

FICÇÃO DISTÓPICA: MEDIAÇÃO ENTRE O TEXTO E O JOVEM LEITOR

Thaíse Gomes Lira (UFPB)
thisgomys@gmail.com

Orientadora: Profa. Dra. Luciane Alves Santos (UFPB)
lucianesantos@usp.br

Resumo: Esta pesquisa tem como objetivo apresentar a *Ficção distópica*, vertente literária da Ficção Científica, compreendida como linguagem que se estende à sétima arte e à música, e que se vem destacando no mercado editorial voltado ao leitor jovem. Formado pela adição do prefixo DIS, que significa negação ou dificuldade, ao radical TOPOS, “lugar”, o vocábulo “Distopia” significa “lugar ruim” ou “lugar difícil”, e denota uma aparente oposição ao termo “Utopia” – representativa dos sistemas sociais adequados, feitos por homens, para os homens, segundo Figueiredo (2009). A Distopia retrata uma forte crítica ao sistema social vigente, ou seja, às ideologias dominantes apresentadas. A geração leitora atual demonstra apreço pelo gênero, com o qual possui afinidade, por fazer associação com a sua própria realidade. As obras distópicas são ambientadas em espaços diferenciados: ocorrem em mundos futurísticos e/ou apocalípticos; apresentam sistemas governamentais totalitários e opressores, em contraposição a uma juventude que está em processo de construção de sua identidade social; o personagem, jovem, combate a alienação individual na sociedade e atua como protagonista nas transformações que se propõem a trazer harmonia ao futuro; no cenário, destacam-se os avanços da tecnologia e da ciência, elemento essencial à configuração de uma distopia. Como escopo da pesquisa, optamos por analisar as características distópicas da obra americana *Jogos Vorazes*, de Collins (2010), estabelecendo uma análise comparada entre este livro e a obra de realismo mágico nacional *Sombras de Reis Barbudos*, de Veiga (1999), igualmente ambientada em um mundo de dominação de um poder central – a misteriosa “Companhia” – sobre o povo de uma pequena cidade.

Palavras-chave: Distopia, Educação, Literatura.

1. Introdução

O projeto “Ficção distópica: mediação entre o texto e o jovem leitor” foi motivado pela reflexão acerca das dificuldades que acompanham professores e alunos brasileiros há anos, particularmente, na rede pública de ensino, no que concerne à formação continuada de leitores. Esta perpassa o envolvimento docente em um projeto educativo comprometido com a responsabilidade de garantir aos alunos o acesso a saberes linguísticos necessários ao exercício da cidadania.

Há mitos sobre os poucos hábitos de leitura do povo brasileiro, e o que se pode afirmar sobre o tema tem fundamentos históricos e econômicos, que envolvem: o grau de escolaridade; a influência de pais e professores na iniciação à leitura literária; o acesso a bibliotecas dentro e fora das escolas; o alto preço do livro no Brasil; e o ritmo de vida adotado no século XXI, que inclui o período diário de estudos, o de trabalho e ainda o tempo dedicado às redes sociais, particularmente, pelos jovens.

Do brasileiro, diz-se que “não gosta de ler”. Poucas pesquisas têm sido realizadas contestando essa afirmação do senso comum, e muitos mitos e ideias preconcebidas sobre o lugar da leitura junto à população circulam com intensidade e sustentam a chamada “opinião pública”, justificando, muitas vezes, a desigualdade. (BERENBLUM, 2009, p. 15)

Se observarmos tal colocação, torna-se necessária a reflexão sobre o problema e a elaboração de alternativas para contribuir na formação de leitores a partir dos primeiros anos da Educação Básica, adotando-se projetos de leitura adequados para a faixa etária e o nível de escolaridade.

A ação de leitura proposta, nesta pesquisa, para ser aplicada na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Professor Luiz Aprígio, justificou-se pela necessidade de articulação entre o ensino e a formação contínua, elementos fundamentais para os futuros estudantes de licenciatura das Universidades. Ações dessa natureza tornam-se possíveis por meio de atividades como o Prolicen, que propiciam aos estudantes dos cursos de licenciatura o entrelaçamento da teoria com a prática pedagógica, movimento essencial tanto à formação profissional quanto à cidadania.

