é muito mais do que uma emoção individual: ele é uma força social capaz de moldar comportamentos, justificar políticas e estruturar relações de poder. Assim como vimos no capítulo anterior, em que o cinema distópico revelou ansiedades, tensões e medos coletivos, propomos, com este capítulo, analisar de que maneira o medo se torna linguagem política, influenciando a vida em sociedade, legitimando formas de controle e construindo imaginários sobre o que é possível ou ameaçador.

A proposta deste capítulo é mostrar que o medo não é apenas sentido ou retratado, mas, também, estrategicamente, produzido e instrumentalizado. Ele se manifesta na cultura, na política, na economia e nas relações sociais, criando dispositivos de exclusão, controle e poder. Ao relacionar a representação cinematográfica do medo com sua função política no mundo real, podemos compreender melhor como as sociedades organizam, reprimem ou manipulam sentimentos coletivos. Neste capítulo, abordamos quatro dimensões centrais do medo como linguagem política:

- **2.1 A cultura do medo na história:** Analisamos de que maneira discursos, narrativas e imagens moldam percepções de perigo, insegurança e ameaça, influenciando comportamentos e decisões políticas.
- **2.2 Estado de exceção e controle social:** Exploramos como situações de emergência e normas excepcionais podem legitimar medidas de controle, repressão e restrição de direitos.

DISTOPIAS EM TELA

- **2.3 Biopolítica e imunidade:** Investigamos de que forma o medo se articula com estratégias de gestão da vida e da saúde da população, mostrando a interseção entre segurança, vigilância e políticas de exclusão.
- **2.4 O medo como ferramenta de exclusão:** Discutimos a mobilização do medo para justificar discriminação, marginalização e segregação de grupos sociais, evidenciando mecanismos de opressão e controle.



Dica para o leitor: Ao longo deste capítulo, observe como o medo circula entre representação e realidade, cinema e política, imaginário e experiência social. Ele não apenas revela vulnerabilidades e ameaças, mas, também, atua como instrumento de poder, mobilização e resistência.

2.1 A CULTURA DO MEDO NA HISTÓRIA

O medo sempre acompanhou a humanidade. Desde os tempos mais remotos, ele esteve presente nas noites escuras, nas histórias contadas ao redor da fogueira e nos rituais religiosos. Conforme apontado por Jean Delumeau (2009), em *A História do Medo no Ocidente*, o medo é um elemento estruturante das sociedades, moldando comportamentos, crenças e práticas coletivas ao longo dos séculos. No mundo medieval e moderno, ele tem se manifestado por meio de mitos, lendas e narrativas orais, buscando dar sentido ao desconhecido e conter as angústias humanas diante do perigo e da morte. Hoje, ademais, o medo também habita a tela do cinema, ganhando forma em imagens, sons e experiências que despertam em nós o mesmo arrepio ancestral, um frio na espinha que sentimos, mesmo sabendo que estamos em segurança.

Quando falamos em distopias, é comum que nossa imaginação seja, imediatamente, preenchida por imagens de catástrofes globais, cidades em ruínas, regimes autoritários e sociedades marcadas pela violência e pelo desespero. Esses cenários, tão presentes no cinema, não surgem do nada. Como vimos no capítulo anterior, eles funcionam como espaço de elaboração das ansiedades coletivas, projetando no futuro as tensões, os medos e os dilemas do presente.

Nenhuma forma artística se mostrou tão eficiente para retratar o medo quanto o cinema¹¹. Pense na experiência de estar em uma sala escura, com uma grande tela à sua frente. O que você vê não é apenas ficção: é uma representação que parece real. O que está fora do nosso campo de visão, o que ainda não se vê, pode ser muito mais assustador do que aquilo que aparece em cena. É esse jogo entre o visível e o invisível que transforma o cinema em uma linguagem única para tratar do terror e do medo.

Essa relação entre ficção e realidade não é meramente simbólica. A política contemporânea tem se apropriado do medo como ferramenta estratégica de poder, moldando percepções coletivas e influenciando decisões sociais. Filmes distópicos, portanto, não apenas explicitam esse fenômeno, mas, também, ajudam a compreendê-lo. Ao analisar esses discursos cinematográficos, podemos perceber como determinadas imagens, narrativas e símbolos se transformam em instrumentos de mobilização política, criando o que alguns autores chamam de “cultura do medo”, conforme evidenciamos abaixo.

11 A experiência do cinema enquanto espetáculo coletivo foi analisada por Walter Benjamin (1994), que destaca seu papel na modernidade ao criar novas formas de percepção e interação social. Para o autor, o cinema não apenas introduz uma nova linguagem estética, mas, também, reorganiza a maneira como os indivíduos se relacionam com a obra de arte e entre si. Ao contrário das formas artísticas tradicionais, marcadas pela contemplação individual e pela aura de unicidade, o cinema se configura como uma experiência compartilhada, mediada tecnicamente e acessível às massas.

O QUE É A “CULTURA DO MEDO”?

O conceito de **cultura do medo** descreve como o medo se torna elemento central na organização da vida social e política, sendo usado para manipular percepções coletivas e justificar formas de controle.

- Segundo **Barry Glassner (2003)**, a cultura do medo se baseia na **amplificação de ameaças**, muitas vezes, desproporcionais à realidade, criando uma atmosfera de constante insegurança.
- Já **Zygmunt Bauman (2008)** argumenta que, na modernidade líquida, o medo deixa de ser localizado (como guerras ou desastres naturais) e se torna **difuso e permanente**, marcado pela imprevisibilidade.
- Para **François Hartog (2014)**, esse cenário se relaciona ao **presentismo**, um regime de historicidade no qual o presente domina nossa experiência do tempo. Nesse contexto, **o medo do futuro substitui a esperança**, e decisões políticas passam a ser justificadas pela urgência do agora.

O medo não surge apenas de situações concretas de perigo, mas, também, pode ser produzido, amplificado e manipulado. Na política contemporânea, ele funciona como uma poderosa ferramenta de controle, capaz de justificar ações governamentais, políticas de segurança e até restrições de direitos. Filmes distópicos, como vimos no primeiro capítulo, exploram, exatamente, essa dinâmica: eles mostram como o medo coletivo pode ser transformado em um mecanismo de dominação, criando inimigos difusos, fortalecendo regimes autoritários e incentivando a vigilância constante.

Ao observar o noticiário, as redes sociais ou, mesmo, uma narrativa cinematográfica, percebemos que a cultura do medo não está distante do nosso dia a dia; ela molda nossas percepções e escolhas de forma silenciosa, mas profundamente eficaz.

COMO A CULTURA DO MEDO FUNCIONA?

- **Amplificação midiática:** notícias, filmes e imagens reforçam ameaças reais ou imaginárias.
- **Controle social:** o medo legitima vigilância, restrição de direitos e políticas autoritárias.
- **Inimigos difusos:** criam-se ameaças sem rosto, que podem ser internas ou externas.
- **Economia do medo:** segurança, tecnologia de vigilância e entretenimento se tornam setores lucrativos.

Pergunta para refletir:

Quando você consome notícias ou discursos políticos que tensionam emoções, esse medo vem de fatos concretos ou de narrativas criadas para mobilizar sentimentos?

Medo e terror podem ser compreendidos como sinônimos. Por isso, torna-se necessário realizarmos uma diferenciação. Para Stephen King (2012), o verdadeiro valor artístico do cinema de terror está em sua capacidade de conectar nossas fantasias sobre o medo com nossos medos reais. Em outras palavras, ele cria uma ponte entre o que imaginamos e aquilo que realmente nos ameaça. É por isso que filmes de terror, muitas vezes, parecem tão perturbadores: eles falam, de forma simbólica, sobre aquilo que realmente tememos no cotidiano. Embora, muitas vezes, usados como sinônimos, medo e terror não são exatamente a mesma coisa, conforme demonstra o box abaixo.

MEDO E TERROR: ENTENDENDO AS DIFERENÇAS

De acordo com o historiador **Jean Delumeau (2009)**, o medo pode ser positivo, funcionando como mecanismo de autopreservação. Porém, quando ele se torna excessivo, transforma-se em algo **paralisante e patológico**. Nesse ponto, ele passa a se confundir com o terror, um estado emocional tão intenso que impede a pessoa de pensar racionalmente.

- O **medo** ocorre quando há um perigo **concreto e identificado**. Por exemplo, sentir medo de um animal feroz diante de você.
- O **terror**, por outro lado, está ligado àquilo que **não conseguimos ver ou compreender totalmente**. É o pavor diante do desconhecido, quando a ameaça pode vir de qualquer lugar, ou, até mesmo, não existir.

Conforme aponta Jacques Rancière (2007, p. 21), “o terror não é apenas um medo mais forte. É uma maneira de nomear e explicar aquilo que perturba a alma e a ordem do mundo”. Já o horror tem uma nuance diferente: ele aparece depois que algo terrível acontece. Enquanto o terror é a expectativa do mal, o horror é a constatação dele. Pense, por exemplo, na diferença entre esperar que algo pule da escuridão (terror) e ver o que realmente estava escondido (horror).

Para Howard Lovecraft (1987), um dos autores mais influentes do gênero, “a mais forte e antiga emoção humana é o medo do desconhecido” (Lovecraft, 1987, p. 1). Esse sentimento está enraizado na mente humana, porque, ao longo da história, ele foi essencial para a sobrevivência. Os primeiros seres humanos associavam fenômenos naturais, como tempestades, eclipses ou doenças, a forças misteriosas, criando mitos e lendas para explicar o inexplicável.

Com o tempo, esses medos coletivos se transformaram em figuras mitológicas: monstros, fantasmas, demônios. Segundo Mircea Eliade (1992), essas criaturas não são apenas frutos da imaginação, mas, também, refletem processos internos da mente humana. Assim, os monstros do inconsciente continuam a cumprir, na modernidade, o mesmo papel que tinham nas antigas mitologias: ajudar as pessoas a lidar com o caos e o desconhecido. Hoje, esses monstros ressurgem no cinema. Eles se tornaram personagens icônicos, como Drácula, Frankenstein ou os zumbis, que representam nossos medos contemporâneos: doenças, guerras, catástrofes ambientais e desigualdades sociais.

Historicamente, os seres humanos sempre encontraram formas de narrar seus medos. Nas pinturas rupestres, nas lendas antigas, nas peças teatrais, nos contos de fadas e, agora, no cinema. O crítico Luiz Andrade (2008) lembra que ao dar um “rosto” aos seus medos, a humanidade encontrou uma maneira de dominar simbolicamente aquilo que a ameaça.

No cinema, essa dinâmica se intensifica. Filmes de terror convidam o espectador a vivenciar uma crise existencial através de uma narrativa segura. Nas distopias, por exemplo, somos levados a experimentar o pânico das vítimas que vivem em uma sociedade que consideram aterrorizante. Embora saibamos que as histórias são fictícias, elas abordam tensões políticas e sociais reais, fazendo-nos refletir sobre nossa realidade política e social.

Por que gostamos de sentir medo? Ou, melhor, por que nos sentamos em frente a um monitor por cerca de 2h para assistir a filmes que nos aterrorizam? Essa é uma pergunta clássica: se já temos tantos problemas na vida real, por que escolher assistir a filmes que nos fazem sentir medo e ansiedade? Uma resposta pode estar no conceito de catarse, formulado na Grécia Antiga e retomado por pensadores como Noel Carroll (2005).

A ideia é simples: ao assistir a uma cena de terror, nós vivenciamos emoções intensas, como medo, angústia e tensão, mas em um ambiente controlado. Quando o filme acaba, sentimos um alívio emocional, como se tivéssemos superado nossos próprios medos. Segundo Stephen King

DISTOPIAS EM TELA

(2012, p. 14), “nós inventamos horrores para nos ajudar a suportar os horrores verdadeiros”. Em outras palavras, o cinema de terror funciona como uma espécie de “divã coletivo”, no qual enfrentamos nossos temores de forma simbólica, preparando-nos para lidar com a realidade.

Os filmes de terror fazem parte de um gênero cinematográfico específico. Para Luís Nogueira (2010), um gênero¹² se define por elementos recorrentes, como personagens, cenários, temas e estilos visuais. Assim, o cinema de horror cria um pacto com o espectador: ele promete sustos, tensão e reflexões sobre o mal, mas, também, oferece momentos de alívio e, muitas vezes, esperança. É importante lembrar que os gêneros não são fechados. Um filme pode misturar terror com ficção científica, drama ou até comédia. Por exemplo: *Alien – O Oitavo Passageiro* (1979) combina terror e ficção científica; *Corra!* (2017) mistura suspense psicológico com crítica social; *The Purge: Anarchy* (2014) une ação e terror.

O medo, portanto, não é apenas uma emoção individual ou uma experiência coletiva representada nas telas de cinema. Ele se torna uma linguagem política, capaz de mobilizar sociedades inteiras e de justificar ações que, em outros contextos, seriam inaceitáveis. Como vimos, filmes distópicos traduzem visualmente esses processos, criando narrativas que refletem nossas ansiedades contemporâneas e expondo os mecanismos que transformam inseguranças em discursos de poder.

Esse é o ponto em que a cultura do medo se conecta a outro conceito fundamental para entender a política atual: o estado de exceção. Quando o medo atinge proporções generalizadas, ele pode ser utilizado como argumento para suspender direitos, aumentar a vigilância e impor medidas autoritárias em nome da segurança coletiva. O cinema, mais uma vez, mostra-se uma ferramenta privilegiada para observar esse fenômeno: distopias como *The Purge*, *V de Vingança* ou *1984* revelam como, em

12 A noção de gênero cinematográfico, embora dialogue com a tradição da teoria literária, refere-se, no cinema, a um conjunto de convenções narrativas e formais, visuais, sonoras e temáticas, que se consolidam historicamente. Tais convenções orientam tanto os modos de produção quanto os regimes de recepção, funcionando como um horizonte de expectativas que estrutura a inteligibilidade dos filmes.

momentos de crise, governos se valem do medo para ampliar seu controle sobre a sociedade.

No próximo tópico, exploraremos como o estado de exceção se manifesta na política contemporânea e como ele se relaciona com os mecanismos de controle social, analisando tanto sua dimensão teórica quanto suas representações cinematográficas. Essa discussão nos permitirá compreender melhor como regimes democráticos podem, gradualmente, adotar práticas autoritárias sob a justificativa de proteger a população.

2.2 ESTADO DE EXCEÇÃO E CONTROLE SOCIAL

Imagine um dia em que todas as leis deixem de existir. A polícia não pode intervir, os hospitais não atendem emergências, e qualquer ato de violência é permitido sem punição. Embora pareça algo puramente ficcional, essa ideia se aproxima de conceitos muito reais que marcam a história política e social: o estado de exceção e a necropolítica.

Segundo Giorgio Agamben (2010), o estado de exceção é uma situação em que o governo suspende temporariamente a lei, alegando que isso é necessário para proteger a população diante de uma crise. Porém, na prática, essa suspensão cria um espaço perigoso, em que a fronteira entre legal e ilegal se torna confusa. Em vez de proteger, pode servir para controlar e excluir determinados grupos sociais. “O estado de exceção não é a exceção da lei, mas a lei em estado de exceção” (Agamben, 2010, p. 37).

Um exemplo marcante do século XX foi o nazismo. Em fevereiro de 1933, Hitler promulgou o Decreto para a Proteção do Povo e do Estado, suspendendo vários artigos da Constituição de Weimar. Esse ato legalizou perseguições, prisões arbitrárias e a eliminação física não apenas de adversários políticos, mas, também, de grupos inteiros, como os judeus, ciganos e pessoas com deficiência. Esse decreto criou um estado de emergência permanente, em que a violência estatal passou a operar fora de qualquer limitação legal, abrindo caminho para a criação dos campos de concentração, que se tornaram símbolos do terror moderno.

DISTOPIAS EM TELA

Agamben identifica, nos campos de concentração, a materialização extrema do estado de exceção. Ali, a vida humana foi reduzida a uma condição que ele chama de “vida nua”, a existência desprovida de qualquer proteção jurídica ou valor político. No campo de extermínio, o indivíduo não era mais considerado cidadão, mas um ser anônimo, cujo destino estava completamente nas mãos do soberano. Para Agamben, esse modelo não ficou no passado: ele continua a existir, de formas mais sutis, em práticas políticas contemporâneas, quando certos grupos são excluídos do acesso a direitos básicos.

O QUE É ESTADO DE EXCEÇÃO?

É quando o governo suspende, total ou parcialmente, a lei, alegando que é necessário para lidar com uma situação emergencial.

Principais características:

- A fronteira entre legal e ilegal fica borrada;
- O poder se concentra nas mãos de poucas autoridades;
- Direitos individuais são colocados em segundo plano;
- Pode ser temporário, ou se tornar permanente.

Exemplos na distopia:

- *The Purge*: os crimes são permitidos por 12 horas.
- *V de Vingança*: regime autoritário justifica vigilância total em nome da segurança.
- *1984*: a exceção se torna regra, com controle total sobre a população.

Atenção: Quando a exceção se prolonga demais, ela deixa de ser uma medida emergencial e passa a ser **o modo normal de governar**.

É importante observar, porém, que a análise de Agamben se concentra, principalmente, no contexto europeu. Essa limitação foi apontada por pensadores decoloniais¹³ e por teóricos africanos e latino-americanos, que buscam ampliar a discussão para incluir a herança do colonialismo e suas formas atuais de violência. Nesse sentido, destaca-se a contribuição de Achille Mbembe (2018), filósofo camaronês que desenvolveu o conceito de necropolítica.

Mbembe parte das ideias de Michel Foucault (1999) sobre o biopoder, que se refere às formas como o Estado e outras instituições regulam a vida das populações. Enquanto Foucault analisa como o poder controla a vida, Mbembe vai além e pergunta: quem decide sobre a morte? Em outras palavras, ele investiga como certos grupos são, deliberadamente, expostos à morte ou a condições precárias de existência.

Para Mbembe, a soberania contemporânea se expressa, principalmente, no poder de ditar quem deve viver e quem deve morrer. Isso pode ocorrer por meio de guerras, políticas de segurança, crises sanitárias ou abandono social. Um exemplo claro é a forma como, durante a pandemia de COVID-19, populações pobres e periféricas sofreram, de maneira desproporcional, muitas vezes, sem acesso a hospitais, vacinas ou condições mínimas de sobrevivência.

13 O termo “colonialidade” foi introduzido por Quijano, no início dos anos 1990, para nomear a lógica subjacente da fundação e do desdobramento da civilização ocidental, desde o Renascimento até hoje, da qual colonialismos históricos têm sido uma dimensão constituinte, embora minimizada. Nessa perspectiva, a “colonialidade” já é um conceito decolonial, não sendo um conceito totalitário, mas um conceito que especifica um projeto particular, sendo uma opção entre as opções decoloniais. Para além da sua complexa forma de manifestação, a colonialidade vai se caracterizar pela criação de uma classificação social a partir das categorias raciais.

AGAMBEN, FOUCAULT E MBEMBE: QUEM DECIDE SOBRE A VIDA E A MORTE?

