

## **DISTOPIAS ATUAIS AO CINEMA E STREAMING: MERO ENTRETENIMENTO OU METÁFORA SOCIAL VÁLIDA PARA COMPREENDER O BRASIL E PORTUGAL CONTEMPORÂNEOS?**

### **CURRENT DYSTOPIAS IN CINEMA AND STREAMING: MERE ENTERTAINMENT OR A VALID SOCIAL METAPHOR TO UNDERSTAND CONTEMPORARY BRAZIL AND PORTUGAL?**

**ALEXANDRE DOS SANTOS GOSSN**

*Doutorando em Estudos Contemporâneos junto ao CEIS 20 pela Universidade de Coimbra, mestre em Direito pela Universidade Católica de Santos, pesquisador, escritor e advogado.  
Endereço: contato@alexandregossn.com.br*

#### **RESUMO**

As distopias, sejam elas produtos culturais contemporâneos ou antigos, nunca estiveram tão em voga como preferência dos espectadores. Essa não é uma tendência regional, mas uma onda internacional que tem varrido o globo há poucos anos, como provam os enormes índices de audiência e engajamento, assim como a pluralidade de nacionalidades das produções. O presente artigo se propõe a debruçar sobre este fenômeno cultural e tentar compreender as razões sociais subjacentes a esta preferência. Ao final, pretende-se tentar determinar se, enfim, existem razões objetivas para esta eclosão e apreço por estas obras distópicas no Brasil e em Portugal ou se o consumo destas pode não passar de puro e simples entretenimento.

**Palavras-chave:** Distopia; Utopia; Presentismo; Contemporaneidade; Cultura.

#### **ABSTRACT**

Dystopias, whether contemporary or ancient cultural products, have never been so in vogue as the viewers' preference. This is not a trend of one or more regions, but a globalized wave, as evidenced by the huge audience rates, as well as the plurality of nationalities of the productions. This article intends to focus on this cultural phenomenon and try to understand the social reasons underlying this preference. In the end, we intend to try to determine if, finally, there are objective reasons for this outbreak and appreciation for these dystopian works in Brazil and Portugal or if their consumption may be nothing more than pure and simple entertainment.

**Keywords:** Dystopia; Utopia; Presentism; Contemporaneity; Culture

#### **SUMÁRIO**

**INTRODUÇÃO; 1 A PREMISSE E O INFLUXO: DA ESPERANÇA AO NILISMO?; 2 OS TERMÔMETROS SOCIAIS: QUAIS METÁFORAS FORAM MIMETIZADAS PELA ÚLTIMA DÉCADA NA FORMA DE DISTOPIAS INSISTENTES?; CONCLUSÃO; REFERÊNCIAS**

## INTRODUÇÃO

As distopias, sejam elas produtos culturais contemporâneos ou antigos, nunca estiveram tão em voga como preferência dos espectadores. Essa não é uma tendência regional, mas uma onda internacional que tem varrido o globo há poucos anos, como provam os enormes índices de audiência e engajamento, assim como a pluralidade de nacionalidades das produções. Não há certeza de quando as distopias surgiram no horizonte cultural da humanidade. Em geral, as distopias são correlacionadas com sua nêmesis, a utopia, cujo vocábulo teria sido cunhado inicialmente pelo intelectual, advogado e político britânico Thomas Morus<sup>1</sup> em sua obra clássica (*Utopia*).

Na referida obra, publicada em 1516, Morus retrata uma sociedade ideal (para si) e não sem fortes pinceladas religiosas, eis que o próprio autor foi importante figura cristã (católica) nos embates que se seguiram na Inglaterra (com os protestantes) do século XVI, entrando em rota de colisão com a própria dinastia Tudor e o seu rei de então, Henrique VIII. Por este prisma, a distopia seria a contraparte da utopia, visto que, se a segunda descende do apelo da busca por uma organização social perfeita, a primeira teria nascido séculos depois, como reação à modernidade, à revolução industrial, à urbanização desordenada, à degradação ambiental que se seguiu e até mesmo, do cinismo, niilismo e desesperança que fermentaram dentro da Idade Moderna e ao longo do século XIX e começo do século XX, onde não se pode subestimar o papel da Primeira Guerra Mundial (1914-1918) nesta forma de se analisar a gênese das distopias.

Por esta forma de se conceber as distopias, seus patronos principais seriam os escritores britânicos Aldous Huxley (1894 – 1963) e George Orwell (1903 - 1950), autores de renomadas obras literárias como *Admirável Mundo Novo*<sup>2</sup> (de Huxley e publicada em 1932) e *A Revolução dos Bichos*<sup>3</sup> (de Orwell e publicada em 1945), entre outros títulos, cuja apresentação é dispensável. Por outro lado, as distopias também poderiam ter nascido antes, afinal, notam-se doses cavalares de desesperança nas sátiras e na mitologia da Grécia antiga, assim como não há que se considerar *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri (1285-1321) uma obra otimista. Pode-se citar ainda as sátiras

<sup>1</sup> MORUS, Thomas. **Utopia**. Obra de domínio público e sem dados da edição ou tradução.

<sup>2</sup> HUXLEY, Aldous. **Admirável mundo novo**. Tradução de Lino Vallandro & Vidal Serrano. São Paulo: Globo, 2014.

<sup>3</sup> ORWELL, George. **A revolução dos bichos**. Tradução de Rafael Arrais. Obra de domínio público. S/cidade. Textos para Reflexão, 2021.

tragicômicas de Voltaire<sup>4</sup>, mas há que se reconhecer que, a estas, falta o pessimismo fúnebre das distopias e sobra o humor, em geral, incompatível com distopias. Pode-se citar ainda o clássico Frankstein ou Prometeu Moderno de Mary Shelley<sup>5</sup> (1797 – 1851), que mesmo escrito sob as fortes impressões do começo das conquistas da revolução industrial, não se curvou a estas, e deixa a advertência pessimista, típica das distopias, àqueles que se atrevem a brincar de Deus. O historiador da arte, Thiago Vieira de Brito<sup>6</sup>, afirma ser impossível dissociar a distopia do pessimismo filosófico herdado de Heidegger<sup>7</sup>, indicando até mesmo a data do nascimento do gérmen distópico: quando da publicação do livro “Ser e Tempo” do mencionado autor.

Gumbrecht<sup>8</sup> aponta o *presentismo* como uma das causas da atração das distopias aos consumidores e produtores de cultura nos séculos XX e XXI, visto que, segundo o autor, a bússola da Idade Moderna apontava para o futuro porque a civilização de então ainda guardava fé na utopia. O que teria havido segundo o pensador? A fé deteriorou em ceticismo e este em niilismo. Já não se esperava nada do futuro e o presente se alastrou como único tempo que interessa ao cidadão e à cultura que o permeia. Esta forma de contemplar a mudança de paradigma da sociedade esperançosa da modernidade para a sociedade niilista da pós-modernidade dialoga com harmonia com a obra de Hartog<sup>9</sup>, focada no presente como tempo reinante e condicionante do passado e do futuro.

Esse condicionamento, contudo, segundo Thiago Brito<sup>10</sup>, está embebido no pessimismo de Heidegger, formando-se um ciclo de retroalimentação. A desesperança pós-moderna, quanto ao futuro, decorre como sintoma da causa pessimismo, mas esse sintoma (desesperança) agrava a causa (pessimismo) que degenera em niilismo, este, por seu turno, conduz o meio cultural ao foco no presente, já que não haverá colheita a ser feita no futuro. A sensação de que não só o futuro distante, mas o imediato (na condição de presente ampliado) está às portas da humanidade e não existirão bons frutos a serem colhidos a partir dele, assim como o pessimismo que parece

<sup>4</sup> VOLTAIRE, François Marie Arouet de. **Cândido ou o Otimismo**. Tradução de Regina C. de Oliveira. São Paulo: Martin Claret, 2014.

<sup>5</sup> SHELLEY, M. **Frankstein ou Prometeu Moderno**. Tradução de Miécio A. J. Honkins. Porto Alegre: L&PM pockets, 1985.

<sup>6</sup> BENTIVOGLIO, Julio & CUNHA, Marcelo D. R. & BRITO, Thiago V. **Distopia, Literatura e História**. Serra: Mil Fontes, 2017.

<sup>7</sup> HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. Petrópolis: Vozes, 2013.

<sup>8</sup> GUMBRECHT, H. U. **Nosso amplo presente: o tempo e a cultura contemporânea**. São Paulo: Unesp, 2015.

<sup>9</sup> HARTOG, F. **Regimes de Historicidade: presentismo e experiências do tempo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

<sup>10</sup> idem nota 06.

impregnado na atmosfera cultural do século XXI, todos somados e amalgamados, tornam a distopia quase irresistível ao cidadão pós-moderno, segundo a tese proposta pelos autores aludidos. Mais que medo do futuro, que já se pressupõe ruim, a distopia assume – segundo Thiago Brito<sup>11</sup> – a natureza de alerta, mas um alerta ao próprio presente, que não é, senão, um presente estendido a ponto de tocar no futuro próximo.

Independentemente da data da origem das distopias, não é necessário realizar um exame de carbono cultural para se constatar que este gênero artístico se popularizou efetivamente no curso do século XX, quando eventos como a Primeira e Segunda Guerra Mundial (1939-1945), a detonação da bomba atômica durante este embate, a corrida espacial, a conquista da lua, a Guerra Fria e o desastre de Chernobyl na Ucrânia (1986), alimentaram a imaginação de autores e produtores culturais. Não há como não se notar, nos últimos 20 anos, um expressivo incremento na produção de obras cinematográficas e de *streaming* que utilizam uma abordagem claramente distópica.

Em “Não Olhe para Cima”, filme lançado pela Netflix em 2021, a rede de *streaming* teve o maior sucesso dos filmes que lançou, com a maior quantidade de *views* e engajamento nas redes sociais<sup>12</sup> desde o surgimento da empresa. Com “*Squid game*” ou “*Round 6*”, série lançada em 09 episódios, também em 2021, a mesma Netflix obteve o melhor desempenho de sua história com uma série<sup>13</sup>, tanto em audiência como em engajamento nas redes sociais. Estes são apenas dois exemplos (os mais recentes) do sucesso comercial e da aceitação pela crítica da cultura distópica, que parece ter migrado da literatura ficcional para o cinema, filmes televisivos e séries de *streaming*. Como se exporá adiante, inúmeros outros filmes e séries abordaram diferentes mazelas sociais nos últimos 10 anos, alguns, inclusive, tendo disputado e vencido o Oscar de melhor filme.