Esta pesquisa focou os fundamentos da *ficção distópica*, vertente que se manifesta em diferentes linguagens, como a literatura, a música e o cinema, identificados na obra *Jogos Vorazes* (2010), da escritora norte-americana Suzanne Collins. A proposta abordou também o Realismo Mágico em *Sombras de Reis Barbudos* (1999), do autor brasileiro José J. Veiga, correlacionando as duas obras, com vistas à aproximação entre textos literários da categoria do Insólito e os leitores do Ensino Médio.

Um dos objetivos do projeto é fazer uma análise comparada das obras, a partir de ações didáticas de leitura e produção textual realizadas na Escola Professor Luiz Aprígio, visando à adesão do leitor jovem, considerando-se a abordagem distópica da obra *Jogos Vorazes*, no suporte do livro e também do filme de 2012.

A escolha do tema Distopia é relevante, uma vez que se apresenta como uma das vertentes da ficção científica em que se reúnem, mais fortemente, os elementos da ação e da luta do indivíduo contra as organizações de controle e poder que sufocam a liberdade individual. Ao contrário da apologia a mundos perfeitos e utópicos, a distopia se inclina à descrição de futuros sinistros e ameaçadores, que se podem configurar em ferramentas de conscientização sobre o futuro da humanidade.

A ficção distópica pode ser compreendida sob a ótica da antecipação, um discurso que prevê os caminhos, a decadência e os excessos humanos e, exatamente por esse motivo, encontra seu poder direto de identificação com o público jovem. Consideramos, assim, a possibilidade de ampliar o universo literário do estudante de ensino básico da região do Vale do Mamanguape a

partir da leitura e interpretação desse estilo ficcional diferenciado, presente em diferentes linguagens.

A atuação em sala será realizada no decorrer de um mês, com um total de quatro aulas entre os dias 18 de setembro e 09 de outubro, na referida escola. A primeira aula ocorreu no dia 18/09/2014, quando houve exposição teórica sobre a Distopia, mais leitura do capítulo escolhido do livro *Jogos Vorazes*, além da proposta de divisão do grupo nas equipes que adaptarão o excerto lido para o suporte dos quadrinhos, de poema, texto de cordel ou texto dramático.

Na segunda semana, exibiremos o filme *The Hunger Games – Jogos Vorazes*, e quando faremos a proposta do debate dos primeiros dois capítulos de *Sombras de Reis Barbudos*, de Veiga. Na terceira semana, prosseguiremos com o debate e os alunos poderão trabalhar em sala, tirando dúvidas dos textos e do filme para realizar a adaptação. Na quarta semana, os estudantes levarão suas produções para exposição em sala e também compartilhar entre os colegas seu aprendizado sobre a Ficção Distópica.

Após a invasão de romances fantásticos, como o incontestável sucesso alcançado, nesta geração, pela série *Harry Potter*, uma nova combinação literária ganha adesão entre os jovens leitores. Trata-se da ficção distópica, que mescla romance e ficção científica, ainda pouco explorada em aspectos de literariedade, mas que multiplica sua lista de leitores a passos largos.

O gênero não é uma novidade, visto que encontramos, na Literatura universal, autores como George Orwell, Aldous Huxley e Ray Bradbury criadores de histórias de ficção alicerçadas em sistemas distópicos, com características distintivas – que, como visto anteriormente, distinguem-nas dos sistemas utópicos. Porém no século XXI, ao passo em que a internet facilitou a divulgação de novas histórias, uma ou mais obras específicas tornaram-se fenômenos literários, a exemplo de *Jogos Vorazes*.

