

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO OESTE DO PARANÁ
CAMPUS DE MARECHAL CÂNDIDO RONDON
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO EM HISTÓRIA

TAINÁ RAUE DOS SANTOS

O CANTO DO TORDO:
VIOLÊNCIA, TRAUMA E GUERRA NA DISTOPIA JOGOS VORAZES

Marechal Cândido Rondon

2019

TAINÁ RAUE DOS SANTOS

O CANTO DO TORDO:

VIOLÊNCIA, TRAUMA E GUERRA NA DISTOPIA JOGOS VORAZES

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do título de Mestre em História pelo Programa de Pós-Graduação Strictu Sensu História, Poder e Práticas Culturais da Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE). Campus de Marechal Cândido Rondon, Centro de Ciências Humanas, Educação e Letras, na Linha de Pesquisa Práticas Culturais e Identidades, sob orientação da Prof.^a. Dra. Yonissa Marmitt Wadi.

Marechal Cândido Rondon

2019

Ficha de identificação da obra elaborada através do Formulário de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da Unioeste.

dos Santos, Tainá Raue

O Canto do Tordo : violência, trauma e guerra na distopia Jogos Vorazes / Tainá Raue dos Santos; orientador(a), Yonissa Marmitt Wadi, 2019.
127 f.

Dissertação (mestrado), Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Campus de Marechal Cândido Rondon, Centro de Ciências Humanas, Educação e Letras, Programa de Pós-Graduação em História, 2019.

1. Distopia. 2. Jogos Vorazes. 3. Violência. 4. Guerra.
I. Wadi, Yonissa Marmitt. II. Título.



unioeste

Universidade Estadual do Oeste do Paraná

Campus de Marechal Cândido Rondon - CNPJ 78680337/0003-46
Rua Pernambuco, 1777 - Centro - Cx. P. 91 - http://www.unioeste.br
Fone: (45) 3284-7878 - Fax: (45) 3284-7879 - CEP 85960-000
Marechal Cândido Rondon - PR.

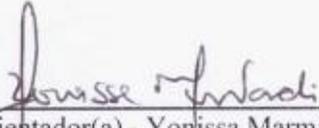


PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO

Programa de Pós-Graduação em História

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE TAINA RAUE DOS SANTOS, ALUNO(A) DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA DA UNIVERSIDADE ESTADUAL DO OESTE DO PARANÁ - UNIOESTE, E DE ACORDO COM A RESOLUÇÃO DO PROGRAMA E O REGIMENTO GERAL DA UNIOESTE.

Ao(s) 5 dia(s) do mês de julho de 2019 às 14h00min, no(a) Sala 60, realizou-se a sessão pública da Defesa de Dissertação do(a) candidato(a) Taina Raue dos Santos, aluno(a) do Programa de Pós-Graduação em História - nível de Mestrado, na área de concentração em História, Poder e Práticas Sociais. A comissão examinadora da Defesa Pública foi aprovada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em História. Integraram a referida Comissão os(as) Professores(as) Doutores(as): Yonissa Marmitt Wadi, Rosemeri Moreira, Moisés Antiqueira. Os trabalhos foram presididos pelo(a) Yonissa Marmitt Wadi, orientador(a) do(a) candidato(a). Tendo satisfeito todos os requisitos exigidos pela legislação em vigor, o(a) candidato(a) foi admitido(a) à Defesa de DISSERTAÇÃO DE MESTRADO, intitulada: "O CANTO DO TORDO: VIOLÊNCIA, TRAUMA E GUERRA NA DISTOPIA JOGOS VORAZES". O(a) Senhor(a) Presidente declarou abertos os trabalhos, e em seguida, convidou o(a) candidato(a) a discorrer, em linhas gerais, sobre o conteúdo da Dissertação. Feita a explanação, o(a) candidato(a) foi arguido(a) sucessivamente, pelos(as) professores(as) doutores(as): Rosemeri Moreira, Moisés Antiqueira. Findas as arguições, o(a) Senhor(a) Presidente suspendeu os trabalhos da sessão pública, a fim de que, em sessão secreta, a Comissão expressasse o seu julgamento sobre a Dissertação. Efetuado o julgamento, o(a) candidato(a) foi **aprovado(a)**. A seguir, o(a) Senhor(a) Presidente reabriu os trabalhos da sessão pública e deu conhecimento do resultado. E, para constar, o(a) Coordenador(a) do Programa de Pós-Graduação em História, da Universidade Estadual do Oeste do Paraná – UNIOESTE - Campus de Marechal Cândido Rondon, lavra a presente ata, e assina juntamente com os membros da Comissão Examinadora e o(a) candidato(a).


Orientador(a) - Yonissa Marmitt Wadi

Universidade Estadual do Oeste do Paraná - Campus de Marechal Cândido Rondon (UNIOESTE)


Rosemeri Moreira
Universidade Estadual do Centro-Oeste - Campus de Guarapuava (UNICENTRO)



unioeste

Universidade Estadual do Oeste do Paraná

Campus de Marechal Cândido Rondon - CNPJ 78680337/0003-46
Rua Pernambuco, 1777 - Centro - Cx. P. 91 - <http://www.unioeste.br>
Fone: (45) 3284-7878 - Fax: (45) 3284-7879 - CEP 85960-000
Marechal Cândido Rondon - PR.



PARANÁ

GOVERNO DO ESTADO

Programa de Pós-Graduação em História

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE TAINA RAUE DOS SANTOS, ALUNO(A) DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA DA UNIVERSIDADE ESTADUAL DO OESTE DO PARANÁ - UNIOESTE, E DE ACORDO COM A RESOLUÇÃO DO PROGRAMA E O REGIMENTO GERAL DA UNIOESTE.

Moisés Antiquiera

Moisés Antiquiera

Universidade Estadual do Oeste do Paraná - Campus de Marechal Cândido Rondon (UNIOESTE)

Taina Raue dos Santos

Taina Raue dos Santos

Candidato(a)

Moisés Antiquiera

Coordenador(a) do Programa de Pós-Graduação em História

Prof. Dr. Moisés Antiquiera
Coordenador do Programa de
Pós-Graduação em História
Mestrado e Doutorado
Portaria nº 5114/2018-GRE

Agradecimentos

Ao considerar que os agradecimentos são a sessão na qual posso demonstrar minha gratidão pelas pessoas as quais me ajudaram a amadurecer as ideias e a escrita desta dissertação, me vejo perdida na grande quantidade de faces que me vem à mente, pois acredito que além de qualquer dica com relação direta ao conteúdo deste trabalho, todo apoio que recebi e dicas para conseguir superar momentos de crise mental e dar continuidade na escrita, foram fundamentais para que eu conseguisse chegar até aqui.

Portanto, gostaria de já de início agradecer aos ouvidos e abraços amigos, tanto aos que me acompanham desde o início quanto aos que conheci no meio do caminho desse jornada, que me deram suporte ao longo deste mestrado, gratidão pelas palavras de apoio e pelo carinho. Deixo meu agradecimento especial as gerações de integrantes da República Grande Família que tive o prazer de conhecer nesses dois anos, que me acolheram como parte de sua “família”, me incluindo em seus dias repletos de risadas, festas temáticas, deliciosas noites de pizza e jogos, mas também das faxinas e assembleias. Agradeço a Alana, Luís, Diego, Irio, Monique, João, Vitor, Aline, João Alberto e claro, ao Caio, meu companheiro diário de suporte, festas, manifestações carinho e aventuras que me apresentou a estas pessoas maravilhosas e também a seus familiares, aos quais estendo minha gratidão. A dimensão da importância que todos tiveram para que este trabalho fosse completado não se mede em caracteres, mas nas lembranças das experiências maravilhosas que tivemos.

Deixo aqui também meus sinceros agradecimentos pelo apoio e cuidado em todas as formas possíveis vindos de minha família, Roberto, Renata, Carlos mas principalmente à Vanessa, pela paciência e amor até na hora de cobrar o estudo em dia, como uma boa mãe/professora universitária o faria. Os puxões de orelha e os abraços fazem parte das páginas dessa dissertação.

Agradeço a professora Dra. Yonissa Marmitt Wadi pela sua orientação ao longo destes dois anos, pois foi através de seus conselhos em nossas conversas e de suas propostas de leituras que consegui aos poucos dar forma a esta pesquisa. Obrigada professora pela paciência e dedicação em guiar-me com sua experiência pessoal e profissional pelo caminho desta pesquisa, o qual foi tão árduo quanto só um pesquisador/a pode saber.

Sou grata também à aqueles que compõe a minha banca: ao professor Dr. Moisés Antiqueira, cujos apontamentos após a leitura do texto inicial e as discussões ao longo das aulas que ministrou ao longo do primeiro ano do mestrado, foram extremamente importantes para a escrita deste trabalho; bem como a professora Dra. Rosemeri Moreira, que incentiva em mim a sede por pesquisa científica desde as aulas da graduação na Unicentro e gentilmente aceitou compor esta banca contribuindo com comentários pertinentes e necessários, obrigada professora pelas sugestões de leituras mesmo aos fins de semana pelas conversas nas redes sociais.

Também não poderia deixar de registrar minha gratidão a outras duas professoras: a Dr.^a Elaine Cristina Senko, que contribuiu com esta pesquisa através de suas sugestões de leituras e debates realizados ao ministrar os encontros do grupo de extensão “Entre a História e a Literatura: o feminino na Antiguidade e Idade Média”, nos quais meus horizontes sobre os debates de gênero foram ampliados e a professora Dr.^a Clarice Lottermann, cujas aulas ministradas na disciplina de Literatura Juvenil e Contemporânea, no Programa de Pós-Graduação em Letras, no campus de Cascavel da Unioeste, me guiaram pelo incrível mundo da literatura infanto-juvenil pelo qual descobri um interesse maior ainda em desvendar.

A minha amiga Aline Mariela Binsfeld, deixou minha gratidão pelas leituras e revisões das bagunças que foram as primeiras versões de meus capítulos. Diante de meus textos “sem pé nem cabeça” e repletos de vírgulas desnecessárias, me dirigiu comentários sinceros e deu algum sentido para ideias mirabolantes que eu não conseguia transformar em palavras. Obrigada por perguntar todo dia como estava minha escrita.

Tendo em vista que o presente trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001, deixo também meus agradecimentos a esta fundação pela concessão bolsa durante todo período de realização deste mestrado

Por fim, existe uma pessoa sem a qual nem mesmo o pontapé inicial para essa pesquisa teria sido dado. Pelo suporte na construção do projeto e ajuda na escolha das fontes, agradeço ao meu querido amigo Rodolfo Grande Neto, que através de suas conversas me fez acreditar que eu era capaz de passar pelo processo de seleção de mestrado e entrar para o programa. Sem sua ajuda, talvez eu nem tivesse topado essa aventura.

“Mas o pensamento coletivo é normalmente de curta duração. Nós somos seres inconstantes, estúpidos com memórias pobres e um grande dom para a auto-destruição.”

Frase atribuída ao personagem Plutarch Heavensbee (*Suzanne Collins; A Esperança, 2011*)

RESUMO

Entre as obras literárias juvenis com altos índices de vendas, do século XXI, a trilogia *Jogos Vorazes* garantiu seu lugar de destaque. A obra tornou-se um sucesso em diversos países, com adaptações para filmes bem sucedidos em bilheteria. Esse feito chama atenção para a trilogia, que pertence ao gênero distopia. As distopias surgiram em meio ao século XX, e se caracterizam por projetarem um futuro hipotético considerando as piores possibilidades para os problemas do contexto da sociedade e do período em que são escritas. A narrativa distópica é marcada pela idealização de um porvir catastrófico. Onde a humanidade chegou ao ápice de sua decadência, e os maiores temores se realizaram. Nos últimos anos as narrativas distópicas emergiram em um retorno dentre os lançamentos de maior sucesso no vasto campo de literatura. A maioria destas produções recentes estão incluídas no ramo da literatura Infantojuvenil, desta forma, seu discurso é articulado buscando atingir esse público. Neste sentido, por meio da análise da trilogia temos como primeiro objetivo discutir a relevância da literatura em si, para a apreensão dos debates contemporâneos, percebendo a ascensão do gênero distópico ao longo desse século como resultado de um processo histórico. No enredo da saga *Jogos Vorazes* constam a memória e traumas consequentes de um período de guerras e escassez, carregados pela protagonista Katniss Everdeen, uma personagem feminina, adolescente, exposta às situações extremas de conflito e tensão, que atingem também grande parte da sociedade de *Panem*, país onde vive. Neste lugar, a população é cotidianamente lembrada pelo governo que sua rebeldia trouxe a guerra forçando assim uma submissão da sociedade, tanto pela rememoração dos acontecimentos traumáticos, quanto pelo uso cotidiano da violência. Por meio da problematização da trilogia, nosso segundo objetivo é abordamos os temas da espetacularização da violência e da memória das guerras, bem como o trauma decorrente dessas condições, considerando a presença de uma mulher no protagonismo. São considerados aqui, os detalhes da narrativa não como um evento isolado, mas pertencente a um âmbito maior, pois consideradas as inspirações e intenções da autora Suzanne Collins, a trilogia distópica dispõe-se como narrativa de memória da relação pessoal da autora com a guerra e com os discursos midiáticos estadunidenses sobre o tema. Por outro lado, através da análise da trilogia acabamos por discutir também a relevância da literatura em si, para a apreensão dos debates contemporâneos, percebendo a ascensão do gênero distópico ao longo desse século como resultado de um processo histórico.

Palavras-chave: Distopia; Jogos Vorazes; Violência; Guerra; Trauma.

ABSTRACT

Among the youthful literary works with high sales figures of the XXI century, the Hunger Games trilogy secured its place of prominence. The literary work has been a success of sales in several countries, with adaptations for films successful in box office. This feat draws attention to the trilogy, which belongs to the genus dystopia. Dystopias arose in the middle of the XX century, and are characterized by projecting a hypothetical future considering the worst possibilities for the problems of the context of society and the period in which they are written. The dystopian narrative is marked by the idealization of a catastrophic future, where humanity has reached the apex of its decadence, and the greatest fears have been realized. In recent years dystopian narratives have emerged in a return among the most successful releases in the vast field of literature. Most of these recent productions are included in the branch of Children's Literature, in this way, his speech is articulated seeking to reach this audience. In this sense, through the analysis of the trilogy we have as a first objective to discuss the relevance of literature itself, to the apprehension of contemporary debates, perceiving the rise of the dystopic genre throughout this century as a result of a historical process. In the plot of The Hunger Games saga are the memory and traumas consequent to a period of wars and scarcity, carried by the protagonist Katniss Everdeen, a feminine, adolescent person, exposed to the extreme situations of conflict and tension, that also reach great part of the society of Panem, the country where you live. In this place, the population is reminded daily by the government that its rebellion brought the war, thus forcing a submission of society, both for the remembrance of traumatic events and for the daily use of violence. Through the problematization of the trilogy, our second objective is to discuss the themes of the spectacularization of violence and the memory of wars, as well as the trauma resulting from these conditions, considering the presence of a woman in the protagonism. The narrative details are not considered as an isolated event but belong to a larger scope, considering the inspirations and intentions of the author Suzanne Collins, the dystopic trilogy is available as a narrative memory of the author's personal relationship with war and with American media discourses on the subject. On the other hand, through the analysis of the trilogy, we also discuss the relevance of literature itself to the apprehension of contemporary debates, perceiving the rise of the dystopic genre throughout this century as a result of a historical process.

Keywords: Dystopy; The Hunger Games; Violence; War; Trauma.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Um Guia para Literatura Distópica, 1930-1960: Medo do Estado	52
Figura 2: A segunda onda: Ansiedade sobre o corpo.	52
Figura 3: A explosão Infantojuvenil: Romance!	53

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
1. CAPÍTULO I - ADMIRÁVEL DISTOPIA NOVA.....	19
1.1. Temporalidade: a faísca distópica	25
1.2. Distopia: memorial de guerra	33
1.3. Enquanto você viver, a distopia vive	42
2. CAPÍTULO II - SEJAM BEM VINDOS A PANEM!	55
2.1. Jogos Vorazes	62
2.2. Em Chamas	73
2.3. A Esperança	84
3. CAPITULO III - “SE NÓS QUEIMARMOS, VOCÊ QUEIMARÁ CONOSCO!”: A REPRESENTAÇÃO DO PROTAGONISMO FEMININO	94
FONTES.....	Erro! Indicador não definido.
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	120

INTRODUÇÃO

Surgidas ao longo do século XX, as distopias são um gênero¹ literário cuja inspiração para as primeiras obras remetem às frustrações dos sonhos utópicos, decorrentes das duas guerras mundiais entre os anos de 1914 e 1945. O decair das ideias racionalistas e iluministas foram o motor para o surgimento das perspectivas de futuro pessimistas que são a principal característica do enredo dos livros deste gênero. Segundo Krishan Kumar (apud KOPP, 2011, p. 12)

[...] depois da Primeira Guerra, as utopias estão em retrocesso por toda parte. Os anos 1920, 1930 e 1940 foram a era clássica das ‘utopias em negativo’, das anti-utopias ou distopias. Essas são as ‘décadas diabólicas’, os anos do desemprego em massa, das perseguições em massa, de ditadores brutais e das guerras mundiais

Presenciando a demonstração do potencial humano para sua auto-destruição, os autores distópicos do fim do século XX registraram em suas obras memórias sobre os efeitos da violência na sociedade, a maioria destas escritas por uma perspectiva de discurso eurocentrista.