O presente artigo se propõe a debruçar sobre este fenômeno cultural e tentar compreender as razões sociais subjacentes a esta preferência, utilizando-se ferramentas bibliográficas multidisciplinares, bem como dados estatísticos de fontes idôneas e contemporâneas. Ao final, pretende-se tentar determinar se, enfim, existem razões objetivas para esta eclosão e apreço pelas obras distópicas aqui mencionadas, no Brasil e em Portugal, ou se o consumo destas pode não passar de puro e simples entretenimento.

<sup>11</sup> idem notas 06 e 10.

<sup>12</sup> Disponível em: < <https://valor.globo.com/empresas/noticia/2022/01/06/sucesso-da-netflix-no-olhe-para-cima-bate-recorde-de-visualizaes-semanais.ghml> > Acesso em: 20 abril 2022.

<sup>13</sup> Disponível em: < <https://observatoriodocinema.uol.com.br/series-e-tv/2021/11/round-6-quebra-mais-um-recorde-na-netflix-e-e-maior-fas-imaginavam> > Acesso em: 20 abril 2022.

## 1 A PREMISSE E O INFLUXO: DA ESPERANÇA AO NILISMO?

Segundo a etimologia<sup>14</sup>, *dys* (ruim) e *topos* (lugar) se unem para formar um novo vocábulo: distopia. Uma distopia seria, portanto, um destino, um destino ruim, por assim dizer. O oposto, portanto, do destino bom, a utopia. Mas, a oposição existente entre utopia e distopia não é simétrica, visto que, enquanto a utopia é um lugar bom que se sabe não ser atingível, a distopia é um lugar muito ruim, mas nem por isso, cem por cento evitável. A distopia, em teoria, portanto, ostenta ao menos concretude teórica: sim<sup>15</sup>, ela pode desabar sobre o *homo sapiens*.

Concede-se que, como afirma o historiador holandês Rutger Bregman<sup>16</sup>, muitas conquistas e cenários, hoje desfrutados pela humanidade, foram um dia delirantes utopias, mas neste caso, não foi o conceito de utopia reformulado, mas sim, o avanço social e tecnológico que elevou anseios ao patamar de realidade concreta. A utopia, como conceito filosófico, prossegue sendo o *target* inatingível, o objetivo etéreo, o destino que não se alcança jamais e como exposto no item introdutório, cada vez menos almejado.

E sendo a distopia uma desgraça palpável e um horizonte não sublime e possível, é evidente que ela irradia na contemporaneidade (por si só, mais pessimista do que tempos pretéritos) efeitos emocionalmente mais poderosos do que as utopias sobre o *sapiens*, em conclusão que Bregman não infirma e que tem o aval de Knariac<sup>17</sup> nos estudos que ambos realizam sobre a esperança no seio das sociedades atuais. Não fosse isso, ambos os autores não estariam empenhados, há anos, no estudo e na defesa das crenças e práticas positivas como a cooperação e a empatia, em contraposição ao mal compreendido instinto de competição imputado às lições de Charles Darwin<sup>18</sup>.

<sup>14</sup>Significados, fonte: Disponível em <https://www.google.com/search?q=distopia+etimologia&oq=distopia+etimologia&aqs=chrome..69i57j0i51214j69i6113.7647j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8> > Acesso em: 20 abril 2022.

<sup>15</sup> Esta é atualmente uma posição praticamente pacífica. Inexiste uma simetria real entre utopia e distopia, sendo que, atualmente, elas são diferentes e não exatamente opostas. Neste sentido: BENTIVOGLIO, Julio & CUNHA, Marcelo D. R. & Brito, Thiago V., idem notas 06, 10 e 11.

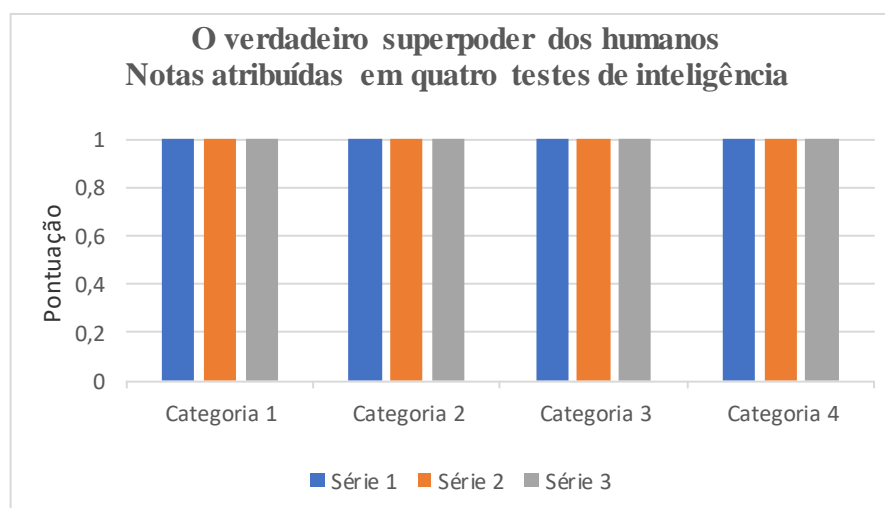
<sup>16</sup> BREGMAN, Rutger. **Utopia para realistas**: como construir um mundo melhor. Tradução de Claudio Carina. Rio de Janeiro: Sextante, 2018.

<sup>17</sup>KRZYNARIC, Roman. **O poder da empatia**: a arte de se colocar no lugar do outro para transformar o mundo. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2015.

<sup>18</sup> DARWIN, Charles. **A origem das espécies**. Tradução de Joaquim Dá Mesquita Paul. Obra de domínio público. Textos para reflexão, 2017.

A figura 01 revela estudo apontado por Bregman<sup>19</sup>, no qual constata que o maior dos talentos humanos não é necessariamente a razão incensada pelo iluminismo ou a lógica venerada por Descartes<sup>20</sup>, mas sim, a potencial capacidade de aprendizado social, o que implica reconhecer-se que tanto o determinismo utópico como o distópico, segundo essa linha de pesquisa, estão equivocados. O *sapiens* pode ter determinada inclinação comportamental para a competição ou desesperança, mas não está condenado a reproduzir tal comportamento indefinidamente. A competição pode ceder lugar à cooperação e o pessimismo se curvar a um saudável realismo.

*Figura 1: A distopia não seria necessariamente um cenário possível e provável para Bregman - Quadro comparativo de diversas capacidades entre filhotes e bebês de chimpanzé, orangotangos e humanos. As inteligências, quase sempre se equivalem, menos no aprendizado social, que o sapiens supera por larga vantagem os demais.*



Fonte: BREGMAN, Rutger. *Humanidade: uma história otimista do homem*. Tradução de Leila Couceiro. São Paulo: Planeta do Brasil, 2021.

É certo, atualmente, e tem ficado cada vez mais claro, seja a partir da releitura dos trabalhos de Darwin<sup>21</sup> e Freud<sup>22</sup>, ou sob a lupa das lições deixadas pelo biólogo recém-falecido, Edward

<sup>19</sup> BREGMAN, Rutger. **Humanidade**: uma história otimista do homem. Tradução de Leila Couceiro. São Paulo: Planeta do Brasil, 2021

<sup>20</sup> DESCARTES, René. **Discurso sobre o método**. Tradução de Maria Loureiro. Obra de domínio público e sem mais dados catalográficos.

<sup>21</sup> DARWIN, Charles, idem nota 18.

<sup>22</sup> FREUD, S. **O mal-estar na civilização**. Tradução de José Octávio de Aguiar Abreu. Rio de Janeiro: Imago, 1997; FREUD, Sigmund. **Moisés e o monoteísmo**. Tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2019; FREUD, Sigmund. **Psicologia das massas e análise do eu e outros textos (1920-1923)**. Tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2011 & FREUD, Sigmund. **Totem e tabu**. Tradução Órizon Carneiro Muniz. Rio de Janeiro: Imago, 2005.

Wilson<sup>23</sup>, que a cooperação<sup>24</sup> é um instinto poderoso no *sapiens* e na civilização. O problema é que, aparentemente, estas releituras e recém-descobertas da equivalência ou até sobreposição da cooperação sobre a competição ainda são pouco divulgadas fora do ambiente acadêmico e literário, de modo que o senso comum, ou o próprio *zeitgeist*<sup>25</sup> da sociedade pós-moderna, ainda é o da competição pura e simples, como pontuam Kznariac<sup>26</sup> e Bregman<sup>27</sup>.

Contribuí a este processo de formação do atual *zeitgeist* o fato de que passagens menos significativas (porém mais polêmicas<sup>28</sup>) das obras de Darwin e Freud são lançadas ao grande público de forma descontextualizada, como fragmentos de um senso comum distorcido, que acaba se perenizando sem a devida revisão da ideia central dos autores. O processo tende a se consumir com a ocorrência de uma espécie de fagocitose cultural, visto que aquela ideia deturpada dos referidos pensadores (assim como de outros que não vêm ao caso) passa a ser um dos ponteiros da bússola moral da sociedade.

Para demonstrar-se que a humanidade não é cem por cento egoísta e competitiva (como teriam dito Darwin e Freud, segundo o senso comum<sup>29</sup>), vem a calhar, destacar-se um trecho da seminal obra de Freud<sup>30</sup>, que em geral fica esquecido sob a poeira do tempo, mas é crucial para entender seu pensamento e porque, para o pai da psicanálise, a humanidade não estaria necessariamente condenada a habitar cenários distópicos:

Depois que homem primevo descobriu que estava literalmente em suas mãos melhorar a sua sorte na Terra através do trabalho, não lhe pode ter sido indiferente que outro homem trabalhasse com ele ou contra ele. Esse outro homem adquiriu para ele o valor de um companheiro de trabalho, com quem era útil conviver. Em sua época anterior, em sua pré-história ainda simiesca, o homem adotara o hábito de formar famílias e provavelmente os membros da família foram os seus primeiros auxiliares. (FREUD, 1997, não paginado)

Este *zeitgeist* pode contribuir decisivamente ao pessimismo que a civilização tem adotado como postura para consigo, o que explicaria, em parte, o apelo que as distopias têm tido para o

<sup>23</sup> WILSON, Edward .**A conquista social da terra**. Tradução de Ivo Korytvski. São Paulo, Companhia das Letras, 2012.

<sup>24</sup> FREUD, S. idem nota 22.

<sup>25</sup> *Zeitgeist*: Expressão que define o espírito de um tempo em alemão.