Atualmente, o gênero parece ter conquistado uma parcela significativa do mercado editorial voltado para os jovens adultos. Esses textos literários são absorvidos por novas gerações que, sob o impacto de violentas crises econômicas e políticas, são sensíveis às suas atualidades sociais e procuram melhor compreendê-las. Isso explicaria, em certa medida, o sucesso de textos que tocam em pontos essenciais dos regimes ditatoriais e de controle do indivíduo. No Brasil, esse campo da ficção ainda é pouco explorado: podemos citar a obra *A Torre acima do véu*, da autora paraense Roberta Spindler, lançado em 2014.

Podemos encontrar alguns traços característicos do estilo distópico no realismo mágico de José J. Veiga, cuja obra é uma vigorosa representação dentro desse gênero, no Brasil da década de 1970. Acreditamos que textos dessa natureza são importantes dispositivos para atrair novos leitores, cada vez mais “é preciso buscar a expansão dos horizontes e não apenas reafirmá-los; desafiar o

educando para conhecer o outro, o novo, o diferente; estabelecer metas ambiciosas e fixar patamares elevados de leitura a serem gradativamente conquistados” (CECCANTINI, 2004, p.134).

2. O Universo distópico

O termo “Distopia” resulta da união do prefixo grego *DIS* que, segundo Faraco & Moura (1976), *apud* Schneider (2010, p. 3), pode significar “dificuldade” e “negação”, ao radical *TOPOS*, que significa “lugar”. O termo quer dizer, então, “Lugar Ruim” ou “Lugar Difícil”, e representa o oposto das Utopias, que Figueiredo (2009, p. 325) define como “*locus* da ação humana. Perfeitas não por serem atribuídas a um regimento metafísico qualquer, mas por serem produzidas pelos homens e para os homens”.

Dessa forma, as utopias podem representar a melhor forma de organização social, enquanto as distopias representam um lugar não-ideal para viver. Porém, segundo reflexão da autora, o próprio sistema utópico oferece bases à distopia, ao passo em que também estabelece um limite sutil, não declarado abertamente, à liberdade da população submetida a tal sistema:

... as utopias parecem mais distópicas do que efetivamente utópicas. Oferecem um mundo melhor em troca da repressão dos sujeitos, escondem um autoritarismo latente em nome de um projeto aparentemente coletivo, mas que pode converter-se no controle de poucos sobre uma massa devidamente reprimida e condicionada. (FIGUEIREDO, 2009, p. 357)

Com efeito, os textos literários definidos como distópicos descrevem uma sociedade imaginária, controlada por regimes totalitários em que impera a negação da liberdade individual. A distopia é a consequência do exercício de uma ideologia dominante, alicerçada em um mundo organizado, obviamente, do ponto de vista do discurso oficial.

Sob essa aparente organização social, impera a uniformização do pensamento a que os habitantes desse *topus* idealizado são submetidos. Nesse sentido, as distopias apresentam uma hierarquia social rígida: quem se encontra em situação de poder, oprime, e a maioria é oprimida, relegada a péssimas condições de vida.

Figueiredo (2009, p. 355-356) aponta oito principais características de um sistema distópico: a. totalitarismo; b. centralização do poder; c. opressão de uma minoria em posição de poder sobre grupos inferiorizados; d. tecnologia avançada, aproximando-se do surreal; e. críticas à sociedade vigente; f. ausência de harmonia; g. população com liberdade delimitada; h. protagonistas ou heróis, uma vez identificados pelo poder central, são exilados ou eliminados.

As distopias, também chamadas antiutopias ou contra-utopias, descrevem a sociedade humana do futuro em um estado de crise que é a hipérbole do presente; assim, nessas narrativas, o

distanciamento temporal é pouco marcado. Mais recentemente, as distopias são construídas de ecos dos gritos dos protagonistas de catástrofes atômicas ou ecológicas. O escritor de ficção distópica lança uma advertência às nações “Chega de suicídio coletivo!” Ele proclama que a humanidade é responsável por seu futuro e ela deve reagir *aqui e agora*. Por esse motivo, as distopias são particularmente reveladoras de fantasmas e angústias coletivas que atravessam as sociedades ocidentais em determinadas épocas (GOUANVIC, 1994, p.34).