- **Michel Foucault:** aborda sobre o biopoder, ou seja, como os Estados controlam a vida por meio de políticas de saúde, segurança e reprodução;
- **Giorgio Agamben:** analisa como, em situações de crise, as leis são suspensas no chamado estado de exceção, criando espaços para que vidas possam ser descartadas;
- **Achille Mbembe:** amplia essas ideias com o conceito de necropolítica, mostrando como, em escala global, certos grupos são, deliberadamente, expostos à morte ou à violência extrema, especialmente, em contextos marcados pelo racismo, colonialismo e desigualdade.

Perguntas para refletir:

- Quais grupos sociais no Brasil e no mundo você acredita que hoje estão mais expostos à morte ou à violência?
- Como os discursos políticos e midiáticos justificam essa situação?

Mbembe (2018) enfatiza que as políticas de morte não se restringem a regimes ditatoriais do passado. Elas estão no presente, muitas vezes, sob discursos de segurança ou ordem social. O genocídio palestino¹⁴ é um exemplo atual desse processo. Ao retratar a população palestina como uma ameaça, o Estado justifica ataques, ocupações e a destruição sistemática de

14 Sobre a caracterização do genocídio palestino, ver: PAPPÉ, Ilan. *A limpeza étnica da Palestina*. São Paulo: Boitempo, 2016; BUTLER, Judith. *Parting Ways: Jewishness and the Critique of Zionism*. New York: Columbia University Press, 2012; UNITED NATIONS. *Report of the Special Rapporteur on the situation of human rights in the Palestinian territories occupied since 1967*. 2024. Disponível em: <https://www.ohchr.org>; HUMAN RIGHTS WATCH. *A Threshold Crossed: Israeli Authorities and the Crimes of Apartheid and Persecution*, 2021.

comunidades inteiras. Isso cria uma situação de guerra permanente, em que a vida palestina é desumanizada e considerada descartável.

Historicamente, vemos como essa estratégia foi utilizada em diferentes contextos. No nazismo, conforme elucidamos anteriormente, os judeus foram transformados na grande ameaça à “pureza” da nação alemã, o que justificou perseguições, campos de concentração e extermínio em massa. Durante a Ditadura Militar no Brasil (1964-1985), os opositores políticos eram rotulados como “terroristas”, criando um clima de medo que legitimava a censura, a tortura e a violência estatal. Já após os atentados de 11 de setembro de 2001 nos Estados Unidos, a figura do “terrorista global” passou a ser utilizada para ampliar a vigilância em escala mundial, afetando, sobretudo, imigrantes e minorias.

Outros exemplos podem ser encontrados nas políticas de segurança pública que atuam nas periferias urbanas, onde jovens negros são vistos como “inimigos internos”. Essas práticas refletem um racismo estrutural¹⁵, que define quais vidas merecem ser protegidas e quais podem ser eliminadas sem repercussão social. Assim, entendemos que o estado de exceção e a necropolítica não são apenas conceitos teóricos, mas ferramentas que nos ajudam a analisar a realidade.

Quando assistimos a filmes distópicos, como *The Purge, 1984*, e o episódio *Men against fire* da série *Black Mirror*, percebemos como essas ideias são traduzidas em imagens e narrativas, mostrando que a linha entre ficção e realidade pode ser muito mais tênue do que imaginamos. Se, por um lado, esses filmes revelam como o poder pode se consolidar através do controle da vida e da morte, por outro, eles também mostram que o medo é um elemento central nesse processo.

Em tempos de crises sanitárias, guerras ou ameaças difusas, esse controle se intensifica e se articula à lógica da imunidade, criando uma

15 Conforme Djamila Ribeiro discute, em *O Pequeno Manual Antirracista* (2019), o racismo estrutural não se restringe a ações individuais, mas constitui um sistema que organiza as estruturas sociais, políticas e culturais, perpetuando desigualdades históricas.

divisão simbólica e material entre os que devem ser protegidos e os que podem ser sacrificados. Essa dimensão mais profunda do controle é abordada por Michel Foucault ao discutir o conceito de biopolítica, que descreve como os Estados modernos passam a administrar a vida, a saúde e a reprodução das populações. É sobre essa relação entre vida, poder e exclusão que trataremos a seguir.

2.3 BIOPOLÍTICA E IMUNIDADE

A partir do século XVIII, o poder sobre a vida e a morte passa a se reorganizar. Michel Foucault (1976) nomeia como biopolítica o conjunto de práticas e discursos que fazem do corpo humano e da vida biológica objetos centrais de administração política. O poder deixa de se concentrar apenas na capacidade de tirar a vida, o poder soberano, e passa também a geri-la, monitorando nascimentos, doenças, sexualidade, produtividade e morte. Essa mudança marca o que o autor denomina “passagem do direito de matar ao dever de fazer viver” (Foucault, 1993, p. 181). A vida torna-se, portanto, um campo de intervenção do Estado, que cria dispositivos para regular, otimizar e controlar os corpos, seja por meio da medicina, da higiene, da segurança pública ou da vigilância tecnológica.

No mundo contemporâneo, essa lógica se intensifica: os mecanismos de segurança e vigilância se justificam pelo discurso da proteção da vida. No entanto, como aponta Giorgio Agamben (2004), essa política da vida contém também uma dimensão sombria, a vida nua (*homo sacer*), isto é, aquela que pode ser sacrificada em nome da segurança coletiva. O campo de concentração, símbolo máximo da modernidade para o autor, é a expressão extrema dessa racionalidade biopolítica: um espaço em que o Estado decide quem merece viver e quem pode morrer.

O QUE É BIOPOLÍTICA?			
CONCEITO	AUTOR	EXPLICAÇÃO	EXEMPLO
Biopolítica	Foucault (1976)	Conjunto de práticas de poder voltadas à gestão da vida e da população.	Políticas de vacinação, controle demográfico e vigilância sanitária.
Vida nua	Agamben (2004)	Vida reduzida à condição biológica, sem valor político ou jurídico.	Refugiados, detentos e grupos marginalizados.
Necropolítica	Mbembe (2018)	Poder de decidir quem deve morrer e quem pode viver, exercido em contextos de guerra, racismo e colonialismo.	Genocídios, violência policial e exclusão racial.

A biopolítica se articula com outro conceito fundamental: o de imunidade, formulado por Roberto Esposito (2008). Para ele, a sociedade moderna se organiza em torno de um paradoxo: proteger a vida implica, muitas vezes, restringir a própria vida. O termo vem do latim *immunis*, aquele que está isento de um dever comum e, na política, designa os mecanismos que afastam ameaças externas em nome da autopreservação.

Assim, a imunização social cria fronteiras simbólicas e materiais que definem quem está dentro e quem está fora da comunidade. Essa lógica imunológica, quando radicalizada, produz exclusão, racismo e violência institucionalizada. O discurso da segurança, seja sanitária, econômica ou nacional, transforma-se em justificativa para políticas de exceção e vigilância permanente.

DISTOPIAS EM TELA

Byung-Chul Han (2018) amplia essa leitura ao argumentar que vivemos hoje uma sociedade imunológica e digital, na qual os controles não são apenas físicos, mas, também, psicológicos e informacionais. O medo de contaminação, seja por vírus ou por ideias, produz sujeitos isolados, hipervigiados e emocionalmente exaustos.

IMUNIDADE E CONTROLE SOCIAL

- Imunizar é excluir: proteger o corpo social implica definir o que deve ser eliminado ou isolado;
- Do corpo ao Estado: a metáfora biológica orienta políticas públicas, controle de fronteiras e discursos de segurança;
- Da saúde à política: a gestão da vida (biopolítica) e a defesa da comunidade (imunidade) se unem para justificar práticas de vigilância, segregação e exceção.

Em síntese, a biopolítica e a imunidade revelam que o medo contemporâneo não é apenas emocional, ele é administrado. O Estado e as instituições transformam o medo em instrumento de controle, utilizando a retórica da proteção da vida para legitimar práticas de exclusão. Esse processo prepara o terreno para compreender o tema seguinte: o medo como ferramenta de exclusão.

2.4 O MEDO COMO FERRAMENTA DE EXCLUSÃO

Se o medo organiza a política, ele também estrutura as fronteiras do pertencimento. Como destaca Achille Mbembe (2018), vivemos em uma era de necropolítica, em que o poder sobre a vida se exerce pela capacidade de decidir quais vidas importam e quais podem ser descartadas.

O medo é o principal motor dessa seleção, criando hierarquias invisíveis entre corpos protegidos e corpos ameaçadores.

No contexto contemporâneo, o medo se torna critério de cidadania: quem inspira medo é vigiado, controlado ou eliminado. A retórica da segurança, reforçada por discursos midiáticos e políticos, legitima práticas de segregação e violência. No cinema distópico, essa lógica aparece em narrativas como *The Purge* (2014) e o episódio *Men against fire*, de *Black Mirror*, sobre os quais trataremos adiante, em que o medo do outro sustenta a própria sobrevivência social.

O medo, assim, não é apenas um sintoma, mas uma ferramenta de exclusão. Ele define os limites do que é considerado “normal”, “seguro” ou “aceitável”, produzindo categorias sociais como o inimigo, o criminoso, o imigrante, o pobre ou o contaminado. Ao ser constantemente alimentado, o medo gera conformismo e apatia política, enfraquecendo laços de solidariedade e empatia coletiva.

O MEDO COMO FERRAMENTA POLÍTICA

DIMENSÃO	EFEITO	EXEMPLO
Política	Legitima estados de exceção e militarização.	Leis antiterrorismo, políticas de “tolerância zero”.
Social	Segrega grupos vulneráveis.	Estigmatização de favelas, imigrantes e minorias.
Econômica	Naturaliza desigualdades.	Precarização do trabalho sob o discurso da crise.
Cultural	Alimenta o ódio e a polarização.	Discurso do “nós contra eles” nas redes sociais.

DISTOPIAS EM TELA

O filósofo Jacques Rancière (2007) observa que toda política do medo é, em última instância, uma política da desigualdade: ela reorganiza o sensível, definindo quem pode falar, agir ou existir. O medo não apenas exclui, ele silencia. Ao domesticar afetos, produz sujeitos obedientes, dispostos a abrir mão de direitos em troca da promessa de segurança.

No plano simbólico, o medo também se manifesta nas narrativas audiovisuais. Filmes distópicos evidenciam como regimes autoritários se sustentam pela manipulação do medo: a ameaça de um inimigo externo (como em *1984*), o risco da vigilância total (*Black Mirror*), ou o terror do controle genético (*Gattaca*). Esses cenários revelam que o medo não é apenas uma emoção individual, mas uma tecnologia de poder, usada para moldar o comportamento coletivo.

REFLEXÃO:

Perguntas para refletir:

- Quais “ameaças” justificam, hoje, o controle social?
- Em que medida o medo serve para unir ou dividir a sociedade?
- Como o cinema pode transformar o medo em crítica e não em submissão?

A partir das reflexões acima, percebemos que o medo é o fio condutor entre biopolítica, imunidade e exclusão. Ele organiza políticas de controle, define quem pertence e quem deve ser eliminado, e molda a própria experiência do viver. No cinema e na vida real, o medo é linguagem e ação, pois é através dele que regimes se sustentam e resistências emergem.

Essas reflexões preparam o terreno para o próximo capítulo, *Distopias e a política contemporânea*, no qual discutiremos como o cinema traduz visualmente essas dinâmicas de poder, mostrando como as imagens projetam e problematizam as ameaças percebidas pela sociedade. Para isso, partiremos das distopias *The Purge: Anarchy*; *1984*; e *Black Mirror*, mais especificamente o episódio *Men against fire*; *Gattaca* e *Blade Runner 2049*.

DISTOPIAS E A POLÍTICA CONTEMPORÂNEA

Conforme já abordamos nos capítulos anteriores, distopias não são apenas histórias de ficção, elas são angústias e desejos da sociedade, projetando tensões, medos e conflitos presentes em nossa realidade. Assim como o medo molda comportamentos e justifica políticas, o cinema distópico revela como sociedades imaginam, legitimam ou questionam formas de poder, controle e exclusão. Propomos, neste capítulo, investigar como diferentes narrativas cinematográficas expõem questões centrais da política contemporânea: conservadorismo, vigilância, resistência, tecnologia e desigualdade.

Ao longo das próximas seções, analisaremos como filmes e séries distópicas não apenas problematizam o presente, mas, também, projetam futuros possíveis, funcionando como ferramentas de crítica, advertência e reflexão. A proposta é mostrar que essas obras são campos de disputa simbólica, nos quais valores, medos e esperanças se confrontam e o imaginário cinematográfico dialoga com o histórico, o social e o político. Este capítulo se organiza em quatro dimensões centrais:

- **3.1 *The Purge: Anarchy* (2014): A violência e o controle social:** Examinamos, na narrativa de *The Purge: Anarchy*, a construção de políticas autoritárias, a justificação da violência e a manipulação social.
- **3.2 Vigilância e controle em *1984*:** Analisamos as formas de monitoramento estatal, repressão ideológica e disciplina-mento dos indivíduos representadas na obra audiovisual *1984*.

DISTOPIAS EM TELA

- **3.3 A construção do inimigo no episódio *Men Against Fire* da série *Black Mirror*:** investigamos como a tecnologia e os discursos institucionais são utilizados para desumanizar determinados grupos sociais e legitimar a violência.
- **3.4 *Gattaca* e *Blade Runner 2049*: Tecnologia e desigualdade social:** discutimos como as obras representam processos de exclusão, hierarquização social e controle biopolítico mediados pelo avanço tecnológico.



Dica para o leitor: Observe como cada narrativa distópica combina elementos de realidade e ficção para questionar normas, desigualdades e mecanismos de poder. O cinema, aqui, atua como lente crítica, permitindo perceber o que está em jogo nas sociedades contemporâneas, entre controle, resistência, tecnologia e ética.

3.1 *THE PURGE: ANARCHY* (2014): A VIOLÊNCIA E O CONTROLE SOCIAL

Em *The Purge: Anarchy*, o governo dos Estados Unidos sanciona a Lei do Expurgo, permitindo que, durante uma noite por ano, qualquer crime seja cometido. O ritual dura 12 horas, iniciando-se às 19h do dia 21 de março e encerrando-se às 6h do dia 22 de março, período em que todos os serviços de emergência são suspensos: polícia, hospitais e corpo de bombeiros. A lei foi desenvolvida por um novo partido político, os Novos Pais Fundadores da América (NFFA), apoiado pelo poderoso lobby da *National Rifle Association* (NRA), e eleito com a promessa de uma “renovação”.

Figura 2: Cartaz do filme *The Purge: Anarchy*



Fonte: *THE PURGE: ANARCHY*. Direção: James DeMonaco. Estados Unidos: Universal Pictures, 2014. Cartaz. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Purge_-_Anarchy_Poster.jpg. Acesso em: 02 set. 2025. Licença: CC BY-SA 3.0.

O discurso da NFFA enfatiza que a lei foi sancionada como resposta à criminalidade, à pobreza e à agitação social, problemas que a política moderada do sistema bipartidário tradicional dos Estados Unidos se mostrou incapaz de resolver. Segundo a justificativa oficial, a destilação e liberação de impulsos agressivos em uma estreita janela anual de tempo ritualizado ajuda a domar as taxas de criminalidade explosivas, reduzir o desemprego e a miséria que afetam a sociedade estadunidense. A participação é incentivada ao som do dever cívico, conforme anúncios públicos transmitidos por alto-falantes, rádios e aparelhos de televisão, marcando o início da purga. Purgar se torna não apenas um direito, mas um credo e um ritual de limpeza, que inclui até orações adaptadas pelos participantes. Cada pessoa participa à sua maneira, utilizando armas de fogo, facas, metralhadoras ou outros objetos, sendo proibidas apenas armas de destruição em massa, como nucleares, químicas, biológicas e radiológicas.

OUÇA O INÍCIO DA PURGA: EXPERIMENTE O RITUAL

Na narrativa de *The Purge: Anarchy*, a noite do expurgo começa com um anúncio público que ecoa pelos alto-falantes das ruas, rádios e televisores. Escaneie o Qr code abaixo para assistir ao anúncio do início da purga e perceba como o cinema constrói tensão, expectativa e participação do cidadão na narrativa distópica.



Fonte: [youtube.com/watch?si=6rZWoh-723QB-AeMB&v=cmISsj3IPz8&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?si=6rZWoh-723QB-AeMB&v=cmISsj3IPz8&feature=youtu.be). Acesso em: 20 de set. 2025.

Perguntas para refletir:

- O que você sentiu ao ouvir o anúncio?
- Quais emoções ou reações despertou em você?
- Como o áudio reforça a noção de identidade coletiva?

A noite do expurgo reflete o conservadorismo da classe média estadunidense, ancorado em uma suposta crise moral, da tradição, dos comportamentos e da religião. Nesse contexto, a crise só poderia ser solucionada por meio da retomada de valores tradicionais, que conferem um senso de pertencimento à comunidade. Enquanto programas de televisão propagam que o expurgo reduziu o desemprego e a pobreza a níveis históricos, grupos armados anti-expurgo, liderados pelo ativista social Carmelo Johns, realizam transmissões críticas ao Estado. Carmelo denuncia que, mais do que um mecanismo de descarga purificadora da raiva, a purga cumpre a função social de eliminar, sistematicamente, grandes parcelas da população marginalizada.

Críticos e comentaristas de cinema interpretam *The Purge* como uma acusação à política ultraconservadora, marcada por obsessões com raça, armas e pelo desmonte do Estado de bem-estar social. No entanto, o discurso fílmico não está fechado em si: ele estabelece relações com outros discursos e realidades políticas. O ritual da “noite do expurgo” reflete um estado de exceção utilizado como mecanismo de controle social, fundamentado na lógica da imunização e alimentado pela “cultura do medo”. Embora lançado em 2014, durante o governo democrata de Barack Obama, o filme projeta uma distopia situada em 2023 para problematizar tensões estruturais da sociedade estadunidense, evidenciando a persistência de desigualdades sociais, violência institucional e discursos autoritários para além das divisões partidárias. Nesse sentido, compreendemos que o filme se ancora na radicalização do Partido Republicano dos Estados Unidos nas últimas décadas, processo que culmina na ascensão de políticas cada vez mais autoritárias e excludentes.

CONCEITOS-CHAVE APRESENTADOS

- **Estado de exceção:** suspensão temporária das leis normais para controle social.
- **Cultura do medo:** instrumentalização do medo para legitimar políticas autoritárias.
- **Imunização social:** “purga” como forma de controle e eliminação de populações marginalizadas.

A organização política fictícia *New Founding Fathers of America* (NFFA) simboliza essa radicalização, incorporando elementos de ultraconservadorismo que defendem a militarização da sociedade e a legitimação da violência como ferramenta de purificação social. Nesse contexto, a estrutura do campo de extermínio, em que a violência é instrumentalizada como forma de regulação social, torna-se parte essencial desse sistema

DISTOPIAS EM TELA

de controle e repressão, ilustrando a intensificação das políticas de segurança e vigilância que permeiam a sociedade contemporânea.