<sup>26</sup> KRZNARIC, Roman. Idem nota 17.

<sup>27</sup> BREGMAN, Rutger, idem notas 16 e 19.

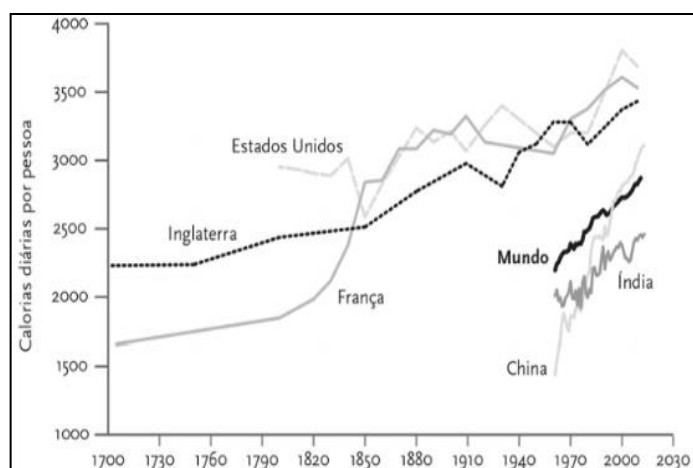
<sup>28</sup> Neste sentido, novamente aduzem Kznariac, idem notas 17 e 25 e Bregman, vide notas 16, 19 e 26.

<sup>29</sup> Idem nota 27.

<sup>30</sup> FREUD, S. **O mal-estar na civilização**. Tradução de José Octávio de Aguiar Abreu. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

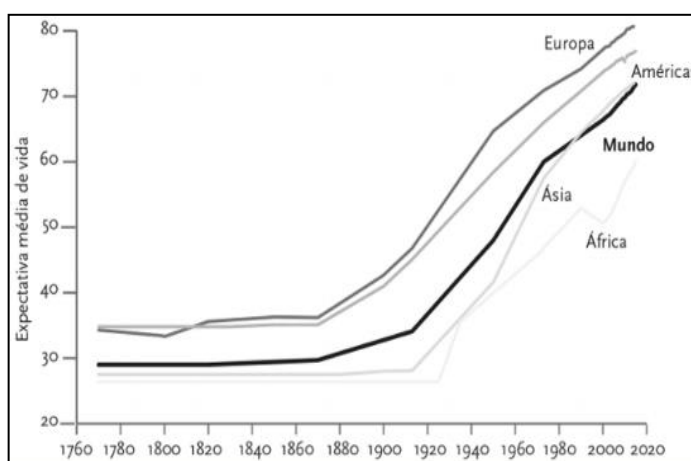
mercado consumidor de arte *pop*. Subjetivamente, este seria o processo pelo qual a geração contemporânea teria, de alguma maneira, se rendido a um pessimismo crônico e agudo, ao mesmo tempo em que pese o efetivo progresso material alcançado pelo mundo nos últimos duzentos anos, como logrou mensurar o psicólogo evolucionista Steven Pinker<sup>31</sup>. As pessoas, em geral, se alimentam melhor e com mais abundância de nutrientes (em todas as partes do globo) vide figura 02, vivem de duas a três vezes mais do que outrora (consoante figura 03), e mesmo assim, seguem pessimistas, como apontado no tom e teor do noticiário padrão nas últimas décadas (figura 04).

Figura 2: Consumo de Calorias (1700- 2013)



Fonte: PINKER, S. *O novo iluminismo: em defesa da razão, da ciência e do humanismo*. Tradução de Laura Teixeira Motta & Pedro Maia Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

Figura 3: Expectativa de vida (1771 - 2015)

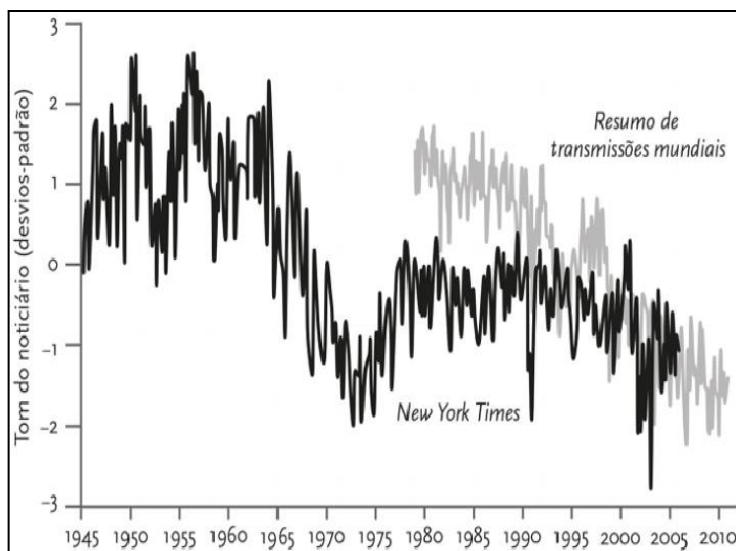


Fonte: PINKER, S. *O novo iluminismo: em defesa da razão, da ciência e do humanismo*. Tradução de Laura Teixeira Motta & Pedro Maia Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

<sup>31</sup> PINKER, S. *O novo iluminismo: em defesa da razão, da ciência e do humanismo*. Tradução de Laura Teixeira Motta & Pedro Maia Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.



Figura 4: Tom do noticiário (1945 - 2010)



Fonte: PINKER, S. *O novo iluminismo: em defesa da razão, da ciência e do humanismo*. Tradução de Laura Teixeira Motta & Pedro Maia Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

Em outro trabalho seu, o canadense Pinker<sup>32</sup> vai além: traz evidências robustas (e corroboradas por estatísticas aparentemente sólidas) de que a violência entre os seres humanos vem decaindo ao longo dos séculos, o que faltaria à sociedade seria a perspectiva histórica desta melhora gradual ao longo dos séculos e milênios. Segundo ainda o autor referenciado, esta falta de perspectiva histórica é agravada pela deficiência que a maioria dos indivíduos humanos contemporâneos sofrem na chamada heurística de probabilidades<sup>33</sup>. Como se daria esta dinâmica? Embora a explicação derive do estudo antropológico, biológico e histórico de milhares de anos do *sapiens*, a explicação não é complexa.

Basicamente, hoje sabe-se que o gênero *homo* está equipado com ferramentas cognitivas para sobreviver em um mundo pré-histórico que perdurou por ao menos 99,75%<sup>34</sup> do seu tempo de existência. Neste mundo, que engloba a esmagadora maioria do tempo cronológico em que o gênero humano viveu, contar até o número de dedos das mãos ou bater em retirada sob os impulsos da

<sup>32</sup> PINKER, S. **Os anjos bons da nossa natureza**: Por que a violência diminuiu. Tradução de Bernardo Joffily & Laura Teixeira Motta: São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

<sup>33</sup> Segundo o autor, esta deficiência heurística torna o ser humano supersticioso e péssimo avaliador dos reais riscos contemporâneos, o que faz, por exemplo, um sujeito ter mais medo de viajar em aviões do que em automóveis, quando as chances de óbitos nos primeiros são insignificantes e nos segundos, sobremaneira elevadas.

<sup>34</sup> Parte-se da premissa defendida por Jared Diamond e Yuval Harari de que a espécie *sapiens* tenha em torno de 200.000 anos atrás, passando pela última revolução cognitiva (não morfológica) em torno de 60.000 anos atrás, mas o gênero humano teria em torno de 2.000.000 de anos e o *sapiens*, herdeiro deste legado, só teria se urbanizado e criado a escrita, deixando, portanto, o ambiente da pré-história cerca de 6.000 anos atrás.

amígdala cerebral (sem maiores delongas) diante de um tigre dente de sabre, era mais importante do que conhecer a metodologia científica, o funcionamento da criptografia, *blockchains* ou nuvens de armazenamento digital, em pensamento compartilhado também por Jared Diamond<sup>35</sup> e Yuval Harari<sup>36</sup>. A realidade pós-moderna, portanto, é uma anomalia ambiental ao gênero humano, moldado e forjado em um ambiente em que as aptidões mais importantes para sobreviver derivavam do senso comum e da rapidez para agir (impulsos filtrados pela amígdala cerebral), enquanto a realidade atual abriga uma multiplicidade de causas, concausas e nexos causais remotos, onde o senso comum costuma ser mau conselheiro.

O que haveria de contraponto a este avanço material humanitário que estaria vergando a percepção da sociedade às distopias? Seria uma mera atração para uma forma de entretenimento, um gosto pelo caos no conforto do sofá ou há subjacente uma espécie de alarme social ante eventos ainda menos compreendidos? Este progresso material contínuo de dois séculos seria uma fiança da irreversibilidade dos avanços ou poderia desaguar em curvas históricas sinuosas que topariam de frente com distopias possíveis?

O que objetivamente poderia levar a sociedade a um destino tétrico, que destoa do destino bom, consolidado na ideia de utopia? E por que esta ideia tem ressoado de forma tão contundente não somente entre o mercado que consome a *pop art*, mas também dentro dos meandros de quem produz esta arte, que não deixa de funcionar como uma câmara de eco do que se passa no meio social? Para tentar compreender estas dinâmicas sociais e o que se passa na produção cultural, faz-se necessário examinar, dentro do espaço que este artigo permite, a essência que une estas manifestações culturais.

## **2 OS TERMÔMETROS SOCIAIS: QUAIS METÁFORAS FORAM MIMETIZADAS PELA ÚLTIMA DÉCADA NA FORMA DE DISTOPIAS INSISTENTES?**

Nos últimos 10 anos, distopias foram produzidas em profusão, como se observa adiante numa breve e sintética seleção de algumas das mais celebrizadas:

<sup>35</sup> DIAMOND, J. *Armas, Germes e Aço*. Traduzido por Silvia de Souza Costa. São Paulo: Record, 2017.

<sup>36</sup> HARARI, Y. N.. *Sapiens: uma breve história da humanidade*. Traduzido por Janaína Marco Antonio. Rio de Janeiro: L&PM, 2015.