2.1 A fórmula bem sucedida: *Jogos Vorazes*

O primeiro livro distópico de Suzanne Collins, lançado em 2010, é ambientado em um mundo pós-apocalíptico, com uma configuração social, econômica e geográfica diferente da realidade atual, porém com fundamentos na nossa história mundial. A obra é estruturada em três partes de nove capítulos, apresenta uma narradora-personagem e é narrada no tempo presente.

Segundo sua premissa, a América do Norte não existe mais: em seu lugar, há a nação Panem, com doze distritos cujos moradores vivem em extrema pobreza, sendo governados rigidamente pela administração totalitarista da Capital, que utiliza ameaças e diferentes formas de violência para manter o controle e a ordem.

Além de retirar dos paupérrimos distritos os recursos necessários ao sustento de seus luxos, os administradores da Capital ainda promovem um evento anual para comprovar que detêm, inquestionavelmente, o poder sobre Panem: são os Jogos Vorazes. Trata-se de um *reality show* para o qual são sorteados, em cada distrito, um garoto e uma garota, com idades entre doze e dezoito anos, para serem levados a uma arena e digladiarem-se ao vivo, em troca de uma grande soma em dinheiro. Apenas um dos candidatos pode sobreviver.

A protagonista, Katniss Everdeen, é uma sobrevivente, a provedora da casa, que sustenta a mãe e a pequena irmã, Primrose, desde a morte de seu pai. Quando Prim é escolhida para representar o Distrito 12 nos Jogos Vorazes, Katniss se voluntaria para assumir o lugar dela e é levada à Capital ao lado do garoto escolhido naquele Distrito, Peeta Mellark.

2.2 Um clássico da literatura brasileira: *Sombras de Reis Barbudos*, de José Jacinto Veiga

Em 1972, em plena Ditadura Militar, o autor brasileiro José J. Veiga lançou o livro *Sombras de Reis Barbudos*, cuja história é contada pelo narrador testemunha Lucas e ambientada em uma cidade do interior.

Lucas concretiza o desejo de sua mãe de que ele contasse a própria história. Começa no futuro, narrando acontecimentos em *flashback* de quando ele tinha onze anos, exatamente quando

seu tio Baltazar chegou à cidade com a ideia da poderosa Companhia. Assim que esta é fundada na cidade, os habitantes receberam a imposição de um rígido código de conduta e comportamento, sem questionar ou contrariar o que lhes era imposto. É vetado amar, viver, sonhar. Em pouco tempo, o pânico toma conta da cidade; sentimentos como medo, desconfiança, apreensão e terror passam a fazer parte do cotidiano daqueles moradores.

Assim como na obra de Collins, o insólito de José J. Veiga não apresenta fadas, fantasmas ou demônios; o que se revela é uma trama de situações dolorosas que conduz ao absurdo. A atmosfera que paira na obra é de opressão e desespero, resultantes de uma tensão desencadeada pela alegoria que denuncia a violência física ou moral. Fruto controle e da opressão, a narrativa reproduz o objetivo das distopias que estudam:

... as sombras produzidas pelas luzes utópicas, as quais iluminam perfeitamente o presente na mesma medida em que ofuscam o futuro. Elas não possuem um fundamento normativo, mas detêm um horizonte ético-político que lhes permite produzir efeitos de análise sobre a sociedade (HILÁRIO, 2013, p.7).

Devemos ressaltar que a ficção de Veiga não está situada em um futuro pós-apocalíptico, tampouco lança mão de tecnologias avançadas, entretanto, estabelece franca conexão com a obra *Jogos Vorazes*. Inseridas e pactuando no universo do insólito, esses textos dialogam à medida que se desenvolvem em ambientes onde um determinado grupo minoritário detém o poder e exerce um governo tirânico, totalitarista, que dita normas e faz uso do terror para manter o controle sobre uma maioria oprimida. Nas duas obras, temos a descrição de um espaço modelado, transformado e organizado para se tornar um eficiente mecanismo de alienação humana.