Este trabalho tem como objetivo analisar os livros da trilogia *Jogos Vorazes* da escritora americana Suzanne Collins, compreendendo a distopia como algo mais do que uma categoria literária, no sentido de apreender como as obras dessa autora representam a violência, os traumas implícitos a esta e a recorrência da guerra, bem como analisar a construção de uma protagonista mulher na história. Minha perspectiva é que a narrativa não é um evento isolado, mas pertencente a um âmbito maior, pois consideradas as inspirações e intenções da autora Suzanne Collins, por ela explicitadas, a trilogia distópica dispõe-se como narrativa da memória da relação pessoal da autora com a guerra e com os

¹ Existem especulações com relação à distopia ser um subgênero ou um gênero literário e as argumentações dos críticos literários envolvem principalmente as aproximações e distanciamentos entre a utopia (já estabilizada como um gênero literário) e a distopia. As reflexões giram em torno de considerar as obras distópicas como críticas às utopias ou então como apenas uma outra idealização do mesmo gênero, sendo assim, portanto, um subgênero. Porém a abrangência dos temas abordados pelas distopias cresceu amplamente nos últimos anos, somado a isto estão os detalhes e influências perceptíveis de outros gêneros literários presentes em algumas obras distópicas, como as vindouras da ficção científica, que acabaram por conceder as distopias suas próprias características. Desse modo, existe dentro deste grupo de obras variações como as distopias totalitárias, apocalípticas, ambientais e até alienígenas. Utilizo aqui o termo gênero, pois considero que estes pontos são apenas parte da complexidade que compõe a literatura distópica e que, no meu ponto de vista, a elevaram ao posto de gênero literário, sendo seus diferentes temas seus subgêneros.

discursos midiáticos estadunidenses sobre o tema. Para compreender melhor a perspectiva da autora sobre sua obra e, dessa maneira, contribuir para a análise dos livros, utilizo ao longo deste trabalho declarações presentes nas respostas de duas entrevistas realizadas com Collins, para a Editora Scholastic Press, nos anos de 2008 e 2010 e disponíveis em seu site oficial.

Dentro do gênero distópico, *Jogos Vorazes* é um sucesso literário no quesito vendas, cujo enredo pareceu conquistar não apenas os leitores da América do Norte, onde foi publicado inicialmente, mas também de vários lugares do mundo. Foi traduzido em 51 idiomas e levado a 56 territórios, entre eles o Brasil². O peso da adaptação fílmica do primeiro livro da saga reacendeu suas vendas, de acordo com o site da Revista Veja de 2012. A pesquisa, realizada no ano de lançamento do filme³ adaptado do livro, registrou mais de 200.000 exemplares vendidos, sendo que anteriormente já haviam sido vendidos 80.000 exemplares⁴. Publicado pela Editora Scholastic Press, nos Estados Unidos e pela Rocco, no Brasil, os livros da trilogia são intitulados originalmente de *The Hunger Games* (2008), *Catching Fire* (2009), *Mockingjay* (2010), e no Brasil por *Jogos Vorazes* (2010), *Em Chamas* (2011) e *A Esperança* (2012).

Além da autoria de *Jogos Vorazes*, Collins – que possui mestrado em Escrita Dramática pela *New York University* –, escreveu programas infantis quando iniciou sua carreira em 1991, trabalhou em diversos programas para a *Nickelodeon* e também foi escritora-chefe da série animada *Clifford's Puppy Days*, da *Scholastic Entertainment*. Outra produção literária da autora é a coleção de cinco obras chamada *As Crônicas do Subterrâneo* (*The Underland Chronicles*) lançadas nos Estados Unidos sucessivamente entre os anos de 2003 até 2008 e no Brasil entre 2008 e 2013, direcionadas a um público ainda mais jovem que o de *Jogos Vorazes*.

Todavia, para apreender a proposta de utilizar esta distopia, em particular, como fonte de pesquisa, é preciso ter em mente que o gênero distópico não surgiu aleatoriamente. A raiz das distopias está nas utopias literárias, que foram reconhecidas como gênero da

²Informação disponível no site da Editora Scholastic: <http://la.scholastic.com/en/products/hunger-games/free-resources/>

³ As adaptações fílmicas são inspiradas nas obras da saga, dessa maneira, diferem em diversos aspectos da história original presente nos livros. Em alguns casos, alterando o surgimento de diversos elementos e deixando de lado alguns outros. A análise deste trabalho refere-se apenas ao conteúdo dos livros da trilogia.

⁴ Para saber mais sobre, acessar <http://veja.abril.com.br/entretenimento/jogos-vorazes-assume-a-lideranca-na-lista-dos-mais-vendidos/>.

literatura, em meados do século XVI. Até aquele momento, as produções refletiam as promessas dos avanços científicos que perpassavam a sociedade ocidental ao mesmo tempo em que se sonhava com a superação dos problemas sociais e políticos.

Gradualmente, o utópico passou a representar toda idealização que ia contra à condição social vigente. De acordo com Jerzy Szachi (1972, p. 8): “‘Utopias’, neste sentido são todos os sistemas baseados em numa oposição frente às relações atualmente existentes e na preposição de outras mais adequadas às necessidades humanas fundamentais.” Desse modo, a literatura utópica, tanto quanto a distópica, cabe como uma manifestação de insatisfação com o presente.

O impacto causado pela Primeira e Segunda Guerras Mundiais abalaram os utópicos. As crises políticas de disputa pelo poder por governos opressores, desestruturaram as expectativas de possibilidades de se atingir uma sociedade em harmonia e equilíbrio. As produções literárias que aos poucos foram surgindo utilizaram-se das mesmas ideias base das utopias, porém sugerindo um descrédito às boas pretensões e a equalização da sociedade em prol do equilíbrio social. A concepção de sociedade em constante vigília é característica das políticas totalitárias do século XX, como o nazismo e o stalinismo; destaca-se a maioria das distopias – não apenas as primeiras obras do gênero, como também nas contemporâneas, fazem alusão aos elementos que compõe seu enredo a estas políticas autoritárias e ao controle social implicado a elas.

Tendo como referência uma destas obras clássicas, o trabalho de Evanir Pavloski (2014) analisa o livro *1984*, publicado originalmente em 1949, por George Orwell (2009), no qual o autor cria uma sociedade sob o controle violento do governo e em constante vigilância, em que Winston, o protagonista, trabalha entre aqueles que são responsáveis por filtrar as informações que chegam até as pessoas sobre o passado, alterando registros de documentação histórica. Pavloski procura realizar algumas discussões interessantes apreendendo um quadro maior das distopias na história. Seu foco é refletir sobre a padronização da sociedade e a dissolução das diferenças entre os indivíduos em *1984*, através da constante observação e coerção física contra qualquer tentativa de ir contra o sistema. Como escreve o autor:

No universo ficcional de *1984*, os ideocriminosos, como Winston, podem ser compreendidos metaforicamente como células defeituosas de um organismo social estável e uniforme, de forma que a cura é alcançada por meio de violentas práticas corretivas ou pela simples extração dos elementos considerados doentes. Seja qual for o método escolhido, a prioridade do Estado é evitar a todo custo que a infecção

da heterodoxia se alastre para outros componentes da sociedade e desestabilize a suposta harmonia construída pelo Partido (PAVLOSKI, 2015, p. 76).

Nesse caso, os *ideocriminosos* dentro do enredo são aqueles que discordam das ideias do governo e, portanto são criminosos ideológicos. Winston é um representante das funções criadas por esse governo que manipula toda informação e que garante através da violência que a sociedade não irá contra o sistema.

Já outro autor citado nesse trabalho, Rudinei Kopp (2011), além de *1984*, analisa também as obras: *Nós* (1924) do escritor russo Yevgeny Zamyatin, *Admirável Mundo Novo* (1932), de Aldous Huxley, *Revolução no futuro* (1952), de Kurt Vonnegut Jr. e *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury. Kopp também nota que a característica principal da maioria das literaturas distópicas é descrever sociedades manipuladas. Em sua tese de doutorado, *Comunicação e mídia na literatura*, o autor analisa a tecnologia de comunicação como meio de configurar o poder sobre os indivíduos dentro das histórias distópicas, indicando que:

O contexto a partir do qual emergem os textos distópicos [...] é de amplo desenvolvimento tecnológico e isso representava uma fonte de preocupação e de dúvidas entre escritores e pensadores identificados com um olhar crítico sobre a sociedade. Ao mesmo tempo que surgem e se desenvolvem novas soluções, aparatos, inventos diversos, sistemas de organização e produção e, até mesmo, revoluções em diversas áreas do conhecimento embalados, a cada dia, pela ciência e pela tecnologia, surgem também reflexões de analistas que encaram esse período de forma desconfiada (KOPP, 2011, p. 17).

Kopp descreve que a tecnologia, em muitas distopias, aparece como aliada das intervenções nos corpos dos sujeitos, seja na forma de condicionamento psicológico, alterações genéticas, soros e até implantes, para torna-los dóceis. A aparição desses meios nas histórias distópicas denota o receio com a emergente força com que surgiram tais tecnologias, principalmente genéticas e bélicas. As obras clássicas utilizadas nestes trabalhos citados ecoam os efeitos da violência da guerra e das pressões políticas na sociedade a partir do momento em que reproduzem os discursos que estão dispostos na estrutura social de seus autores condizente ao século XX.

De acordo com o autor Russell Jacoby (2001), o fim do século XX e o início do século XXI representam uma era de apatia e conformismo que como declara no prefácio de sua obra *O Fim da Utopia*: “É a sabedoria do nosso tempo, uma era de exaustão e

recuo políticos.” (2001, p. 1) De uma forma ou outra, as distopias que emergiram no século XXI, tratam de temas sociais, políticos e culturais em meio a tramas adolescentes de romances e conflitos de identidade, característicos do gênero literário infanto-juvenil, ao qual pertence grande parte das produções distópicas desse século.

As distopias lançadas no século XXI, ainda que sejam permeadas por elementos consideravelmente inovadores para o gênero distópico – como, por exemplo, o protagonismo de uma heroína adolescente – revelam em seus enredos que a violência ainda é um dos pontos principais dentro do universo distópico.

Utilizando como fonte uma destas produções recentes, o trabalho de Anderson Martins Pereira também foi uma referência desta pesquisa. Em *Divergência, insurgência e convergência* (2017), o autor analisa a distopia *Divergente* (2011), da autora Veronica Roth. Segundo o autor, esta obra também trata da manipulação do indivíduo, mas possui o foco no poder sobre o corpo, pois houve um deslocamento no discurso social para o ser humano e seu domínio sobre si mesmo, frente aos avanços na ciência nas questões biológicas. Segundo Pereira:

A distopia contemporânea alcançou uma grande popularidade nos últimos anos devido a suas especificidades. Ela deixa de trazer como cerne de suas denúncias a questão social e passa a discutir o ser humano a partir de sociedades transumanas e pós-humanas, porém é natural que tais textos se remetam a seus antecessores já consagrados pela crítica (PEREIRA, 2017, p. 14).

Segundo o autor, o sistema político das distopias é quase sempre opressor, refletindo desilusões e incertezas com relação aos governos; desse modo, a distopia engloba os medos da sociedade para conseguir promover uma reflexão através das representações em obras como, por exemplo, a que analisa Pereira, *Divergente*, centrada no que se refere à implicação dessa opressão sob o corpo dos sujeitos.

Segundo Chartier (1990), as práticas intelectuais, como a literatura, identificam os diferentes interesses e formas de pensar. E aí consta sua ligação com a realidade: suas representações são compostas por construções culturais, e despertam o imaginário. Nesse sentido, é possível afirmar que, por mais ficcional que sejam os conteúdos destes livros, são permeados por representações sobre o mundo real, articulados pela a autora como decidiu compô-los na sua obra. Sandra Jatahy Pesavento tratando sobre representações diz que: “[..] os homens elaboram ideias sobre o real, que se traduzem em imagens, discursos e práticas sociais que não só qualificam o mundo como orientam o olhar e a

percepção sobre esta realidade” (p. 49, 2006). Desse modo, segundo a autora os seres humanos *re-apresentam* o mundo que os cerca e, nesse sentido a literatura conta como um dos rastros e registros das representações de um tempo. Pesavento afirma que as representações compõe o imaginário, permitindo que os humanos deem sentido as coisas e situações que vivenciam.

A literatura, assim como outras produções humanas, são instrumentos permeados pelos discursos que coexistem em rede na sociedade do qual procedem. Para Michel Foucault (1996), os discursos coexistem na sociedade interagindo uns com os outros, reproduzindo e determinando significações e concepções que condicionam determinada organização e comportamentos, sendo encadeados como instrumento de poder no controle do imaginário social, legitimando normas e perpetuando preceitos.

Nesse sentido, o mundo ficcional em vivem os personagens de *Jogos Vorazes*, está inexoravelmente ligado à inevitável inserção da literatura enquanto instrumento de disseminação e articulação dos discursos transpostos ao contexto da escrita de Collins, ou seja o início do século XXI nos Estados Unidos. Uma vez que, como indica Pesavento (p. 51, 2006) o imaginário está diretamente ligado a memória individual e social, pois por meio das emoções e sensações ordenados em relação a lembranças e experiências, ocorre a rememoração e reconstituição ainda que mental de dada situação. Portanto as vivências e percepções de mundo de Collins tidas a partir de sua interpretação da realidade estão inseridas em sua escrita.

A autora Suzanne Collins declara, em uma das entrevistas⁵ utilizadas como complemento nesta análise, que *Jogos Vorazes* foi inspirado na facilidade com que pode-se ir de uma notícia trágica das cenas de uma guerra, para um *Reality Show*. Segundo ela descreve nesta entrevista em questão, sua intenção era a de denunciar o perigo e a leviandade com que a mídia, por vezes, configura a relação com a violência.

Tudo se mescla em um só programa. E eu acho muito importante, não só para jovens, mas para adultos garantir que eles façam a distinção. Porque o jovem soldado morrendo no Iraque, isso não vai acabar no intervalo comercial. Não é algo fabricado, não é um jogo. É sua vida (COLLINS apud HUDSON, 2010)⁶.

⁵ Suzanne Collins em entrevista realizada pela Editora Scholastic Press, por Hannah Trierweiler Hudson, no ano de 2010, disponibilizada no site oficial da editora.

⁶ No original: “And that’s what I find very disturbing. There’s this potential for desensitizing the audience so that when they see real tragedy playing out on the news, it doesn’t have the impact it should. It all just blurs into one program. And I think it’s very important not just for young people, but for adults to make sure they’re making the distinction. Because the young soldier’s dying in the war in Iraq, it’s not going to

Ao abordar a violência e a guerra, a autora Collins afirma que recorreu às experiências pessoais em que estes elementos fizeram-se muito presentes, relacionadas a seu pai, um veterano da Guerra do Vietnã. Ainda que esta seja uma de suas motivações, segundo ela mesma, a trilogia apresenta outros elementos com os quais a autora teve contato ao longo da sua vida e a marcaram, como as histórias de gladiadores, como veremos no capítulo dois. Tendo em vista essa proximidade de Collins com os relatos sobre a violência na guerra através de seu pai, entende-se que a maneira como a autora presenciou a mídia americana reportando conflitos militares ao longo do século XXI não couberam à sua compreensão do que é de fato uma guerra. Por meio da trilogia, a autora diz intentar fazer um manifesto contra a maneira como estes confrontos são reportados pela televisão.

De acordo com Seligmann-Silva:

A imaginação é chamada como arma que deve vir em auxílio do simbólico para enfrentar o buraco negro do real do trauma. O trauma encontra na imaginação um meio para sua narração. A literatura é chamada diante do trauma para prestar-lhe serviço (SELIGMANN-SILVA, 2008, p. 70).

Neste sentido, o objetivo geral desta dissertação é, por meio da análise da trilogia distópica *Jogos Vorazes*, identificar as representações referentes ao trauma da exposição à violência e a guerra, considerando o protagonismo de uma jovem, cuja personalidade e aparência constituem um perfil de feminilidade específico, verificando quais os limites deste quando contrastado com outros perfis de feminino existente nas obras.

A trilogia *Jogos Vorazes* é comumente encaixada na categoria infanto-juvenil, ainda que mantenha algumas das características das clássicas distopias como *1984*, direcionadas a um público mais adulto. A trilogia remete a elementos como triângulos amorosos e problemas com os pais ao mesmo em que descreve enfrentamentos violentos e debates políticos complexos. A saga tem como protagonista Katniss Everdeen, que aos 16 anos, vive com sua mãe e irmã mais nova no *Distrito Doze*, o mais pobre dos treze distritos de *Panem*, uma representação futurística de um país que teria surgido onde atualmente estão os Estados Unidos e que é controlado pelo poder opressor do Presidente Snow, direto da *Capital*. Devido a uma rebelião que acaba com a aparente aniquilação do

end at the commercial break. It's not something fabricated, it's not a game. It's your life.” As traduções das citações da entrevista foram feitas pela autora desta dissertação.

chamado *Distrito Treze*, a Capital cria os *Jogos Vorazes*, como uma forma de lembrar aos distritos que devem ao governo a ordem social mantida por este e trazer à tona a memória de como a rebelião significa guerra e mortes. Nos *Jogos Vorazes*, uma garota e um garoto entre 12 e 18 anos de idade são sorteados no chamado *Dia da Colheita* como *tributos* para participar de um *Reality Show* de sobrevivência em que todos lutam até a morte em uma arena manipulada, restando ao final apenas um vencedor.