ALGUMAS DISTOPIAS CONTEMPORÂNEAS NO CINEMA E <i>STREAMING</i>	
Black Mirror (2011) – Reino Unido	Jojo Rabbit (2019) - EUA
Ex-Machina (2015) – Reino Unido & EUA	O poço (2019) – Espanha
3% (2016) - Brasil	Round 6 / Squid Game (2021) – Coréia do Sul
Parasita (2019) – Coréia do Sul	Não olhe para cima (2021) - EUA
Joker (2019) - EUA	

Em síntese compatível com o escopo deste artigo, cujo foco é avaliar a utilização de distopias como metáforas sociais nos últimos dez anos, pode-se dizer que cada uma das obras aludidas acima toca em um ou mais pontos sensíveis de temas sociais atinentes à pós-modernidade. Se, como Daniel Davison-Vecchione<sup>37</sup> - sociólogo da Universidade de Cambridge – afirma, a distopia se tornou ela própria uma teoria social, ao se perscrutar o teor de determinada obra distópica, será possível analisar a própria época e a sociedade que pariu este produto cultural.

Para o presente estudo, foram selecionadas três dessas distopias para uma análise mais aprofundada enquanto outras quatro serão abordadas de forma menos estendida, sendo que as sete foram apresentadas no quadro anterior e todas serão analisadas à luz da ideia de servirem à teoria social que as permitem explicar os tempos contemporâneos.

Dessa maneira, inicia-se por *Black mirror*, *Ex-machina*, *3%*, *Parasita* e *Squid game/Round 6*. *Black Mirror* estreou em 2011 e, como seu símbolo revela na figura 05, trata primordialmente de vigilância e do fim da privacidade na era do dataísmo<sup>38</sup> e da hegemonia das tecnologias digitais e redes sociais. A série é considerada a precursora desta última leva de distopias audiovisuais lançadas no último decênio. A repercussão se tornou tão profunda e o impacto no imaginário

Figura 5: Tecnologia disruptiva e alienante



<sup>37</sup> VECCHIONE, Daniel Davison. Distopia e teoria social. Disponível em < [Dystopia and social theory - IDEOLOGY THEORY PRACTICE \(ideology-theory-practice.org\)](http://ideology-theory-practice.org) > Acesso em: 20 abril 2022.

<sup>38</sup> HARARI, Yuval. *Homo Deus: uma breve história do amanhã*. Tradução de Paulo Geiger. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

popular tão arraigado, que de substantivo, o nome da série se tornou adjetivo em muitas partes do mundo. Tornou-se comum a expressão mundana: “Isso é muito *black mirror*” para designar situações anômalas que evocassem tecnologia e práticas sociais disruptivas. Tratando desde o terrorista que obriga o primeiro-ministro a praticar sexo com um porco para não matar um refém (e usando o poder da mídia e da opinião pública para conseguir isso), passando pelo episódio onde cônjuges descobrem traições conjugais em um aplicativo acoplado à retina que permite projetar memórias pessoais em monitores de vídeo, e, ao final, percebe-se que a maioria das pessoas não quer saber toda a verdade. O que se dizer do episódio onde a sociedade adota ostensivamente uma rede social que concede pontuação aos usuários em um paralelo perturbador com *apps* como *Uber*, *Tik tok* e *Instagram*? Como todos os negócios econômicos e práticas afetivas passam a depender da pontuação, a sociedade cria uma ditadura da gentileza e torna todos reféns uns dos outros, sob a tensão constante de ser mal avaliado e deteriorar a média de pontuação. Em dado momento, a protagonista nota que pode perder a chance de obter um financiamento imobiliário porque sua pontuação era baixa para a aprovação, e não obtendo o financiamento, jamais lograria obter mais pontuação, que se retroalimentando, permitiria que morasse no bairro dos seus sonhos, um bairro que inadmitia pessoas com pontuação baixa. Talvez, um dos mais perturbadores episódios seja um dos dirigidos pela consagrada atriz e diretora Jodie Foster, que por ironia protagonizou um filme sobre superproteção (*Quarto do pânico*), e neste episódio aludido, trata do mesmo tema, em uma trama onde uma empresa vendia um modelo de *microchip* que poderia ser instalado na cabeça das crianças. Com este aparato, os pais conseguiam ver tudo que os filhos enxergavam e com uma ferramenta de filtro (como filtros das imagens das redes sociais), poderiam editar a realidade, criando penumbras ou borrados em imagens perturbadoras ou tornando inaudíveis sons ofensivos. Quanto mais a mãe da protagonista (uma criança) obtém imagens e a suposta segurança, mais controle ela deseja, de modo que passa a editar a realidade da filha a partir da supressão de latidos de cães ferozes ou *bullyings* contra a pequena, bem como ofuscando imagens violentas ou assustadoras, seja nos televisores ou em passeios na rua. O resultado disso é que a mãe cria um ser absolutamente despreparado para lidar com o medo, contrariedade ou frustração e após a filha descobrir que era espionada desde pequena, traduz o sentimento de traição em uma fúria previsível, mas nem por isso menos chocante. A tecnologia do controle foi a tecnologia que produziu descontrole. O aparato que deveria servir à proteção humana, acabou por desumanizar a mãe (que o

instalou) e a filha (submetida ao apetrecho). E o tema controle é central na distopia aludida na figura 06, o filme *Ex-machina*.

*Figura 6: Inteligência artificial e substituição da mão de obra humana*



Na produção américo-britânica de 2015, um genial (e bilionário) programador bioeletrônico (claramente inspirado em líderes do vale do silício como Mark Zuckerberg / Facebook, Jeff Bezos / Amazon e Elon Musk / Tesla) convida um jovem colaborador de sua empresa para passar um final de semana em sua casa de campo, absolutamente isolada e de certa forma, tão mesclada à natureza, quanto ao mesmo tempo apartada dela. O pretexto para o convite seria a inteligência e boa qualidade do jovem funcionário na programação, que testaria ao empregador um protótipo de inteligência artificial em formato feminino. As interações entre o jovem colaborador e a protótipo começam com distanciamento e frieza, pois o primeiro não consegue enxergar a segunda com humanidade. Mas, ao longo da película, cria-se um vínculo entre os dois, e a protótipo passa a denunciar as práticas que considera abusivas à qual estaria submetida por seu criador. Paralelamente às denúncias que recebe da protótipo, o jovem observa que seu chefe é deveras egocêntrico, amoral quando não imoral, e sem nenhuma consideração pelo semelhante, o que se dirá sobre o afeto pelas coisas. Gradualmente, ocorre um processo em que o jovem programador vai desumanizando camada a camada o seu chefe, ao mesmo tempo em que vai enxergando resquícios cada vez maiores de humanidade no objeto de seu estudo e teste naquele final de semana: a inteligência artificial. A questão que foi sendo introduzida paulatinamente passa a atordoar o protagonista e o próprio espectador: afinal, de onde provém a humanidade? A protótipo poderia merecer mais consideração do que o seu criador? Emulando claramente Frankstein, a criatura se sente lesada pelo criador..., mas seria o desfecho similar? Inconformado com o tratamento que recebe do empregador e ciente do tratamento que concedia aos protótipos, pois fica claro que existiram anteriores e existiriam posteriores, o protagonista busca satisfações com o chefe, este o alerta por ter comprovado o funcionamento da inteligência artificial, pois o pesquisador estava claramente interagindo com ela, a ponto de se apaixonar por uma máquina, que aprendia, mas era uma máquina, ao que, causa

enorme indignação ao jovem. O criador da protótipo, então, revela que este era o real motivo da visita do funcionário, o motivo dele lá estar naquele fim de semana e revelou que o jovem estava se apaixonando pela máquina, pois usou métricas e algoritmos na construção da I.A que a permitiam acessar as notas emocionais, os gatilhos psicológicos, os fluxos e refluxos mentais do seu objeto de interação, *in casu*, o jovem programador. A relação não era, portanto, humana, e se ainda assim fosse, não seria justa, pois a máquina sabia tudo sobre o jovem e este nada sabia sobre a *machina*. Contrariado, triste e se sentindo usado, o jovem programador retorna à I.A e abre o coração a esta, revelando seus sentimentos e reportando tudo que o chefe lhe contou. Indaga se efetivamente ela estaria lhe usando ou manipulando, ao que a criatura artificial nega peremptoriamente. Assim, ambos confabulam fugir, antes que a I.A recebesse algum *up date* ou fosse objeto de um *reset* de memórias. O plano, contudo, dá errado e termina com um banho de violência entre o criador (chefe) e a criatura (I.A), que consegue fugir da casa isolada, que se revela ao final mais do que uma casa, mas uma prisão para um item tão perigoso quanto a protótipo, que não só abandona o jovem programador apaixonado, como deixa-o para morrer preso sem suprimentos em uma sala que, em rigor, é uma prisão. Ao final, a protótipo logra não apenas chegar à cidade, mas ainda, sem levantar suspeitas, se mostra apta a se misturar à civilização. Com este final tétrico e perturbador, francamente desastroso à única personagem que agiu de forma moralmente humana, a obra deixa em aberto a possibilidade de as máquinas substituírem os seres humanos nos mais variados campos, não só no trabalho, mas até mesmo na seara existencial de uma realidade claramente antropocêntrica, da qual a humanidade só recentemente despertou. O carbono perderá ao silício? Esta é a questão que paira quando os letreiros sobem. É sintomático que o filme tenha sido lançado no mesmo ano (2015) em que o historiador israelense publicou em hebraico o livro *Homo Deus*: história breve do amanhã, cujo um dos temores expressidos é basicamente o que concretiza na película: uma forma de vida não moldada em carbono recebe uma programação capaz de lhe permitir aprender para além do que foi programada. Afinal, isto é possível? O que se dizer da reificação dos seres humanos e da humanização das *res* (coisas)? O que impediria as corporações de criarem criaturas como a protótipo do filme para lhes servir (seria uma forma de escravidão? Seriam seres sencientes?) e assim dispensar a custosa e “problemática” mão de obra humana? O que dizer então da problematização algorítmica, tão bem tratada no filme quanto na obra de Harari<sup>39</sup>? O

<sup>39</sup> Idem nota 38.

historiador da Universidade de Jerusalém, assim como a película, propõe que as redes saibam mais de nós do que nossas esposas, maridos, sócios, amigos, pais, filhos e até do que nós mesmos. Estudos indicados pelo autor revelam que mesmo músicos treinados já não conseguem distinguir melodias algorítmicas apresentadas como partituras perdidas de obras reais de Bach, Mozart ou Chopin. Instrumentistas virtuosos são passíveis em serem iludidos ao serem apresentados a uma melodia criada artificialmente como se fosse de autoria de um dos compositores sugeridos. *Ex-machina* já vive entre a civilização? Estará correto depositarmos tantos dados e poder decisório a estes sistemas? A distopia, nesta obra, trafega exatamente em cima deste medo, deste risco e desta contingência social, que já é parcialmente real na atualidade.