A adaptação de capítulos dos livros visa a gerar aproximação do leitor com o texto escrito. A partir da análise comparada das obras, em conjunto com os estudantes de ensino médio, poderemos relacionar a visão que tais jovens possuem do presente, sob a luz da ficção distópica, e quais as suas aspirações para o futuro, uma vez que tenham refletido sobre as consequências negativas de uma sociedade sem limites, que esgote todos os seus recursos no presente, levando a atitudes drásticas em um futuro relativamente distante.

4. Relato de experiência em sala de aula

A pesquisa está sendo realizada com uma turma de 2º ano médio da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Professor Luiz Aprígio, segundo cronograma pré-definido, com ações pontuais que serão realizadas nas quintas-feiras, tendo a primeira ocorrido no dia 18/09/2014 e as próximas, entre 25/09/2014 e 09/10/2014.

A primeira aula ocorreu conforme o planejado, desconsiderando-se as variáveis incontroláveis, como o tempo e recursos escolares. Realizamos a aula expositiva, por meio de slides que apresentaram a etimologia, o conceito e os fundamentos teóricos da Distopia. Mencionamos, na apresentação, obras clássicas do gênero, como *1984*, de George Orwell; *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury; *Admirável mundo novo*, de Aldous Huxley; e *A máquina do tempo*, de H. G. Wells.

Na ocasião, também fizemos referência a títulos de publicação recente, de maior identificação com o público jovem como *Divergente*, de Veronica Roth, e *Feios*, de Scott Westerfeld – que trouxeram as reações mais perceptíveis, entre as alunas do sexo feminino; mais *Delírio*, de Lauren Oliver; e o nacional *A Torre acima do véu*, da autora paraense Roberta Spindler, lançado na última Bienal de São Paulo. Filmes distópicos também foram mencionados, entre eles as adaptações de obras mencionadas anteriormente, mais *O Preço do Amanhã* (2011) e o clássico *V de Vingança* (2005), adaptado dos quadrinhos de Alan Moore e David Lloyd.

Feita a apresentação, distribuimos os capítulos de *Jogos Vorazes*, para leitura conjunta, que foi realizada com sucesso, porém penalizada pelo fator tempo, e lançamos a proposta de atividade em equipes: a adaptação do capítulo em questão para quadrinhos, poema, cordel ou texto dramático. Para o caso de adaptações para quadrinhos, as equipes contarão com o número mínimo de um Editor, um Roteirista e um Desenhista, cada qual responsável por uma parte da produção.

Durante a apresentação do tema, percebemos que os conceitos de Distopia e até mesmo de Utopia eram estranhos aos estudantes, e ambos precisaram ser apresentados em sua estrutura, para melhor compreensão do tema. A turma, que já apresenta um histórico positivo de cooperação na escola, demonstrou surpresa e choque, quando do encontro com o mundo da ficção distópica, em particular, no tocante aos Jogos Vorazes, que, de fato, foram criados para mostrar a paradoxal “barbárie civilizada” a que a humanidade se submeteu naquele determinado universo.

Os alunos e também o professor, que permaneceu presente em sala durante toda a apresentação, participaram da leitura conjunta, durante a qual percebemos algumas dificuldades de leitura pontuais, porém nada que impedisse o bom desempenho da leitura, de forma geral. Os alunos demonstraram surpresa, pela proposta da atividade, porém apresentaram dúvidas sobre o papel de cada equipe e boa parte se mostrou disposta a realizar a atividade dentro do prazo.

Na segunda semana, apresentaremos o filme *The Hunger Games – Jogos Vorazes*, lançado em 2012, e faremos a leitura dos dois primeiros capítulos de *Sombras de reis barbudos*, de Veiga (1999), para que os estudantes verifiquem as semelhanças entre os dois textos e sejam capazes, individualmente, de realizar o diálogo entre a Distopia e Realismo mágico, como vertentes do Insólito.