A história inicia-se com o momento em que Katniss se oferece como *tributo* nos *Jogos Vorazes*, para impedir que sua irmã mais nova, que foi sorteada, participe do massacre na arena dos jogos. No decorrer da obra, a exposição de Katniss e dos demais *tributos* à violência extrema afeta seu psicológico de diferentes maneiras. A grande maioria parece carregar os traumas dos confrontos físicos e psicológicos assim como sobreviventes de uma guerra, enquanto que uns permanecem com pesadelos e ataques de pânico frequentes, outros tornam-se indivíduos agressivos. Mas não são apenas os *tributos* que são expostos a violência. Toda *Panem* vive a sombra da guerra, com as constantes demonstrações punições diárias que assustam a população o suficiente para evitar questionamentos ao sistema instituído.

O tordo, presente no título deste trabalho, surge dentro da história como um símbolo de resistência, seu significado torna-se tão amplo quanto o de Katniss na história. Quando o pássaro chamado gaio tagarela, criado pela Capital para ser utilizado como espião de possíveis organizações rebeldes, falha em suas missões, é largado a própria sorte na floresta. Mas ao invés de desaparecer, acaba cruzando com o tordo selvagem e, dessa união, nasce o tordo descrito na história. Este não possui completamente a habilidade de repetir vozes do gaio tagarela, nem reflete igualmente a existência sutil do seu ancestral selvagem, mas coexiste em uma condição entre estas, carregando algumas alterações genéticas. A sua própria existência é vista por quem o conhece em *Panem*, como um protesto ao governo, como uma resistência a sua condenação à morte por abandono.

O tordo é carregado em forma de broche por Katniss durante toda a história, uma peça na qual a personagem busca esperança para voltar para casa e para sua irmã durante os jogos. O simbolismo desse pássaro saltou as páginas e tornou-se o principal signo da história. Estas significações que ocorrem não apenas com o tordo, mas com outros elementos constantemente destacados dentro da narrativa, tornaram-se marcas da protagonista e da história em si que tomaram também o real, no imaginário que faz referência a esta distopia em questão. Nesse caso, Sandra Jatthy Pesavento escreve que:

Assim, no sistema de representações sociais construídas pelos homens para atribuir significado ao mundo, ao que se dá o nome de imaginário, a Literatura e a História teriam o seu lugar, como formas ou modalidades discursivas que tem sempre como referência o real, mesmo que seja para negá-lo, ultrapassá-lo ou transfigurá-lo (PESAVENTO, 2003, p. 33).

A referência discursiva ao real não passou despercebido aos olhos da editora da trilogia, uma vez que o conteúdo dos livros busca atrair um determinado público através destes simbolismos bem como do romance adolescente que atende as expectativas condizentes a uma literatura infanto-juvenil. O mercado de livros exige cada vez mais que as histórias vendam acima do que obras de sucesso lançadas anteriormente, e isso influencia não apenas a escrita do autor, mas também a posição das editoras. Sobre *Jogos Vorazes*, por exemplo, a editora Kate Egan, comentou em entrevista⁷ sobre sua participação na composição da obra: “Contar histórias é a força de Suzanne. Como editora, ajudo-a a desenvolver os personagens. Por exemplo, pedi-lhe mais do triângulo amoroso Peeta-Katniss-Gale. Suzanne estava mais focada na história da guerra.”⁸. Desse modo, em meio às cenas de violência e combate, estão dispostos os momentos de rivalidade amorosa ainda que estas não se sobreponham ao conteúdo da violência.

Isso nos lembra que *Jogos Vorazes* não é unicamente construída pelas iniciativas de Collins: a autora foi limitada em determinados pontos e impulsionada em outros. Roger Chartier (2014), afirma que livros escritos passam pelas mais diversas edições e são compostos por um conjunto de diferentes decisões de vários sujeitos que formam a equipe profissional responsável por compor o resultado final, sendo que essa ainda poderá se tornar uma nova obra a partir do momento que ganhar outra edição em que partes são reescritas. Portanto, Collins é orientada a seguir as indicações da editora, por conta do que o mercado considerava “vendável” no momento em que escreveu a trilogia, reforçando certas perspectivas e tendências de discursos que buscam essa identificação com o leitor.

Considerando os referentes expostos, bem como o objetivo geral desta dissertação, ela está dividida em três capítulos. O primeiro capítulo tem como objetivo apresentar um

⁷ Entrevista para o blog Sarah Laurence no ano de 2010.

⁸ No original: “Storytelling is Suzanne’s strength. As an editor, I help her develop the characters. For example, I asked her for more of the Peeta-Katniss-Gale love triangle. Suzanne was more focused on the war story”. Tradução minha. Fonte: <http://blog.sarahlaurence.com/2010/11/interview-with-kate-egan-editor-of.html>

panorama geral do surgimento das distopias tendo em vista sua decorrência das utopias, bem como as perspectivas das produções teóricas que buscaram compreender as transformações sociais do século XX e ajudam a empreender a relação entre o contexto da época e as produções distópicas. Neste sentido, inicialmente reflito sobre o uso da literatura como fonte histórica e da função autor, para então tratarmos das origens das literaturas chamadas utopia e distopia, indo de Thomas More, a quem é atribuída a construção da utopia como gênero literário, até o surgimento das distopias literárias advindas da crise do pensamento utópico. A seguir, analiso a produção de obras literárias com perspectiva pessimista, aproximando-as dos trabalhos de grandes teóricos que tentaram interpretar as novas perspectivas de temporalidade que se manifestavam no período pós-guerra, como Martin Heidegger e Reinhart Koselleck. Isto é fundamental para que seja possível adentrar o mundo distópico de *Jogos Vorazes*, conhecendo um pouco mais sobre esse gênero literário e as perspectivas que não podemos deixar de lado ao tomar a obra como fonte. Essa parte trata ainda, de empreender relações entre as distopias e a memória do trauma, antes de trazer efetivamente essa discussão para a análise da trilogia no próximo capítulo.

O segundo capítulo tem como objetivo problematizar momentos da narrativa dos livros em que as representações do trauma pela exposição à violência e a guerra podem ser analisados trazendo, assim, trechos e diálogos dos livros para a discussão. Portanto, apresento o enredo de *Jogos Vorazes*, separando-o em partes para uma melhor compreensão dos temas que queremos abordar. Optei por esta estratégia de escrita, uma vez que, apesar destes temas surgirem sobrepostos de maneira constante ao longo das três obras, estão mais claramente concentrados em instantes específicos. Discutindo as situações vividas pelos personagens no enredo e comparando-as às respostas de Collins nas entrevistas à editora, analiso até que ponto o enredo é fiel as declarações da autora de que sua produção é um manifesto contra a banalização da violência.

Por fim, no terceiro capítulo analiso a personagem Katniss, tendo como objetivo debater o perfil de feminilidade que esta expressa e sua posição de protagonista nessa saga, considerando as condições violentas e sangrentas que compõe a história, bem como, se existe contraposição entre esta e os demais modelos de feminino existentes no enredo. Neste sentido, a partir do destaque a certos aspectos da trajetória de Katniss, busco compreender que representação é construída para a personagem dentro da dimensão da própria trilogia, tanto em contraste com as demais, mulheres e homens da saga, quanto em relação às personagens mulheres, protagonistas de outras obras distópicas do século

XXI, em geral mulheres que enfrentam as adversidades e as superam, tornando-se uma inspiração em sua sociedade.

Ao realizar essa análise não perderei de vista a relevância da autoria desta saga pertencer a uma mulher. Tampouco, a significativa parcela de autoras mulheres na produção da literatura distópica deste século, tendo em vista a possível influência exercida sobre Collins das demandas das mulheres, cada vez mais crescentes no século XXI, por representatividade nos setores políticos, culturais, sociais e econômicos; demandas estas que são apossadas pelo mercado literário.

Desse modo, espero que por meio deste trabalho o/a leitor/a, pesquisador/a ou não, sinta-se convidado/a à adentrar as páginas, não apenas de *Jogos Vorazes*, mas das mais variadas distopias. Correndo o risco de parecer audaciosa, aspiro ainda, que sinta-se instigado/a à tentar uma proposta de interpretação, que vai além de apreender estas obras apenas como uma produção fictícia cujos elementos são fantasiosos, mas que este texto incentive, em sua leitura, a ponderação sobre o que ali foi escrito. Sem a pretensão de almejar que todos que chegarem ao final deste texto, acabem por realizar uma profunda e minuciosa pesquisa sobre distopias (conquanto recebam meu total apoio se acabarem por se interessar nessa direção), desejo encorajar o leitor/a deste trabalho a reflexão sobre aquilo que é lido, seja literatura ou não, assim como o que é visto/ouvido cotidianamente, estimulando que perceba os autores e autoras que leram, tanto quando a si mesmo/a, como sujeitos dentro da História, cujas ações e decisões tem influência e peso em seu presente e futuro, de uma maneira mais ampla socialmente do que pode perceber. Quem sabe assim, acabemo-nos por nos enxergar, cada um de nós, como tordos, que se sobrepujam ao que é medido como seu limite pelos demais, e resistem bravamente.

CAPÍTULO I

ADMIRÁVEL DISTOPIA NOVA

Ao abrir um livro de literatura, somos convidados a entrar em um mundo dentro das páginas, a conhecer cada personagem, cenário e a deixar-nos levar pela narrativa do autor. Pelas histórias de viagens, amores, aventuras e dos universos que encantam diferentes gerações, da criança ao idoso, nos mais diversos gêneros em que se divide a literatura tem-se contato com outras interpretações de mundo que podem, ou não, interferir em como nós próprios compreendemos o que nos rodeia. Tzvetan Todorov escreve que:

Conhecer novas personagens é como encontrar novas pessoas, com a diferença de que podemos descobri-las interiormente de imediato, pois cada ação tem o ponto de vista de seu autor. Quanto menos essas personagens se parecem conosco, mais elas ampliam nosso horizonte, enriquecendo assim o nosso universo (TODOROV, 2009, p. 80-81).

Sendo não apenas filósofo e historiador, mas também crítico literário, Todorov diz ainda que a literatura é conhecimento que nos ensina sobre o ser humano em sua existência e experiência ao longo de sua vida e da vida de todos os outros que o precederam, tanto quanto podemos compreender ao ter contato com um livro científico, sociológico, histórico ou filosófico.

Entretanto, segundo Roger Chartier (1988), como fonte histórica a literatura começou a ser utilizada pelos historiadores por volta de 1930 com o surgimento da chamada História Cultural. Essa dimensão historiográfica possibilitou que toda produção humana se tornasse objeto de reflexão, decorrente da maior amplitude da perspectiva do que pode ser uma fonte, em que acreditavam seus teóricos. Os novos horizontes para a análise teórica viriam também pela influência da corrente histórica disseminada pela revista dos *Annales*, em sua quarta geração composta por estudiosos como Roger Chartier e Jacques Revel. Outras contribuições vieram do filósofo/historiador Michel Foucault, cuja proposta foi uma transformação na concepção de cultura, deixando como uma condição do ser humano, prioritariamente ligada aos bens materiais, mas percebendo-a pelo sentido que dá ao mundo que o cerca e a si mesmo.

Desse modo, a história passou a se apoiar em teorias de outras Ciências Sociais que pudessem auxiliá-la no estudo destas fontes ainda pouco conhecidas pelos

historiadores; a análise histórica passou a buscar apoio, por exemplo, nos debates antropológicos, bem como com a Teoria Literária, se aprofundando no método de estudo das literaturas e afastando-se cada vez mais do determinismo. Lynn Hunt (1992) nomeou essa nova linha teórica de Nova História Cultural e nela a literatura passou a ser considerada como uma representação de mundo. Tomada como fonte pela História I deve-se analisar a literatura considerando sua linguagem, o público a que é direcionado, o contexto, a autoria, e todos os outros elementos que a compõe. A partir disso, seria possível pensar historicamente como se constituem as representações da realidade social. Segundo Sena Junior (2010, p. 4),

Começamos por entender que em História o conceito de verdade deveria ser sempre utilizado no plural, pois acreditamos que não existia apenas uma única visão dos fatos ou dos objetos em análise, mas perspectivas que podem apontar diferentes estilos e formas de percepção destes. Nesse sentido, o cruzamento entre história e literatura possibilita uma maior flexibilidade para se pensar a história e os vários elementos constituintes de sua representação. Apesar de ter sido a literatura considerada por muito tempo como um objeto criado a partir dos elementos fantasiosos, da imaginação do escritor e que não possuía os requisitos necessários de verdade e legitimidade para servir como fonte de explicação da realidade histórica onde esta era produzida, ou sobre a qual se referia, percebemos que a produção literária possui um forte elo com o espaço, com o tempo e com as condições sócio-culturais onde está é construída.

Portanto, a narrativa literária não pode ser considerada desconexa do contexto a que pertence, ela é resultado de seu processo histórico, uma representação ficcional das perspectivas do real, por mais imaginativo que seja, reflete diferentes pontos de vista de indivíduos de um mesmo tempo. Segundo Lloyd Kramer (1992, p.158), “[...] a literatura sugere formas alternativas de conhecer e descrever o mundo e usa a linguagem imaginativamente para representar as ambíguas e imbricantes categorias da vida, do pensamento, das palavras e da experiência”.

Por outro lado, como afirma Michel Foucault (2009), a relação entre o autor e obra é mútua. A identidade do autor do texto não é unicamente o nome próprio com o qual assina a obra, mas é dada pelo conjunto de marcas que constitui o seu trabalho.

[...] a função autor está ligada ao sistema jurídico e institucional que contém, determina, articula o universo dos discursos; ela não se exerce uniformemente e da mesma maneira sobre todos os discursos, em todas as épocas e em todas as formas de civilização; ela não é definida pela atribuição espontânea de um discurso ao seu produtor, mas por uma

série de operações específicas e complexas; ela não remete pura e simplesmente a um indivíduo real, ela pode dar lugar simultaneamente a vários egos, a várias posições-sujeitos que classes diferentes de indivíduos podem vir a ocupar (FOUCAULT, 2009, p. 279-280).

Dessa maneira, Foucault situa que a função do autor vai além de sua obra, ela é parte do conjunto de discursos que permeiam a sociedade. A função do autor atualmente, principalmente no texto literário, é da autenticação do texto: a autoria dá o sentido em que serão compreendidos os elementos presentes na obra. O nome do autor longe de ser apenas mais um elemento de composição, exerce uma missão em relação ao discurso de agrupamento e classificação, faz parte do que o compõe, do como foi feito, do como deve ser recebida, além de definir seu “modo de ser”.

Dessa maneira, tendo em vista a literatura distópica, autores deste gênero exprimem uma percepção análoga a uma condição mais ampla sobre a concepção da sua realidade, advindas de sua inserção social e do conjunto discursivo do qual suas escritas se compõe e também se perpetuam. De acordo com Sandra Jatahy Pesavento (2003, p. 33):

É este presente da escrita que inventa um passado ou constrói um futuro, para melhor explicar-se. Nesta medida, o momento da feitura do texto torna-se essencial para o entendimento das ações narradas, sejam elas acontecidas ou não.

Considerando que indubitavelmente a produção literária é relacionada com o real, o que corresponde à distopia parece vir de uma perspectiva esmorecida de mundo. Nas páginas de uma distopia apresenta-se um universo que não convida o leitor a se sentir confortável em um mundo encantador e feliz, mas a reconsiderar e repensar a busca humana pelo objetivo de sociedade perfeita e os meios e métodos extremos utilizados a favor disto, bem com suas consequências. É claro que, como escreve Evanir Pavloski (2014, p. 44), “O paraíso de alguns, não é necessariamente o paraíso de todos”. Para o autor, o imaginário social não é uniforme e as situações de atitudes extremas de violência com objetivos de ordem social e políticos, onde os fins justificam os meios⁹, podem não ser uma realização lastimável, mas sim um sonho para determinados grupos.

⁹ A expressão é utilizada aqui em seu sentido literal com a qual é popularmente usada, ainda que seja importante lembrar que em circunstâncias equivocadas é outorgada autoria a Nicolau Maquiavel, quando este pretendeu dizer em sua famosa obra *O príncipe*, publicada em 1532, que deve-se ser em padrão bom, mas o mal tem sua utilidade, nem deve-se de fato “ser” mas representar. Dessa maneira, nunca deveríamos ser mal, mas ocasionalmente tem sua função e valor ser mal. Fonte: <https://www.culturagenial.com/os-fins-justificam-os-meios/>

Porém, antes de adentrar o mundo pessimista dos livros que são analisados nesta pesquisa, é importante conhecer um pouco do gênero literário que deu base para o surgimento das distopias, que as precederam e que, de fato, não desapareceram. Neste sentido, apresento brevemente algumas considerações sobre as *utopias*, como literatura e conceito, e sua relação com as distopias.