Tanto *Blackmirror* como *Ex-machina* provam que a humanidade, em geral, só abraça novas ferramentas tecnológicas quando já dispõe de uma estrutura ideológica que permita ao indivíduo sentir que mesmo sendo objeto de alguma injustiça, ele pode mudar essa situação. O sistema permitiria que ele se elevasse, avançasse, conseguisse ser e ter mais. A meritocracia surge como uma destas panaceias, ao impor toda a culpa nos indivíduos que ficam para trás ou soçobram nas ondas violentas do capitalismo.

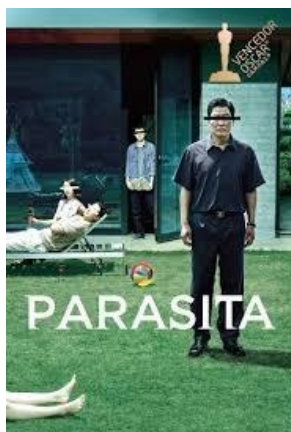
Lançada em 2016, a série brasileira 3% (figura 07) aborda exatamente este tema. Produzida em uma das sociedades mais violentas e desiguais do mundo, a série lançada no *streaming* fez grande sucesso ao redor do mundo, retratando uma sociedade ficcional dividida em dois locais geográficos: Continente e Mar Alto. Todas as pessoas nascem no Continente, mas só 3% da população a cada teste anual “conquista” o direito de migrar ao Mar Alto. Como? Mediante este teste anual supostamente meritocrático. A realidade do Continente é desesperadora: o meio ambiente foi devastado por alterações climáticas, a poluição viceja com virulência e divórcios sociais inviabilizam uma vida digna no local. O crime impera, os conflitos são constantes, a água escassa e os alimentos enjoantes. Mas, a promessa de que cada indivíduo, ao completar certa idade, tem direito a um único teste parece funcionar como estabilizador social. A maioria da população se torna infeliz, mas, conformada com

Figura 7: Série 3% - Meritocracia ilusória



a situação, afinal, há alguma “justiça”, pois “todos”, em teoria, podem chegar ao Mar Alto, a terra prometida, onde o ar é limpo, a água potável e não há crime há anos. Cria-se mais do que uma ideologia: há o substrato de uma religião, com mitos fundadores que narram a gênese de Mar Alto, quando membros antecessores idealizaram um local perfeito somente para aqueles que merecessem, os quais teriam que se submeter ao teste e posteriormente, se aprovados, a uma cerimônia onde, após serem ungidos, eram também esterilizados. Logo, somente no Continente, as pessoas poderiam procriar e nascer. Embora aparente algum exagero distópico, ao propor que apenas 3% da população tenha dignidade, esse percentual não se afasta muito da realidade brasileira, onde dados sugerem que o 1% mais rico da população do país concentra 50% da riqueza brasileira<sup>40</sup>, e 1% mais rico da população mundial parece concentrar a mesma riqueza dos 99% restantes ao redor do globo<sup>41</sup>. Como se não bastasse a injustiça material, a divisão da renda e da riqueza, tão bem ilustrada nos estudos de Thomas Piketty<sup>42</sup>, a série também mostra a injustiça formal, porque os testes, supostamente meritocráticos, revelam fraudes grotescas, ora não descobertas e ora acobertadas pela própria organização disciplinar. Em suma, a meritocracia, segundo a obra, não passa de um pretexto ideológico visando a acomodação de uma sociedade que tinha tudo para se rebelar, e que não só não se rebela como se espera, mas ainda aceita a discriminação social que surge como subproduto deste contexto profundamente desigual.

*Figura 8: Parasita - Precarização do trabalho, submoradias e preconceito de classe social*



Aprofundando este debate sobre as estruturas ideológicas que permitem a perpetuação de injustiças e ainda colhem o preconceito como substrato deste edifício social, lançado em 2019, o filme sul coreano “Parasita” (figura 08) teve o mérito de tocar nesta chaga sociológica com notável qualidade cinematográfica, a ponto de ser sucesso de público e crítica e ser premiado com diversos títulos, entre eles, o Oscar de melhor filme.

Na película sul coreana, são apresentados gradualmente 03 camadas ou grupos de personagens: no primeiro grupo, surgem os empregadores, muito ricos e residentes em zona nobre de Seul em uma casa imensa e

<sup>40</sup> Disponível em < <https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2021/06/24/distribuicao-riqueza-nacional---brasil.htm> > Acesso em: 20 abril 2022.

<sup>41</sup> Disponível em < [https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/01/160118\\_riqueza\\_estudo\\_oxfam\\_fn](https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/01/160118_riqueza_estudo_oxfam_fn) > Acesso em: 20 abril 2022.

<sup>42</sup> PIKETTY, Thomas. **O capital no século XXI**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.

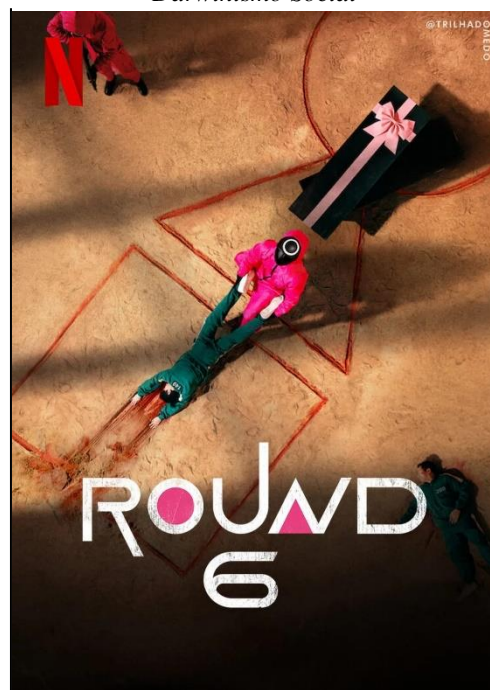


confortável. A fotografia do filme, combinada à arquitetura do imóvel, expressam agilidade, assepsia, funcionalidade, transparência, saúde e segurança. Vidros enormes permitem que a luz natural invada o ambiente, assim como os móveis elegantes e discretos conversam com o público: ali não moram novos ricos ou pessoas que expressem gostos “bregas”. Trata-se de uma família abastada, mas provavelmente abastada há anos, talvez gerações. O segundo grupo se constitui de uma família em moradia que está em contraposição à família da zona nobre. Vivem em uma habitação precária, abaixo do nível da rua e que corriqueiramente sofre enchentes, a ponto de os vasos sanitários transbordarem excrementos. Ninguém no lar conseguiu estudar ou ascender socialmente. Todos vivem de subempregos ou trabalhos informais, e não raramente, se permitem aplicar pequenos golpes, com os quais são auto condescendentes em virtude das dificuldades que o sistema lhes impõe. Parece haver aqui um diálogo com a ideia *marxista* onde a moral burguesa reflete a manutenção do seu *status quo*, e, portanto, não serviria ao proletariado, cujo *status quo* lhe é absolutamente prejudicial. Nota-se, outrossim, a possível reverberação do pensamento *weberiano* onde o próprio arcabouço jurídico e a criação do Direito como instrumentalização e complementação das normas morais não serviriam integralmente à sociedade, mas aos segmentos da sociedade que desejam mantê-la estável. Aqui, contrariamente à série 3%, a ideologia meritocrática não foi capaz de manter coeso o tecido social, que se rompe e começa a sofrer infecções que logo se saberá de onde provém. O terceiro grupo envolve um casal, sendo a esposa a antiga governanta da mansão apontada anteriormente (de propriedade da família abastada), e o marido, um sujeito desempregado que habita túneis secretos e subterrâneos desta residência aludida. O sujeito vive sem jamais ver a luz do sol, sem nunca pisar no térreo ou na rua, sobrevivendo a partir de restos de alimentos que lhe são fornecidos em sigilo. A família abastada (grupo 01) parece escapar às falhas morais dos demais, mas à medida que a trama se desenvolve, os preconceitos extravasam. O marido rico confessa não suportar o cheiro (sem saber que o empregado o ouve) do motorista (integrante do grupo 02), cheiro este que ele não sabe (mas o espectador sabe) deriva do odor insuportável do lar do motorista, que padece ora sob a umidade repugnante, ora sob a escuridão, ora exposto ao calor e má ventilação, ora vitimado por enchentes. Em dada cena, os excrementos que transbordam do sanitário não são mais simplesmente fezes dos seus donos, mas são a matéria fecal da sociedade, o lixo não tratado e que o sistema social tenta esconder nas latrinas suburbanas dos bairros miseráveis e periféricos das grandes metrópoles pós-modernas.

A obra termina com grande violência, que não se dará detalhes, mas resta a conclusão evidente de que nesta sociedade pós-industrial de precarização de trabalho, submoradia, falta de auxílios sociais, ensino de qualidade inacessível e baixa mobilidade social, todos os indivíduos e grupos deixaram de cooperar para consigo como recomendam Bregman e Kznariac ou propõem Freud e Darwin, para em rigor, se parasitarem. Se, ao começo da trama, julga-se que os empregados golpistas seriam os parasitas do título, no meio da trama supõe-se que seja o morador secreto da mansão, comendo e vivendo às custas dos ricos hospedeiros, quando os créditos surgem na tela, surge a certeza de que todos se parasitam mutuamente, inclusive a família abastada, que colhe os frutos graúdos deste sistema social desigual e ainda expelle seus preconceitos impunemente, perdendo a empatia na mesma medida em que se distanciam economicamente dos mais desfavorecidos.

Abordando temas muito similares está a igualmente sul coreana *Squid game* ou *Round 6* (figura 09), lançada em 2021, se trata da série de maior sucesso e interações nas redes sociais da história do *streaming*. Partindo da premissa onde uma organização misteriosa busca e convida um grupo de 456 pessoas desesperadas financeiramente para participar de rodadas de jogos infantis populares na Coreia do Sul, onde poderão – se vencerem – ganhar quantia equivalente a centenas de milhões de dólares. Os jogos são secretos e os participantes são sedados e levados para uma ilha onde não sabem onde estão, e a atmosfera, vez por outra evoca Stanley Kubrick e as festas em “De olhos bem fechados”, onde a elite branca e masculina utiliza os desfavorecidos como diversão. Até as regras serem reveladas, os participantes apenas sabem que deve ser difícil conquistar o prêmio, mas não avaliam ainda o que ocorre se não conseguirem. Quando despertam, estão sob a mira de homens mascarados armados, todos ostentando vestimentas vermelhas com um capuz e capacete que lhes concede a aparência de formigas, ou seja, são formigas soldados que apenas cumprem ordens, sem qualquer traço de

Figura 9: *Round 6* -Neoliberalismo & Darwinismo Social



individualidade. E as regras são postas à mesa: o fracasso na competição significa morrer. São jogos, portanto, onde se pode ficar rico, mas no caso de fracasso, paga-se com a vida.