Ao trazer a narrativa de *The Purge: Anarchy* para o campo da História, destacamos como uma distopia, pois, ao projetar um futuro sombrio, reflete e amplifica os anseios e tensões da sociedade contemporânea. Através dos conceitos filosóficos de soberania, exceção e campo, explora-se a interconexão desses temas, ressaltando sua relevância para o debate historiográfico e para o entendimento dos processos de controle social. A análise da interseção entre historiografia e cinema permite refletir sobre a produção, seleção e disseminação de discursos, especialmente, no que se refere às suas manifestações políticas e sociais divergentes. Esse exame possibilita compreender como as posições discursivas estão em constante confronto, tanto no cotidiano quanto no cinema, na disputa pela hegemonia narrativa.

Distopias dialogam com o trágico, pois apontam para realidades piores que são rejeitadas. Como observa Tom Moylan (2000, p. 147), algumas obras distópicas são completamente niilistas e descrentes, enquanto outras preservam uma semente utópica, uma esperança latente. *The Purge: Anarchy* se enquadra nesse segundo grupo, apresentando o “germe revolucionário” por meio da resistência de seus personagens. O componente emocional que orienta as interpretações e representações do real alimenta a imaginação histórica ao longo do tempo, conferindo formas diversas de atribuir significado ao tempo, às experiências e ao mundo, refletindo-se nas produções textuais e na forma como analisamos política, violência e sociedade contemporânea.

Além disso, a distopia apresentada em *The Purge: Anarchy* evidencia como narrativas de ficção podem mobilizar emoções e promover reflexões sobre o presente. Embora o filme mostre cenários extremos de violência e exclusão, ele também preserva uma semente de esperança, manifestada na resistência de seus personagens. Essa combinação de tragédia e potencial transformador demonstra a capacidade do cinema de engajar o público emocionalmente, estimulando interpretações históricas

e sociais. O box a seguir destaca esses aspectos, trazendo uma visão lúdica sobre o papel do componente emocional e da esperança nas distopias.

O PAPEL DA DISTOPIA E O COMPONENTE EMOCIONAL

Distopias apontam realidades piores, que provocam reflexão sobre o presente.

- *The Purge: Anarchy* contém o “**germe revolucionário**”, mostrando resistência dentro da narrativa distópica e que a distopia também pode ser lida como utopia.
- O cinema alimenta a **imaginação histórica** e possibilita debates sobre tempo, sociedade e política.
- Reflexão: Como o medo e a esperança são usados para engajar o público e criar identificação emocional?

3.2 VIGILÂNCIA E CONTROLE EM 1984

Para os interessados em distopia, o nome George Orwell é, sem dúvida, uma das principais referências. Autor de *1984*, obra literária publicada em 1949, Orwell construiu uma narrativa que une aspectos fantásticos, ficção científica e conceitos derivados da vivência e da realidade social de seu tempo.¹⁶ A obra literária deu origem a duas adaptações para o cinema, a primeira datada de 1956, dirigida por Michael Anderson, e a segunda, em 1984, dirigida por Michael Radford. Pautamos nossas análises, nessa segunda versão.

¹⁶ Para o leitor interessado em conhecer a obra literária de Orwell, indicamos a dissertação de Mestrado vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Paraná, intitulada “1984: A distopia do indivíduo sob controle”, de autoria de Evanir Pavloski (2005).

DISTOPIAS EM TELA

Figura 3: Cartaz do filme *1984*



Fonte:1984. Direção: Michael Radford. Reino Unido: *Virgin Films*, 1984. Cartaz. Disponível em: https://www.imdb.com/pt/title/tt0087803/mediaviewer/rm2236694272/?ref_=tt_ov_i. Acesso em: 04 mai. 2026. IMDb (Licença de uso educacional).

O filme *1984* é ambientado em um futuro totalitário e devastado pela guerra. Retrata a vida de Winston Smith (interpretado por John Hurt), funcionário do estado que trabalha no “Ministério da Verdade”, responsável por reescrever documentos e registros históricos para que se adequem, constantemente, às versões oficiais do Partido. O regime, liderado pela figura onipresente do Grande Irmão (*Big Brother*), controla não apenas os atos, mas, também, os pensamentos dos cidadãos, por meio de um aparato de vigilância contínua, inclusive no âmbito privado, e de um discurso ideológico que visa eliminar qualquer forma de crítica, resistência e dissidência.

A narrativa se passa em Londres, que faz parte da Oceania, um dos três estados existentes naquele contexto. Eurásia e Lestásia são as outras potências, as quais estão, constantemente, presentes nos discursos e noticiários da Oceania. Por meio das telas de televisão - as *teletelas*

- a população recebe informações sobre a guerra com a Eurásia e sobre as ameaças de um inimigo supremo, Emanuel Goldstein, que teria como objetivo corromper a população desmentindo o Partido dirigente da Oceania.

O controle, elemento central do universo de *1984*, é apresentado ao espectador nos primeiros segundos do filme, por meio das legendas “Quem controla o passado controla o futuro. Quem controla o presente controla o passado”. Ao longo da narrativa, percebemos que o Partido, por meio de aparatos institucionais, controla todos os aspectos da vida das pessoas: a maneira como se vestem, o que comem, como falam, suas ações, a maneira como se relacionam, os fatos e informações sobre o passado e o presente, além dos sentimentos e pensamentos. Desligar as televisões que estão espalhadas por todo o Estado, em ambientes públicos e privados, não é permitido aos membros de fora do Partido, apenas os membros internos têm essa autorização. A tela acompanha a vida das pessoas desde o momento em que elas acordam, em um horário determinado pelo Partido, até o apagar das luzes, também com horário estabelecido.

Além das pequenas televisões que acompanham a vida das pessoas, há a exibição diária de notícias em um telão. Nesse momento, a multidão se reúne para ouvir e ver informações sobre a Eurásia. No minuto inicial do filme, logo após as legendas acima descritas, vemos essa grande tela com o símbolo do Partido, Ingsoc. Essa palavra compõe a Novilíngua, língua oficial da Oceania, que foi desenvolvida por meio de diversas edições de um dicionário próprio para simplificar as palavras e, conseqüentemente, limitar o pensamento da população. Nas laterais da tela, imagens iluminadas contendo o mesmo símbolo. Na parte inferior, as pessoas reunidas, quase imóveis, observando a tela. A música emocionante, as imagens de glorificação e a voz *off* constroem, em conjunto, uma narrativa sobre a Oceania como uma terra de paz, abundância e harmonia, cujo povo, trabalhador, batalhador, construtor, luta, sangra e morre para resistir à mutilação das esperanças e sonhos. Quem ameaça a Oceania é a Eurásia, com seus exércitos sombrios, assassinos, bárbaros e atroz.

A NOVILÍNGUA

A Novilíngua, em processo de implantação na Oceania, tem um dicionário próprio que está em sua décima edição. No dicionário, estão as palavras reconhecidas e aceitas pelo Partido, enquanto são consideradas “não-palavras” aquelas que foram banidas. A intenção da Novilíngua é reduzir e, conseqüentemente, controlar a maneira das pessoas se expressarem, por meio da redução do próprio vocabulário e tornando as palavras automáticas, expressando uma ação mais física (a palavra vem da garganta) e não racional ou emocional (a palavra vem da cabeça).

Podemos perceber conexões entre a novilíngua e conceitos já abordados anteriormente, como imunidade, necropolítica e biopolítica.

Smith, o protagonista, é um funcionário do governo que tem como função reescrever as notícias dos jornais, que são manipuladas visando a construção de uma imagem positiva do Partido. Não há uma preocupação em registrar os acontecimentos de fato, mas sim construir a narrativa que interessa ao Partido no presente. Afinal, conforme os letreiros exibidos no início do filme, “Quem controla o passado controla o futuro. Quem controla o presente controla o passado”. O Partido é aquele que controla o presente e, dessa forma, possui os mecanismos institucionais para o controle do passado, incluindo um conjunto de funcionários que compõem o “Ministério da Verdade”. Ao controlar o passado e o presente, o Partido controla o futuro, tanto no que diz respeito às próprias notícias, quanto para uma continuidade do seu poder político e social. Conforme reflete o protagonista, “A mentira torna-se verdade e depois mentira outra vez”, e tanto o texto quanto as imagens das notícias passam por edições conforme as necessidades do Partido no presente.

O passado é. Facilmente. esquecido pelas pessoas, a partir dos mecanismos de manipulação do Partido. Inclusive as memórias

e vínculos afetivos e familiares se perdem nessa sociedade, tornando possível que as pessoas também contribuam para os sistemas de controle, observando as atitudes e ações das outras e denunciando o “crimepensar”. As crianças, mais fáceis de serem manipuladas, são mostradas cantando canções de devoção ao Partido e realizando denúncia por atitudes e pensamentos suspeitos de adultos, mesmo os dos familiares.

O CRIMEPENSAR

Com a redução do vocabulário (a Novilíngua) e o ato da fala tornando-se algo automático, que não deriva de uma reflexão, sentimento ou emoção, é mais fácil controlar o crimepensar, ou os crimes de pensamento. Considerando que *pensar* contra o regime é considerado crime, a Polícia do Pensamento, por meio de todos os aparatos de vigilância e manipulação psicológica, busca detectar as ideias e pensamentos criminosos antes que elas se tornem atos de subversão.

No filme, a rotina do personagem Winston se transforma quando ele conhece Julia (interpretada por Suzanna Hamilton), com quem passa a viver um romance clandestino, visto que o amor, a intimidade e o prazer sexual são proibidos pelo Partido (com exceção do amor pelo Grande Irmão). O relacionamento se torna um ato de resistência que, quando descoberto, será, violentamente, punido com torturas em ambos os personagens.

Em *1984*, o olhar vigilante do estado, presente em cada tela, microfone e delação, revela-se um dispositivo de poder que não apenas observa, mas modela subjetividades e destrói a autonomia individual. Esteticamente sombrio, o filme constrói uma atmosfera opressiva, na qual predominam tons acinzentados e espaços degradados, enfatizando a desesperança. A distopia, mais do que apenas

DISTOPIAS EM TELA

política, é também sensorial e estética. A adaptação cinematográfica intensifica, visualmente, elementos que Hannah Arendt (1989) identifica como estruturantes dos regimes totalitários.

Se, em *As origens do totalitarismo*, Arendt destaca o desmantelamento da esfera pública e a submissão completa da individualidade, o filme traduz esses processos por meio de uma estética cinzenta, claustrofóbica e marcada pela repetição mecânica das rotinas. As câmeras onipresentes, os alto-falantes que ecoam slogans e a arquitetura opressiva criam uma materialidade audiovisual para aquilo que Arendt descreve como o domínio total sobre os corpos e as condições de vida. Outros elementos visuais, como os corredores estreitos e escuros, enquadramentos que comprimem os personagens, podem ser interpretados como extensão da lógica totalitária, que, segundo Arendt, é sustentada pela eliminação de qualquer espaço para a ação livre, indo ao encontro daquilo que Agamben nomeia “estado de exceção”.

Segundo Hannah Arendt (1989), embora autoritarismo e totalitarismo sejam formas de governo não democráticas, eles não são a mesma coisa. Ambos restringem liberdades e concentram poder, mas o totalitarismo leva o controle estatal a um nível extremo, buscando dominar não apenas a política, mas também a vida privada, os pensamentos e até a subjetividade dos indivíduos.

No autoritarismo, o governo centraliza o poder, limita a oposição e utiliza mecanismos como censura, propaganda e repressão para se manter. Entretanto, ainda podem existir certas instituições autônomas, espaços privados e formas limitadas de vida social fora do controle do Estado. Já o totalitarismo pretende controlar toda a sociedade. Para Arendt, regimes totalitários como o nazismo e o stalinismo não desejavam apenas obediência política: buscavam transformar a própria natureza humana. O terror, a propaganda e a vigilância permanente tornam-se instrumentos para eliminar diferenças, destruir o pensamento crítico e produzir massas obedientes.

AUTORITARISMO X TOTALITARISMO: QUAL A DIFERENÇA?	
AUTORITARISMO	TOTALITARISMO
Centralização do poder	Controle total da sociedade
Censura e repressão política	Terror sistemático
Limitação da oposição	Eliminação do pluralismo
Pode existir vida privada relativamente autônoma	Estado invade vida pública e privada
Busca manutenção do poder	Busca transformação total da sociedade
Repressão seletiva	Vigilância e mobilização permanente

Ao acompanhar a trajetória de Winston Smith, o filme também permite observar a redução progressiva da capacidade de julgar e de distinguir realidade e propaganda. Os rituais coletivos promovidos pelo Partido fabricam massas homogêneas, movidas pela emoção manipulada e por notícias inventadas, condizentes com as narrativas que se busca construir no momento, e impedem, gradualmente, até a elaboração de ideias e crenças pessoais. Ao construir, visualmente, a lógica de controle, o filme permite que espectadores percebam não apenas a violência explícita em regimes autoritários e totalitários, mas, também, os mecanismos mais sutis de produção de conformidade e consenso que podem estar presentes em diferentes regimes políticos, inclusive democráticos.

A ATUALIDADE DE 1984

A narrativa de *1984* é tão atual e provocativa que, em março de 2017, nos Estados Unidos, o filme foi exibido em protestos contra o presidente Donald Trump. A matéria do site *The Hollywood Reporter*, intitulada “*Indie Theaters Get Ready for ‘1984’ Trump Protest Screenings*” (em tradução livre: “Cinemas independentes se preparam para as exibições de “1984” em protesto contra Trump”), informa que, no dia 04 de abril de 2017, mais de 90 cinemas nos EUA teriam concordado em exibir a obra, como forma de defender os direitos da liberdade de expressão, respeito aos semelhantes e a defesa da verdade.

Um dos organizadores das exibições, Paul Malcom, afirma: “Acho que George Orwell e o próprio livro são tão emblemáticos e icônicos dos perigos que uma ditadura pode representar. Quando você pensa em ameaças à democracia, ameaças à liberdade individual, *1984* é um desses textos-chave aos quais você se refere para descrever o que essa ameaça realmente representa”. Ainda segundo Malcolm, a obra é uma referência chave quando o assunto é ameaça à democracia e à liberdade individual.

Os protestos se posicionavam contra a redução de verbas para o Fundo Nacional das Artes (*National Endowment for the Arts*) e o Fundo Nacional para as Humanidades (*National Endowment for the Humanities*), além de declarações de Kellyanne Conway, conselheira do Presidente Donald Trump, que utilizou o eufemismo “fatos alternativos” para se referir a uma informação falsa que havia sido divulgada a respeito da quantidade de pessoas presentes na cerimônia de posse de Trump.

Para ler a matéria completa, acessar:

<https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/indie-theaters-get-ready-1984-trump-protest-screenings-988114/>. Acesso em: 20 out. 2025.

Podemos, ainda, compreender *1984* como uma alegoria sobre os mecanismos de dominação e apagamento do sujeito, que dialogam, de diferentes maneiras, com temas que se fazem presentes nas sociedades contemporâneas, marcadas pela vigilância digital e pelo controle simbólico das imagens. Para David Lyon (2018), na atualidade, a “cultura da vigilância” faz parte de nossa vida diária: documentos de identidade, cartões de crédito, mídias sociais, internet, dispositivos de rastreamento de telefones e carros fazem parte de uma estrutura que acompanha nosso cotidiano. Lyon reflete, ainda, que “[...] nós também nos engajamos com a vigilância como nunca [...]. A vigilância é agora parte de um modo de vida” (Lyon, 2018, p. 3).

As plataformas digitais passaram a ser “[...] entidades capitalistas e de vigilância mais ricas do planeta” (Lyon, 2018, p. 3), utilizando os registros dos próprios usuários e a percepção de que são essenciais para a vida cotidiana. Existir virtualmente é necessário, tanto para pessoas, quanto empresas e até órgãos públicos e movimentos sociais. As curtidas, os seguidores, os conteúdos visualizados e consumidos passam a ser acessados com facilidade, podendo ser utilizados por empregadores para controlar o perfil dos funcionários de uma empresa, por outras pessoas para saber informações diversas sobre os outros usuários das redes, além de gerar informações que inundam nossas telas de produtos a serem consumidos a partir de um perfil traçado por aquilo que vemos e os *links* nos quais clicamos.

Lyon (2018, p. 5), usa o termo “cultura da vigilância” a fim de mostrar “[...] como o ato de vigiar se tornou parte de um ‘modo de vida’, conceito derivado da forma como Raymond Williams concebeu a ‘cultura’.” Essa cultura é um produto da modernidade digital, envolve transformações sociais, econômicas e políticas, e é “[...] formada através da dependência organizacional, do poder político-econômico, das ligações de segurança e do envolvimento nas mídias sociais” (Lyon, 2017, p. 826).

3.3 A CONSTRUÇÃO DO INIMIGO NO EPISÓDIO *MEN AGAINST FIRE* DA SÉRIE *BLACK MIRROR*

A série de televisão britânica *Black Mirror* foi, inicialmente, veiculada no *Channel Four*, do Reino Unido e, no ano de 2015, passou a fazer parte do catálogo da plataforma de *streaming* Netflix. Até o momento da escrita deste livro, a série possui 7 temporadas, com quantidade variável de episódios, que datam de 2011, 2013, 2016, 2017, 2019, 2023 e 2025. Criada pelo roteirista Charlie Brooker, a série possui episódios independentes entre si e unidos por um fio condutor: a maneira como a sociedade se relaciona com tecnologias de comunicação e informação. A temática, que tenciona diversos elementos da realidade contemporânea por meio de narrativas distópicas, torna a série importante para as abordagens aqui propostas.

ISSO (NÃO) É MUITO BLACK MIRROR, DE ANDRÉ LEMOS

Na obra *Isso (não) é muito Black Mirror: passado, presente e futuro das tecnologias de comunicação e informação*, André Lemos analisa as quatro primeiras temporadas da série *Black Mirror*. O autor considera que a série possibilita a reflexão de questões importantes da cultura digital, “[...] como vigilância, próteses neurológicas, clonagem humana, redes sociais digitais, realidades aumentadas, virtual e simulada, memória, separação corpo-mente, cultura de massa, sociedade do espetáculo, *hacking*, *games*, entre outros [...]” (Lemos, 2018, p. 14).

Um aspecto importante da obra é que, para Lemos, até a temporada 4, a série se mostrou mais focada no passado do que no presente e no futuro próximos. Na análise do autor, “As duas primeiras temporadas têm rotei-

ros que trazem de volta problemas típicos da sociedade do espetáculo e da cultura de massa do século passado. A terceira discute mais o presente, mas mesmo assim com o imaginário e estruturas epistemológicas típicas das que foram convocadas para entender a sociedade de massa e do audiovisual do século XX. A quarta repete os temas das temporadas anteriores e não apresenta nenhuma mudança significativa. Mais ainda, ela fica mais presa no passado, tendo apenas um episódio que poderíamos dizer que se concentra em problemas mais contemporâneos” (Lemos, 2018, p. 15).