Em 1516, o humanista inglês Thomas More lançou o livro *A Utopia*, ou no longo título original em latim, *Libellus vere aureus, nec minus salutaris quam festivus, de optimo rei publicae statu deque nova insula Utopia*¹⁰. De acordo com Jerzy Szachi, utopia “significa lugar não existente, país que não se encontra em lugar algum” (1972, p. 2), sendo que uma das características destas obras é que discorrem sobre lugares não especificados ou imaginários. Em *A Utopia*, More cita também o termo *eutopia*, ou seja, “bom-lugar”, referindo-se que as condições potenciais para a felicidade social existem e estão ao alcance.

A obra de More transcorre à semelhança de um relato de viagem, em que o marinheiro português Rafael Hitlodeu, personagem principal da história, descreve a idílica Ilha de Utopia, que supostamente teria encontrado em suas viagens com Américo Vespúcio, quando este explorava os oceanos buscando pelo então chamado Mundo Novo. A ilha, cuja localização exata não é esclarecida, seria governada pelo rei *Utopus* e nela era vigente o modelo perfeito de organização social, onde as mazelas eram inexistentes. Para manter essa paz sublime e evitar que o equilíbrio fosse corrompido, o local fora isolado do resto do mundo.

A busca por novas rotas comerciais até meados do século XVII, rendeu o desenvolvimento de navegações marítimas que atingiram as descobertas de terras ainda desconhecidas pelos europeus, conduziram as expansões de conhecimento geográfico destes povos. Como lembra Sérgio Buarque de Holanda (2002), os navegadores espanhóis e portugueses associaram o que encontraram nestas terras ao imaginário carregado ao longo dos anos, intrincado na formação de suas sociedades, uma percepção de uma tradição medieval e até greco-latina de paraíso, na qual a beleza natural, a inocência, a ausência de doenças, os conduzia a considerar a proximidade de encontrar o próprio Éden ou então as ilhas das narrativas da antiguidade onde as riquezas e maravilhas seriam infinitas. À margem da esperança de encontrar, além-mar, uma espécie de paraíso

¹⁰ “Um pequeno livro dourado: não menos salutar do que divertido, do melhor estado de uma República, a Nova Ilha de Utopia”. Tradução própria.

e uma sociedade de ordem perfeita, as utopias ganharam força através das escritas dos relatos destes navegantes. Como cita Holanda (2002, p. 176)

[...] presos como se achavam aqueles homens, em sua generalidade, a concepções nitidamente medievais, pode supor-se que, em face das terras recém-descobertas, cuidassem reconhecer, com os próprios olhos, o que em sua memória se estampara das paisagens de sonhos descritas em tantos livros e que, pela constante reiteração dos mesmos pormenores, já deviam pertencer a uma fantasia coletiva.

Quando ao longo do século, começou-se a acreditar que não havia mais nenhuma terra à ser descoberta, tudo já tinha sido mapeado e o paraíso perfeito não foi encontrado, as utopias passaram a ser deslocadas não apenas geograficamente, mas temporalmente.

De acordo com Szachi (1972), a influência de linhas de pensamento como o Iluminismo também motivou os utópicos, que afirmaram que gradualmente a humanidade caminharia para transformações atingindo a boa organização social através da razão e da ciência, postando-se contra governos tirânicos.

As utopias passaram a ser variadas e compostas em sua estrutura de diferentes maneiras; algumas deslocam-se na temporalidade ou no espaço geográfico, abrangendo por vezes ambas as situações, em dinâmicas que destoam ou vão totalmente contra a organização dos sistemas que compõem a realidade histórica do presente do autor que as escreve. E esse é o detalhe latente deste conjunto de obras, normalmente, seus mundos dispõem de uma estrutura social e econômica em perfeita harmonia e, em contraponto, denuncia uma realidade em caos e a inspiração a novas descobertas.

Com o passar dos anos, a ideia de utopia passou a representar mais que a obra que forjou o termo: ela tornou-se um gênero literário próprio e distinto, bem como enfrentou acréscimos e ampliações ao termo utópico, rendendo textos filosóficos e sociológicos. Inspirados na criação de More, surgiram obras como *A Cidade do Sol* (1602), de Tommaso Campanella, *Nova Atlântida* (1624), de Francis Bacon e muitos anos depois, *Horizonte Perdido* (1933), de James Hilton. O volume de obras utópicas, de cunho literário e filosófico foi crescendo ao longo dos séculos, Szachi escreve que: “É praticamente impossível definir mesmo por aproximação o número de obras desse gênero [...]” (1972, p. 2).

Nestes livros, em locais, tempos e de diferentes maneiras, os autores imaginaram um local apartado do resto do mundo, no qual, aos seus olhos, a sociedade viveria sem os males de seu presente. Portanto, atribui-se o termo “utopia” à uma idealização que já

existia anteriormente, mas apenas ainda não era nomeado e reconhecido como um conjunto estruturado, no caso como utopias. Paula Martins Rodrigues lembra que:

Desde Platão, acreditou-se na perspectiva de um mundo melhor que o do presente. A crença de que seria possível uma sociedade ideal foi trazida ao longo dos séculos por diversas obras até chegar a Thomas More, que cunhou o termo *utopia*, gerando um grande número de romances e tratados que se utilizariam do termo (2015, p. 15).

Deste modo, muitos textos que precederam More foram agrupados ao conjunto dos escritos considerados utópicos pelas características que os aproximam das obras desse conjunto, como *A República*, de Platão, escrita por volta do séc. IV a.C. Ainda que buscar definir quando ou como a utopia enquanto imaginação utópica teria surgido é insensato, conforme afirma Teixeira Coelho (1981, p.14), ela é tão antiga quanto as sociedades humanas. Se for compreendida como uma busca inerente da sociedade por uma situação que supere as circunstâncias em que esta está inserida, verifica-se que a utopia sempre esteve presente, pois a busca pela superação da situação presente é incessante e pode ser percebida desde os primórdios.

Ademais, a definição de utopia alargou-se para assumir suas formas políticas, como as ideias que permeiam os discursos de correntes como o socialismo, e até mesmo o nazismo, que aspiram a um dado modelo social considerado perfeito. Uso aqui o termo assumir, porque sendo a escrita ficcional ou uma proposição reconhecida de crítica, as questões políticas são transversais a estas produções. A relação entre os aspectos sociais, políticos e econômicos das utopias une os pressupostos complementares para os quais é difícil estabelecer limites. Utilizando o livro de More como exemplo, Pavloski (2014, p. 37) escreve que *A Utopia* é composta por uma estruturação pluralista e repleta de possibilidades de interpretação, pois a idealização do universo utópico é parte dos processos vividos em seu tempo. Dentro do enredo da obra são conferidos pelo autor posicionamentos diferentes aos sistemas políticos e ideais religiosos, cada qual separado, em seu extremo, em oposição crítica ao modelo da sociedade inglesa no séc. XVI. Segundo Miguel Abensour (1990, p. 81):

Isto significa que a invenção da escrita utópica seria a escolha de uma forma singular de intervenção no campo político; que o projeto político, a busca do melhor regime, passa necessariamente pelo recurso, a uma nova forma de escrita. *A Utopia* seria política não porque *enuncia* suas proposições, teses ou temas, mas na própria efetuação do seu *dizer*.

Os elementos que estruturam o utopismo expandiram-se e extrapolam a delimitação a livros que cabem em um gênero literário. Como lembra Reinhart Koselleck (2014, p. 121), em seu capítulo *A temporalização da utopia*, da obra *Estratos do Tempo*, os estudos como conceito e como gênero não confluem em harmonia. Ainda assim, as propostas revolucionárias, as sugestões de reformas sociais e o messianismo, por exemplo, tangenciam as literaturas, a produção textual, os discursos políticos e as correntes ideológicas, flutuando entre o imaginário transcendente e os projetos concretos de transformação da sociedade. Segundo Teixeira Coelho, a utopia:

[...] até hoje pelo menos, sempre esteve presente nas sociedades humanas, apresentando-se como o elemento de impulso das invenções, das descobertas, mas, também, das revoluções. É ela que aponta para a pequena brecha por onde o sucesso pode surgir, é ela que mantém em pé a crença numa outra vida. Explodindo os quadros minimizadores da rotina, dos hábitos circulares, é ela que, militando pelo otimismo, levanta a única hipótese capaz de nos manter vivos: mudar de vida (COELHO, 1981, p. 9),

A idealização de um modelo de sociedade que vai contra a sua realidade e a supera, buscando as possibilidades para uma vida melhor, é a imaginação utópica sobre seu presente e o que faz dela uma expressão crítica. A imaginação utópica pode apresentar, por vezes, uma saudosa lamúria pelo passado, projetar-se para o futuro, ou nem mesmo ter delimitado seu universo temporalmente falando. Se olharmos pela perspectiva da graça divina, santos e profetas afirmam que a salvação chegará um dia, e que a humanidade precisa preparar-se desde já. A produção de escritos preocupando-se com o futuro está diretamente ligada a transformações na percepção de tempo, o que discutiremos à frente, e tiveram influência também no que viria a ser o início do declínio das utopias ao fim do século XIX.

1.1. Temporalidade: a faísca distópica

O termo distopia teria sido utilizado pela primeira vez alguns anos antes do surgimento das primeiras obras distópicas do século XX, com propósitos que não tinham necessariamente como foco o meio literário. Segundo Jan Pospíšil (2016), em 1868 o filósofo John Stuart Mill, durante um discurso diante do Parlamento Britânico que tratava sobre as políticas governamentais de propriedades das terras irlandesas, teria empregado o termo distopia, contrastando à ideia de utópico, ao criticar a organização política e

discutir relações entre as igrejas católica e protestante na Irlanda. John Stuart Mill teria indicado que os argumentos utilizados até o momento para tais assuntos eram mais próximos de propósitos distópicos. Ainda que tenham ocorrido produções com as intenções e características que permeiam as distopias, o termo em si, como palavra, desde que foi forjado, não teve muita disseminação no início do século XX.

Somente alguns anos depois, ao ser apropriado pelos escritores de literatura, é que passou a congregar características de um gênero literário específico. Segundo Rudinei Kopp: “A constituição conceitual da distopia, portanto, se dá a partir daquilo que já havia se consolidado sobre a utopia, seja entre os pensadores e estudiosos, seja entre os escritores e artistas de forma geral” (2011, p. 44). Enquanto a utopia expressava a esperança humana frente à adversidade, a distopia invocava a desconsolação e a agrura, mas ambas denotavam a vontade de buscar um mundo melhor e discordavam da estrutura existente.

Considerando etimologicamente o termo, do grego *dys* – mau estado, dificuldade e *topos* – lugar, a distopia seria um lugar em mau funcionamento. As distopias, em geral, enfatizam as possibilidades deploráveis que podem se apresentar à sociedade, caso determinadas tendências pertencentes à sua época de escrita cheguem a se concretizar. Elas preveem o desastre iminente em que culminariam os problemas contemporâneos alguns anos à frente, indicando que o presente estaria à beira de enfrentar dramaticamente seus temores que afetariam todo um âmbito social, como por exemplo, um poder opressor e violento, um ambiente pós-apocalíptico ou a submissão da raça humana pelos robôs. No entanto, as distopias não divergem totalmente das utopias, uma vez que formaram-se a partir desta. Conforme afirma Thiago Alves Valente (2010, p. 71), “[...] ao realizar a denúncia ou revelação da desumanização do homem, não deixa de inculcar, em seu próprio argumento, a esperança”.

Portanto, considerar as distopias como antiutopias pode ser precipitado, uma vez que não negam totalmente o propósito utópico e dispõem da mesma capacidade de reflexão crítica da realidade. Optei por neste trabalho, chama-las “distopias”, pois acredito que exista distanciamentos suficientes entre estas para tal. Mas alguns autores como Russell Jacoby (2007) e Jerzy Szachi (1972), preferem chamá-las de utopias negativas, por ambas as criações disporem de paradoxos semelhantes, em que a diferença é que as distopias enxergam um futuro pessimista a partir de um potencial humano para propiciar desastres. Para Szachi (1972), as distopias são movidas pelo radicalismo absurdo, pois não apresentam estratégias ou projetos ao real, apenas entregam os fatos,

enquanto as utopias exaltam possibilidades. Porém, algumas distopias dos anos 2000 apresentam planejamentos estruturados contra sistemas políticos, como no enredo de livros da coleção *A Seleção* de Kiera Cass, lançada em 2012, e todo seu sistema organizado de revolta à monarquia formado por sujeitos às margens da sociedade.¹¹

Na perspectiva de Kopp (2011), o decorrer do século XX trouxe à tona o sentimento de impotência humana e a falta de confiança no futuro, pois “A paz foi quebrada por duas guerras devastadoras, a democracia universal não foi alcançada e a liberdade individual foi soterrada sob regimes que varreram o mundo durante décadas” (2011, p. 45-46). Segundo este autor, teve início um processo de desilusão que afetou as utopias e a atribuição do termo utópico passou a carregar o rótulo de quimérico, algo que é inatingível. A utopia deixou de ser uma meta a ser atingida, e passou a ser algo considerado por parte dos estudiosos como irrealizável e fantasioso. Ao mesmo tempo, quando alguma das idealizações referentes a um objetivo utópico ocorria de fato, não era tão bom quanto imaginado, por vezes tornando-se este o próprio componente negativo à sociedade, em uma reviravolta.

Segundo Pavloski (2014, p. 25):

O futuro, ao potencializar-se como uma incógnita diante de um novo período histórico, suscita a reflexão sobre os caminhos pelos quais as sociedades podem se desenvolver. Nesse sentido, os textos utópicos e distópicos são resgatados e atualizados muito menos pelos seus respectivos graus de otimismo e pessimismo do que pela sua capacidade analítica dos elementos que compõe a realidade. Dessa forma, as utopias e as distopias acionam aspectos do imaginário humano que funcionam simultaneamente como crítica do tempo presente e projeção de possibilidades futuras.

Depois das adversidades do período entre guerras, a desesperança e o medo tomaram conta das expectativas para o futuro e esse tom foi acentuado quando representado nas produções artísticas. Diante do choque frente à imprevisibilidade da violência presenciada e a perda de força de linhas radicais de pensamento anteriormente em vigor, o utópico também se tornou algo ousado e perigoso. Características observáveis

¹¹ Na obra *A Seleção*, conhecemos o país Illéa, onde a sociedade é dividida em castas e regida por uma monarquia. Na história, são realizados Reality Shows para escolher uma futura esposa à cada geração de príncipes. América Singer, protagonista da história, entra de mal gosto na competição, e acaba por descobrir e fazer parte de uma complexa rede indivíduos a beira da sociedade apontados pelo rei como revoltosos e rebeldes, que dividem-se entre os que querem derrubar ou reformar o sistema monárquico vigente, possuindo estratégias estruturadas, justificativas e planos bem elaborados para tal objetivo.

nas utopias, como a padronização dos indivíduos e o controle total de um único poder sobre a sociedade em prol do bem maior, tornaram-se a referência de ordem social e política negativa da maioria das distopias surgidas no período, como o livro *1984* (1949) de George Orwell. E mantiveram-se em muitas das distopias do século XXI, como *Jogos Vorazes* (2008) trilogia que estudamos aqui.

Tendo em vista que as obras distópicas são permeadas aos sistemas operantes referentes ao presente de seu autor, Pavloski escreve que a capacidade analítica destas obras contempla as suas realidades sociais daquele período. Dessa forma, as produzidas ao longo do século XXI dispõem de outra conjunção de suposições de acordo com seu tempo. Um dos clássicos distópicos do século XX, a obra *Admirável Mundo Novo* (1932), de Aldous Huxley, relata um mundo no qual o avanço científico aperfeiçoou-se na manipulação genética para moldar a sociedade de acordo com o que construiu-se como padrão na disposição social criada para o enredo, conforme o desejável ou não na forma física e comportamental dos seres humanos civilizados. A narrativa do livro carrega uma expectativa sobre o futuro, a partir das ponderações referentes a primeira parte do século XX feitas por Huxley. Ainda assim, no prefácio da 5ª edição do livro, no ano de 1979, Huxley cita que este tipo de livro só abre seu espaço dentre as distopias quando prevê situações que caibam em um novo conjunto de expectativas geradas ao longo dos anos e das mudanças nos contextos sociais. Diante disso, livros como *Admirável Mundo Novo* podem voltar ao topo dos mais lidos, caso suas previsões encontrem motivos para serem reconsideradas frente às novas condições do presente e perspectivas de futuro. Como cita Huxley (1979, p. 4)

Mas *Admirável Mundo Novo* é um livro sobre o futuro e, sejam quais forem as suas qualidades artísticas ou filosóficas, um livro desse tipo só nos poderá interessar se suas profecias derem a impressão de poderem, concebivelmente, vir a realizar-se. Do nosso atual posto de observação, quinze anos mais abaixo do plano inclinado da história moderna, até que ponto seus prognósticos parecem plausíveis? Que aconteceu no penoso intervalo para confirmar ou invalidar as predições de 1931? Uma vasta e óbvia falha de previsão é imediatamente visível.

Huxley admite neste prefácio que, na época em que escreveu *Admirável Mundo Novo*, não previu uma série de coisas que ocorreram no mundo desde então, como por exemplo, o surgimento e aperfeiçoamento da energia nuclear. Além disso, o autor afirma que muitos de seus posicionamentos e opiniões mudaram com o passar do tempo, permitindo que enxergasse outras possibilidades de previsões sobre o futuro que poderiam

ser acrescentadas à obra, caso fosse hipoteticamente considerada uma reescrita desta. Sua percepção de mundo e suas expectativas ao escrever esta declaração em 1979 já não eram as mesmas de quando escreveu seu livro em 1931.