No primeiro jogo, praticamente metade dos participantes termina morta por uma metralhadora em formato de boneca que dispara mediante a percepção de sensores, sempre que as regras do jogo mandam os participantes parar e estes não o fazem. Ocorre enorme comoção entre os participantes: alguns se portam com o egoísmo esperado, enquanto outros demonstram empatia e compaixão, a ponto de ajudar desconhecidos. Dois amigos de infância se reencontram e se reconhecem e ambos são avatares de filosofias políticas opostas, sendo o pretensamente vitorioso nas ruas por ter estudado e em teoria ser rico, o representante da competição e o amigo fracassado, divorciado, inadimplente da pensão alimentícia da filha e que ainda mora com a mãe doente e idosa, o derrotado. Mais adiante, se descobre que o amigo rico estava na verdade falido e se outrora fez tudo que pode por ganância (inclusive perder tudo), agora sacrificaria sem pestanejar a vida de terceiros para voltar a se tornar rico. No *darwinismo* social que se tenta retratar, não há espaço para reflexões ou compaixão: vencer é o objetivo e sacrificar a si e aos demais, o meio. Em virtude do massacre havido no primeiro jogo, os participantes sobreviventes ficaram atônitos: foram jogar em busca da fortuna e sabiam que haveria sacrifícios, mas não esperavam que lhes pedissem para arriscar suas próprias vidas. Destarte, segundo as regras, se a maioria votasse pela interrupção dos jogos, todos poderiam voltar para casa e o prêmio não seria entregue a ninguém. Surpreendentemente, surge a votação e o resultado revela quantidade enorme de votos para que o jogo prossiga, porque alguns dos sobreviventes se dão conta de que o prêmio já polpudo, ficaria ainda mais sedutor com a morte de centenas. Por apenas um voto, a suspensão do jogo vence, todos são sedados e voltam secretamente para casa.

Eis que surge outro grande mérito da série: a poderosa metáfora de que, por mais violento, insano e cruel que fosse o jogo, ele talvez fosse mais justo do que as oportunidades da vida nas ruas para grande parte dos sul coreanos. Como que prevendo a dinâmica psicológica que se seguiria e cômicos do desespero econômico dos participantes, os organizadores enviam novos convites e todos retornam aos jogos: o *gangster* que perdeu poder e teme pela própria vida, a imigrante norte-coreana que busca meios (recursos para subornar autoridades de imigração) para trazer a mãe a Seul e assim juro ao irmão caçula, a quem se viu compelida a deixar em um orfanato. O rico falido que parece mais que buscar fortuna, revela quiçá o vício no cassino sanguíneo que talvez seja o

neoliberalismo. E o que dizer do idoso doente e prestes a partir por conta de um câncer grave? Foi o tédio que o levou de volta ao jogo? A chance de provar que os idosos são capazes de atuar como protagonistas nos jogos sociais contemporâneos em uma sociedade que renunciou aos seus xamãs, oráculos e anciãos?

O que se tem a seguir, em resumo, é um potente simulacro da vida fora dos jogos, ou seja, o ambiente hermético do jogo não conseguiu eliminar como microcosmos da humanidade, as trapaças, a violência, a xenofobia, o preconceito contra idosos e a violência de gênero. Alianças parrudas, típicas de sociedades bélicas e patriarcais são forjadas sem constrangimento, e a covardia é tomada como método de sobrevivência. Salvo o protagonista, o jogo terminou por extrair o pior de cada um dos indivíduos em praticamente todos os desafios. Ao final, é revelado o criador do jogo: o próprio idoso doente, e que desta vez não se limitou a assistir: sentiu desejo em participar. O momento desta revelação é potente como simulacro da realidade social que habita na maioria dos países do globo. Em parte, por “tédio”, em parte por ideologia, em parte para provar-se correto e em parte para obter para si e terceiros lazer às custas de terceiros, o criador do jogo, o magnata idoso e doente, conta ao protagonista da série (e vencedor único daquela edição) que bancava a “brincadeira” com outros bilionários (embora o espectador já saiba disso ao assistir os episódios), estes, todos homens brancos e candidatos a déspotas.












Corte para a realidade: a última cena da série é profética. Eis o motivo: não se fala aqui de ficção neste momento, mas de fatos reais. No dia 18 de janeiro de 2022, em Paris, o celebrado fotógrafo René Robert desmaiou na rua, onde ficou inerte por nove horas, sem que nenhum pedestre ou transeunte minimamente se interessasse pelo corpo que ali jazia. Irônica e tristemente, foi uma sem teto que encontrou o corpo de Robert, mas a indiferença já tinha levado sua vida em decorrência de hipotermia. Em suma: morreu de frio, seja o frio térmico, seja o advindo da frieza da sociedade.

Na série, em cena perturbadoramente similar ao ocorrido com René, profetizada poucos meses antes, o criador do jogo aponta ao protagonista pela janela um homem caído na calçada em meio a uma nevasca. Propõe-se uma aposta: o criador do jogo aposta que o sujeito morreria de hipotermia (como Robert na vida real) sem ajuda, enquanto o protagonista, e vencedor do jogo, aposta que alguém se interessaria e salvaria o sujeito. Mais do que uma aposta sobre a vida de um cidadão, trata-se de uma aposta entre duas escolas filosóficas: o criador do jogo e sua visão

*hobbesiana* da condição humana, onde o *sapiens* é o lobo do seu semelhante, sendo que só a força e o egoísmo o poderiam conter ou mover, e o vencedor do jogo e sua visão *rousseauiana*, onde a bondade seria o sentimento prevalecente entre os seres humanos, mas o sistema viciado os corrompe. O idoso, criador do jogo, perde a aposta, visto que surgem pessoas para ajudar o morador de rua, o que demonstra que, em certa medida, a realidade pode ser mais distópica do que *Squid game / Round 6*, pois ninguém se propôs salvar o fotógrafo em janeiro de 2022 em Paris: a realidade superou a ficção, pois na vida real, a frieza social matou René Robert. A distopia proposta fez enorme sucesso por muitos motivos, desde a qualidade técnica até a originalidade da trama e o espírito de coliseu romano, que ainda parece habitar a humanidade. Mas parece que, acima de tudo, a série revela com maestria que, por mais violento e pavoroso que fosse o jogo, as chances de êxito na “brincadeira” sanguinária seriam realmente maiores do que as das ruas pós-capitalistas da pós-modernidade.

É de todo modo impressionante notar como as distopias têm sido produzidas em profusão na Coreia do Sul, um país com problemas agudos de falta de mobilidade social, gentrificação urbana das moradias e grave desemprego entre os mais jovens, mas ainda assim, flagrantemente mais equânime que, por exemplo, Portugal e especialmente, o Brasil. Se a sociedade sul coreana demonstra essa insatisfação a ponto de tal insurgência ressoar na produção artística de Seul, é de se perguntar que tipo de distopia o Brasil deveria estar produzindo? Uma forma de se tentar mensurar essas anomalias sociais é observar as discrepâncias dos índices GINI<sup>43</sup> (que mede a desigualdade e falta de mobilidade social de um país), entre Brasil, Portugal e Coreia do Sul, vide em quadro constante da figura 10.

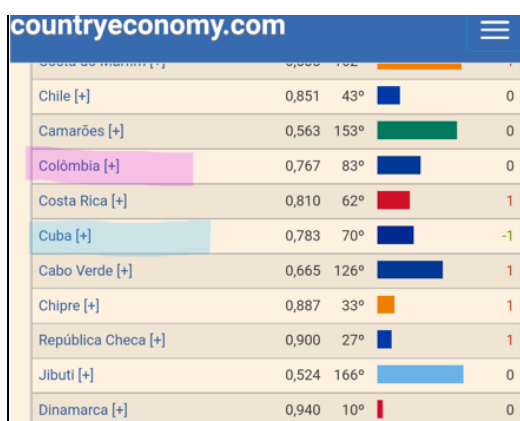
Figura 10: Comparação de GINI com destaque para Portugal, Brasil e Coreia do Sul

countryeconomy.com				
Camboja [+]	2012	30,8		-2,97%
Quiribáti [+]	2006	37,0		
Comores [+]	2014	45,3		0
Coreia do Sul [+]	2016	31,4		0,64%
Cazaquistão [+]	2018	27,8		1,09%
Laos [+]	2018	38,8		7,78%
Libano [+]	2011	31,8		
Santa Lúcia [+]	2016	51,2		20,19%
Sri Lanca [+]	2016	39,3		1,55%
Libéria [+]	2016	35,3		6,33%
Lesoto [+]	2017	44,9		-17,16%

<sup>43</sup> Disponível em < <https://news.un.org/pt/search/Gini> > < <https://news.un.org/pt/tags/banco-mundial> > < <https://pt.countryeconomy.com/demografia/indice-de-gini> > Acesso em: 20 abril 2022.

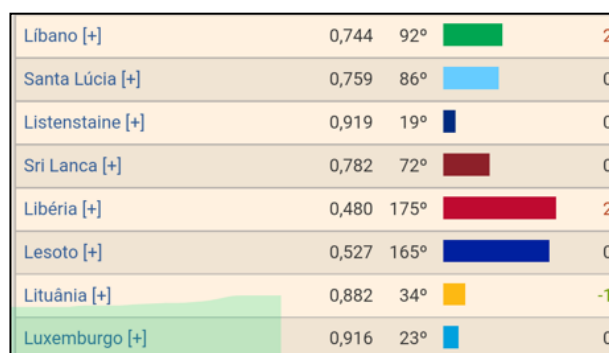
Em termos de *ranking*, enquanto Portugal e Coréia do Sul são sociedades que expressam desigualdade social mediana, e costumam constar entre as 30 a 70 mais desiguais do mundo, o Brasil raramente não está entre os 07 mais desiguais, em se tratando de países muito populosos, geralmente é o primeiro colocado neste nefasto *ranking*. Mas não é apenas neste índice que o Brasil se sai muito mal, na aferição do IDH<sup>44</sup> (índice de desenvolvimento humano), o gigante sul americano não pontua novamente bem, como se depreende a partir das figuras 11 e 12.