Podemos conectar essas reflexões com temáticas já trabalhadas anteriormente, no primeiro capítulo deste livro, no qual mostramos que as distopias funcionam como “deslugar”, localizadas em uma temporalidade fluida.

- O livro Isso (não) é muito Black Mirror está disponível no Repositório Institucional da UFBA, no link <https://share.google/xO9zdAawA6OQcNvq1>. Acesso em: 28 de nov. de 2015.

Nesta seção, propomos uma reflexão acerca da construção e eliminação do inimigo social por meio de diferentes tecnologias. Nos ateremos ao episódio *Men against fire* (em português, *Engenharia reversa*), episódio 3 da Temporada 5. Considerando as reflexões de André Lemos (2018) apresentadas no box acima, compreendemos que *Men against fire* pode ser situado tanto no passado, quanto no presente e no futuro, visto que aborda a construção do inimigo em contextos de guerra, opondo os outros a nós.

DISTOPIAS EM TELA

Figura 4: Cartaz do episódio *Men against fire*



Fonte: BLACK MIRROR. Direção: Jakob Verbruggen. Reino Unido: *House of Tomorrow*, 2016. Cartaz. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt5709234/mediaviewer/rm2945641217/>. Acesso em: 02 set. 2025. IMDb (Licença de uso educacional).

No referido episódio, os “outros” são os *roaches* (baratas), criaturas monstruosas, violentas, perigosas e, biologicamente, degeneradas, que têm o sangue contaminado e carregam consigo a destruição e o medo. São uma ameaça tanto para os soldados, quanto para a população civil, e devem ser eliminados para que não continuem a se reproduzir, encerrando, assim, o ciclo de dor e doença. Stripe é o protagonista do episódio, um jovem soldado, novato na “caça às baratas”. Sua primeira experiência acontece em operação realizada em uma região rural, na casa de um “fanático religioso”, que ainda vê humanidade nesses seres monstruosos, protegendo-os e os alimentando - algo incompreensível tanto pela população do vilarejo, quanto pelos soldados. A narrativa apresenta o cotidiano dos soldados, suas rotinas de patrulha e combates, e o uso do sistema MASS, um implante neural que amplifica sentidos, projeta alvos e cria interfaces de realidade aumentada.

Já nas primeiras cenas do episódio, deparamo-nos com a imagem dessas baratas: deformadas, agressivas, rápidas e imprevisíveis, escondidas em lugares escuros e abandonados, os chamados “ninhos de baratas”. Para os soldados e, inicialmente, para os espectadores, não há dúvida de que suas ações violentas protegem a sociedade dessa ameaça não humana e suja. Essa certeza, no entanto, aos poucos é colocada em xeque, pois, logo após a primeira operação de Stripe, o soldado é atingido por um feixe luminoso disparado por uma das baratas, o que compromete o funcionamento do MASS. A partir desse evento, a percepção do soldado começa a se alterar: sons e imagens tornam-se instáveis e, gradualmente, a realidade aumentada que mediava seus sentidos passa a falhar.

É nesse colapso sensorial que Stripe descobre a verdade: as baratas, antes representadas como monstros, são na verdade pessoas comuns estigmatizadas por critérios genéticos e sociais. A tecnologia das máscaras interferia, visualmente, na maneira como os soldados viam as baratas, transformando-as em seres monstruosos, e controlava os sentidos, como audição e olfato, convertendo os gritos de socorro das pessoas em sons animais.

A tecnologia, portanto, não apenas ajudava na operação militar: ela fabricava o inimigo ao sobrepor uma camada de desumanização às vítimas, transformando-as em alvos cuja eliminação era, moralmente, aceitável e, emocionalmente, suportável para os soldados. O dispositivo MASS não tinha a finalidade apenas de aprimorar habilidades militares, mas, principalmente, de eliminar a empatia, permitindo que soldados com alto senso moral exterminassem os inimigos sem hesitação. Após a revelação dessa informação, são apresentadas duas opções ao protagonista: aceitar a reinstalação do sistema e voltar à guerra, tendo eliminado de sua memória as informações sobre a verdadeira finalidade da máscara, ou viver preso, consciente de suas atitudes para com as baratas. A maneira como termina o episódio sugere que Stripe escolheu a primeira opção: a mulher amada o espera em uma bonita casa, que, na verdade, está em ruínas e vazia.

DISTOPIAS EM TELA

Partindo das reflexões propostas por André Lemos (2018), percebemos que, em *Men against fire*, estão sobrepostas diferentes temporalidades: o futuro sombrio e suas tecnologias de vigilância, mapeamento de espaços e manipulação das emoções, inseridas, literalmente, na cabeça das pessoas, possibilitando que o inimigo seja muito bem definido e se torne alvo de extermínio. Também são possíveis associações com o presente e com o passado, se considerarmos a maneira como são e foram, ao longo da história e atualmente, construídos os inimigos em contextos de conflitos e guerras: diferentes meios de comunicação e propaganda, mobilizados para difundir sua imagem de modo a justificar a eliminação. Nas palavras de Sérgio Schargel (2020, p. 163), “[...] é quase impossível assistir *Men against fire* sem pensar no Holocausto”. Outros genocídios também podem ser utilizados como paralelo, segundo o autor: o bósnio, de Ruanda, armênio e palestino.

GENOCÍDIO NA FAIXA DE GAZA

A matéria *Israel cometeu genocídio em Gaza, diz comissão de inquérito da ONU*, publicada na BBC News Brasil no dia 16/09/2025, afirma: “Uma comissão de investigação da Organização das Nações Unidas (ONU) afirmou nesta terça (16/09) que Israel cometeu genocídio contra palestinos em Gaza”. O Relatório da ONU aponta para a prática de 4 dos 5 atos genocidas reconhecidos pelo direito internacional.

No caso da Palestina, foram mortos membros de um grupo nacional, étnico, racial ou religioso; causados danos mentais e físicos graves; impostas condições destinadas a destruir esse grupo e a impedir nascimentos, “[...] como no ataque de dezembro de 2023 à maior clínica de fertilidade de Gaza, que teria destruído cerca de 4 mil embriões, além de 1 mil amostras de esperma e óvulos não fertilizados.” Segundo a matéria, pelo menos 64.905 pessoas morreram em ataques de Israel em Gaza, a população foi deslocada, casas foram danificadas, sistemas de saúde, água, saneamento e higiene em crise severa, além de insegurança alimentar.

Em matéria publicada pela CNN Brasil, também no dia 16/09/2025, intitulada *Israel está cometendo genocídio em Gaza, diz comissão da ONU*, afirma-se que “[...] as vítimas são alvejadas coletivamente, devido à sua identidade como palestinos”. Algumas citações do documento elaborado pela ONU relatam: “Eles atiraram e mataram civis, alguns dos quais (incluindo crianças) seguravam bandeiras brancas improvisadas”; “Algumas crianças, incluindo bebês, foram baleadas na cabeça por atiradores de elite.”

Para ler as matérias completas, acessar:

- *Israel cometeu genocídio em Gaza, diz comissão de inquérito da ONU*, BBC News Brasil, 16/09/2025. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/crrj7kypl2vo>. Acesso em: 27 nov. 2025.
- *Israel está cometendo genocídio em Gaza, diz comissão da ONU*, CNN Brasil, 16/09/2025. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/internacional/israel-esta-cometendo-genocidio-em-gaza-diz-comissao-da-onu/>. Acesso em: 27 nov. 2025.

Outra questão essencial a ser levantada a respeito do episódio *Men against fire* é a maneira de se comportar dos civis: eles não usam os dispositivos que transformam as baratas em criaturas monstruosas, mas compartilham dessa visão, certos de que esses seres são agentes de contaminação, ameaças e doenças. Compartilhamos da compreensão de Schargel (2020), quando o autor afirma: “[...] a alteração na realidade, para a população, é menos literal e mais figurada: é uma alteração ideológica.”

Peter Burke (2004) reflete sobre a construção de estereótipos dos “outros”, afirmando que a diferenciação entre nós e os “outros” está, geralmente, associado à humanidade e civilização (nós) e à animalização dos “outros”, que passam a ser associados a porcos e cães. Podemos citar também animais como ratos, baratas, cobras e animais vistos como perigosos, “Eles são transformados em exóticos e distanciados do eu. E podem

DISTOPIAS EM TELA

mesmo ser transformados em monstros” (Burke, 2004, p. 157). Para o autor, um exemplo desse processo é:

O exemplo clássico e antigo desse processo é o do assim denominado “raças monstruosas”, que os antigos gregos imaginavam existir em lugares distantes como a Índia, Etiópia ou Catai. Essas raças incluíam pessoas com cabeça de cachorro (*Cinocephal*); sem cabeça (*Blemmiae*), com apenas uma perna (*Sciopods*); canibais (*Anthrophagi*); pigmeus; a raça marcial de mulheres de apenas um seio (Amazonas), etc. A *História Natural* do antigo escritor romano Plínio transmitiu esses estereótipos para a Idade Média e épocas posteriores. Por exemplo, a referência em Otelo a pessoas “cujas cabeças crescem abaixo dos ombros” é uma clara alusão aos *Blemmiae* (Burke, 2004, p. 157).

A desumanização facilita o combate ao “outro”, que pode se transformar em inimigo. No episódio, um dos personagens aponta que: “É muito mais fácil puxar o gatilho quando você está mirando o bicho-papão”. Assim, o que molda a percepção não é apenas o dispositivo utilizado pelos militares, mas, também, os discursos a respeito das baratas que ecoam entre os civis. Eles não usam os aparelhos, mas temem a ameaça desse inimigo, compartilham a certeza de sua monstruosidade e pedem que os militares os protejam, eliminando essa ameaça.

A guerra não é apenas travada no território, mas nos próprios olhos dos combatentes, nas crenças, discursos e narrativas a respeito do inimigo. O MASS utiliza imagens deformadas, sons animais e movimentos não-humanos, justamente, para bloquear a empatia, convertendo o “outro” em um alvo, emocionalmente, descartável. A tecnologia age definindo e administrando quem pode ser morto e como essa morte é justificada. O soldado não apenas age sob uma ordem, ele passa a ver o mundo de uma forma que naturaliza essa ordem.

Por fim, cabe refletir que esse processo de construção do inimigo não ocorreu de forma espontânea, mas sim institucionalizada: fica explícito que o MASS visa remover obstáculos éticos dos soldados, possibilitando políticas de extermínio racializadas, eugenistas e higienistas. Os humanos *versus* baratas são parte de um conflito maior, do Estado contra

uma parte da população. Convidamos o leitor a conhecer outras reflexões sobre a construção de estereótipos do “outro” ao longo do livro, especificamente no capítulo 4.

3.4 GATTACA E BLADE RUNNER 2049: TECNOLOGIA E DESIGUALDADE SOCIAL

Em *Gattaca: A Experiência Genética* (Andrew Niccol, 1997), a sociedade do futuro é rigidamente dividida entre os “válidos”, seres humanos, geneticamente, aprimorados, e os “inválidos”, nascidos de forma natural, sem manipulação genética. Nesse mundo, o DNA determina o destino de cada indivíduo: o emprego que pode ter; a pessoa com quem pode se casar; e até o tempo de vida que poderá desfrutar. A promessa da ciência de erradicar doenças e promover a perfeição se transforma, paradoxalmente, em um novo sistema de exclusão.

O enredo acompanha Vincent Freeman, um “inválido” que sonha em viajar pelo espaço, mas enfrenta barreiras impostas por um sistema genético discriminatório. Fingindo ser um “válido”, Vincent burla o sistema e revela que a vontade humana pode superar a programação biológica. Sua trajetória é um manifesto contra o biopoder, conceito proposto por Michel Foucault (1979) para designar o conjunto de práticas e discursos voltados ao controle da vida e dos corpos. Em *Gattaca*, esse controle é levado ao extremo: o corpo se torna o principal documento de identidade e o genoma, o passaporte social. Assim, a genética substitui a raça e a classe como critério de hierarquização, revelando como o avanço científico pode se transformar em instrumento de dominação.

A estética fria e minimalista do filme reforça essa ideia. As cores neutras, os ambientes assépticos e o silêncio predominante constroem um mundo higienizado, mas desumanizado, no qual a emoção é vista como defeito. Nesse sentido, *Gattaca* não apenas antecipa os dilemas éticos das biotecnologias contemporâneas, como a engenharia genética e a seleção embrionária, mas, também, provoca reflexões sobre quem decide o que é

DISTOPIAS EM TELA

um corpo “perfeito” e quais vidas são consideradas dignas de existir.

Figura 3: Cartaz do filme *Gattaca: A Experiência Genética*



Fonte: GATTACA: A EXPERIÊNCIA GENÉTICA. Direção: Andrew Niccol. Estados Unidos: Jersey Films, 1997. Cartaz. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0119177>. Acesso em: 17 out. 2025. IMDb (Licença de uso educacional).

TRAILER DE GATTACA: A EXPERIÊNCIA GENÉTICA (1997)

Escaneie o Qr code abaixo para assistir ao trailer de *Gattaca* no YouTube. Perceba como a trilha sonora e o enquadramento visual criam um sentimento de frieza e controle.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=NIIZ2P-fiyI>. Acesso em: 19 set. 2025.

Perguntas para refletir:

- De que maneira a promessa de progresso científico se transforma em mecanismo de exclusão?
- Quais paralelos podem ser traçados com a realidade atual das biotecnologias e das desigualdades sociais?

Em *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017), sequência do clássico de 1982, a desigualdade tecnológica atinge outro patamar. A humanidade criou seres biotecnológicos, os chamados replicantes, projetados para servir e obedecer. No entanto, essas criações passam a questionar sua própria existência, seus direitos e até o sentido da vida. Nesse universo, a tecnologia não apenas substitui o humano, mas redefine o que é ser humano.

O protagonista, K, é um replicante que descobre memórias implantadas e inicia uma busca por identidade. Ao descobrir que pode ser mais do que um simples produto, ele embarca em uma jornada em busca de identidade e liberdade. Compreendemos o filme como uma alegoria do controle biopolítico sobre o corpo e a consciência, mostrando como a fronteira entre humano e máquina se torna cada vez mais tênue.

Figura 4: Cartaz do filme de *Blade Runner 2049*



Fonte: IMDb (Licença de uso educacional). *BLADE RUNNER 2049*. Direção: Denis Villeneuve. Estados Unidos: Alcon Entertainment, 2017. Cartaz. Disponível em: https://www.imdb.com/pt/title/tt1856101/mediaviewer/rm4032852992/?ref_=tt_ov_i. Acesso em: 20 out. 2025.

Se *Gattaca* fala do corpo como instrumento de exclusão, *Blade Runner 2049* reflete sobre a alma, ou sobre o que resta dela, em um mundo automatizado, em que emoções, lembranças e afetos são fabricados. A cinematografia de Villeneuve, marcada por tons azulados, ruínas urbanas

DISTOPIAS EM TELA

e silêncio, traduz, visualmente, um futuro de escassez e vigilância, no qual a vida artificial parece mais humana do que a própria humanidade. Essa ambiguidade ecoa a crítica foucaultiana e agambeniana: a política moderna produz “vidas nuas”, corpos descartáveis, úteis enquanto funcionais. Em *Blade Runner 2049*, o controle tecnológico substitui o Estado, e o mercado se torna soberano.

Ao aproximar *Gattaca* e *Blade Runner 2049*, percebemos que ambos revelam a face sombria da utopia tecnológica. O futuro apresentado por esses filmes não é apenas uma crítica à desigualdade, mas um produto do presente, um mundo em que algoritmos decidem destinos e a biologia é mercantilizada. Assim como em *The Purge*, as distopias tecnológicas questionam o limite entre liberdade e controle, humanidade e artifício. O cinema, mais uma vez, torna-se o espaço no qual o medo, o poder e a esperança dialogam em imagens que refletem a política do nosso tempo.

HUMANOS, MÁQUINAS E DESIGUALDADE SOCIAL

- *Gattaca*: exclusão pela biologia: o DNA define o destino.
- *Blade Runner 2049*: exclusão pela tecnologia: o valor da vida depende da utilidade.
- Tema comum: quem detém o poder de decidir o que é vida e quem merece viver?
- Conexão com a realidade: desigualdade digital, algoritmos de vigilância, precarização do trabalho e mercantilização da existência.

A compreensão das distopias como reflexos das tensões políticas e sociais contemporâneas nos permite perceber não apenas o que os filmes nos mostram sobre medo, poder e exclusão, mas, também,

como essas narrativas podem ser instrumentos de reflexão crítica. É a partir desse entendimento que se propõe um deslocamento: se analisamos, no capítulo anterior, o cinema como lente para interpretar a realidade, no próximo capítulo investigamos as maneiras como essas mesmas imagens podem ser incorporadas à prática educativa. Assim, o cinema transforma-se em um recurso pedagógico capaz de estimular o pensamento crítico, o debate ético e a construção de sentido em sala de aula, conectando o imaginário distópico à aprendizagem e à reflexão sobre o mundo contemporâneo.

4

CINEMA EM SALA DE AULA: PROTOCOLO DE MEDIAÇÃO E PROPOSTAS PEDAGÓGICAS

O cinema é, antes de tudo, uma linguagem. Ele não apenas narra histórias, mas constrói formas de ver, sentir e compreender o mundo. Quando levado para a sala de aula, transforma-se em um recurso pedagógico capaz de despertar a curiosidade e estimular o pensamento crítico. Através das imagens, dos sons e das emoções, o cinema convida os estudantes a refletirem sobre si mesmos e sobre a sociedade em que vivem, tornando-se um potente instrumento de educação para as ciências humanas e sociais aplicadas. Ao utilizar filmes como ponto de partida para o debate, o ensino passa a ser uma experiência estética e reflexiva. O cinema permite que o aluno se reconheça nas narrativas, questione as estruturas de poder, identifique injustiças e imagine alternativas de transformação social, ampliando, assim, o campo da aprendizagem.

Diante disso, objetivamos, neste capítulo, apresentar propostas pedagógicas que integram o cinema ao ensino de História, Sociologia e Filosofia, explorando seu potencial como ferramenta de formação crítica. A partir das análises desenvolvidas nos capítulos anteriores, especialmente sobre medo, poder, biopolítica e exclusão, propõe-se aqui um deslocamento: do olhar analítico para a prática educativa. Ao longo das próximas seções, discutiremos caminhos e estratégias para incorporar filmes distópicos ao currículo escolar, mostrando como o trabalho com imagens pode estimular interpretações múltiplas, leituras históricas e posicionamentos éticos diante dos dilemas contemporâneos. Este capítulo se organiza em três eixos principais:

- **4.1 O potencial do cinema para a educação crítica:** discutimos o papel do cinema na formação do olhar sensível e crítico dos estudantes, destacando sua função como meio de problematizar a realidade e incentivar o pensamento autônomo.
- **4.2 Protocolo de mediação para temas sensíveis:** identificamos a classificação indicativa e temas sensíveis presentes nos filmes analisados e sugeridos, destacando o posicionamento ético das autoras e sugestões para a abordagem pedagógica das obras fílmicas.
- **4.3 Propostas para trabalhar distopias no ensino de História, Sociologia e Filosofia:** apresentamos sugestões temáticas e metodológicas para o uso de narrativas distópicas em sala de aula, relacionando-as a debates sobre poder, liberdade e desigualdade.