Considerando esta declaração do autor compreende-se que a distopia, além de ser uma escrita literária que apresenta um prisma de teorias para o futuro, está sujeita as concepções de tempo e como isso se reflete no pensar frente ao desconhecido. Estas obras carregam os impactos dos efeitos das transformações na conjuntura social, cultural, política e econômica em que se inserem seus autores.

Pensadores como historiadores e filósofos parecem esboçar em suas obras seus esforços em compreender a natureza das transformações nas maneiras de apreender o tempo, que ao longo do século XX passam por uma crise, que pode ser atestada pela própria existência da literatura distópica, como produção que é decorrente das transformações complexas do período. Tendo em vista que as distopias apresentam um presságio do decair da sociedade, deixando clara sua pretensão de enxergar no futuro os problemas sociais do presente, acredito ser interessante fazer um breve levantamento das considerações feitas por alguns dos autores que realizaram reflexões acerca das perspectivas de temporalidade.

Segundo Thiago V. Brito (2017), estudos como o do filósofo Martin Heidegger (1927), em sua obra *Ser e Tempo*, por exemplo, buscaram interpretar a compreensão de tempo moderna. Este autor levanta a concepção de um dos existenciais humanos, o *ser-para-a-morte*, em que o conceito de *Dasein*, que significa ser-aí, é o homem que existe no mundo, suas possibilidades de *ser*, seus potenciais, portanto um *ente* que existe. Sendo o *ente* o homem enquanto aquilo que comporta o *ser*. A morte identifica um tempo de existência de cada *Dasein*, ela é inevitável e não é algo ao fim da vida, mas que é presente e um dado momento irá ocorrer. Devido a este pensamento, a teoria de Heidegger é apreendida por alguns estudiosos como uma compreensão negativa sobre a existência humana em relação ao tempo, como considera Brito ao afirmar que:

Mais do que entender a proposta de Heidegger, a intenção é ressaltar a fenomenologia capitaneada por esse filósofo inaugurou uma tradição interpretativa *pessimista* com o *futuro* e que essa qualificação do *tempo* chegou com força nesse convulsionado início do século XXI (2017, p. 16).

Porém, não necessariamente a consciência da certeza da finitude significa um pessimismo: a perspectiva posicionada sobre a morte por Heidegger é a de que esta faz

parte de “ser” e completa a existência do Dasein. Conforme Écio Elvis Pissetta (2007), em uma vida *autêntica* o homem aceita que sua existência é passageira, e enfrenta a *angústia*, que difere-se de “temor”, é o desconforto de sentir que não há sentido na vida, de saber que a qualquer momento tudo pode acabar inesperadamente. De maneira que, ao considerar os fatos e objetos como o que dão sentido à existência humana, e negar a *anguústia*, o homem se encontra em uma vida *inautêntica*.

A morte estaria no espaço do futuro, o que para Heidegger é o porvir. “Neste sentido o porvir, o futuro, deve ser compreendido como a temporalidade originária. Em atravessando todos os modos de tempo, faz com que o tempo se faça tempo, sendo.” (PISETTA, 2006, p. 246). O porvir recupera o vigor de ter sido, que é o que busca-se do que já fomos, em prol do que somos e do que pode-se ser. E o que nos lembra e desperta na atualidade, que é o momento onde pode-se ter ação, é o que articula o porvir e o vigor de ter sido, onde projeta-se e onde recobra-se, onde existe-se ativamente. O porvir é o tempo da morte, que por sua vez é a finitude da temporalidade. Heidegger não foi um dos primeiros autores a estabelecer uma perspectiva teórica pessimista sobre o tempo, mas sua estruturação da divisão e complexidade no que abrange a temporalidade é indubitavelmente relevante para compreender o que possibilitou o surgimento e estabelecimento das distopias.

Hannah Arendt (2000) também foi uma filósofa que empreendeu reflexões que intensificaram as discussões sobre as tensões entre passado, presente e futuro. Arendt aperfeiçoou a ideia de que o ser humano não é apenas incluso em uma perspectiva linear do tempo imutável, como um pensamento tradicional durante muito tempo defendeu. Posicionando-o como ser que não apenas “existe”, mas é ativo, e atua delineando uma compreensão de passado e presente, entrepondo-se àquelas. Arendt analisa os fenômenos da temporalidade e dá destaque aos debates sobre a condição do sujeito na sociedade, estando inserida em meio ao choque dos eventos ocorridos ao longo do século XX. De acordo com a autora, o presente, era antes era preenchido com a *tradição*, espaço daqueles que dedicam-se ao pensar. O totalitarismo, as grandes guerras mundiais e os extermínios promoveram a ruptura entre presente e passado. Este espaço é do ser humano, todos os seres humanos, e não é um “presente”, mas a lacuna no tempo onde estes estão. Segundo a autora:

Responsabilizar os pensadores da idade moderna, especialmente os rebeldes contra a tradição do século XIX, pela estrutura e pelas

condições do século XX é ainda mais perigoso que injusto. As implicações manifestas no evento concreto da dominação totalitária vão muito além das mais radicais ou ousadas ideias de quaisquer desses pensadores. A grandeza deles repousa no fato de terem percebido o seu mundo como um mundo invadido por problemas e perplexidades novas com os quais nossa tradição de pensamento era incapaz de lidar. Nesse sentido, seu próprio afastamento da tradição, não importa o quão enfaticamente o tenham proclamado (como crianças que assobiam cada vez mais alto por estarem perdidas no escuro), não foi tampouco um ato deliberado de sua própria escolha. O que os assustava no escuro era seu silêncio, não a quebra da tradição (2000, p. 54).

Historiadores, sociólogos e filósofos, como Hannah Arendt, imersos em suas realidades no século XX, procuraram dar sentido a desorientação ocasionada pelos eventos impactantes do período e, assim também o fizeram as pessoas comuns e os literatos, à sua maneira. Segundo José d'Assunção Barros (2010), para Arendt não apenas o historiador dá forma as perspectivas existentes das relações entre as temporalidades, como também as pessoas comuns envolvidas em seu contexto. A vontade e os sentimentos dos homens lhes configura suas responsabilidades sobre o que ocorre, sobre seus atos, de maneira que não guiam-se cegamente e sem consciência. Desta forma, se os indivíduos lançam suas perspectivas sobre seu passado e seu futuro de acordo com as condições do seu pensar e sentir no momento em que o estão fazendo, o surgimento e disseminação na produção de obras literárias com perspectivas pessimistas como as distopias são manifestação de autores que partilhavam de situação equivalente.

Compactuando da ideia de que cada indivíduo vê de maneiras distintas passado e futuro, em relação ao seu presente, bem como em consonância com as dissonâncias particulares de cada espaço, Reinhart Koselleck (2014) desenvolveu os conceitos de *campo de experiência* (passado) e *horizonte de expectativa* (futuro), aperfeiçoando ainda mais a teoria de ruptura entre passado e futuro de Hannah Arendt. Segundo Koselleck:

A experiência é o passado atual, aquele no qual acontecimentos foram incorporados e podem ser lembrados. Na experiência se fundem tanto a elaboração racional quanto as formas inconscientes de comportamento, que não estão mais, que não precisam estar mais presentes no conhecimento. Além disso, na experiência de cada um, transmitida por gerações e instituições, sempre está contida e é preservada uma experiência alheia. Neste sentido, também a história é desde sempre concebida como conhecimento de experiências alheias (KOSELLECK, 2006, p. 309-310).

Já a expectativa “se realiza no hoje, é futuro presente, voltado para o ainda-não, para o não experimentado, para o que apenas pode ser previsto” (KOSELLECK, 2006, p. 310). Koselleck considera que a eclosão de uma quantidade considerável de utopias devotadas às reflexões inclinadas ao futuro teriam tido início com algumas relevantes transformações ao fim do século XVIII ou início do século XIX, que levaram os indivíduos daquele período a modificar gradativamente o olhar para seu futuro, seu horizonte de expectativas, chocando-se com a ampla dominação das utopias de espaço (como as que contam aventuras de um viajante que encontrou uma terra desconhecida). Por exemplo, como cita o autor: “No leste, as grandes potências começaram a repartir a Polônia; do outro lado do Atlântico, as colônias americanas se revoltaram; na França, ocorreu uma mudança no estado físico do Iluminismo” (KOSELLECK, 2014, p. 122). Eventos como estes incentivaram que, cada vez, mais as utopias se deslocassem temporalmente, e menos como utopias de espaço. Segundo o autor, tais obras futurísticas deram as bases para as utopias negativas, uma vez que, quando focam no futuro não dispõem da segurança da verificabilidade do que narram.

Para Evanir Pavloski (2014), algumas destas obras acabaram por ter um teor de sátira, pois utilizaram-se de diversos aspectos corriqueiros nas utopias escritas até aquele momento, convertendo-as em situações onde tal humor é amenizado e posto de modo obscuro, para mostrar uma perspectiva desagradável do mesmo quadro retratado. Paula Martins Rodrigues, compartilhando de posição semelhante, afirma que

O século XX é rico em exemplos de antiutopias, ou, como ficaram mais conhecidas, distopias, seja na literatura ou no cinema. Inclusive se pensarmos em obras que já satirizavam o pensamento utópico – tais como *As Viagens de Gulliver* (1726), do escritor irlandês Jonathan Swift, ou, se formos mais longe, nas comédias de Aristófanes, que se contrapunham aos ideais da república perfeita de Platão – nenhum outro tempo produziu uma gama tão grande de distopias; *Admirável mundo novo* (1932), *1984* (1949) e *Fahrenheit 451* (1953) são alguns dos modelos mais icônicos quando trazemos à tona o pensamento antiutópico. Dentro dessas obras florescidas no início do século passado, se mostra clara a preocupação que trouxeram ao ser humano as grandes guerras, os sistemas totalitários e o avanço da ciência (2015, p. 15).

Nas obras clássicas, a maneira como as perspectivas de futuro surgem são diferenciadas daquelas lançadas nas últimas décadas, dadas as suas respectivas realidades, de forma que as perspectivas sobre a temporalidade são dispares. Mas seriam então as distopias unicamente a caracterização do medo do futuro? A literatura distópica diz muito

sobre seu presente e não apenas sobre fins inevitáveis sem possibilidades de transformação. Por esse motivo, alguns pesquisadores, como Thiago Vieira Brito (2017), preferem considerar as obras distópicas pela perspectiva de que são como um aviso de incêndio. Trazendo a perspectiva de Walter Benjamin, Brito diz que se a distopia fosse unicamente um imaginário de futuro catastrófico, recairia no problema de estagnação temporal que resulta de um medo de colapso da ordem ocidental, medo de mudanças sociais e políticas. Para o autor, a ideia de distopia como denúncia do presente, na perspectiva do que Walter Benjamin chama de redenção do passado é mais aceitável, visto que a narração das distopias são complexas e sistemáticas e não vagas e aceleradas.

Acredito que essa perspectiva que enxerga as distopias como denúncias dos problemas presentes é interessante e válida. Ainda assim, creio que o fator medo do futuro não deixa de fazer parte consistente dessas obras, uma vez que dentro do enredo de *Jogos Vorazes*, existe o receio de que a realidade possa ficar ainda pior do que o presente da história.

1.2. Distopia: memorial de guerra

As distopias produzidas nas últimas duas décadas emanam uma noção de tempo advinda de um período em profunda crise, como indica François Hartog em sua obra *Regimes de Historicidade* (2003). Utilizando-se de algumas das teorias de Koselleck como referência, Hartog apresenta a noção de *presentismo*, que seria o regime de historicidade no qual nos encontramos¹². Neste, a partir de um perceptível processo de rompimento entre as temporalidades ocorrido entre os séculos XVIII e XIX, o presente é cada vez mais ressaltado, tornando-se onipresente e onipotente. Segundo o autor, nas últimas décadas ter-se-ia vivenciado uma febre por memória, por restaurar, conservar e tornar patrimônio, ao mesmo tempo em que impera o imediatismo e tudo que é inventado torna-se ultrapassado num piscar de olhos. De acordo com o autor:

O presentismo pode, assim, ser um horizonte aberto ou fechado: aberto para cada vez mais aceleração e mobilidade, fechado para uma sobrevivência diária e um presente estagnante. A isso, deve-se ainda acrescentar outra dimensão de nosso presente: a do futuro percebido,

¹² Para Hartog (2013, p. 11) regime de historicidade é uma categoria formal composta por um historiador, não dada pronta e acabada, que compreende como cada comunidade organiza em certo período a composição do conjunto passado, presente e futuro.

não mais como promessa, mas como ameaça; sob a forma de catástrofes, de um tempo de catástrofes que nós mesmos provocamos (2013, p. 15).

Ao longo do século XX, existiram períodos exacerbados de violência, guerra e ditaduras ao redor do mundo, condições que propiciaram a desesperança e a inquietação quanto ao potencial dos seres humanos para destruir a própria sociedade. Segundo Hartog (2013), nesse período ocorreram traumas que impossibilitaram o passado de se tornar, de fato, passado, ser superado, resultando no que o autor define como ondas memoriais. O crescimento das construções como *lugares de memória* (Nora, 1993), memoriais em homenagem a massacres são, segundo o autor, sintomas desse ápice do interesse por não apenas trazer o passado, através da restauração da memória e da valorização das testemunhas, mas também de fazer memória. O conceito de lugares de memória, desenvolvido por Pierre Nora (1993), é atribuído aos lugares que proliferaram no momento de sua escrita no século XX, em uma aparente crise da memória e da história, ocasionada pela valorização cada vez maior do presente e a aceleração das perspectivas temporais. Mas não apenas estruturas físicas podem ser definidas como lugares de memória, tais lugares podem ser tanto concretos como simbólicos, quer dizer as literaturas tem este papel. Tal perspectiva apreende a espontaneidade da memória coletiva, que estaria cada vez mais escassa.

Para o historiador Jacques Le Goff (2003) a memória,

[...] como propriedade de conservar certas informações, remete-nos em primeiro lugar a um conjunto de funções psíquicas, graças às quais o homem pode atualizar impressões ou informações passadas, ou que ele representa como passadas (LE GOFF, 2003, p. 419).

A memória está atrelada às escolhas, condições de memorização do indivíduo e a reafirmação, na tentativa de evitar ou mediar o esquecimento de um memória coletiva. Segundo Le Goff (2003), deve-se ter cuidado ao tratar de memória coletiva, ainda mais em sua forma escrita que, por vezes, é construída e manipulada, pois é atrelada à disputas pelo poder. Entende-se que a memória individual não se apresenta exatamente como aconteceu no passado, mas de acordo com as capacidades e realidades de cada sujeito, sendo a escrita um dos meios de memorização e registro de memória coletiva. Ainda que, conforme aponta Maurice Halbwachs (1990), cada grupo vivencia de diferentes maneiras, mesmo em um mesmo espaço temporal, e a memória individual, advém das várias formas

que podem existir as perspectivas dessa memória coletiva. As distopias literárias podem ser entendidas como lugares de memória, onde as memórias espontâneas e involuntárias do coletivo bem como a memória seletiva permeiam o enredo. Desse modo, sendo a distopia pertencente a um sistema complexo que envolve as perspectivas do grupo social com o qual seu autor tem ligação, com os grupos para o qual é direcionada, com as linguagens literárias pelas quais é expressa, através destas obras poder-se-ia compreender melhor a sociedade da qual são procedentes.

O autor Russel Jacoby (2001), em *O Fim das Utopias*, apresenta um panorama do caminho percorrido pela humanidade até o que ele considera um presente de apatia e conformismo ocidental. Russel estabelece uma série de sínteses e teorias, baseadas em estudiosos e teóricos, afirmando que o século XX experimentou um decair das narrativas históricas e um enfraquecimento das ideologias, de forma que o forte conflito entre os objetivos radicais que incitavam uma revolução social não tinham mais tantas convicções. “As velhas ideologias do século XIX estavam “esgotadas”, minadas pelos horrores do comunismo soviético e o sucesso do capitalismo liberal” (JACOBY, 2001, p. 21). Segundo Jacoby, os debates políticos reformados, com novos objetivos pareceram ressurgir, em uma reviravolta tempos, por volta dos anos 1960, com movimentos como o feminista, manifestações em prol da paz e contra a guerra, lutas por direitos civis, entre outros, que levaram cada qual seus argumentos à debate e defenderam discursos intensamente. Mas os mesmos teriam perdido força ao longo dos anos que se seguiram, ao passo em que a globalização pareceu dar magnitude ao pluralismo cultural, momento em que as distâncias foram amenizadas e a aproximação das mais diversas formas de opinião dos diferentes lugares ao redor do mundo se encontraram e se uniram em prol das mesmas lutas.

As narrativas literárias são tão sujeitas às influências de seu contexto quanto às narrativas históricas. Portanto, essa globalização tem relação com as produções distópicas não apenas no alcance em vendas de suas obras globalmente, mas também estão inseridas como forma de representação das concepções de violência na sociedade, uma vez que, através da rede de informações, um lado do globo pode ter acesso a cenas de um desastre ocorrido do outro lado do mundo. Porém, não apenas estas formas de violência são comunicadas de um lado ao outro entre os continentes. Nílo Odália (2004) escreve que o ato mais claro de violência é a agressão física, sendo a guerra sua maior evidência, ainda que esta não seja sua única configuração.