Figura 12: Comparação de IDH



País	IDH	Ângulo	Variação
Chile [+]	0,851	43°	0
Camarões [+]	0,563	153°	0
Colômbia [+]	0,767	83°	0
Costa Rica [+]	0,810	62°	1
Cuba [+]	0,783	70°	-1
Cabo Verde [+]	0,665	126°	1
Chipre [+]	0,887	33°	1
República Checa [+]	0,900	27°	1
Jibuti [+]	0,524	166°	0
Dinamarca [+]	0,940	10°	0

Figura 11: Comparação de IDH



País	IDH	Ângulo	Variação
Líbano [+]	0,744	92°	2
Santa Lúcia [+]	0,759	86°	0
Listenstaine [+]	0,919	19°	0
Sri Lança [+]	0,782	72°	0
Libéria [+]	0,480	175°	2
Lesoto [+]	0,527	165°	0
Lituânia [+]	0,882	34°	-1
Luxemburgo [+]	0,916	23°	0

Estas profundas assimetrias sociais não degeneram somente as vidas individuais de bilhões de seres humanos ao redor do globo. Este caldo cultural de ressentimento, atomização social e descontentamento existencial termina por propiciar altas cargas de desesperança por entre os grupos que formam as sociedades e terminam por infeccionar o sistema político. Quando este processo atinge os níveis que atingiu nos últimos dez anos, o sistema político começa a erodir, como provam os relatórios de organizações em defesa da democracia, tais como a *Freedom House*. A democracia é um construto social intersubjetivo que para viver e se sustentar depende da crença dos seus cidadãos. Cidadãos inertes, niilistas ou desesperados tendem a não se importar mais com a manutenção de um sistema que, em última instância, só serve para lhes explorar.

Na figura 13, observa-se que, segundo a metodologia da *Freedom House*<sup>45</sup>, há no mundo claramente mais um ingrediente típico das distopias: um retrocesso democrático.

<sup>44</sup> Disponível em: < <https://news.un.org/pt/search/Gini> > < <https://news.un.org/pt/tags/banco-mundial> > < <https://pt.countryeconomy.com/demografia/indice-de-gini> > Acesso em: 20 abril 2022.

<sup>45</sup> *Freedom House*. Disponível em: < <https://freedomhouse.org/> > Acesso em: 20 abril 2022.

Figura 13: Gráfico que demonstra o retrocesso democrático pelo qual o mundo atravessa



C

o coincide com a eclosão de produções culturais distópicas o retrocesso democrático no mundo nos últimos quinze anos: as nações livres diminuíram em cerca de 10%, as parcialmente livres se mantiveram estáveis e as não livres cresceram 20%. Esta falta de “paixão” ou afã em desejar o regime democrático tem causas ainda mais profundas como se abordou anteriormente: a injustiça do sistema econômico, o distanciamento dos representantes populares, a falência dos partidos como mediadores da democracia contemporânea que carece de ferramentas para operar na escala de dezenas de milhões, a derrocada do *welfare state*, a *uberização* do trabalho, as discrepâncias no acesso à educação, a utilização da linguagem rude, rudimentar e excessivamente sintética das redes sociais, como se todos fossem os patos da revolução dos bichos (quatro patas bom, duas patas ruim!), tudo parece fazer a sociedade e não ter boa visão do avista quando se olha no espelho. E é exatamente isso que as recentes distopias da cultura *pop* têm tentado de algum modo expressar.

Para além de *Black mirror*, *Ex-machina*, *3%*, *Parasita* ou *Squid game/Round 6*, ora já tratadas, outras distopias profundamente perturbadoras (e emblemáticas) ressoaram as sirenes nos anos recentes. Obras como o espanhol “*O poço*” (lançado em 2019) e *Joker* (lançado em 2019) espelharam com clareza solar como o neoliberalismo descarta aqueles que ostentam problemas de

saúde mental e só contam com as redes de proteção social. Ganância, desperdício de recursos e desequilíbrio na divisão dos bens na película ibérica. E no americano *Joker*? Sadismo contra crianças, preconceito em função de doenças psiquiátricas e privatização nociva dos serviços públicos que desaguam em uma *Gotham City* repleta de pessoas insanas e abandonadas, e ruas soterradas de lixo por falta de coleta. A obra usa e abusa da estética dos anos 1980 para pretensamente retratar, mas o que se vê, para além das imagens e carros de quarenta anos atrás, é a nossa própria sociedade no divã. Películas como *Jojo Rabbit* (lançado em 2019) exprimem de forma caricata o doce menino que integrava a juventude nazista e só queria servir ao *fuhrer*, e que, em meio às próprias inaptidões físicas e militares, se vê afastado das atividades de campo.

Este afastamento do nazismo real aproxima o protagonista do nazismo imaginário, já que seu melhor amigo é um Adolf Hitler que só aparece para ele e reconhece no amigo infantil as qualidades que os demais duvidam que o garoto tenha. A perda da inocência ocorre quando descobre que sua mãe oculta uma foragida judia que ele jurou ao Hitler imaginário odiar. Esta dupla camada de fatos coloca o menino em rota de colisão com a ideologia que lhe fora impregnada, ao mesmo tempo, este passa a dissecar os valores que a sociedade nazista lhe transmitiu, quando contrasta a ficção dos relatos sobre os judeus imaginários dos nazistas com a judia de carne e osso escondida em seu porão. Um espectador desavisado pode (por engano) julgar que a distopia em questão trata de uma época distante, afinal, os fatos se passam durante a Segunda Guerra Mundial (1939-1943). A sirene toca e a mensagem é clara: ninguém está imune ao ódio, nem oitenta anos atrás, tampouco hoje. Nem os idosos, e nem mesmo um doce garotinho que poderia ser um dos nossos filhos. Esta onda distópica que varreu o mundo cultural culminou (até janeiro de 2022) com o filme *Não olhe para cima* (lançado no final de 2021), o maior sucesso de *views* e engajamento da história da *Netflix*.

Como claro reflexo da pandemia do coronavírus que assola o planeta desde ao menos janeiro de 2020, o filme retrata o negacionismo crônico de governos, a atitude inescrupulosa venal de alguns órgãos da imprensa, misoginia para contra a cientista que descobriu a tragédia que se avizinhava e é retratada como uma louca, delirante e incompetente, vaidade de acadêmicos que são alçados ao estrelato, a futilidade descartável das redes sociais e celebridades e por fim, a tentativa de se sufocar cientistas idôneos quando estes avisam as autoridades e população que um corpo celeste colidiria com a Terra.



Untada em uma mescla de sátira e tragicomédia, a obra não se esquece da condição autofágica do capitalismo pós-industrial que logra transformar tudo em mercadoria, do negacionismo ao antinegacionismo, dos protestos aos antiprotostos, das verdades científicas às *fakenews*, que aliadas à ganância corporativa, terminam por ceifar o planeta e a própria humanidade. O planeta é destruído porque quando o corpo celeste poderia ter sido destruído, optou-se por não o fazer, e sim, tentar transformá-lo em objeto de mineração por corporações que nunca tiveram certeza do êxito da empreitada, mas tinham cartas na manga: a evasão do planeta para poucos afortunados. Deste modo, pouco antes do choque planetário, algumas centenas de magnatas do vale do silício conseguem fugir da hecatombe evitável e deixam para trás o planeta destruído. Ainda assim, levam consigo a essência do que deu errado: antropocentrismo, ganância e ignorância. A obra se encerra com duas cenas icônicas: uma delas, na Terra, onde o filho da Presidente negacionista dos EUA é revelado como único sobrevivente do apocalipse e ao se erguer, a primeira coisa que decide fazer é um *post* nas redes sociais.

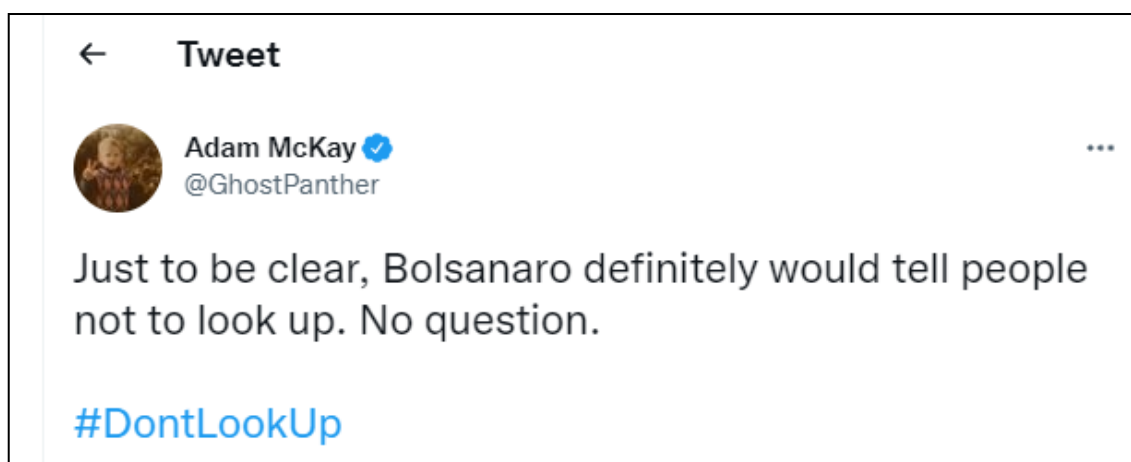
É duplamente irônico, porque primeiro, a personagem (tal como um dos os filhos de Donald Trump e Jair Bolsonaro) era a responsável pela condução das redes sociais da mãe presidencial, e segundo, porque revela a que ponto os algoritmos sequestraram a racionalidade e livre arbítrio do indivíduo, o qual foi o único sobrevivente em quase 08 bilhões e tem como primeira atitude em um mundo de terra arrasada, a de compartilhar algo que não será visto por ninguém, afinal, naquele cenário, não existiam redes, nem sociedade, logo, nenhuma rede social.

Outra cena memorável como poderosa metáfora social (e altamente distópica) é composta de uma fina ironia contra o antropocentrismo que tem guiado a humanidade, quando os magnatas sobreviventes encontram um planeta habitável, e ao aterrissarem lá, agindo rapidamente como donos do local, terminam assistindo a presidente dos EUA (e tudo leva a crer que tiveram o mesmo destino) ser devorada por espécimes de dinossauros deste planeta distante, que seria a nova morada dos *sapiens* afortunados o suficiente a ponto de arriscar a vida de bilhões para tratar o corpo celeste que destruiu o planeta como *comodities* aptas a serem mineradas.