Dica para o leitor: Ao longo deste capítulo, observe como o cinema combina informação, crítica e imaginação. Filmes não apenas representam o mundo, mas, também, dialogam com ele, construindo percepções sobre passado, presente e futuro.

4.1 O POTENCIAL DO CINEMA PARA A EDUCAÇÃO CRÍTICA

Atualmente, com a facilidade de acesso a filmes, séries e produções audiovisuais em plataformas de *streaming* e nas redes sociais, não é mais necessário ir a uma sala de cinema para assistir a um filme, tampouco é preciso aguardar dias para assistir ao novo episódio de uma série ou telenovela. Temos acesso, em diferentes telas (televisão, computador, celular), de maneira imediata e contínua, a obras das mais diversas origens, temporalidades e temáticas.

DISTOPIAS EM TELA

Dessa forma, propor que o cinema e as produções audiovisuais possuem um potencial para a educação crítica nos leva à necessidade de refletir sobre algumas questões: os espaços de veiculação dessas produções (onde vemos); as mídias em si (a linguagem própria do cinema, televisão, imprensa, histórias em quadrinhos, música, jogos eletrônicos, entre outros); os seus conteúdos e discursos veiculados (o que vemos). Isso, pois, utilizando as palavras de Douglas Kellner (2001),

Há uma cultura veiculada pela mídia cujas imagens, sons e espetáculo ajudam a urdir o tecido da vida cotidiana, dominando o tempo de lazer, modelando opiniões políticas e comportamentos sociais e fornecendo o material com que as pessoas forjam sua identidade (Kellner, 2001, p.9).

Douglas Kellner se refere a diferentes mídias, como “[...] uma cultura da imagem que explora a visão e a audição” (Kellner, 2001, p. 9) e que é industrial, produzida a partir da lógica dos meios de produção de massa, além de seguir fórmulas, códigos e normas: “É, portanto, uma forma de cultura comercial, e seus produtos são mercadorias que tentam atrair o lucro privado produzido por empresas gigantescas que estão interessadas na acumulação de capital” (Kellner, 2001, p. 9).

EUGÊNIO BUCCI E A “SUPERINDÚSTRIA DO IMAGINÁRIO”

Ampliando a reflexão sobre as produções visuais como mercadorias, sugerimos a leitura da obra de Eugênio Bucci, *A Superindústria do imaginário: como o capital transformou o olhar em trabalho e se apropriou de tudo o que é visível*, de 2021. Para o autor, as imagens que vemos nas telas passaram a ser mercadorias, industrialmente, fabricadas que atuam na imaginação e nas subjetividades das pessoas. A “Superindústria do Imaginário”, conceito desenvolvido pelo autor, seria aquela que não apenas produz entretenimento, mas, também, fabrica imaginários, formas de perceber

e sentir o mundo, incorporando a subjetividade humana como parte da produção e estando, diretamente, relacionada a plataformas digitais, redes sociais e *streaming*, nas quais as imagens circulam de forma intensa e o consumo se confunde com a expressão das identidades.

Essa relação entre capital e imaginário vem se desenvolvendo, para Bucci (2021), desde meados do século XX, quando se deu a popularização da televisão. A partir daí, as mercadorias mais valiosas deixaram de ser aquelas que possuem utilidade prática, como objetos e bens de consumo, passando a ser o próprio imaginário humano, os discursos, significados e narrativas, a maneira como sentimos, sonhamos, representamos, desejamos. Assim, o “*olhar social*” não apenas recebe imagens prontas, mas, também, constrói sentidos para o que vê, tornando-se uma mercadoria cara ao capital, visto que as imagens passam a ser dotadas de sentido a partir de sua circulação social. É válido registrar que não se trata, então, de enfatizar a tecnologia apenas, mas sim o uso social, econômico, político e ideológico que se faz dessa tecnologia.

Compondo um importante e lucrativo setor da economia, o de tecnologia, a mídia se desenvolve visando expansão e audiência. Para além do entretenimento, a informação é por ela veiculada, evidenciando relações de poder e se tornando uma fonte de “pedagogia cultural” (Kellner, 2001, p. 10). É relevante observar, também, que a circulação das imagens nas plataformas digitais e redes sociais são meios importantes de acesso ao audiovisual, podendo ser esses espaços, em nosso entendimento, incluídos no rol das mídias às quais se refere Kellner. Nesse sentido, nosso olhar e atenção estão, diretamente, atrelados a uma lógica de mercado e ao que está disponível para ser visto nessas plataformas.

MICHAEL GOLDHABER E A “ECONOMIA DA ATENÇÃO”

A respeito do olhar e atenção acima mencionados, na obra *The Attention Economy and the Net*, Michael H. Goldhaber reflete que, atualmente, a atenção se tornou um recurso escasso e valioso. Para o autor, nossa vida se passa, cada vez mais, conectada à internet, e as leis econômicas se adaptaram a esses espaços: os parâmetros econômicos em um mundo conectado se transformaram e se voltaram para uma “economia da atenção”. O conceito se pauta na “atenção” e não “informação”, visto que “[...] as economias são governadas pelo que é escasso, e a informação, especialmente na Internet, não é apenas abundante, mas transbordante” (Goldhaber, 1997, s/p). A “atenção”, por sua vez, flui na direção oposta à da “informação”, haja vista que o primeiro é um recurso escasso, ainda mais quando se considera que cada indivíduo possui uma quantidade limitada de atenção disponível e que os estímulos que nos cercam aumentam exponencialmente. Nesse sentido, as plataformas digitais disputam e monetizam a nossa atenção.

A partir das reflexões acima, podemos inferir que as plataformas digitais produzem e disponibilizam conteúdo, administram e exploram a subjetividade dos usuários, transformando nossa atenção em dados monetizáveis. Assim, ao propor uma educação crítica por meio do cinema e outros recursos visuais, é essencial reconhecer essas problemáticas. Se o cinema e o audiovisual são meios privilegiados de formação estética e política, também é preciso problematizar as condições de circulação e de visibilidade das imagens. Devemos aprender a ver, que significa, para Byung-Chul Han (2015, p. 51), “[...] habituar o olhar ao descanso, à paciência profunda e contemplativa, a um olhar demorado e lento”.

Uma análise do audiovisual comprometida com a educação crítica e emancipatória pode, portanto, ensinar a ver e a criar espaços

de resistência simbólica frente à captura da imaginação e da atenção. Conforme Kellner (2001, p. 10), “para quem viveu imerso, do nascimento à morte, numa sociedade de mídia e consumo é, pois, importante aprender como entender, interpretar e criticar seus conteúdos e suas mensagens”. Compreender os elementos, propriamente, fílmicos, tema sobre o qual trataremos a seguir, faz parte dessa educação do olhar.

4.1.1 Algumas reflexões sobre a linguagem cinematográfica

Conforme mencionamos acima, para propor o uso de produções audiovisuais como parte de uma educação crítica e para ensinar a ver é necessário que estejamos aptos a compreender a natureza das obras midiáticas que estão sendo utilizadas para o ensino, ou seja, a linguagem que essas fontes utilizam para transmitir suas narrativas. Isso, pois, da mesma forma como um texto escrito se organiza por meio de letras, palavras, frases, parágrafos e capítulos, entre outros aspectos formais da língua, as imagens, também, possuem suas formas de se comunicar.

A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

Para André Bazin (1991), a imagem cinematográfica apresenta uma própria linguagem, formada a partir de elementos como a plástica da imagem e os recursos de montagem. No primeiro grupo, estão inseridos o estilo do cenário, iluminação, maquiagem e interpretação, os quais são captados pelas escolhas de enquadramento. A montagem, organização das imagens no tempo, é o que leva o espectador a adotar o ponto de vista que o diretor propõe, já que as imagens são organizadas de acordo com sua lógica ou interesses dramáticos. O recurso da montagem torna a imagem cinematográfica mais verossímil ao espectador do que a fotografia, que já apresenta uma ilusão de autenticidade.

DISTOPIAS EM TELA

O que vemos na tela, de maneira mais objetiva (como os cenários, personagens, figurinos, iluminação, maquiagem), é capturado, conforme afirma Bazin (1991), a partir do enquadramento, movimentações de câmera e outros recursos característicos da própria filmagem. Ao abordar o enquadramento e as movimentações de câmera, estamos nos referindo à decupagem fílmica (do francês *découpage*, que significa corte, divisão). A decupagem seria a organização visual e narrativa de um filme, o processo de decompor o roteiro ou a ação em planos, cenas e sequências. Ou seja, a divisão de toda a narrativa em pequenas partes, as quais serão unidas por meio da montagem. Essas pequenas partes são: as sequências, cenas e planos.

A DECUPAGEM

- **Sequências:** unidades menores dentro do filme, “[...] marcadas pela função dramática e/ou pela sua posição na narrativa” (Xavier, 2005, p. 27).
- **Cenas:** “[...] cada uma das partes dotadas de unidade espaço-temporal” (Xavier, 2005, p. 27).
- **Planos:** “[...] cada tomada de cena, ou seja, a extensão de filme compreendida entre dois cortes, o que significa dizer que o plano é um segmento contínuo de imagem” (Xavier, 2005, p. 27).

A partir das reflexões de Ismail Xavier (2005), percebemos, então, que o filme é composto pelas seguintes subdivisões, das partes menores para as maiores: planos, cenas e sequências. Ou seja, a união de diferentes planos compõe uma cena e, por sua vez, a união de diferentes cenas compõe uma sequência. É o conjunto de sequências que constitui o filme.

ESQUEMA VISUAL DA DECUPAGEM			
UNIDADE FÍLMICA	O QUE É	CARACTERÍSTICAS	EXEMPLOS
Plano	Trecho contínuo de filmagem (sem cortes).	Determinado por enquadramento, ângulo e movimento de câmera.	Close no rosto de uma personagem.
Cena	Conjunto de planos em um mesmo espaço e tempo.	Mostra uma ação completa.	Diálogo entre dois personagens em uma sala.
Sequência	Conjunto de cenas que formam um bloco narrativo.	Pode envolver mudanças de tempo e lugar.	“Sequência da fuga”: cenas diferentes, mas com o mesmo objetivo narrativo.

Os **planos** expressam escolhas sobre o que será mostrado pela câmera, além da maneira como aquela imagem será mostrada. Essas escolhas são evidenciadas pela forma como as imagens são capturadas, ou seja, o enquadramento, ângulo e movimento.

Para dar alguns exemplos, vamos imaginar um filme no qual há dois personagens conversando em um restaurante. Em um determinado momento, a câmera captura apenas o rosto do personagem A e, em seguida, mostra a mesa na qual ele está sentado, incluindo mais algumas mesas, o balcão e a porta de entrada. A captura da imagem do rosto seria um plano, filmado em **primeiro plano (ou close)**. O *close* possibilita ao espectador perceber as emoções desse personagem, de maneira detalhada, compreendendo a maneira como ele está reagindo àquele encontro e, conseqüentemente, o desenvolvimento da narrativa. O plano no qual a cafeteria é mostrada de forma mais abrangente pode ser um **plano geral**

DISTOPIAS EM TELA

ou plano médio/de conjunto, pois possibilita ao espectador compreender o local onde a ação se desenvolve. Em nosso exemplo, seria possível visualizar o local, as pessoas que estão nele (há outros personagens do filme, observando essa conversa? Há detalhes do cenário que impactam na narrativa?).

ENQUADRAMENTO DOS PLANOS

- **Plano Geral:** imagens capturadas em exteriores ou interiores amplos, nas quais “[...] a câmera toma uma posição de modo a mostrar todo o espaço da ação” (Xavier, 2005, p. 27).
- **Plano Médio ou de Conjunto:** imagens capturadas, principalmente, em interiores, no qual a câmera mostra um conjunto de elementos que fazem parte da ação (pessoas e cenário).
- **Plano Americano:** “[...] corresponde ao ponto de vista em que as figuras humanas são mostradas até a cintura aproximadamente, em função da maior proximidade da câmera” (Xavier, 2005, p. 27).
- **Primeiro plano (close-up):** imagens capturadas de maneira muito próxima das figuras humanas ou que mostram detalhes do cenário, no qual esses elementos ocupam a maior parte da tela.
- **Primeiríssimo plano:** variação do primeiro plano, quando há um maior detalhamento, como um olho ou uma boca, em vez do rosto todo.

Ao assistir a um filme, há uma dinâmica constante de aproximação e distanciamento da câmera, o que permite compreendermos onde se passa a ação e, ao mesmo tempo, perceber detalhes dos personagens e cenários. Além disso, os diferentes espaços e personagens podem ser filmados a partir de ângulos diferentes, os quais são nomeados de câmera normal ou horizontal, câmera alta (*plongée*) e câmera baixa (*contra-plongée*).

ÂNGULO DOS PLANOS

- **Câmera normal ou horizontal:** a câmera é posicionada na altura dos olhos do observador.
- **Câmera alta (*plongée*):** a câmera captura a ação de cima para baixo.
- **Câmera baixa (*contra-plongée*):** a câmera captura a ação de baixo para cima.

Conforme apontamos anteriormente, um conjunto de planos em um mesmo espaço e tempo compõem uma cena. Para exemplificar, podemos pensar na cena como um parágrafo em uma narrativa escrita, no qual há uma ação ou evento que se desenvolve de maneira contínua. Utilizando o exemplo da conversa entre dois personagens em um restaurante, a cena seria a ação desenvolvida naquele espaço, a qual foi registrada por meio de diferentes planos: a câmera parada, registrando o personagem A sentado em uma mesa no canto da cafeteria (plano de conjunto); a câmera se movimenta e mostra outros clientes, até que se fixa na porta, destacando a chegada do personagem B da cintura para cima e em seguida o rosto, (*traveling*, plano médio e *close*); o personagem B já sentado à mesa, observando o personagem A (*close*); a alternância da câmera ao mostrar o diálogo entre os personagens (podem ser planos americanos, *closes*, com câmera subjetiva ou não). Essas pequenas ações que se desenvolvem na cafeteria são uma **cena** do filme.

As **sequências**, por sua vez, são as unidades narrativas mais amplas, que abrangem diversas cenas e são conectadas por um eixo de sentido. Considerando que nossos personagens A e B estão se encontrando no restaurante para dar início a um ato de fuga por terem cometido um crime, a sequência pode ser composta por diferentes cenas: a cena da conversa no restaurante; a cena do desentendimento no estacionamento; a cena em que eles estão no carro sendo perseguidos; a cena em que saem

do carro e entram em uma floresta e, por fim, a cena em que são capturados. Todas essas cenas fazem parte de um mesmo eixo de sentido na narrativa fílmica, mas são desenvolvidas em cenários e tempos diferentes.

Consideramos que compreender como se organiza a linguagem fílmica é essencial para a educação do olhar e para possibilitar a percepção de que não são apenas os diálogos e a narrativa que contam uma história. Tudo aquilo que vemos na tela deriva de escolhas feitas durante as etapas de produção de um filme. Os sentidos, ideias e argumentos transmitidos em uma obra fílmica estão presentes nela como um todo, não sendo possível separar, totalmente, a estética do conteúdo.

No que diz respeito ao conteúdo, no tópico abaixo partiremos de conceitos como imagens canônicas, estereótipos e representações, visando refletir sobre a construção dos “outros” por meio dos elementos visuais presentes nas obras fílmicas e audiovisuais.

4.1.2 Reflexões para uma decupagem crítica

Visando à compreensão dos filmes para o ensino, pesquisas ou até pelos espectadores, é indispensável que a decupagem fílmica seja realizada a partir de um olhar atento, por meio do qual se busque compreender os sentidos, impressões, sensações, representações e discursos que fazem parte da narrativa. Em um viés mais técnico, a decupagem corresponde à organização visual do filme, à maneira como foram feitas as escolhas para capturar e montar as imagens. Por sua vez, aliada a um olhar atento, a decupagem pode ser compreendida como uma maneira de desmontar a narrativa, permitindo compreender como os planos, cenas e sequências produzem sentido, constroem subjetividades e expressam discursos. Em uma dimensão educativa, a decupagem do filme torna visíveis algumas operações técnicas que, geralmente, passam despercebidas ao espectador, bem como a percepção de que tais operações são repletas de sentidos. Construindo esse olhar, o espectador deixa de ser um consumidor passivo das imagens, tornando-se um leitor ativo desse universo visual.

Assim, partimos da percepção de que as produções audiovisuais são agentes na construção de representações sociais, culturais e históricas, possibilitando análises e reflexões em diferentes áreas do conhecimento. Ao assistir a um filme, deparamo-nos com: a caracterização dos personagens, aos quais são atribuídas características físicas e de figurino; maneiras de falar, expressar-se e agir; pensamentos; personalidades e interações sociais diversas. Os espaços associados a grupos e práticas sociais, onde as narrativas se desenvolvem também são parte basilar das produções, e compõem o que vemos e assimilamos ao assistir a um filme. Muitas vezes, há a repetição de padrões e a construção de estereótipos marcantes associados a grupos étnicos, culturas e nacionalidades, gênero e classe, que devem ser detectados e problematizados.

Muitas vezes, esses estereótipos circulam na sociedade das mais diferentes formas e em diferentes meios, fazendo-se presentes no cinema por já serem parte de uma determinada sociedade. O cinema, por sua vez, ajuda a consolidar, reafirmar e expandir determinado ponto de vista ou determinadas “imagens canônicas”. A palavra cânone vem do grego *kánon*, por meio do latim *canon*, e significa regra (Mazolla, 2015, p. 31).

IMAGENS CANÔNICAS

Nas palavras de Elias Tomé Saliba, “Ícones canônicos seriam aquelas imagens-padrão ligadas a conceitos-chaves de nossa vida social e intelectual. Tais imagens constituem pontos de referência inconscientes, sendo, portanto, decisivas em seus efeitos subliminares de identificação coletiva. São imagens de tal forma incorporadas em nosso imaginário coletivo que as identificamos rapidamente (2007, p. 88).

Elias Tomé Saliba (2017) utiliza alguns exemplos de imagens canônicas que fazem parte do nosso imaginário coletivo. Entre elas, podemos citar a figura de Tiradentes, que raramente é representado sem barba (como no filme *Os Inconfidentes*, 1972, Dir.: Joaquim Pedro de Andrade). Já sabemos que a

DISTOPIAS EM TELA

figura de Tiradentes, da maneira como conhecemos, foi uma criação tardia, do começo do período republicano. Ainda assim, ver esse personagem histórico sem a barba nos gera um estranhamento imediato. É justamente devido a esse estranhamento que Saliba acredita que a imagem canônica é coercitiva:

Coercitiva porque nos impunha uma figura reproduzida infinitamente em série, tão infinitamente repetida que não mais nos provoca nenhuma estranheza, bloqueava nossa possibilidade de representação alternativa, ou seja, não nos levava mais a distinguir, a comparar – em suma, não nos levava mais a pensar (Saliba, 2007, p. 88).