Nem sempre a violência se apresenta como um ato, como uma relação, como um fato, que possuam uma estrutura facilmente identificável. O contrário, talvez, fosse mais próximo da realidade. Ou seja, o ato violento se insinua, frequentemente, como um ato natural, cuja essência passa despercebida. Perceber um ato como violência demanda do homem um esforço para superar sua aparência de ato rotineiro, natural e como que inscrito na ordem das coisas (ODALIA, 2004, p. 22-23).

Para o autor, o ser humano moderno é envolto em uma realidade cada vez mais violenta imerso nas grandes cidades, sendo a televisão uma das disseminadoras dessa violência, dissocializando a relação entre o ocorrido em sua tela com o telespectador, insinuando ideologias.

Também na trilogia *Jogos Vorazes* a mídia é disseminadora principal da violência política em *Panem*. Quando Collins é questionada, em entrevista à editora Scholastic, sobre sua opinião sobre o impacto de um *Reality Show* em adultos e crianças sua resposta é a seguinte

Bem, eles geralmente são configurados como jogos e, como eventos esportivos, há interesse em ver quem ganha. Os competidores são geralmente desconhecidos, o que os torna relacionáveis. Às vezes eles têm pessoas muito talentosas se apresentando. Depois, há a emoção voyeurista - ver pessoas sendo humilhadas, ou chorar ou sofrer fisicamente - o que eu acho muito perturbador. Há também o potencial de dessensibilizar o público, de modo que, quando virem uma tragédia real acontecendo, digamos, a notícia, não tem o impacto que deveria ter (COLLINS *apud* EVERETT, 2008, p. 1. Tradução própria)¹³.

A proposta colocada por Collins em seu livro é a de que se deve despertar o jovem para que analise o que assiste na televisão, interpretando as notícias e refletindo sobre o entretenimento disponibilizado por ela. Dessa maneira, na trilogia estão dispostas violências diárias nas agressão físicas, mas também na exibição de brutalidades e nas ameaças a vida dos habitantes do país frente a qualquer comportamento desviante da ordem, bem como, em pequenas práticas habituais nas quais a população está tão imersa que nem percebe serem situações de violência. Nesta constante exposição, da memória

¹³ No original: "Well, they're often set up as games and, like sporting events, there's an interest in seeing who wins. The contestants are usually unknown, which makes them relatable. Sometimes they have very talented people performing. Then there's the voyeuristic thrill—watching people being humiliated, or brought to tears, or suffering physically—which I find very disturbing. There's also the potential for desensitizing the audience, so that when they see real tragedy playing out on, say, the news, it doesn't have the impact it should." (2008, p. 1)

das testemunhas da guerra, na forçosa função de matar o outro, percebem-se traumas na sociedade de *Panem*, como veremos no próximo capítulo.

A memória do trauma é um marco das produções distópicas, desde suas primeiras produções tendo partido no surgimento deste gênero, não apenas justificando a sua existência histórica, mas por vezes fazendo parte de seu enredo. Como escreve Flavia de Oliveira Friedl e Francisco Ramos de Farias (2012, p. 23): “Poderíamos afirmar – à luz dos acontecimentos que presenciamos diretamente ou por tabela – que estamos na era do trauma no seio da civilização.” Os autores citados trabalham com o conceito psicanalítico e psiquiátrico de trauma, afirmando que:

Sabe-se que a experiência traumática é decorrente de uma situação de extrema violência a que o homem foi submetido, diante da qual ocorre uma impossibilidade de elaboração da situação vivida que pode ser momentânea ou duradoura, dependendo tanto de variáveis relativas ao sujeito quanto dos aspectos da situação traumática. Eis o que decorre da exposição do homem, direta ou indiretamente, a situações que têm lugar no planeta e se convertem em ameaças à vida – como as armas químicas, para citar apenas um dos exemplos de possibilidades bastante temíveis. Obviamente, não estamos deixando de fora os acontecimentos sangrentos com os quais cotidianamente somos confrontados em tempo recorde graças aos recursos midiáticos, nem o estado irreversível de destruição do planeta que põe em xeque a vida. (FRIEDL; FARIAS, 2012, p. 27)

Rodrigo Faria afirma que o trauma não é uma ocorrência apenas de grandes guerras bélicas, ele é antigo. “As situações traumáticas acompanham toda a história da humanidade” (FARIAS, 2012, p. 935). Mas não é equívoco dizer que o século XX despertou um efervescer sem precedentes nos estudos em torno do trauma. Segundo o autor, entre a Primeira e Segunda Guerras Mundiais e a exposição constante a notícias catastróficas e violentas pelos meios de comunicação, abriu-se uma torrencial quantidade de pesquisas psíquicas e, com o decorrer do tempo, cada vez mais pesquisas sociais também, sobre o potencial destes eventos em afetar a possibilidade de vida estável dos sujeitos, os quais não conseguem superar sua condição após serem expostos a situações extremas que os levaram ao seu limite. A exposição a contínuos atos de violência nas últimas décadas agregaram-se às conjunturas passadas e permanecem confrontando o ser humano com os sentimentos de impotência e apatia. Segundo Faria é importante que

Concentremos nossa atenção para refletir a exposição do homem atual a situações que se configuram em termos de traumas sociais, como a violência urbana marcada por assassinatos, pelos conflitos entre facções

criminosas, pela precarização das condições de vida decorrente do esquecimento voluntário do Estado de determinados segmentos da população, pelo narcotráfico, pela prostituição infantil e por tantas outras modalidades. Tomemos como ponto de partida os assassinatos de jovens que vivem na rua, em presidiários e os membros da população sem-terra, para situar crimes com conotações políticas e econômicas desencadeados na luta contínua entre classes sociais de alto poder aquisitivo e os habitantes de espaços com baixa renda, onde vivem desempregados, ambulantes e uma massa de pessoas em condições de extrema pobreza, senão de miséria (FARIA, 2012, p. 933).

Desse modo, como indica Seligmann-Silva (2000), atualmente a grande rede de informações perpetua o trauma, ao disseminar constantemente as notícias, por meio de cenas de violência na tela das televisões, que são reproduzidas tão incessantemente que acabam retirando a sensibilidade à realidade que está por trás das tragédias ocorridas. Para o autor,

[...] o elemento traumático, o movimento histórico penetra nosso presente tanto quanto serve de cimento para nosso passado – e essas categorias temporais não existem sem a questão da sua representação, que se dá tanto no jornal, na televisão, no cinema, nas artes, como na fala cotidiana, nos nossos gestos, sonhos e silêncios e, enfim, na literatura (SELIGMANN-SILVA, 2002, p. 137)

Dito isso, de acordo com o autor, o trauma dos eventos catastróficos, não apenas dos vivenciados, mas da constante disseminação de suas imagens, são inseparáveis das produções de seus “atores-expectadores”. O trauma existe nos efeitos da guerra, mas também nas reproduções diárias da violência, principalmente na sociedade contemporânea onde existe uma “sede” por informações insaciável.

De forma geral, a maioria das obras distópicas nascidas ao longo do século XX, em meio ao que Andreas Huyssen (2000, p. 9) chama de cultura modernista energizada por “futuros presentes”, possuem impressas em suas páginas um narrar marcado pela memória de exposições à violência descabida, repressões e ambiente minuciosamente manipulado, herança essa perpetuada pelos livros distópicos do século XXI. Na obra *1984*, por exemplo, em dado momento o protagonista Winston utiliza uma espécie de diário para descrever seu dia:

4 de abril de 1984. Ontem à noite cineminha. Só filme de guerra. Um muito bom do bombardeio de um navio cheio de refugiados do Mediterrâneo. Público achando muita graça nos tiros dados num gordão que tentava nadar para longe perseguido por um helicóptero. Primeiro ele aprecia chafurdando na água como um golfinho, depois já estava

todo esburacado e o mar em volta ficou rosa e ele afundou tão de repente que parecia que a água tinha entrado pelos buracos. público urrando de rir quando ele afundou. Depois aparecia um bote salva-vidas cheio de crianças com um helicóptero parando loco acima. tinha uma mulher de meia-idade talvez uma judia sentada na proa com um garoto de três anos no colo. garoto chorando de medo e escondendo a cabeça entre os seios dela como se tentasse se enterrar nela e a mulher envolvendo o garoto com os braços e tentando acalmá-lo só que ela mesma estava morta de medo, e o tempo todo cobria o garoto o máximo possível como se achasse que seus braços iam conseguir protegê-lo das balas. aí o helicóptero largou uma bomba de uns vinte quilos bem no meio deles e o clarão terrível e o bote virou um monte de gravetos. depois uma tomada sensacional de um braço de criança subindo e muita gente aplaudiu nos assentos do partido mas uma mulher sentada no meio dos proletas de repente começou a criar caso e a gritar que eles não tinham nada que mostrar aquilo na frente das crianças não deviam não eram direito não na frente das crianças não era até que a polícia botou ela botou pra fora acho que não aconteceu nada com ela ninguém dá a mínima para o que os proletas falam típica reação de proleta eles nunca... (ORWELL, 2009, p. 10-11) ¹⁴.

Pela maneira como Winston narra a situação em que a guerra aparece, dá a entender que é algo ao qual ele está habituado e que é até apreciado pela grande maioria daqueles que o cercam, exceto pelos *proletas*. Segundo Pavloski, a obra *1984*, denota um tom irônico ao apresentar um ambiente em que os indivíduos estão rindo e sendo entretidos frente a uma situação agressiva. Esta é uma perspectiva sobre a guerra e violência de pessoas sincronizadas com os padrões e exigências estabelecidos pela ordem política de sociedade apresentada no livro, perante uma memória do passado que, na história, foi construída e alterada de acordo com os interesses do governo vigente.

Segundo Evanir Pavloski, o autor de *1984*, George Orwell

[...] cujo verdadeiro nome era Eric Arthur Blair, nascido no estado de Bihar, na Índia, em 1903. Desde a infância o autor sempre esteve em contato com formas de autoridade e espaços disciplinares que em muito influíram na sua formação como homem e escritor. Aos oito anos de idade, Orwell, à semelhança de sua personagem Winston Smith em *1984*, é abruptamente separado de seus familiares. O garoto é enviado à uma escola preparatória na Inglaterra, onde permanece até completar quatorze anos. Nessa instituição, o segundo filho da família Blair passa por diversas situações traumáticas, sendo não apenas duramente disciplinado por meio de castigo físicos e morais, mas também constantemente perseguidos por seus colegas mais fortes e mais ricos. O espaço hostil e desesperador de *1984* reflete algumas características

¹⁴ Os erros ortográficos presentes nesta citação são originais como escrito na tradução da edição da obra utilizada, pois é parte de um trecho que traz um texto escrito pelas próprias mãos do personagem Winston em seu diário particular. Portanto, discorre conforme a capacidade de escrita deste protagonista.

do ambiente encontrado pelo autor na escola St. Cyprian. Assim como o protagonista de sua obra distópica, Orwell se entende como um desajustado em um sistema opressor e cruel (PAVLOSKI, 2014, p. 18).

Não apenas sua experiência quando criança, mas também os demais anos da vida de Orwell foram aspectos constantes na disposição dos elementos de *1984*. Pavloski lembra de alguns feitos, em especial como a trajetória do autor como parte da polícia do Império Britânico de Burma e sua participação em batalhas como a Guerra Civil Espanhola, que incidem em como é representada a política opressora dentro da sua obra e as críticas sobre o controle social que desenvolve ao longo da narrativa.

No caso da trilogia *Jogos Vorazes*, a autora Suzanne Collins, nascida em 10 de agosto de 1962, em Connecticut nos Estados Unidos, teve desde pequena contato com os efeitos de guerras, visto que seu pai, Michael Collins (1931-2003) foi tenente, e participou de confrontos militares. Como ela mesmo conta em entrevista à Editora Scholastic:

Meu pai era da Força Aérea e também veterano do Vietnã. Ele estava no Vietnã quando eu tinha seis anos. Mas além disso, ele era doutor em ciência política, especialista militar, ele era muito bem educado. E ele falava sobre guerra conosco desde muito cedo. Era importante para ele que nós compreendêssemos as coisas, acho que por causa do que ele fez e pelo que ele passou.

Se você fosse ao campo de batalha com ele, você não ia ficar lá parado. Você ouviria o que levou àquela batalha em particular, o que aconteceu lá, e qual foi o resultado. Não era do tipo, isso é um campo. Era, aí está uma história (COLLINS, apud HUDSON, 2010)¹⁵.

Considerando que a autora aponta ter escrito *Jogos Vorazes* para fazer uma crítica à forma como a mídia comenta situações de guerra e violência, pode-se dizer que, a partir deste trecho da entrevista, em sua obra Collins apresenta suas impressões de guerra baseadas nos relatos das memórias de seu pai. Como cita a autora, “Jogos Vorazes são um reality televisivo, um extremo, mas são o que são.” (apud HUDSON, 2010)¹⁶. Para Collins, ao alternar entre programas de entretenimento e notícias de casos de violência, pode-se facilmente mesclar as situações. A maneira como a mídia comunica

¹⁵ “My father was career Air Force and was also a Vietnam veteran. He was in Vietnam the year I was six. But beyond that, he was a doctor of political science, he was a military specialist, he was very well educated. And he talked about war with us from very early on. It was very important to him that we understood things, I think because of both what he did and what he had experienced.

If you went to a battlefield with him you didn't just stand there. You would hear what led up to this war and to this particular battle, what transpired there, and what the fallout was. It wasn't like, there's a field. It would be, here's a story.”

¹⁶ “The Hunger Games is a reality television program. An extreme one, but that's what it is.”

esses casos, para Collins, projeta insensibilidade frente à imagens e notícias de guerras, ataques e massacres.

Para Ana Paula Spinni (2008) a realidade americana é marcada pelo discurso dos veteranos que participaram da Guerra do Vietnã e também, pela memória construída por interferência de diferentes governos, para justificar a derrota americana. Dessa maneira, várias versões teriam sido divulgadas procurando causar o esquecimento das ideias que são contra guerras e em favor da possibilidade de ocorrerem mais batalhas futuras. Houve uma torrente de informações que tiveram início ao longo das décadas que se seguiram ao confronto no Vietnã, e que perpetuaram ao longo do século as imagens do ocorrido:

As décadas de 70 e 80 do século XX assistiram a uma enxurrada de obras testemunhais de veteranos do Vietnã, normalmente em forma de livros e posteriormente transformadas em filmes, que acabaram por criar um gênero de filme dentro do gênero guerra: o gênero Vietnã. Era grande o volume de depoimentos de veteranos e o espaço que tinham na mídia (SPINNI, 2008, p. 8).

Considerando que Collins está inserida na realidade histórica da sociedade americana do século XXI, é importante termos em mente que o discurso sobre guerras nos Estados Unidos é amplo, formado pela memória da Guerra do Vietnã ocorrida no século anterior, mas também por uma lista significativa de conflitos envolvendo o país é que marcam o próprio século XXI, por exemplo, a Guerra do Afeganistão (2001-atualmente), a Guerra do Iraque (2003-2011) e toda chamada guerra do terror, criada em torno do Estado Islâmico.

Estes discursos criados em torno das guerras que envolvem os estadunidenses são perceptíveis na indústria cultural através da sua recriação em filmes hollywoodianos, em que os conflitos surgem como um processo necessário para se ir de um condição a outra, e em quais são admitidas que muitas mortes ocorrem porém estas são gloriosas e fazem parte do orgulho da nação. Em *Jogos Vorazes*, Suzanne Collins apresenta uma perspectiva de guerra, referenciada segundo ela indica pela memória da Guerra do Vietnã, não como participante do evento ocorrido, mas a partir de sua experiência como filha de um oficial que foi a guerra. Tal perspectiva pode ser decorrência do que menciona Spinni (2008), ao referir-se ao movimento realizado pelos agentes que tiveram suas memórias silenciadas e que tentaram e ainda tentam através de seus relatos ir contra as versões

perpetuadas pela mídia, unindo esse movimento aos fervores dos que foram contra o envolvimento americano nessa guerra.

A perspectiva de Suzanne Collins sobre si mesma enquanto sujeito e sobre “o outro” é constituída não apenas pela sua experiência enquanto filha de um veterano de guerra, mas também em relação aos preceitos constituídos pela comunidade em que está inserida e a sua concepção relativa ao quem é “o outro”. Ainda que declarada essa referência a guerra da qual seu pai participou, Collins está envolvida pelo que é reproduzido neste século nos Estados Unidos sobre os contínuos conflitos militares em que o país se envolve e a maneira como são divulgados na televisão, bem como na bipolarização de que há um “outro”, um inimigo a ser enfrentado.

Segundo Judith Butler (2015) o reconhecimento do outro é medido pelo enquadramento pelo qual apreendemos e configuramos a nossa vida perante a dos outros, assimilando a condição compartilhada de existência. Neste sentido, a autora afirma que a guerra na contemporaneidade enquadra algumas vidas como justificavelmente elimináveis. Da verificação da precariedade da vida é que ocorre o reconhecimento da violência, porém as normas constituídas sóciopoliticamente dificultam o reconhecimento de partes destas, o que gera complicação. Poderíamos então, compreender a trilogia de Collins como uma proposta de ir contra o enquadramento seletivo disposto pela mídia estadunidense sobre a guerra, buscando enfatizar a relação comum entre estes sujeitos. Porém, proponho ao decorrer deste capítulo refletirmos sobre até que ponto esse posicionamento é condizente com o que consta nos livros ao analisar os elementos e situações que estes expõem.