Na terceira semana, promoveremos o debate com os alunos acerca dos textos lidos, e faremos menção a exemplos atuais de insurreição popular, como o tumulto ocorrido na Lapa, Zona

Oeste de São Paulo, no início da semana em que realizamos a nossa pesquisa. Tal contenda, na ficção, tem potencial de engendrar um sistema distópico. Nesse momento, os estudantes terão espaço para exporem dúvidas e impressões, apresentarem os primeiros esboços de suas adaptações e para que tenham a oportunidade de trabalhar em sala, sob orientação da graduanda, na produção de seus textos.

Na quarta semana, realizaremos a exposição dos textos produzidos, nos seus diferentes suportes, para que os alunos compartilhem entre os colegas o aprendizado obtido sobre a ficção distópica.

Conclusões

Estando o projeto em fase inicial de aplicação, os resultados serão apresentados em um futuro próximo. O que buscamos, com este trabalho, é proporcionar a reflexão e compreensão sobre como se realiza a literatura no cotidiano escolar, nos presentes dias. A partir da análise e adaptação de excerto da obra de Suzanne Collins, com respaldo da obra de José J. Veiga, tentamos estimular nos estudantes a compreensão do gênero Insólito, discutindo estratégias distintas de situações comunicativas que relacionam a Distopia na Literatura com outras linguagens, buscando a aproximação com o leitor.

Ainda focamos na investigação do processo de construção do conhecimento e da cultura literária na escola, refletindo sobre sua importância como elemento sensibilizador e formador de consciência política do indivíduo.

A distopia existe dentro do insólito, mas tem bases reais, fundadas em pensamentos utópicos que se desvirtuaram da *ordem perfeita* para a *ordem a qualquer custo*, ainda que pela violência, pelo medo, pelo totalitarismo. O gênero vem propiciar o debate, entre os jovens da nova geração, sobre as consequências de uma sociedade sem respeito pelas regras naturais da convivência humana, tão imersa em seus próprios desejos e ambições, e isenta de controle, que fomente a criação de um poder repressor à base de selvageria, para que seja contida e regulada, a um alto preço.

Esperamos provocar nesses estudantes a reflexão sobre o tema, para que, como cidadãos, identifiquem por si mesmos as problemáticas atuais, que podem ter consequências desastrosas em um futuro distante, na idealização dos excessos distópicos. Uma vez capazes de reconhecer na literatura elementos que podem provocar a falta de estabilidade social, alienação e desmandos das autoridades na realidade ao seu redor, os jovens leitores, futuros cidadãos, serão estimulados a repensar as próprias atitudes, que podem provocar um quadro inóspito no futuro da humanidade.

Referências

- BERENBLUM, Andréa. Por uma política de formação de leitores. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2009, 35 p.
- COLLINS, Suzanne. *Jogos Vorazes*. Tradução Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010, 397 p.
- CECCANTINI, João Luis C.T., Literatura infantil – a narrativa. In: *Pedagogia cidadã – cadernos de formação em Língua Portuguesa*. São Paulo: Unesp, 2004.
- FIGUEIREDO, Carolina Dantas. *Da utopia à distopia: política e liberdade*. Recife: Revista Online de Literatura e Linguística Eutomia, Julho/2009.
- GOUANVIC, Jean-Marc. *La Science-fiction française au XXe siècle (1900-1968): essai de socio-poétique d'un genre en émergence*. Paris : Rodopi, 1994.
- SCHNEIDER, Luizane. *A semântica dos prefixos de- e dis- para as palavras de base*. Artigo apresentado no II Seminário Nacional em Estudos da Linguagem: Diversidade, Ensino e Linguagem, 06 a 08 de outubro de 2010. Cascavel-PR Unioeste, 2010. Disponível em: http://cachp.unioeste.br/eventos/iisnel/CD_IISnell/pages/simposios/simposio%2001/asemanticadosprefixosde-edis-paraaspalavrasdebase.pdf> Acesso em: 05 mar 2014.
- VEIGA. José Jacinto. *Sombras de reis barbudos*. São Paulo: Bertrand, 1999.