O cinema é um meio bastante rico para que possamos detectar a presença de imagens canônicas ao refletir sobre a caracterização de personagens de diferentes grupos sociais e étnicos, por exemplo. Muitas produções repetem padrões, lugares-comuns e estereótipos que circulam no imaginário de uma sociedade, em suas manifestações culturais, suas dinâmicas sociais e, conseqüentemente, em suas diversas representações visuais. Compreendemos que, ao realizar uma decupagem, é possível questionar como os personagens estão caracterizados, quais os espaços ocupados por eles, quais características são associadas a determinadas classes sociais, gêneros e grupos étnicos, como eles agem e se comportam, como tais ações e comportamentos são enfatizados por meio da linguagem fílmica, entre vários outros questionamentos. Trata-se, ainda, pautando-nos em Saliba (2007), de buscar um “contra-discurso visual”.

CONTRA-DISCURSOS VISUAIS

A busca por um “contra-discurso visual” visa, para Saliba, a “[...] mostrar que o mais importante no visual, seja por que meio for, é o fato de que as imagens na tela tenham sido colocadas lá por alguém [...]. É cada vez mais necessário questionar as imagens canônicas mostrando, no máximo, porque e como elas foram inventadas, que necessidades coletivas elas atenderam e, sobretudo, perguntar, juntamente com os alunos: por que, afinal, as imagens alternativas não chegaram até nós?” (Saliba, 2007, p. 92).

As imagens canônicas podem estar associadas a caracterizações enraizadas acerca do “outro”. Segundo Peter Burke (2004, p. 153),

Não faz muito tempo que os historiadores culturais tornaram-se [sic] interessados pela ideia do “Outro”, com um O maiúsculo [...]. Poderia ser mais esclarecedor pensar em formas diferentes de nós no plural em vez de transformá-las num Outro não diferenciado, mas, visto que o processo de homogeneização é tão comum, historiadores culturais necessitam estudá-lo.

ESTEREÓTIPOS E CLICHÊS

Segundo Peter Burke, (2004, p. 155-156), “[...] quando ocorrem encontros entre culturas, é provável que a imagem que cada cultura possui da outra seja estereotipada. A palavra estereótipo (originalmente uma placa da qual uma imagem podia ser impressa), como a palavra clichê (originalmente o termo francês para a mesma placa), é um sinal claro da ligação entre imagens visuais e mentais. O estereótipo pode não ser completamente falso, mas frequentemente exagera alguns traços da realidade e omite outros. O estereótipo pode ser mais ou menos tosco, mais ou menos violento. Entretanto, necessariamente lhe faltam nuances, uma vez que o mesmo modelo é aplicado a situações culturais que diferem consideravelmente umas das outras. Tem-se observado, por exemplo, que gravuras européias de índios americanos eram muitas vezes composições que combinavam aspectos de índios de diferentes regiões para criar uma única imagem geral”.

Para Stuart Hall, os estereótipos “[...] se apossam das poucas características ‘simples, vívidas, memoráveis, facilmente compreendidas e amplamente reconhecidas’ sobre uma pessoa; tudo sobre ela é *reduzido* a esses traços que são, depois, *exagerados* e *simplificados*. [...] Então, o primeiro ponto é que *a estereotipagem reduz, essencializa, naturaliza e fixa a ‘diferença’*. Em segundo lugar, a estereotipagem implanta uma estratégia de ‘cisão’, que divide o normal e aceitável do anormal e inaceitável. Em seguida, exclui ou *expele* tudo o que não cabe, o que é diferente”. [...] A estereotipagem facilita a “vinculação”, os laços, de todos nós que somos “normais” em uma “comunidade imaginária”; e envia para o exílio simbólico todos Eles, “os Outros”, que são de alguma forma diferentes, “que estão fora dos limites” (Hall, 2016, p. 191-192, *itálicos e aspas do autor*).

DISTOPIAS EM TELA

Burke (2004) utiliza o termo “Outro” com letra maiúscula, considerando que, geralmente, os estereótipos são hostis e desdenhosos, e pressupõe um distanciamento entre nós e eles, que pode ser associado ao nós civilizado, humano e eles exóticos, animais, monstruosos. Assim, os diversos outros são transformados em um Outro, distanciado e diretamente oposto ao nós, simplificado, generalizado e hostilizado.

Stuart Hall (2016), ao analisar teorias sobre a prática representacional, mais conhecidas como “estereotipagem”, também aponta para a importância da contestação de imagens “negativas” e de atribuir-lhes outros sentidos. Para Hall, a representação pode ser explorada como conceito e como prática, visto que ela envolve tanto um processo de significação (como o sentido é produzido e compartilhado) quanto uma ação concreta (como os significados são mobilizados na cultura). Dessa forma, representar não é simplesmente refletir a realidade, mas produzi-la simbolicamente. As representações constroem o mundo social ao organizar como pensamos, falamos e sentimos sobre ele.

REPRESENTAÇÃO COMO CONCEITO E PRÁTICA

Representação como conceito: “Representação é uma parte essencial do processo pelo qual os significados são produzidos e compartilhados entre membros de uma cultura. Representar *envolve* o uso da linguagem, de signos e imagens que significam ou representam objetos” (Hall, 2016, p. 31, *itálico do autor*).

Representação como prática: ainda segundo Hall, a representação é uma prática social concreta, que constrói significados e que tem efeitos reais sobre a maneira como as pessoas e grupos são vistos, compreendidos e tratados.

A partir das reflexões acima, podemos inferir que, no cinema, as narrativas podem ser práticas de representações, visto que produzem sentidos sociais. Se a representação é o modo como as imagens e narrativas produzem sentidos sobre o mundo e sobre nós mesmos, em um filme, as

escolhas estéticas (enquadramentos e posicionamentos dos planos e os elementos próprios da linguagem cinematográfica) também podem ser compreendidas como escolhas de representação (Quem é visto? Como é visto? Quais sentidos são atribuídos à maneira como essa pessoa/grupo/cultura/etnia/gênero é visto?). Realizar uma decupagem possibilita que as práticas de representação sejam questionadas e desnaturalizadas.

PROPOSTA DE ATIVIDADE: *PANTERA NEGRA* (2018): DESNATURALIZANDO REPRESENTAÇÕES

Em *Pantera Negra* (2018), do diretor Ryan Coogler, Wakanda é uma nação africana rica e tecnologicamente avançada. Essa obra afrofuturista ressignifica os papéis sociais, geralmente, atribuídos às pessoas negras. A partir dessa obra, algumas questões são válidas:

Questão 1: Quem é o protagonista e como ele é representado visualmente?

Abordagem: Observar a aparência, figurino, iluminação e a centralidade na narrativa.

Questão 2: Que papéis sociais ou simbólicos as pessoas negras ocupam na trama?

Abordagem: Detectar quem são os heróis, vítimas e vilões.

Questão 3: O futuro imaginado inclui diversidade racial ou reproduz exclusão?

Abordagem: Proposta de reflexão sobre quem faz parte do mundo futuro.

Questão 4: Há elementos que reconfiguram, positivamente, a identidade negra?

Abordagem: Utilizar os relatos e impressões dos alunos para mostrar as diferenças dessa obra e de outras representações usuais, muitas vezes, pautadas na estereotipagem.

DISTOPIAS EM TELA

Unindo algumas das reflexões já realizadas anteriormente, os autores Ella Shohat e Robert Stam (2006) afirmam:

[...] a questão crucial em torno dos estereótipos e distorções está relacionada ao fato de que grupos historicamente marginalizados não têm controle sobre sua própria representação. A compreensão profunda desse processo exige uma análise abrangente das instituições que criam e distribuem textos midiáticos, assim como de suas platéias. Que história são contadas? Por quem? Como elas são produzidas, disseminadas, recebidas? Quais são os mecanismos estruturais da indústria cinematográfica e dos meios de comunicação? (Shohat; Stam, 2006, p. 270).

Assim, ao incorporar o cinema na prática pedagógica por meio de um olhar analítico, o professor não apenas amplia as possibilidades interpretativas dos estudantes, mas, também, promove a leitura das obras fílmicas como produções carregadas de tensões, disputas simbólicas e significados sociais. Desse modo, o uso do cinema ultrapassa o entretenimento: torna-se um recurso formativo capaz de revelar dinâmicas históricas, culturais e políticas que permeiam diferentes contextos e narrativas.

É, justamente, a partir dessa compreensão do audiovisual que se torna possível explorar, de maneira mais consistente, gêneros específicos, como as distopias. No ensino de História, Sociologia e Filosofia, essas obras oferecem um campo fértil para problematizações sobre poder, dominação, tecnologia, subjetividade e organização social. A seguir, propomos maneiras de trabalhar distopias em sala de aula, articulando suas representações ficcionais com processos históricos, teorias sociais e reflexões filosóficas.

4.2 PROTOCOLO DE MEDIAÇÃO PARA TEMAS SENSÍVEIS

4.2.1 Classificação indicativa e informações técnicas das obras audiovisuais

A tabela abaixo foi elaborada com o objetivo de auxiliar professores do ensino médio na seleção e utilização das obras audiovisuais relacionadas

ao estudo de distopias e temas sociais. As classificações indicativas apresentadas seguem a legislação brasileira vigente e devem ser respeitadas.

Tabela 1: Classificação indicativa e observações pedagógicas

TÍTULO	DIREÇÃO/ CRIAÇÃO	PAÍS	CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA (BRASIL)	OBSERVAÇÕES PARA USO PEDAGÓGICO
<i>Admirável Mundo Novo</i> (1980)	Dir. Burt Brinckerhoff	EUA	12 anos	Adaptação do romance de Aldous Huxley; aborda temas como controle social e genética.
<i>A Ilha</i> (2005)	Dir. Michael Bay	EUA	14 anos	Contém cenas de ação e perseguições; pode ser utilizado para discutir ética e biotecnologia.
<i>A Vida é Bela</i> (1997)	Dir. Roberto Benigni	Itália	Livre	Retrata o holocausto de forma sensível; adequado para discussões sobre direitos humanos e história.
<i>Alien – O Oitavo Passageiro</i> (1979)	Dir. Ridley Scott	EUA	14 anos	Elementos de terror e suspense podem ser usados para estudar ficção científica e cinema de gênero.
<i>Blade Runner 2049</i> (2017)	Dir. Denis Villeneuve	EUA	18 anos	Contém violência, nudez e linguagem imprópria; recomendado para debates sobre ética e tecnologia.
<i>Black Mirror</i> (2011-presente [2025])	Criação Charlie Brooker	Reino Unido	16 anos	Série antológica que explora o impacto da tecnologia na sociedade; episódios podem conter cenas perturbadoras.

DISTOPIAS EM TELA

<i>O Grande Ditador</i> (1940)	Dir. Charlie Chaplin	EUA	Livre	Sátira política sobre o nazismo; pode ser usado para discutir história e liberdade de expressão.
<i>Cidade de Deus</i> (2002)	Dir. Fernando Meirelles	Brasil	16 anos	Retrata violência urbana e desigualdade social; adequado para debates sobre cidadania e justiça social.
<i>Drácula</i> (1931)	Dir. Tod Browning	EUA	14 anos	Clássico do cinema de terror; pode ser utilizado para estudar a evolução do gênero e mitologia.
<i>Frankenstein</i> (1931)	Dir. James Whale	EUA	14 anos	Explora temas de ética e ciência; adequado para discussões sobre responsabilidade e humanidade.
<i>GATTACA</i> (1997)	Dir. Andrew Niccol	EUA	14 anos	Aborda eugenia e discriminação genética; útil para debates sobre ética e biotecnologia.
<i>Jogos Vorazes</i> (2012)	Dir. Gary Ross	EUA	14 anos	Contém violência e temas de opressão; pode ser usado para discutir política e resistência.
<i>Laranja Mecânica</i> (1971)	Dir. Stanley Kubrick	Reino Unido	18 anos	Contém violência explícita e temas perturbadores; uso pedagógico requer mediação cuidadosa.
<i>1984</i> (1984)	Dir. Michael Radford	Reino Unido	16 anos	Adaptação do romance de George Orwell; aborda totalitarismo e vigilância.

DIÁLOGOS ENTRE CINEMA, SOCIEDADE E ENSINO

<i>O Conto da Aia</i> (1990)	Dir. Volker Schlöndorff	EUA/UK	16 anos	Retrata opressão de gênero e controle social; pode ser usado para discutir direitos humanos.
<i>O Encouraçado Potemkin</i> (1925)	Dir. Sergei Eisenstein	URSS	14 anos	Clássico do cinema mudo; útil para estudos históricos e cinematográficos.
<i>O Leopardo</i> (1963)	Dir. Luchino Visconti	Itália/ França	14 anos	Retrata a decadência aristocrática; adequado para discussões sobre história e cultura.
<i>O Triunfo da Vontade</i> (1935)	Dir. Leni Riefenstahl	Alemanha	18 anos	Documentário de propaganda nazista; pode ser usado para discutir manipulação e ética.
<i>Rambo: First Blood Part II</i> (1985)	Dir. George P. Cosmatos	EUA	14 anos	Contém cenas de ação e violência; pode ser utilizado para debates sobre guerra e ética.
<i>Star Trek: Série Original</i> (1966-1969)	Criação Gene Roddenberry	EUA	Livre	Série de ficção científica com temas de exploração e diversidade; adequada para discussões sobre sociedade e tecnologia.
<i>The Purge: Anarchy</i> (2014)	Dir. James DeMonaco	EUA	16 anos	Contém violência extrema; uso pedagógico requer mediação cuidadosa.
<i>Thirty Seconds Over Tokyo</i> (1944)	Dir. Mervyn LeRoy	EUA	14 anos	Retrata eventos da Segunda Guerra Mundial; adequado para estudos históricos.

DISTOPIAS EM TELA

<i>Tropa de Elite</i> (2007)	Dir. José Padilha	Brasil	16 anos	Apresenta violência policial e corrupção; uso pedagógico requer mediação cuidadosa.
<i>V de Vingança</i> (2005)	Dir. James McTeigue	EUA	16 anos	Contém cenas de violência e temas políticos; pode ser usado para discutir liberdade e autoritarismo.
<i>24x36: Um Filme Sobre Pôsteres de Cinema</i> (2016)	Dir. Kevin Burke	Canadá	Livre	Documentário sobre a arte dos posters de cinema; adequado para estudos sobre design e cultura pop.
<i>Z</i> (1969)	Dir. Costa-Gavras	França/Argélia	14 anos	Retrata assassinato político e repressão; útil para discussões sobre democracia e direitos humanos.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

4.2.2 Identificação de temas sensíveis, posicionamento ético das autoras e orientações para o uso pedagógico

Conforme acima descrito, os filmes analisados e citados ao longo deste livro contêm temas sensíveis, contemplando representações de violência física, simbólica e institucional; regimes autoritários e vigilância; discriminação social e racial; manipulação da subjetividade e da memória; normalização e controle dos corpos e imagens de guerras.

É essencial destacar que a abordagem das referidas obras e temáticas não tem finalidade de espetacularização, naturalização ou banalização da violência ou de atos violentos. No sentido oposto, a violência e os mecanismos de controle são aqui objetos de análise crítica, inseridos em discussões pertinentes a diferentes áreas das Ciências Humanas, com a devida base teórica, metodológica e contextual,

considerando debates amplos sobre distopia, poder, sociedade, linguagem cinematográfica, construções de estereótipos e representações, entre outras temáticas abordadas.

Assim, o livro não endossa, legitima ou naturaliza práticas de violência, exclusão ou controle. Seu objetivo é evidenciar e problematizar os dispositivos de poder que sustentam tais práticas, destacando seus impactos sociais e humanos. A análise das distopias é orientada por um compromisso ético com a crítica às formas de estruturação do poder. Ao tratar desses temas, somos orientados por uma perspectiva formativa, incentivando a leitura crítica das imagens e narrativas contemporâneas. Busca-se contribuir para a construção de um olhar atento às dinâmicas de poder e às formas de representação que nutrem percepções sobre diferença, alteridade e pertencimento social.

Recomendamos que o uso pedagógico de filmes com temáticas sensíveis seja acompanhado por alguns passos, conforme segue:

ORIENTAÇÕES PARA O USO PEDAGÓGICO DE FILMES DISTÓPICOS E/OU COM TEMAS SENSÍVEIS

Alguns cuidados são essenciais para que filmes distópicos e/ou com temas sensíveis sejam utilizados em sala de aula, visando uma formação crítica e cidadã dos estudantes. A seguir, sugerimos um passo a passo a ser observado durante a preparação dos materiais.

1. Verificar a classificação indicativa

Considere a faixa etária da turma e as diretrizes institucionais antes da exibição.

2. Conhecer integralmente a obra

Assista, previamente, ao filme/episódio para identificar cenas de violência, linguagem sensível ou conteúdos, potencialmente, inadequados.

DISTOPIAS EM TELA

3. Definir objetivos pedagógicos claros

Estabeleça o que se pretende discutir: controle social, racismo, construção de estereótipos etc. O filme não deve ser usado apenas como ilustração ou entretenimento.

4. Selecionar trechos estratégicos (quando necessário)

Nem sempre é preciso exibir a obra completa. A realização de recortes pode ser eficaz para a adequação inclusive ao tempo de aula.

5. Contextualizar antes da exibição

Apresente, brevemente, o enredo, o contexto de produção e os temas centrais. Isso pode ajudar a mediar interpretações superficiais.

6. Sinalizar conteúdos sensíveis

Avise, previamente, sobre cenas que envolvam violência, opressão ou discriminação, preparando os estudantes para uma recepção crítica.

7. Evitar a exposição acrítica da violência

Interrompa ou medie cenas mais intensas, se necessário, para evitar banalização.

8. Propor questões norteadoras

Ofereça perguntas para orientar o olhar dos alunos durante a exibição (ex: “como o filme constrói o ‘inimigo?’”, “quais formas de controle aparecem?”).

9. Promover mediação após a exibição

Realize debate, discussão ou atividade escrita que ajude a transformar a experiência em reflexão crítica, evitando leituras literais ou que naturalizem conteúdos sensíveis.

10. Relacionar ficção e realidade

Incentive os alunos a conectar os elementos distópicos com processos históricos e sociais concretos, evitando a ideia de que se trata apenas de fantasia.

11. Atentar para diversidade e recepção dos alunos

Considere que diferentes estudantes podem reagir de maneiras distintas a temas sensíveis. Esteja aberto a acolher desconfortos e ajustar a abordagem.

12. Manter posicionamento ético explícito

Deixe explícito que o objetivo é analisar, criticamente, práticas de opressão, não reproduzi-las ou legitimá-las.