Ao mesmo tempo, a obra de Collins insere-se no âmbito do mercado de livros literários, encaixando-se em padrões editoriais e demanda de vendas, bem como a partir de suas adaptações para o cinema, que acabam por ter peso direto no aumento pela procura dos livros, como apontado em pesquisa citada anteriormente na Introdução deste trabalho, da revista *Veja* (2012). Neste sentido, a obra encaixa-se às exigências do padrão das produções hollywoodianas fazendo parte assim dos discursos sobre guerra disseminadas pelas produção fílmicas e comissões editoriais americanas.

1.3. Enquanto você viver, a distopia vive.

Como já foi dito anteriormente neste capítulo, cada obra distópica é diferente de acordo com o espaço temporal em que é escrita e para qual é produzida, pois são

diferentes os problemas sociais e históricos que movem as inspirações das produções distópicas em cada temporalidade. Além do mais, a isso são acrescentadas as tendências constituídas no grupo social de cada autor/a, bem como as pressões e exigências de mercado impostas às tais produções. Apesar de possuírem distintas diferenciações por respaldarem-se em tantas variáveis, numerosas o bastante para ser possível criar categorias dentro do gênero distópico, ainda assim, as obras produzidas nas décadas iniciais do século XXI, possuem componentes, elementos e formas que são enraizadas nos trabalhos que as precederam, dificultando tentar desmembrá-las.

Adentrando o amplo mundo das obras distópicas, para perceber as aproximações e distanciamentos entre estes livros de diferentes períodos e vindouros de distintos contextos, denota-se alguns fenômenos em relação aos locais originários dos autores de alguns livros distópicos. Averiguando entre as obras do século XX, o que encontra-se entre os mais célebres nomes desse gênero literário é uma relativa variedade. Como exemplo, temos os já citados George Orwell, Aldous Huxley, ambos ingleses, o americano Ray Bradbury bem como o britânico Anthony Burgess, com sua obra *Laranja Mecânica* (1962), a canadense Margaret Atwood autora do livro *O Conto da Aia* (1985). A diversidade na nacionalidade dos autores de livros do período acentua a distância também do foco dos acontecimentos de tais narrativas e o sentido de suas histórias.

Os livros *Admirável Mundo Novo* e *1984*, já citados aqui, são obras populares do gênero distópico. Ambos são marcados pela exposição de seus autores europeus à situações pré e pós a Segunda Guerra Mundial, respectivamente. Tais histórias alcançaram muito sucesso, decorrente do grande choque social que a história criada em suas páginas causou no público na época de seu lançamento e ainda causa atualmente. Isto é visível em matérias como, por exemplo, a que recebeu o título *A atualidade chocante de Admirável Mundo Novo*¹⁷, publicada em 2015, no ano em que a tradução da obra completou seus 75 anos de existência.¹⁸

O impacto acadêmico destas produções pode ser atestado, por outro lado, pela ampla quantidade de pesquisas que as utilizam como fonte, em áreas como a História,

¹⁷ De autoria do sociólogo galego Ignacio Ramonet, e tradução de Antonio Martins, disponibilizada no site *Outras Palavras*, em 24 de julho de 2015. Acesso pelo link: <https://outraspalavras.net/posts/a-atualidade-chocante-de-admiravel-mundo-novo/>

¹⁸ Em 2013, o site *Diário do Nordeste*, publicou um artigo debatendo a atualidade da obra *Fahrenheit 451* de Ray. Disponível no link: <https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/editorias/2.804/fahrenheit-451- chega-aos-60-anos-mantendo-a-atualidade-1.330435>. Enquanto que em 2017, o site *Com Ciência* também postou um artigo tratando do mesmo pressuposto utilizando-se da obra *1984* de George Orwell. Ver sobre em: <http://www.comciencia.br/a-atualidade-do-livro-1984-de-george-orwell/>.

Literatura, Sociologia, Psicologia e Filosofia. Porém, sua leitura nos dias atuais não se restringe a análises sociais e históricas de âmbito acadêmico, pois ainda parecem ser muito procuradas pelos amantes da literatura, como atestam as reedições das mesmas no Brasil, por exemplo, a do ano de 2009 pela Companhia das Letras, para o livro de Orwell, e a de 2014, pela Editora Biblioteca Azul, para o livro de Huxley.

Admirável Mundo Novo de Aldous Huxley, talvez seja, o melhor exemplo para perceber-se as raízes da utopia presentes dentro da distopia. Não apenas por Huxley ter escrito também uma utopia, chamada *A Ilha* (1962), mas pela composição do universo criado em sua distopia. O autor descreve uma sociedade que, por primar pelo equilíbrio, poderia ser considerada perfeita, pois todos estão satisfeitos e em conformidade com sua condição social. Porém, o autor utiliza-se desses mesmos elementos para mostrar outra perspectiva da situação. Para atingir essa estabilidade, foi retirada dos indivíduos a sua liberdade. Perdeu-se o controle sobre o próprio corpo, uma vez que o aperfeiçoamento das linhas genéticas e condicionamentos psicológicos, propiciados por um extremo avanço científico passaram a fazer isto. Danielle Marques Gomes e Francesco Marino (2013) consideram *Admirável Mundo Novo* uma ferramenta de análise crítica social. Segundo estes autores:

A sociedade é criticada, na obra, porque o autor escreveu durante um período que cresciam as inovações tecnológicas e ao mesmo tempo começavam os problemas causados pelas mesmas, como por exemplo, a luta pelo poder e totalitarismo que dominavam a sociedade industrial levando para o fortalecimento bélico em preparação da 2ª Guerra Mundial e da bomba atômica. Essas questões foram tratadas na obra por meio da distorção contida no que foi narrado, pois o que inicialmente parecia um mundo impressionante e admirável na verdade era um Estado dominado pelo poder de um tirano. É justamente isso que faz com que a obra possua uma antevisão denominada especificamente de distopia ou anti-utopia (MARQUES; GOMES, 2013, p. 3).

Segundo Gomes e Marino (2013), na história desta obra a sociedade é dividida em categorias padronizadas em que cada um dos sujeitos é condicionado a considerar correto e aceitável ser de um grupo referido, superior ou inferior em suas funções sociais. Se estiver num grupo não tão nobre quanto outros, o indivíduo é encorajado a não se sentir menos útil ao todo por se encontrar nessa condição. Quase todos creem que o que lhe foi e é dado pelo poder superior é o melhor caminho e o mais inteligente; os que destoam são os que, por algum motivo, tiveram problemas em sua “formação”, no arranjo

de sua constituição coordenada, desde que nasceram, pela hipnopedia¹⁹ e pela torrente de informações fornecidas pela mídia, entremeadas de assuntos irrelevantes e instrumentos que moldam o indivíduos ao padrão desejável. Dessa forma, Huxley utiliza, num primeiro momento, o objetivo utópico de sociedade satisfeita, feliz e uniformizada, para mostrar o que considera a face inatingível desse sonho, em que essa plenitude é manipulada, dominada e submissa. Conforme os autores:

A estabilidade presente é distópica por exibir formas de estabilidade que, na verdade, resumem-se em realizações do Estado Mundial, onde ocorre a história, que acabam dominando integralmente a vida dos indivíduos, de maneira autoritária, por meio de uma tirania totalmente opressora, por não permitir que cada um faça sua escolha e lute para conquistar sua estabilidade, sem sacrificar sua liberdade (GOMES; MARINO, 2013, p. 4-5).

Mesmo estando ao lado de *Admirável Mundo Novo* como livro mais conhecido dentro do vasto universo das distopias, *1984* possui elementos extremamente diferentes em comparação à esta obra. Escrita em 1984, no período pós Segunda Guerra Mundial, o mundo criado pelo autor está em uma guerra sem final previsto. As tecnologias foram convertidas para vigiar e manipular abertamente a todos da sociedade, o dia todo, à toda hora, sob a ameaça constante da utilização de força física e agressiva se necessário. Já em *Admirável Mundo Novo*, como menciona Bruna Pinotti Garcia, o indivíduo é:

[..] condicionado desde a fecundação (que se dá artificialmente em gigantescas salas, pelo denominado processo Bocanovsky) para se sentir feliz pelo seu papel na sociedade e nunca se rebelar contra o sistema (biologicamente, aliás, é praticamente impossível adquirir este tipo de vontade) (GARCIA, 2013, p. 5.).

Sob a vigília constante e veneração obrigatória à imagem do Grande Irmão, que é lembrada a todo momento e em todos os lugares pela presença da frase “O Grande Irmão está te observando”, o protagonista Winston vive em uma sociedade que não lembra nenhum detalhe de seu passado, pois existem instituições que se certificam de barrar tais informações. Nesta sociedade, as pessoas só conhecem o que lhe é dado como verdade por esse rosto que observa e controla todos os movimentos das suas vidas. Enquanto em *1984* o controle é administrado pelo medo, pela violência e pela censura, em *Admirável*

¹⁹Técnica de hipnose que busca induzir a aprendizagem de dadas informações, repetidas constantemente ao longo do período de sono de um indivíduo.

Mundo Novo a ordem social idealizada é mantida através do prazer, do entretenimento e de uma enxurrada de informações que desnorream o pensamento dos sujeitos e acabam por fazer com que não tenham interesse em questionar sua condição fornecendo voluntariamente informações de todos os aspectos de sua vida ao poder vigente.

Portanto, *Admirável Mundo Novo* é a composição de uma realidade exposta a especulações em relação aos aperfeiçoamentos tecnológicos e genéticos. Nesta distopia a sociedade é forjada pelo uso de novas tecnologias, de amplo alcance, de maneira que os próprios indivíduos forneçam o necessário para sua constante vigilância e supervisão ao se exporem em prol de um bem maior. As diferenças são conduzidas de forma a serem controladas e manipuladas, induzindo artificialmente os habitantes a se sentirem confortáveis não importando sua condição na sociedade. Escrito em 1931 e publicado em 1932, surge no período entre guerras, em que como lembra Kopp, além de um conturbado momento de opressões políticas, depositava-se esperanças na ciência para resolução dos problemas mundiais, o que talvez seja o que justifique o autor imaginar e refletir sobre os limites de uma sociedade em que teoricamente todos vivessem em algum grau de equilíbrio.

Tendo em vista as aproximações e distanciamentos dos elementos essenciais das distopias clássicas, consideramos que alguns permanecem nas novas gerações destas produções. Situações como regimes políticos opressores e a utilização da tecnologia para manutenção do controle social, mantem-se nos enredos, porém imaginadas a partir de novas organizações sociais que se estruturam com algumas diferenças nas formas de configurações políticas e enfrentam outros problemas.

Ao procurar pelos lançamentos dos anos mais recentes, parece existir um fenômeno, ou seja, uma quantidade imensa de trabalhos de escritores de nacionalidade americana, como James Smith Dashner, autor de *Maze Runner* (2009) e Lisa Price, autora dos livros da saga *Starters* (2012), além de Veronica Roth e Kiera Kass já mencionadas anteriormente. Há também escritores de distopias nascidos em outros lugares do mundo, mas que constituem sua vida em solo americano, como a escritora Marie Lu, de origem chinesa, radicada nos Estados Unidos e que ambienta a história de sua série de livros *Legend* (2011) em Los Angeles.

Elencando estas obras, não ignoro aqui a variedade de distopias escritas fora do cenário americano. Bons exemplos podem ser citados, como *A Vida no Céu* (2013), de José Eduardo Agualusa, escritor angolano, *Lua de Larvas* (2012), de Sally Gardner, escritora de origem britânica; a obra *Submissão* (2015) do francês Michel Houellebecq,

que escolheu desenvolver sua história envolvendo um país onde o Islã está no poder. Outra obra que merece menção é do japonês Koushun Takami, chamada *Battle Royale* de 1999. Este livro causou certa polêmica na mídia nos anos de lançamento das obras de *Jogos Vorazes*, pois sua história versa sobre um grupo de jovens selecionados em um governo opressor para lutar até a morte em um jogo, ou seja, enredo muito semelhante à ideia central da trilogia. Porém, o livro não se situa em um futuro como as demais distopias, mas no Japão atual, que segundo a história contada já teria se tornado o mundo distópico temido. Existem ainda autores brasileiros, como Ignácio de Loyola Brandão, com o livro *Não Verás País Nenhum* (1981), e Jorge Lourenço, autor de *Rio 2054* (2013), que inspiraram-se no contexto político, social e cultural do Brasil para situar o enredo de suas obras.

Em algumas obras do século XXI, também é possível observar a divisão seletiva da sociedade com motivações estratégicas e a busca por estabilidade social mediante interferência no comportamento e forma de pensar dos indivíduos. Como, por exemplo nos livros da saga *Divergente*, da autora Veronica Roth. No universo desta saga, cada indivíduo da sociedade é obrigado a escolher aos 16 anos, conforme suas habilidades, uma das quatro facções em que é dividida a sociedade, na qual irá permanecer o resto de sua vida. Assim, deve prezar por uma virtude em especial, que é a primazia da facção selecionada. Esse sistema funciona com o argumento de organizar e manter a harmonia social, evitando que a sociedade volte a recair em problemas como a corrupção, a mentira, a covardia e o egoísmo, que teriam surgido a partir da desorganização em que encontravam-se antes da existência das facções e que culminou em sua decadência. Porém, por um caminho semelhante ao de Huxley, Roth apresenta em sua história toda uma trama de manipulações e ambições, como sendo os meios utilizados para alcançar esses objetivos.

Como analisa Anderson Martins Pereira (2017, p. 97-98): “[...] os grandes problemas da sociedade da obra de Roth são advindos de pesquisas genéticas que manipularam os genes da humanidade. Tal procedimento levou a comunidade não a uma evolução, mas ao caos completo.” As escolhas disponíveis neste enredo são aquelas já pré-selecionadas pelos que controlam a sociedade, mas a ideia de que cada um pode escolher o seu lugar, conforme suas habilidades, dá a impressão de uma falsa liberdade. Ser divergente, ou seja, discordar de alguns dos parâmetros ou encaixar-se em mais de um deles ao mesmo tempo, significa que tal sujeito não pode ser controlado, portanto é alguém perigoso.

Jogos Vorazes diferencia-se desta distopia, escrita na mesma época, quando traz claramente a ausência da possibilidade de escolha e o controle social absoluto. Em *Panem* não existe o consentimento, pela maioria da sociedade, das condições a que são obrigados a viver. Apenas os habitantes da *Capital* vivem sob essa concordância, os demais habitantes do país vivem mais acuados do que em concordância. Em *Divergente* e outras distopias recentes como *A Seleção*, a grande maioria da sociedade parece existir em aquiescência com o sistema, exceto as protagonistas.

Jogos Vorazes possui um sistema social e político que equivale mais aos rigores da temática do livro *1984*, do que as demais obras de seu tempo citadas anteriormente. Digo isto tendo em vista que o ponto mais discutido na obra são os problemas e reflexões acerca da estrutura política que condiz a violência, colocado à frente do romance entre os protagonistas. A narrativa aproxima-se dos sistemas de controle social elencados por Foucault (1987) de sociedade disciplinar e por Gilles Deleuze (1992) de sociedade de controle alternadamente entre os cenários dos 13 distritos e da *Capital*. Com isso não queremos aqui estabelecer exatidão em comparações, mas aproximações entre os detalhes da história e os parâmetros destes sistemas são possíveis e interessantes de serem mencionados. De acordo com Leandro Chevitarese e Rosa Ribeiro Pedro, que analisaram as obras de Franz Kafka (*O processo*) e de Philip K. Dick (*Minotity Report*) considerando as análises de Michel Foucault, apreende-se que na obra *Vigiar e Punir* (1987) este autor identifica em uma sociedade disciplinar aspectos como a constante vigília, o poder coercitivo e a divisão da sociedade de maneira sistemática. Foucault escreve que:

Esse espaço fechado, recortado, vigiado em todos os seus pontos, onde os indivíduos estão inseridos num lugar fixo, onde os menores movimentos são controlados, onde todos os acontecimentos são registrados, onde um trabalho ininterrupto de escrita liga o centro e a periferia, onde o poder é exercido sem divisão, segundo uma figura hierárquica contínua, onde cada indivíduo é constantemente localizado, examinado e distribuído entre os vivos, os doentes e os mortos — isso tudo constitui um modelo compacto do dispositivo disciplinar (FOUCAULT, 1987, p. 163).

Elementos identificáveis na composição da obra *1984*, ambientada em um regime totalitário tanto pela história que discorre no enredo do livro como na realidade de seu autor e que em *Jogos Vorazes* são perceptíveis pela divisão do trabalho entre os distritos, a permanência de “policiamento” constante nas comunidades, e a punição física em público. Na história, a *Capital* reflete uma condição um pouco diferente, pois os

habitantes são controlados através do entretenimento dos jogos, uma vez que seus filhos não participam dos jogos. Para Gilles Deleuze na sociedade de controle:

Os confinamentos são moldes, distintas moldagens, mas os controles são uma modulação, como uma moldagem alto-deformante que mudasse continuamente, a cada instante, ou como uma peneira cujas malhas mudassem de um ponto a outro (DELEUZE, 1992, p. 221).