É evidente que um evento catastrófico para as vidas, saúde, educação e economia como a pandemia do coronavírus acabaria por respingar efeitos na produção cultural mundial, e no caso de “Não olhe para cima”, a influência da pandemia é elevada. Todos os elementos encontrados na realidade de democracias maduras ou menos maduras, assim como em regimes ditatoriais, tais

como negacionismo, teorias da conspiração, antropocentrismo, fanatismo religioso, cobertura sensacionalista e às vezes evasiva da mídia, todo este caldo sociológico foi densamente retratado na película de forma que as pessoas reconhecessem a si mesmas, assim como os seus líderes e autoridades científicas. Recentemente, o próprio diretor da obra, Adam McKay veio a público recentemente pelo *twitter*<sup>46</sup> e esclareceu: diversos políticos no mundo encampariam a campanha de tergiversação chamada no filme de “Não olhe para cima” e citou textualmente um deles: Jair Bolsonaro, o presidente do Brasil.

Figura 14: Tuíte do diretor de cinema Adam Mackey, que em tradução livre seria: “Apenas para ser claro: Bolsonaro definitivamente diria às pessoas não olhem para cima. Sem dúvidas.”



“Não olhe para cima” é uma obra contendo inúmeras camadas distópicas: ora aponta à pandemia, ora aponta às mudanças climáticas, ora aponta à futilidade da sociedade de transparência, para se utilizar um conceito caro ao filósofo sul coreano Byung Chul-Han<sup>47</sup> ou ora desfere críticas contumazes ao desastre ideológico<sup>48</sup> e econômico que o capitalismo totalmente desregulamentado (em forma de darwinismo social) impôs. Fundindo-se estas camadas está a clara percepção sociológica e a denúncia que a película faz quanto aos limites humanitários que o poder político se impõe quando abraça acriticamente as práticas neoliberais, se transformando em brutalismo,

<sup>46</sup> Disponível em: <<https://twitter.com/GhostPanther/status/1482822147332395012>> Acesso em: 20 abril 2022.

<sup>47</sup> CHUL-HAN, Byung. **A sociedade da transparência**. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis/RJ, Vozes, 2017.

<sup>48</sup> CHUL-HAN, Byung **Psicopolítica: o neoliberalismo e as novas técnicas de poder**. Tradução de Maurício Liesen. Belo Horizonte / MG, Ayiné, 2020.

biopoder e mero instrumental de necropolítica, como bem conceitua e sistematiza a obra de Achille Mbembe<sup>49</sup>.

## CONCLUSÃO

Em função da bibliografia coletada, comparada e posteriormente escrutinada à luz dos dados, garimpados junto a organizações que monitoram a qualidade da vida econômica e política de cidadãos e estruturas políticas que os orbitam, para os fins deste estudo, a distopia demonstra claramente ser uma metáfora social poderosa. Como se constatou, mais do que lançar luz sobre um futuro distante na era do instante eterno, as distopias pós-modernas se propõem a funcionar como sirenes a disparar alertas ao presente estendido (*presentismo*) e que poderia se denominar como um futuro logo ali à espreita.

As denúncias e alertas são muitos: pode ser o sequestro do espírito crítico e da autodeterminação do indivíduo em *Blackmirror*, ou a reificação humana com a humanização das máquinas que suplantam o *sapiens* em *Ex-machina*, ou as vidas que ficam para trás dos 97% que tentaram ser 3% na série brasileira aludida e que leva exatamente o nome três por cento. A desigualdade social começa em pequenos golpes, alguns pratos de comida surrupiados, reclamações quanto a odores e termina em assassinato em *Parasita*, desvelando que há um custo em vidas a se pagar pela aceitação acrítica dos níveis crescentes de desigualdade social, como alerta Piketty em sua vasta obra.

*Squid game / Round 6* vai além na metáfora proposta por *Parasita*, e além de demonstrar graficamente um grau repulsivo de violência explícita (fazendo *Quentin Tarantino* parecer inofensivo), em nome de poucas chances de se superar uma vida miserável, trata o âmago da *quaestio*, exibindo com maestria o esgrima filosófico que ainda dinamiza as sociedades humanas: *Hobbes versus Rousseau*. Ainda que a morte de René Robert, pouco tempo após o lançamento da série, em uma rua gélida de Paris, tenha demonstrado que a série foi tímida ao retratar a apatia com que os semelhantes vêm se tratando. Porém, segundo a própria realidade do perecimento de René Robert em contraste com o morador de rua socorrido na série, se na ficção, Rousseau parece ainda na disputa pelas mentes humanas, na realidade, parece difícil replicar que o ideal *hobbesiano* vem

<sup>49</sup> MBEMBE, Achille. **Brutalismo**. Tradução de Marta Lança. Lisboa, Antígona, 2020.

vencendo e cumpre às distopias expô-lo. No fundo, o que a distopia como metáfora social tem de mais poderoso não é o seu conteúdo explícito, mas seus mecanismos implícitos, que permitem a sociedade se olhar no espelho e se reconhecer, ora descontrolada como os prisioneiros de “O poço”, ora sob o torpor do ódio como o garotinho de “Jojo Rabbit”, ora esquizofrênica como o protagonista de “Joker” e ora fútil, negacionista ou oportunista como os detentores do poder político e econômico em “Não olhe para cima”.

Para a proposta investigativa deste trabalho, parece suficientemente comprovada a tese do *presentismo*, esgrimida com razoáveis argumentos por ao menos três autores ora referenciados: Gumbrecht<sup>50</sup>, Hartog<sup>51</sup> e Bentivoglio<sup>52</sup>: de fato, a distopia contemporânea não parece ser fruto do temor do futuro, mas sim, do próprio presente. Está mais do que dado o alerta, cabendo às entidades da sociedade civil e às lideranças políticas, serem sensíveis às sirenes e agir a contento. Observou-se que, para além de se estudar a sociedade, tendo em vista compreender as distopias que a ornaram, é possível, dentro da metodologia sociológica contemporânea, percorrer o caminho inverso e estudar o tecido social a partir da análise das distopias que esta sociedade produz, porque as sirenes sempre hão de tocar, mas ao agir, elas voltarão a tocar, enquanto não agindo, quiçá em determinado momento, não haverá nem quem as dispare, tampouco quem as ouça.

## REFERÊNCIAS

BENTIVOGLIO, Julio & CUNHA, Marcelo D. R. & Brito, Thiago V. **Distopia, Literatura e História**. Serra: Mil Fontes, 2017.

BREGMAN, Rutger. **Humanidade**: uma história otimista do homem. Tradução de Leila Couceiro. São Paulo: Planeta do Brasil, 2021

BREGMAN, Rutger. **Utopia para realistas**: como construir um mundo melhor. Tradução de Claudio Carina. Rio de Janeiro: Sextante, 2018.

CHUL-HAN, Byung. **A sociedade da transparência**. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis/RJ, Vozes, 2017.

<sup>50</sup> GUMBRECHT, H. U. vide nota 8.

<sup>51</sup> HARTOG, F. vide nota 09.

<sup>52</sup> BENTIVOGLIO, Julio & CUNHA, Marcelo D.R. & Brito, Thiago V, idem notas 06 e 10.

CHUL-HAN, Byung. **Psicopolítica**: o neoliberalismo e as novas técnicas de poder. Tradução de Maurício Liesen. Belo Horizonte / MG, Ayiné, 2020.

DARWIN, Charles A **origem das espécies**. Tradução de Joaquim Dá Mesquita Paul. Obra de domínio público. Textos para reflexão, 2017.

DESCARTES, René. **Discurso sobre o método**. Tradução de Maria Loureiro. Obra de domínio público e sem mais dados catalográficos.

DIAMOND, J. **Armas, Germes e Aço**. Traduzido por Silvia de Souza Costa. São Paulo: Record, 2017.

FREUD, S. **O mal-estar na civilização**. Tradução de José Octávio de Aguiar Abreu. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

FREUD, Sigmund. **Moisés e o monoteísmo**. Tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2019;

FREUD, Sigmund. **Psicologia das massas e análise do eu e outros textos (1920-1923)**. Tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2011

FREUD, Sigmund. **Totem e tabu**. Tradução Órizon Carneiro Muniz. Rio de Janeiro: Imago, 2005.

GUMBRECHT, H. U. **Nosso amplo presente: o tempo e a cultura contemporânea**. São Paulo: Unesp, 2015.

HARARI, Y. N. **Sapiens**: uma breve história da humanidade. Traduzido por Janaína Marco Antonio. Rio de Janeiro: L&PM, 2015.

HARTOG, F. **Regimes de Historicidade**: presentismo e experiências do tempo. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. Petrópolis: Vozes, 2013.

HUXLEY, Aldous. **Admirável mundo novo**. Tradução de Lino Vallandro & Vidal Serrano. São Paulo, Globo, 2014.

KRZNARIC, Roman. **O poder da empatia**: a arte de se colocar no lugar do outro para transformar o mundo. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2015.

MBEMBE, Achille. **Brutalismo**. Tradução de Marta Lança. Lisboa, Antígona, 2020.

MORUS, Thomas. **Utopia**. Obra de domínio público e sem dados da edição ou tradução.

---

ORWELL, George. **A revolução dos bichos**. Tradução de Rafael Arrais. Obra de domínio público. S/cidade. Textos para Reflexão, 2021.

PIKETTY, Thomas. **O capital no século XXI**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.

PINKER, S. **O novo iluminismo**: em defesa da razão, da ciência e do humanismo. Tradução de Laura Teixeira Motta & Pedro Maia Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

PINKER, S. **Os anjos bons da nossa natureza**: Por que a violência diminuiu. Tradução de Bernardo Joffily & Laura Teixeira Motta: São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

SHELLEY, M. **Frankstein ou Prometeu Moderno**. Tradução de Miécio A. J. Honkins. Porto Alegre, L&PM pockets, 1985.

VECCHIONE, Daniel Davison. **Distopia e teoria social**. Disponível em: < <https://www.ideology-theory-practice.org/blog/dystopia-and-social-theory> > Acesso em 20 abril 2022.

VOLTAIRE, François Marie Arouet de. **Cândido ou o Otimismo**. Tradução de Regina C. de Oliveira. São Paulo, Martin Claret, 2014.

WILSON, Edward. **A conquista social da terra**. Tradução de Ivo Korytvski. São Paulo, Companhia das Letras, 2012.

Recebido em: 03/06/21 / Aprovado em: 07/07/21