Além das sugestões acima, recomendamos a leitura atenta de todos os conceitos e problemáticas apresentadas ao longo deste livro, de modo a construir uma base teórica, metodológica e ética para a análise das obras.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

4.3 PROPOSTAS PARA TRABALHAR DISTOPIAS NO ENSINO DE HISTÓRIA, SOCIOLOGIA E FILOSOFIA

Conforme evidenciamos nos capítulos anteriores, o cinema é uma das linguagens mais potentes para o desenvolvimento do pensamento crítico e para a compreensão das dinâmicas sociais, políticas e éticas do mundo contemporâneo. As narrativas distópicas, ao retratar futuros sombrios e autoritários, não apenas entretêm: elas incentivam a reflexão sobre temas complexos que permeiam a sociedade, tais como controle dos corpos, território, identidade, racismo, violência de gênero etc.

No ensino de História, Sociologia e Filosofia, trabalhar com filmes, como *1984*, *The Purge*, *Gattaca* e *Blade Runner 2049*, permite que os

DISTOPIAS EM TELA

estudantes problematizem relações de poder, exclusão, controle, resistência e ética tecnológica, articulando teoria e prática em sala de aula. Essas abordagens dialogam, diretamente, com as competências gerais da BNCC (Brasil, 2018), especialmente, as de número 3, 6, 7 e 9, que envolvem pensamento crítico, empatia, argumentação e responsabilidade ética. As distopias criam um campo fértil para o trabalho interdisciplinar.

Em História, permitem compreender o contexto de regimes autoritários e totalitários e suas permanências no presente. Em Sociologia, abrem espaço para refletir sobre as desigualdades sociais, a manipulação das massas e o papel das instituições. Em Filosofia, suscitam discussões sobre ética, liberdade e biopolítica. O professor, ao utilizar o cinema distópico, atua como mediador entre o imaginário fílmico e o pensamento crítico, aproximando teoria e experiência.

BNCC (BRASIL, 2018) - COMPETÊNCIAS GERAIS RELACIONADAS		
COMPETÊNCIA	DESCRIÇÃO	COMO O CINEMA DISTÓPICO PODE DESENVOLVER
3	Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, compreendendo-as como formas de expressão de identidades e visões de mundo.	O aluno interpreta o cinema como linguagem estética e histórica, entendendo o filme como documento cultural e político.
6	Valorizar a diversidade de saberes e culturas, reconhecendo identidades, diferenças e desigualdades.	As distopias evidenciam o apagamento de minorias e convidam à reflexão sobre inclusão e justiça social.

7	Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis para formular, negociar e defender ideias e pontos de vista.	O debate fílmico estimula a argumentação fundamentada e análise crítica das estruturas de poder.
9	Exercitar empatia, diálogo, resolução de conflitos e cooperação, promovendo o respeito aos direitos humanos.	O contato com narrativas de opressão e resistência desenvolve empatia e consciência cidadã.

Fonte: Elaborado pelas autoras, em diálogo com a BNCC (Brasil, 2018).

4.3.1 História: memória, autoritarismo e totalitarismo

Em História, as distopias podem ser trabalhadas como leituras simbólicas das experiências autoritárias do século XX. Filmes como *1984* e *V de Vingança* permitem discutir a vigilância, a censura e o papel da memória. Já *The Purge* oferece caminhos para relacionar estado de exceção e controle social. Essas obras estimulam o aluno a perceber como o medo e o poder moldam narrativas políticas, e como o cinema traduz memórias coletivas e disputas ideológicas.

Nesse contexto, entende-se a memória como um processo coletivo e dinâmico de construção de sentidos sobre o passado. De acordo com Maurice Halbwachs (1990), a memória coletiva não é um simples acúmulo de recordações individuais, mas uma elaboração social que se organiza a partir dos grupos aos quais pertencemos - família, nação, religião, classe - e das representações que esses grupos constroem sobre si mesmos. Assim, recordar é também um ato de pertencimento e de poder, pois define quais experiências são lembradas e quais são silenciadas. Em diálogo com Paul Ricoeur (2007), compreende-se ainda que lembrar é sempre

DISTOPIAS EM TELA

interpretar: toda memória é atravessada por disputas de significado e por relações de poder que afetam a forma como o passado é narrado.

Sob essa perspectiva, o cinema constitui um espaço privilegiado para a expressão e a formação de memórias coletivas, ao traduzir, visualmente, as tensões entre lembrança e esquecimento, trauma e reconstrução, autoritarismo e resistência. Essas obras, portanto, estimulam o aluno a perceber como o medo e o poder intensificam narrativas políticas, e como o cinema participa da construção simbólica da memória social.

Conforme evidenciado no box 53, essas práticas dialogam com as habilidades da BNCC que estimulam a leitura crítica de narrativas, a problematização das representações do passado e a compreensão dos processos de construção das identidades coletivas. O cinema, nesse sentido, torna-se um instrumento pedagógico potente para a abordagem de temas como Estado, cidadania, democracia, autoritarismo e direitos humanos, favorecendo a formação de uma consciência histórica crítica.

HABILIDADES DA BNCC (BRASIL, 2018) / HISTÓRIA (ENSINO MÉDIO) E SUA RELAÇÃO COM NARRATIVAS DISTÓPICAS

HABILIDADE	CÓDIGO	APLICAÇÃO DIDÁTICA
Identificar, analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão de ideias filosóficas e de processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais.	EM13CHS101	Discutir como as distopias representam regimes totalitários e práticas autoritárias. A partir de filmes como <i>1984</i> e <i>V de Vingança</i> , os alunos podem comparar elementos de ficção e realidade, observando como governos autoritários controlam o pensamento, a informação e a memória coletiva.

<p>Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de diversas naturezas (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos e geográficos, gráficos, mapas, tabelas, tradições orais, entre outros).</p>	<p>EM13CHS103</p>	<p>Analisar filmes como representações simbólicas da memória coletiva. A atividade pode partir da pergunta: “Como o cinema reconta o passado e cria novas memórias?”</p>
<p>Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica, diferentes gêneros textuais e tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais, incluindo as escolares, para se comunicar, acessar e difundir informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.</p>	<p>EM13CHS202</p>	<p>Relacionar distopias e manipulação midiática com contextos históricos reais. Explorar <i>Black Mirror</i> e <i>1984</i> como exemplos para refletir sobre a influência da mídia, das redes sociais e da vigilância tecnológica nas democracias contemporâneas.</p>

Fonte: Elaborado pelas autoras, em diálogo com a BNCC (Brasil, 2018).

4.3.2 Sociologia: poder, desigualdade e controle

Em Sociologia, o cinema distópico permite discutir as estruturas de dominação, o controle social e as novas formas de exclusão. Filmes

DISTOPIAS EM TELA

como *Gattaca* abordam o biopoder e a segregação genética. Já *Black Mirror* e *The Purge* permitem compreender como o medo e a tecnologia atuam como mecanismos de vigilância e regulação da vida. O aluno é convidado a refletir sobre quem detém o poder de decidir o que é justo, normal ou aceitável, questões centrais da teoria sociológica clássica e contemporânea.

Essas discussões dialogam não apenas com a filosofia política de Michel Foucault, Achille Mbembe e Giorgio Agamben, mas também com reflexões sociológicas sobre poder e controle. Em Max Weber (1999), o poder é compreendido como a capacidade de impor a própria vontade dentro de uma relação social, mesmo contra resistências. Pierre Bourdieu (1989) amplia essa concepção ao introduzir a noção de violência simbólica, demonstrando como o poder se reproduz por meio de práticas, discursos e instituições que naturalizam a dominação. Já Zygmunt Bauman (2008) evidencia como a modernidade líquida e a racionalidade técnica transformam o controle social em algo difuso, internalizado e invisível.

As discussões sociológicas despertadas pelas distopias dialogam, diretamente, com as competências e habilidades da BNCC para o Ensino Médio, que incentivam o desenvolvimento de uma consciência crítica sobre as estruturas sociais, as relações de poder e os impactos das transformações tecnológicas e econômicas no mundo contemporâneo.

Ao analisar filmes e séries como *Gattaca*, *Jogos Vorazes*, *Elysium*, *Blade Runner 2049* e *Black Mirror*, o estudante é estimulado a compreender como o cinema representa desigualdades, práticas de consumo, formas de vigilância e mecanismos de controle social. Essas produções audiovisuais se tornam, assim, instrumentos didáticos para problematizar temas centrais da Sociologia, como dominação, exclusão, sustentabilidade e cultura de massa, em consonância com as habilidades descritas na BNCC delineadas no box abaixo.

**HABILIDADES DA BNCC (BRASIL, 2018) / SOCIOLOGIA
(ENSINO MÉDIO) E SUA RELAÇÃO COM
NARRATIVAS DISTÓPICAS**

HABILIDADE	CÓDIGO	APLICAÇÃO DIDÁTICA
<p>Problematizar hábitos e práticas individuais e coletivas de produção, reaproveitamento e descarte de resíduos em metrópoles, áreas urbanas e rurais, e comunidades com diferentes características socioeconômicas, e elaborar e/ou selecionar propostas de ação que promovam a sustentabilidade socioambiental, o combate à poluição sistêmica e o consumo responsável.</p>	EM13CHS301	<p>Investigar, por meio das distopias <i>Gattaca</i> e <i>Jogos Vorazes</i>, como as desigualdades sociais e o acesso a recursos estimulam debates sobre sustentabilidade e consumo.</p>
<p>Analisar e avaliar criticamente os impactos econômicos e socioambientais de cadeias produtivas ligadas à exploração de recursos naturais e às atividades agropecuárias em diferentes ambientes e escalas de análise, considerando o modo de vida das populações locais – entre elas as indígenas, quilombolas e demais comunidades tradicionais – suas práticas agroextrativistas e o compromisso com a sustentabilidade</p>	EM13CHS302	<p>Observar o papel do Estado e das corporações nas distopias cinematográficas, em filmes como <i>Elysium</i> e <i>Blade Runner 2049</i>, e discutir como a concentração de poder e a exploração tecnológica criam novas formas de desigualdade e exclusão.</p>
<p>Debater e avaliar o papel da indústria cultural e das culturas de massa no estímulo ao consumismo, seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à percepção crítica das necessidades criadas pelo consumo e à adoção de hábitos sustentáveis.</p>	EM13CHS303	<p>Explorar os temas de vigilância, algoritmos e controle nas distopias tecnológicas, como <i>Black Mirror</i> e <i>1984</i>. Promover uma análise crítica sobre o impacto da indústria cultural e do consumo de tecnologia na vida cotidiana</p>

Fonte: Elaborado pelas autoras, em diálogo com a BNCC (Brasil, 2018).

DISTOPIAS EM TELA

4.3.3 Filosofia: ética, liberdade e biopolítica

As distopias oferecem à Filosofia um terreno privilegiado para refletir sobre a condição humana, a liberdade e a ética do poder, conectando conceitos teóricos a experiências culturais contemporâneas. Por meio da análise de filmes como *Blade Runner 2049*, *V de Vingança*, *1984* e *Gattaca*, o estudante é convidado a discutir questões centrais da Filosofia, como o livre-arbítrio, a obediência, a justiça e os limites do controle social.

Essa abordagem se alinha às habilidades da BNCC, permitindo que os alunos explorem, de maneira crítica e contextualizada, os impactos das transformações tecnológicas, das novas formas de trabalho e das práticas de dominação, relacionando conceitos de biopolítica, necropolítica e estado de exceção às dinâmicas sociais, políticas e éticas do mundo contemporâneo.

HABILIDADES DA BNCC (BRASIL, 2018) /FILOSOFIA (ENSINO MÉDIO) E SUA RELAÇÃO COM NARRATIVAS DISTÓPICAS

HABILIDADE	CÓDIGO	APLICAÇÃO DIDÁTICA
Identificar e analisar as relações entre sujeitos, grupos, classes sociais e sociedades com culturas distintas diante das transformações técnicas, tecnológicas e informacionais e das novas formas de trabalho ao longo do tempo, em diferentes espaços (urbanos e rurais) e contextos.	EM13CHS401	Refletir sobre o livre-arbítrio, a obediência e o poder em <i>1984</i> e <i>V de Vingança</i> . Os alunos podem debater até que ponto o indivíduo mantém sua liberdade em sociedades marcadas pela vigilância e pelo controle estatal.

<p>Caracterizar e analisar os impactos das transformações tecnológicas nas relações sociais e de trabalho próprias da contemporaneidade, promovendo ações voltadas à superação das desigualdades sociais, da opressão e da violação dos Direitos Humanos.</p>	<p>EM13CHS403</p>	<p>Debater o uso da ciência e da biotecnologia em <i>Gattaca</i> e <i>Blade Runner 2049</i>. A turma pode analisar como a busca pela perfeição científica cria novas formas de exclusão e desigualdade.</p>
<p>Identificar e discutir os múltiplos aspectos do trabalho em diferentes circunstâncias e contextos históricos e/ou geográficos e seus efeitos sobre as gerações, em especial, os jovens, levando em consideração, na atualidade, as transformações técnicas, tecnológicas e informacionais.</p>	<p>EM13CHS404</p>	<p>Discutir as ideias de Foucault, Agamben e Mbembe a partir das distopias. A proposta é analisar como o controle dos corpos e da vida (biopolítica) e o poder de decidir quem vive e quem morre (necropolítica) aparecem em obras como <i>The Purge, 1984</i> e <i>Black Mirror</i>.</p>

Fonte: Elaborado pelas autoras, em diálogo com a BNCC (Brasil, 2018).

Trabalhar distopias em sala de aula é um ato político e pedagógico: permite desenvolver consciência crítica; ampliar o repertório cultural; e promover o diálogo entre arte, ciência e sociedade. O cinema distópico, articulado com a BNCC, torna-se uma ferramenta para ensinar a pensar historicamente, sociologicamente e filosoficamente, convidando o estudante a imaginar outros futuros possíveis, e, sobretudo, a agir no presente para transformá-lo.

A partir do reconhecimento do cinema distópico como recurso pedagógico capaz de articular reflexão crítica, conhecimento e experiência estética, surge a necessidade de transformar essa proposta em práticas concretas. Trabalhar distopias em sala de aula não se limita à análise teórica, é preciso oferecer caminhos para que professores e estudantes experimentem, ativamente, essas narrativas. Nesse sentido, as possibilidades

DISTOPIAS EM TELA

apresentadas acima, em diálogo com a BNCC, podem ser estratégias práticas que conectam a análise fílmica à produção criativa, ao debate ético e à reflexão sobre o presente, possibilitando que a aprendizagem se dê de forma dinâmica, participativa e engajada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise das distopias cinematográficas apresentada ao longo deste livro revelou que o cinema pode ser compreendido como uma linguagem política capaz de produzir sentidos, tensionar narrativas históricas e projetar futuros possíveis ou temidos. As obras analisadas evidenciam como o medo, a vigilância e o controle social se transformam em elementos estruturantes da modernidade tardia, compondo uma estética da dominação e também da resistência. Ao discutir conceitos como biopolítica, estado de exceção, necropolítica, imunidade, exclusão, representação e construção de estereótipos, buscamos compreender de que forma as imagens participam da constituição de subjetividades e das formas de governar a vida.

Além de apresentarem conflitos políticos e sociais, as distopias revelam mecanismos mais sutis de formação do imaginário contemporâneo. Elas tensionam ansiedades coletivas, dilemas morais e tensões culturais que atravessam a vida pública e privada, tornando-se uma espécie de laboratório simbólico no qual sociedades testam limites, temores e possibilidades. Nesse sentido, ao observarmos filmes como *1984*, *Gattaca*, *Blade Runner 2049*, *The Purge*, *Jogos Vorazes* e episódios de *Black Mirror*, percebemos que cada narrativa pode funcionar como um diagnóstico crítico de seu tempo, articulando questões éticas, científicas e políticas que ultrapassam a fronteira da ficção. O cinema, portanto, não apenas tematiza os medos contemporâneos, ele os reorganiza e torna visíveis.

Outro aspecto fundamental que emergiu ao longo da obra diz respeito ao papel do espectador. Em um mundo marcado pela circulação

DISTOPIAS EM TELA

incessante de imagens, o público não é mais um receptor passivo: interpreta, ressignifica e disputa sentidos. Ao inserir o cinema no campo da educação, especialmente em disciplinas como História, Sociologia e Filosofia, abrimos espaço para transformar esse espectador em analista crítico. A leitura atenta das imagens permite que estudantes compreendam como discursos visuais produzem subjetividades, legitimam práticas de poder ou constroem representações sobre determinados grupos sociais. Assim, o cinema torna-se ferramenta pedagógica potente, capaz de provocar deslocamentos, questionamentos e aprendizagens profundas.

Nesse processo, destacamos a importância da decupagem crítica, abordagem que orienta o leitor-estudante a desmontar o filme em seus elementos, enquadramento, trilha sonora, narrativa, escolhas estéticas e representações, para entender como cada detalhe participa da construção de sentidos. Em um cenário no qual *fake news*, discursos de ódio e manipulações visuais se tornam cada vez mais sofisticadas, ensinar a ver é tão importante quanto ensinar a ler. A alfabetização visual emerge como competência essencial para a formação cidadã, permitindo que os jovens percebam quando a imagem informa, quando manipula e quando seduz.

Além disso, a reflexão desenvolvida ao longo deste livro reforça que as distopias não são apenas advertências pessimistas: elas também abrem espaço para imaginar outras formas de vida, outras relações sociais e outras configurações de poder. A semente utópica presente em muitas narrativas distópicas permite pensar alternativas e projetar futuros desejáveis. Assim, ao mesmo tempo em que revelam as sombras do presente, essas obras iluminam possibilidades de transformação, resistência e reinvenção. É nesse aspecto que a arte dialoga, diretamente, com a educação: ambas convocam o sujeito a assumir responsabilidade ética sobre o mundo que habita e sobre aquele que ajuda a construir.

Por fim, esperamos que esta obra contribua para fortalecer uma pedagogia sensível às imagens e às tensões políticas que atravessam nosso tempo. O cinema, como vimos, é um campo privilegiado para pensar questões contemporâneas: desigualdade, racismo, controle

tecnológico, vigilância algorítmica, crise ambiental, guerra, violência de Estado e resistências coletivas. Ao levar essas discussões para a sala de aula, ampliamos o repertório crítico dos estudantes e reafirmamos o compromisso da educação com a formação de sujeitos capazes de interpretar, questionar e transformar a realidade. Que cada professor, pesquisador e leitor encontre, nas distopias aqui analisadas, não apenas futuros sombrios, mas sobretudo caminhos possíveis para uma prática educativa crítica, criativa e emancipadora.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. *Homo Sacer: o poder soberano e a vida nua*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.

AGAMBEN, Giorgio. *Estado de exceção*. Tradução de Iraci D. Poleti. São Paulo: Boitempo, 2004.

AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo?* e outros ensaios. Tradução de Vinicius Nicastro Honesko. Chapecó: Argos, 2009.

ANDRADE, Luis Felipe. As máscaras do terror: uma leitura de “Extermínio”, de David Boyle. In: MAYOR, Ana Lucia de Almeiras; SOARES, Verônica de Almeida (orgs.) *Arte e Saúde: desafios do olhar*. Rio de Janeiro: EPSJV, 2008.

ARENDT, Hannah. *As origens do totalitarismo: anti-semitismo, imperialismo, totalitarismo*. Tradução de Roberto Raposo. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

BACZKO, Bronislaw. “A imaginação social” In: LEACH, Edmund *et al.* *Anthropos-Homem*. Lisboa, Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1985.

BAUMAN, Zygmunt. *Medo líquido*. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BAZIN, André. *O cinema: ensaios*. São Paulo: Brasiliense, 1991

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 165-196. (Obras escolhidas; v. 1).

BENTIVOGLIO, Julio. *História & distopia: a imaginação histórica no alvorecer do século 21*. Vitória: Milfontes, 2017.

BENTIVOGLIO, Julio. O futuro das utopias e das distopias em tempos presentistas. *Esboços*, Florianópolis, v. 27, n. 46, p. 390-404, set./dez. 2020.

BOURDIEU, Pierre. *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 20 out. 2025.

BUCCI, Eugênio. *A Superindústria do Imaginário: como o capital transformou o olhar em trabalho e se apropriou de tudo o que é visível*. Belo Horizonte: Autêntica, 2021.

BUTLER, Judith. *Parting Ways: Jewishness and the Critique of Zionism*. New York: Columbia University Press, 2012.

CARROLL, Noel. *Filosofía del terror o paradojas del corazón*. Madrid: Antonio Machado Libros, 2005.

CARDOSO, Ciro F.; VAINFAS, Ronaldo. (orgs.). *Domínios da História: ensaios de teoria e metodologia*. Rio de Janeiro: Campus, 1997.

CLAEYS, Gregory. *Dystopia: a natural history: a study of modern despotism, its antecedents, and its literary diffractions*. New York: Oxford University Press, 2017.

CUNHA, Iván Ferreira da. *Distopias: algumas reflexões filosóficas*. In: *Cinema e distopia: exploração de conceitos e mundos paralelos*. Projeto cinema mundo, Florianópolis, 2020, p. 7-35.

D'ASSUNÇÃO BARROS, José. *Fontes Históricas: uma introdução à sua definição, à sua função no trabalho do historiador, e à sua variedade de tipos*. *Cadernos Do Tempo Presente*, 11(02), 03–26, 2020.

DEBORD, G. *A sociedade do espetáculo: comentários sobre a sociedade do espetáculo*. Trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DELUMEAU, Jean. *História do medo no ocidente 1300-1800: uma cidade sitiada*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

DISTOPIAS EM TELA

- ELIADE, Mircea. *O sagrado e o profano*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- ESPOSITO, Roberto. *Comunidad, Inmunidad y Biopolítica*. trad. Alicia G. Ruiz. Barcelona: Herder, 2008.
- FERRO, Marc. *Cinema e História*. Tradução Flávia Nascimento. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.
- FOUCAULT, Michel. *História da sexualidade I: A vontade de saber*. Rio de Janeiro: Graal, 1996.
- FOUCAULT, Michel. *Em defesa da sociedade*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FURHAMMAR, Leif; ISAKSSON, Folke. *Cinema & Política*. São Paulo: Paz e Terra, 1976.
- GLASSNER, Barry. *Cultura do Medo*. São Paulo: Editora Francis, 2003.
- GOLDHABER, Michael H. *The Attention Economy and the Net*. First Monday, v. 2, n. 4, 1997. Disponível em: <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/519/440>. Acesso em: 16 out. 2025.
- GOMBRICH, Ernest. *Arte e ilusão: um estudo da representação pictórica*. São Paulo: Cia das Letras, 2007.
- GORDIN, Michael D.; PRAKASH, Gyan; TILLEY, Helen (Eds.). *Utopia/Dystopia: Conditions of Historical Possibility*. Princeton University Press, 2010. ISBN 9781400834952.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Em 1926: vivendo no limite do tempo*. Rio de Janeiro: Editora Record, 1999.
- HALL, Stuart. *Cultura e representação*. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016.
- HAN, Byung-Chul. *Sociedade do cansaço*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.
- HAN, Byung-Chul.. *Psicopolítica - o Neoliberalismo e as novas técnicas de poder*. Belo Horizonte-Veneza: Ed. Âyiné, 2018
- HARTOG, François. *Regimes de historicidade: presentismo e experiências*

do tempo. São Paulo: Autêntica, 2014.

HALBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. Tradução de Marieta de Moraes Ferreira. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1990.

HUMAN RIGHTS WATCH. *A Threshold Crossed: Israeli Authorities and the Crimes of Apartheid and Persecution*. 2021. Disponível em: <https://www.hrw.org>. Acesso em: 10 out. 2025.

JAY, Martin. Relativismo cultural e a virada visual. *Aletria*, São Paulo, v. 10-11, p. 14-29, 2003-2004.

KELLNER, Douglas. *A Cultura da mídia - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

KING, Stephen. *Dança macabra: o terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre do gênero / Stephen King*; tradução Louisa Ibañez. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

KOSELLECK, Reinhart. *Futuro passado: contribuição à semântica dos tempos históricos*. Tradução de Wilma Patrícia Maas e Carlos Almeida Pereira. Revisão da tradução de César Benjamin. Rio de Janeiro: Contraponto; Editora PUCRio, 2006.

KRACAUER, Siegfried. *From Caligari to Hitler: a psychological history of the German film*. Princeton: Princeton University Press, 1947.

LEMONS, André. *Isso (não) é muito Black Mirror: passado, presente e futuro das tecnologias de comunicação e informação*. Salvador: EDUFBA, 2018.

LYON, David. *Exploring Surveillance Culture*. *On Culture: The Open Journal for the Study of Culture*, 6 (2018). Disponível em: <https://d-nb.info/1173614818/34>. Acesso em 16 out. 2025.

LYON, David. *Surveillance Culture: Engagement, Exposure, and Ethics in Digital Modernity*. *International Journal of Communication* 1, 2017, p. 824-842. Disponível em: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/5527/1933>. Acesso em 16 out. 2025.

LOVECRAFT, Howard Philips. *O Horror Sobrenatural na Literatura*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1987.

DISTOPIAS EM TELA

MAZOLLA, Renan Belmonte. *O cânone visual: as belas artes em discurso*. São Paulo: Cultura Acadêmica – Editora Unesp, 2015.

MBEMBE, Achille. *Necropolítica*. São Paulo: n-1 edições, 2018.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. *A História e as imagens: iconografia e cultura visual no Brasil*. Revista Brasileira de História, São Paulo, v. 23, n. 45, p. 11–36, 2003.

MENEZES, Paulo. O cinema documental como representificação: verdades e mentiras nas relações (im)possíveis entre representação, documentário, filme etnográfico, filme sociológico e conhecimento. In: NOVAES, Sylvia Cauiby et. al.. (Org.). *Escrituras da Imagem*. São Paulo: Fapesp: Editora da Universidade de São Paulo, 2004

MOTTA, Rodrigo Patto Sá (org.). *Culturas Políticas na História: Novos Estudos*. 2. ed. Belo Horizonte: Fino Traço, 2014.

MOYLAN, Tom. *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*. Boulder: Westview Press, 2000.

NAPOLITANO, Marcos. *A história depois do papel*. Fontes históricas. Tradução. São Paulo: Contexto, 2005.

NIETZSCHE, Friedrich. *A vontade de poder*. Tradução de Marcos Sinésio Pereira Fernandes e Francisco José Dias de Moraes. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006.

NOGUEIRA, Luís. *Gêneros cinematográficos*. Manuais de cinema II. LabCom Books, 2010.

ORLANDI, Eni de Lourdes Puccinelli. *Análise de Discurso: princípios e procedimentos*. Campinas: Pontes Editores, 2009.

PAPPÉ, Ilan. *A limpeza étnica da Palestina*. São Paulo: Boitempo, 2016.

PAVLOSKI, Evanir. *1984: a distopia do indivíduo sob controle*. 2005. 276 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2005. Disponível em: <https://hdl.handle.net/1884/2996>. Acesso em 16 out. 2025.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. *História & Literatura: uma velha-nova*

história. In.: COSTA, Cléria Botelho da; MACHADO, Maria Clara Tomaz (orgs.). *Literatura e História: identidades e fronteiras*. Uberlândia: EDUFU, 2006. p. 11-28.

RANCIÈRE, Jacques. Do medo ao terror. In: NOVAES, A. (Org.). *Ensaio sobre o Medo*. São Paulo: Senac São Paulo, 2007.

RICOEUR, Paul. *A memória, a história, o esquecimento*. Tradução de Maria Isabel de Oliveira. Rio de Janeiro: Editora Quadrante, 2007.

RIBEIRO, Djamila. *O Pequeno Manual Antirracista*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

ROSSINI, Miriam. *As marcas da história no cinema*. As marcas do cinema na história. Porto Alegre, n12, 1999.

SANTIAGO JUNIOR, Francisco das Chagas Fernandes. Cinema e historiografia: trajetória de um objeto historiográfico (1971-2010). *Revista história da historiografia*. Ouro Preto, v. 5, n. 8, p. 151-173, 2012.

SALIBA, Elias Thomé. “As imagens canônicas e a história”. In: *História e cinema: duas dimensões históricas do audiovisual*. São Paulo: Alameda, 2007.

SCHARGEL, Sergio. *O sonho da ideologia produz monstros: desumanização em Men against fire, Black Mirror*. *Entrelaces – Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras – UFC, [S. l.]*, v. 10, n. 22, p. 155-174, 2020. Disponível em: <https://www.periodicos.ufc.br/entrelaces/article/view/60887>. Acesso em: 27 nov. 2025.

SHOHAT, Ella; STAM, Robert. *Crítica da imagem eurocêntrica: multiculturalismo e representação*. Tradução de Marcos Soares. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

UNITED NATIONS. *Report of the Special Rapporteur on the situation of human rights in the Palestinian territories occupied since 1967*. 2024. Disponível em: <https://www.ohchr.org>. Acesso em: 5 out. 2025.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. 5 ed. Trad. Marina Appenzeller. Campinas: Papyrus, 2008:1994.

VIEIRA, João Luiz. *A construção do medo no cinema*. In: *ArtePensamento/*

DISTOPIAS EM TELA

IMS, 2007. Disponível em: <https://artepensamento.ims.com.br/item/a-construcao-do-medo-no-cinema/>. Acesso em: 18 out. 2025.

VIEIRA, Patrícia. Realidade e ficção das sensibilidades e da imaginação distópica na crise do Antropoceno. *Esboços*, Florianópolis, v. 27, n. 46, p. 350-365, set./dez. 2020

VILLENEUVE, Denis (Direção). *Blade Runner 2049* [Filme]. EUA: Warner Bros., 2017.

WEBER, Max. *Economia e sociedade: fundamentos da sociologia compreensiva*. Volume 2. Tradução de Regis Barbosa e Karen Elsabe Barbosa; revisão técnica de Gabriel Cohn. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1999.

WHITE, Hayden. *Meta-história: a imaginação histórica no século XIX*. São Paulo: Edusp, 1995.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

FILMOGRAFIA

ADMIRÁVEL MUNDO NOVO (Brave New World). Direção: Burt Brinckerhoff. Estados Unidos: Universal Television, 1980. 1 filme (99 min), color. Adaptação da obra de Aldous Huxley (1932).

A ILHA. Dir. Michael Bay. EUA: DreamWorks Pictures, 2005. Filme.

A VIDA É BELA. Dir. Roberto Benigni. Itália: Cecchi Gori Group, 1997. Filme.

ALIEN – O OITAVO PASSAGEIRO. Dir. Ridley Scott. EUA: 20th Century Fox, 1979. Filme.

BLADE RUNNER 2049. Direção: Denis Villeneuve. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2017. 1 filme (164 min), color.

BLACK MIRROR. Criação: Charlie Brooker. Reino Unido: Zeppotron; Endemol; Netflix, 2011–presente. Série televisiva (antologia), color.

CHARLIE CHAPLIN – O GRANDE DITADOR. Dir. Charlie Chaplin. EUA: United Artists, 1940. Filme.

CIDADE DE DEUS. Dir. Fernando Meirelles. Brasil: O2 Filmes, 2002. Filme.

DRÁCULA (Dracula). Direção: Tod Browning. Estados Unidos: Universal Pictures, 1931. 1 filme (75 min), P&B, sonoro.

ELYSIUM. Direção: Neill Blomkamp. Estados Unidos: TriStar Pictures; Media Rights Capital, 2013. 1 filme (109 min), color.

FAÇA A COISA CERTA. Dir. Spike Lee. EUA: Universal Pictures, 1989. Filme.

FRANKENSTEIN. Direção: James Whale. Estados Unidos: Universal Pictures, 1931. 1 filme (70 min), P&B, sonoro.

GATTACA. Direção: Andrew Niccol. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1997. 1 filme (106 min), color.

JOGOS VORAZES (The Hunger Games). Direção: Gary Ross. Estados Unidos: Lionsgate, 2012. 1 filme (142 min), color. Adaptação da obra de Suzanne Collins.

LARANJA MECÂNICA. Dir. Stanley Kubrick. Reino Unido: Warner Bros., 1971. Filme.

1984. Direção: Michael Radford. Reino Unido: Virgin Films, 1984. 1 filme (113 min), color. Adaptação da obra homônima de George Orwell.

O CONTO DA AIA (*The Handmaid's Tale*). Dir. Volker Schlöndorff. EUA/Reino Unido: MGM/United Artists, 1990. Filme.

O ENCOURAÇADO POTEMKIN. Dir. Sergei Eisenstein. URSS: Mosfilm, 1925. Filme.

OS INCONFIDENTES. Dir.: Joaquim Pedro de Andrade. Filmes do Serro, Rio de Janeiro, 1972, 100 min.

O LEOPARDO. Dir. Luchino Visconti. Itália/França: Titanus/Les Films Marceau, 1963. Filme.

O NASCIMENTO DE UMA NAÇÃO. Direção: D.W. Griffith. Produção: Harry Aitken, D.W. Griffith. Roteiro: Frank E. Woods, D.W. Griffith, 1915.

O TRIUNFO DA VONTADE (*Triumph des Willens*). Direção: Leni Riefenstahl. Alemanha: Reichsparteitag Film, 1935. 1 filme (114 min), P&B, sonoro.

DISTOPIAS EM TELA

RAMBO: FIRST BLOOD PART II. Dir. George P. Cosmatos. EUA: TriStar Pictures, 1985. Filme.

STAR TREK: SÉRIE ORIGINAL (Star Trek: The Original Series). Criação: Gene Roddenberry. Estados Unidos: Desilu Productions; NBC, 1966–1969. Série televisiva (3 temporadas), color.

THE PURGE: ANARCHY. Direção: James DeMonaco. Estados Unidos: Universal Pictures, 2014. 1 filme (103 min), color.

THIRTY SECONDS OVER TOKYO. Dir. Mervyn LeRoy. EUA: Warner Bros., 1944. Filme.

TROPA DE ELITE. Dir. José Padilha. Brasil: Zazen Produções, 2007. Filme.

V DE VINGANÇA (V for Vendetta). Direção: James McTeigue. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2005. 1 filme (132 min), color. Roteiro baseado na graphic novel de Alan Moore e David Lloyd.

24X36: UM FILME SOBRE PÔSTERES DE CINEMA (24x36: A Movie About Movie Posters). Direção: Kevin Burke. Canadá: FilmRise, 2016. 1 documentário (82 min), color.

Z. Dir. Costa-Gavras. França/Argélia: Athos Films, 1969. Filme.

ICONOGRAFIA

BLACK MIRROR. Direção: Jakob Verbruggen. Reino Unido: *House of Tomorrow*, 2016. Cartaz. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt5709234/mediaviewer/rm2945641217/>. Acesso em: 02 set. 2025.

BLADE RUNNER 2049. Direção: Denis Villeneuve. Estados Unidos: *Alcon Entertainment*, 2017. Cartaz. Disponível em: https://www.imdb.com/pt/title/tt1856101/mediaviewer/rm4032852992/?ref_=tt_ov_i. Acesso em: 20 out. 2025.

GATTACA: A EXPERIÊNCIA GENÉTICA. Direção: Andrew Niccol. Estados Unidos: *Jersey Films*, 1997. Cartaz. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0119177>. Acesso em: 17 out. 2025.

1984. Direção: Michael Radford. Reino Unido: *Virgin Films*, 1984. Cartaz. Disponível em: https://www.imdb.com/pt/title/tt0087803/mediaviewer/rm2236694272/?ref_=tt_ov_i. Acesso em: 04 mai. 2026.

O TRIUNFO DA VONTADE (*Triumph des Willens*). Direção: Leni Riefenstahl. Alemanha: *Reichsparteitag Film*, 1935. Fotograma. Disponível em: https://www.imdb.com/pt/title/tt0025913/mediaviewer/rm2493992960/?ref_=ttmi_mi_29_2. Acesso em: 04 mai. 2026.

THE PURGE: ANARCHY. Direção: James DeMonaco. Estados Unidos: *Universal Pictures*, 2014. Cartaz. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Purge_-_Anarchy_Poster.jpg. Acesso em: 02 set. 2025.

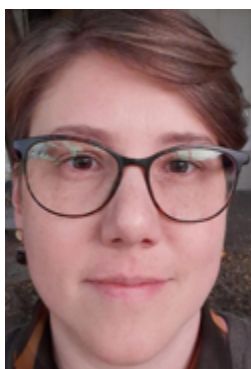
AUTORAS



SABRINA ALVES FERREIRA

Mestre e doutoranda em História Social (PPGH/Unimontes), especialista em Educação em Direitos Humanos (UFVJM), graduada em História pela Unimontes. Pesquisadora em História das Américas, com ênfase em hegemonia política, relações de poder, cultura visual, território e identidade. Membro do Núcleo de Estudos de História da América Latina (NEHAL/UNESP). Filiação institucional: Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes).

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/2498217863556383>



ANDRÉA HELENA PUYDINGER DE FAZIO

Doutora em História (UNESP/Assis), mestre e graduada em História pela mesma instituição, bolsista FAPESP e FAPEMIG. Professora adjunta vinculada ao Departamento de História da Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes), atuando nos cursos de História e Cinema e Audiovisual. Docente permanente do Programa de Pós-Graduação em História da Unimontes. Pesquisadora em História das Américas, com ênfase em identidade nacional, cultura visual, cinema mexicano e estadunidense. Membro do Núcleo de Estudos de História da América Latina (NEHAL/UNESP) Filiação institucional: Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4403109726294623>

A obra *Distopias em tela: diálogos entre cinema, sociedade e ensino* examina como filmes e séries distópicos revelam tensões políticas, sociais e tecnológicas do presente, abordando temas como vigilância, biopolítica, desigualdade e resistência. Organizada em quatro capítulos, articula teoria, análise fílmica e propostas pedagógicas para o ensino de História, Sociologia e Filosofia. Ao mostrar como o cinema produz sentidos e projeta futuros possíveis, o livro defende seu uso como ferramenta crítica, capaz de ampliar repertórios, estimular reflexões e conectar experiências contemporâneas aos debates sobre poder, controle e imaginação social.