Confrontando *Jogos Vorazes* em relação *A Seleção*, temos em conta que o tema do romance é mais central nesta do que naquela, ele a todo momento eclipsa os demais elementos da história, mesmo em meio a disputas políticas e embates, o peso do desenvolvimento amoroso do triângulo principal de personagens nunca é deixado de lado. O controle através do entretenimento envolve a maior parte do país da história de *A Seleção*, existe uma comoção pela competição que supre totalmente a atenção da população. Mesmo que em diferentes doses, em ambas a inserção de doses extras de romance acompanha a presença de outros elementos que também remetem a adolescência reintegrando sua posição dentro da literatura infantojuvenil, como problemas com os pais, hesitação em obedecer ordens de adultos, e doses de desprezo por obedecer regras sociais. Conforme Melissa Ames:

Em termos de literatura juvenil em particular, o fato de que adolescentes estão consumindo avidamente esses temas sugere que eles estão procurando um espaço seguro para lidar, e quem sabe deslocar, os medos que sentem – medos que são apresentados e, não menos importante, resolvidos em meio ao desenrolar confortável das narrativas juvenis: rituais de amadurecimento, conflitos de identidade, triângulos amorosos e assim por diante (AMES, 2013, p. 07, apud RODRIGUES, 2015, p. 54).

Os amores e demais problemas que acompanham esse período conturbado de imprevisibilidade que é a adolescência coube às narrativas distópicas que ganharam destaque ao longo do século XXI na literatura infantojuvenil. A trilogia *Jogos Vorazes* pertence a esse conjunto de obras, ainda que a dosagem de violência que compõe o enredo a faça por vezes ser considerada polêmica para ser apresentada a crianças, como a entrevista com Collins revela quando são considerada tanto a pergunta feita pela editora, quanto a resposta da autora:

P: A premissa da trilogia é muito brutal, mas é tratada com muito bom gosto. Este foi um equilíbrio difícil de alcançar?

R: Sim, as cenas da morte são sempre difíceis de escrever. É difícil colocar as crianças em situações violentas - Gregor (o protagonista de *The Underland Chronicles*) está em uma guerra, Katniss está em um jogo de gladiadores. Personagens vão morrer. Não é divertido escrever, mas acho que se você não conseguir se comprometer com a ideia, provavelmente é melhor trabalhar em outro tipo de história. Considerando isso, você precisa lembrar quem está tentando alcançar com o livro. Eu tento pensar em como eu diria um evento particularmente difícil para meus próprios filhos. Exatamente quais detalhes eles precisam saber para realmente entendê-lo, e o que seria gratuito (COLLINS *apud* EVERETT, 2008, p. 2)²⁰

Nesse trecho a autora dá a entender que tem conhecimento que o conteúdo de sua narrativa na trilogia causa desconforto pelo nível de violência que expõe, mas que isso remete justamente ao tipo de história da qual ela quer tratar. *Jogos Vorazes* parece surgir no limiar literário ao conter um tema como violência no gênero infantojuvenil, porém, ainda que Collins declare denunciar através de sua obra o sensacionalismo midiático da violência, acaba entrando em contradição com a sua intenção de criticar essa banalidade ao recair na exposição de situações de brutalidade.

A distopia de Collins fez parte da grande leva de lançamentos de livros do gênero no começo do século XXI. De acordo com Vitor Vieira Ferreira, ao analisarmos:

[...] o artigo “List of dystopian literature” da Wikipédia em inglês, veremos que, ao menos à época da produção do presente artigo, a seção correspondente à produção literária distópica das primeiras décadas do século XXI conta com quase 90 títulos; já no que diz respeito à produção de todo o século XX, verificamos que o total das obras não chega a 130 (2015, p. 70).

Entende-se que este fenômeno está ligado ao fato de que as distopias estão inscritas na dinâmica do público alvo à qual atendem. Dessa forma, Rodrigues aponta que o aumento na disponibilização de obras distópicas nas livrarias é principalmente orientado por uma procura deste tipo de histórias, que autores e editoras responderam com mais publicações. Segundo Paula Martins Rodrigues (2015, p. 10):

²⁰ No original: “Q: The trilogy’s premise is very brutal, yet is handled so tastefully. Was this a difficult balance to achieve?”

A: Yes, the death scenes are always hard to write. It’s difficult to put kids in violent situations—Gregor (the protagonist in *The Underland Chronicles*) is in a war, Katniss is in a gladiator game. Characters will die. It’s not fun to write, but I think if you can’t commit to really doing the idea, it’s probably better to work on another type of story. Given that, you have to remember who you’re trying to reach with the book. I try and think of how I would tell a particularly difficult event to my own children. Exactly what details they need to know to really understand it, and what would be gratuitous” (2008, p. 2)

As fantasias predominantes de até algum tempo atrás foram substituídas por grandes tramas políticas ambientadas em mundos destruídos e fragmentados, nos quais o jovem é oprimido e responsável pela mudança da sua realidade. Ele é confrontado com toda a complexidade da estrutura social e relações de poder do mundo ficcional que se apresenta, e, conseqüentemente, incentivado a refletir criticamente sobre o mundo real em que vive.

As distopias do século XX em sua maioria, caracterizam-se por possuírem uma narrativa mais voltada ao grupo-alvo adulto, enquanto que aquelas produzidas neste século, possuem uma grande gama de livros no ramo infantojuvenil. Trazendo em suas histórias personagens com problemas e ações comuns ao público jovem. Não há como desvencilhar o aumento considerável na produção destas histórias deste detalhe.

Rodrigues (2015) apresenta um infográfico, que cremos ser interessante comentar aqui, pois trata sobre o fenômeno de explosão das distopias ao longo do século XXI, além de apresentar um levantamento dos destaques entre as obras distópicas, desde 1920 até o lançamento da trilogia *Jogos Vorazes*, nos Estados Unidos, em 2008. Lançada em 2012, pelo site *Goodreads*²¹, a postagem também disponibiliza junto ao gráfico, um “Guia para a Literatura Distópica” no qual estão colocados alguns dos livros do gênero mais populares em âmbito internacional, com suas características críticas mais marcantes. Estes livros estão organizados em agrupamentos de acordo com seus anos de lançamento, bem como de seu tema guia de inspiração. Como é possível observar nas três imagens abaixo retiradas do infográfico apresentado no site:²²

²¹ Ver mais em: <https://www.goodreads.com/blog/show/351-the-dystopian-timeline-to-the-hunger-games-infographic>

²² Originalmente, as três imagens estão unidas como uma só e somadas ainda ao infográfico mencionado. Para este trabalho, passaram por edição própria e separadas em três figuras para uma melhor visualização de seus elementos.

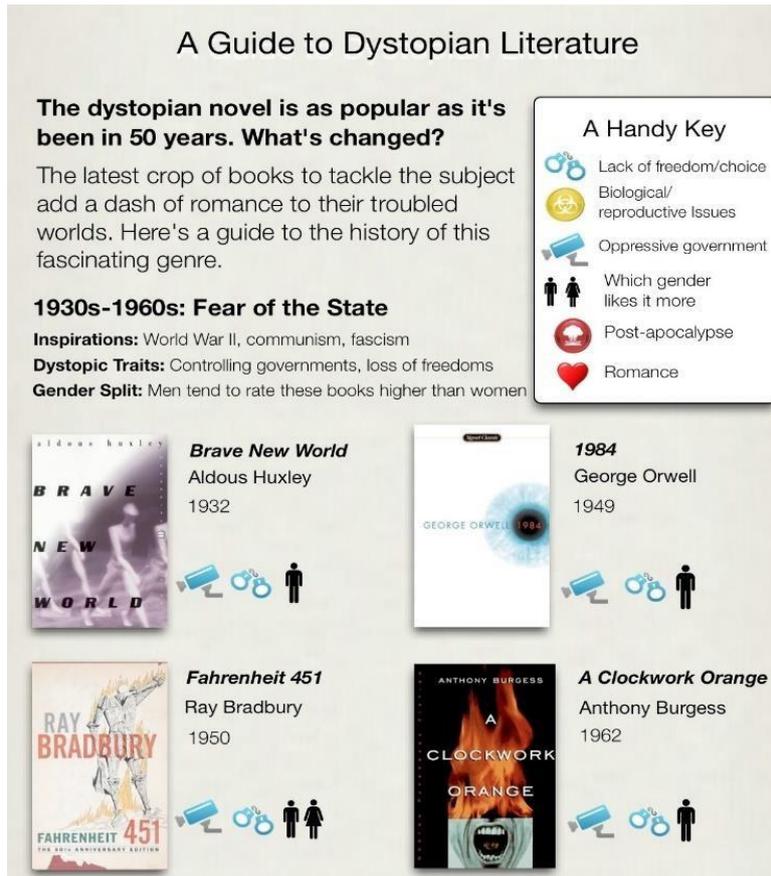


Figura 1: Um Guia para Literatura Distópica, 1930-1960: Medo do Estado
 Fonte: <https://www.goodreads.com/blog/show/351-the-dystopian-timeline-to-the-hunger-games-infographic>

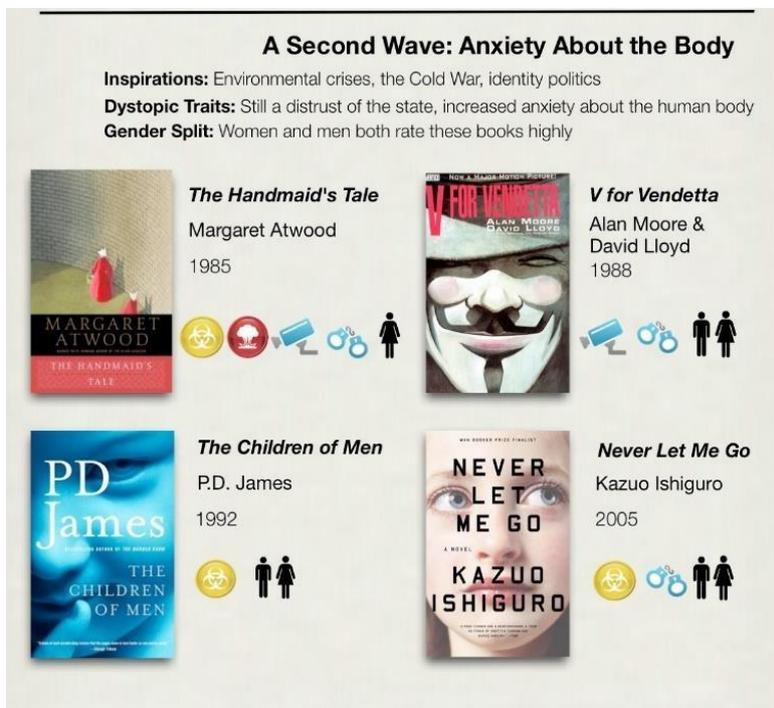


Figura 2: A segunda onda: Ansiedade sobre o corpo.
 Fonte: <https://www.goodreads.com/blog/show/351-the-dystopian-timeline-to-the-hunger-games-infographic>



Figura 3: A explosão Infantojuvenil: Romance!

Fonte: <https://www.goodreads.com/blog/show/351-the-dystopian-timeline-to-the-hunger-games-infographic>

Ao apresentar algumas obras, Patrick Brown, autor da postagem no site utilizou-se de caracteres que destacam pontos específicos presentes nos debates e que permitem uma diferenciação entre elas de acordo com o seu conteúdo. A partir destas, o destaque para o acréscimo de situações de romance, não presentes entre as discussões principais nas primeiras obras do gênero, bem como o crescimento da presença de personagens do sexo feminino. O autor da postagem finaliza escrevendo que,

A ficção distópica é mais popular do que tem sido em 50 anos. Seja resultado de turbulências políticas, crises financeiras globais ou outras ansiedades, os leitores estão desejando livros sobre governos impiedosos e mundos aterrorizantes. A nova geração de romances distópicos combina temas distópicos clássicos de governos cruéis e mundos violentos e restritivos com algumas reviravoltas – heroínas “badass”²³ e romances²⁴ (BROWN, 2012, Tradução própria).

²³ O termo foi mantido aqui, pois sua tradução pode abranger mais de um significado. Brown (2012) parece se referir a ideia de uma pessoa forte, poderosa, intimidadora ou até inspiradora.

²⁴ No original: “Dystopian fiction is more popular than it has been in more than 50 years. Whether it's the result of political turmoil, global financial crises, or other anxieties, readers are craving books about ruthless

A perspectiva que é conferida nos gráficos a imagem de heroína “badass” para Katniss pode ter ligação direta com a maneira como o perfil de comportamento de sua personagem, enquanto mulher, difere do padrão associado a protagonistas femininas nas literaturas, assunto que discutiremos no capítulo três. Por hora, o que destacamos aqui é que, não apenas as distopias clássicas se diferenciam das atuais, mas cada obra das distopias produzidas no século XXI distingue-se de outra em elementos centrais, mesmo quando foram escritas num mesmo período, escritas por autores de uma mesma localidade ou ainda, sendo direcionados a um mesmo público. Percebe-se no infográfico que a trilogia *Jogos Vorazes*, juntamente com *Divergente*, partilha o destaque a um sistema político opressivo, tema que as demais obras recentes não tratam tão pontualmente. Mas para entender de fato os elementos específicos e originais presentes em *Jogos Vorazes*, precisamos mergulhar de vez em seu universo distópico. Faremos isto no próximo capítulo.

governments and terrifying worlds. The new breed of dystopian novels combines classic dystopian themes of cruel governments and violent, restrictive worlds with a few new twists—badass heroines and romance.” (BROWN, 2012).

CAPÍTULO II

SEJAM BEM VINDOS A PANEM!

Composta por três livros, *Jogos Vorazes* foi publicado originalmente nos Estados Unidos em 2008, pela Editora Scholastic Press, com os títulos em inglês *The Hunger Games* (2008), *Catching Fire* (2009) e *Mockingjay* (2010). Os livros da saga, que não possui *spin-off*²⁵, foram traduzidos para os leitores brasileiros por Alexandre D'Elia, passando a ser intitulados *Jogos Vorazes* (2010), *Em Chamas* (2011A) e *A Esperança* (2011B). Neste capítulo, tratarei da análise de momentos e elementos presentes na história do enredo, dando destaque para a configuração política e social que se utiliza da aplicação da violência, inserida por Collins na sua história, bem como os traumas decorrentes da contínua exposição a estas condições e como a guerra é tratada dentro do enredo.

Como mencionado anteriormente, o impulso para Suzanne Collins escrever *Jogos Vorazes*, veio, segundo ela, da concepção de guerra e violência que aprendeu com seu pai, em choque com a maneira como a mídia expõe tais situações. Problematizando questão similar, Nestrovski e Seligmann-Silva afirmam que:

Cada um de nós sobrevive como pode a uma dose diária de exposição traumática, na tela da televisão ou no sinal de trânsito. Na literatura, como nas demais artes, a resposta oscila entre extremos de distanciamento e engajamento, sempre em torno a um confronto absoluto e impossível (NESTROVSKI; SELIGMANN-SILVA, 2000, p. 11).

Pode-se dizer que, em *Jogos Vorazes*, Collins expõe a sua percepção de como a violência é tratada diariamente pela mídia nas notícias da televisão, internet e nos jornais, bem como as memórias sobre guerra compartilhadas no âmbito familiar em decorrência das experiências de seu pai. Como sublinha Maurice Halbwachs (1990), por vezes as lembranças de um acontecimento se atém ao que foi lido ou ouvido, mas não testemunhado, e ainda que o sujeito viva as consequências do ocorrido, a dinâmica aqui é a relação de sua memória individual com a coletiva. Suzanne Collins se refere nas entrevistas a Guerra do Vietnã (1959 - 1975), mas tendo em vista o contexto em que se

²⁵ *Spin-off*, na literatura, são histórias baseadas em uma outra obra principal, podendo ser ambientadas antes, depois ou paralelamente àquelas das quais são originárias, contanto com alguns ou até mesmo nenhuma personagem em comum.

insere, seu posicionamento reflete a comunhão das informações disseminadas pela mídia americana de guerras em que o país participou que se seguiram a esta, como a do Golfo (1990 - 1992), a do Afeganistão (1979 -1989) e a Segunda Guerra do Afeganistão (2001-atualmente).²⁶ O constante envolvimento dos Estados Unidos em guerras propicia que a rede de informações, principalmente de notícias televisivas do país, seja marcada por discursos nacionalistas com diferentes níveis de exposições da violência destes conflitos ao longo dos anos.

Douglas Kellner, refletindo sobre a Guerra do Golfo, escreve que,

A mídia enquadrou a guerra como uma narrativa emocionante, uma minissérie noturna, com conflito dramático, ação e aventura, perigo para as tropas aliadas e para os civis, maldade perpetrada pelos vilões iraquianos e ações heróicas cometidas pelos estrategistas americanos, por sua tecnologia e suas tropas. [...] A televisão também apresentava a guerra visualmente com cenas dramáticas produzidas pela tecnologia e reprisadas em vídeos *high-tech* que mostravam com precisão os bombardeios, a guerra aérea sobre Bagdá e as batalhas entre Patriot e Scud sobre a Arábia Saudita e Israel. [...] Os videotapes liderados pelos militares, que mostravam os bombardeios com alta precisão tecnológica, eram reapresentados várias vezes, como ocorre com os *replays* dos grandes feitos esportivos. De fato, eram constantes as metáforas esportivas, e os manifestantes favoráveis a guerra entoavam “USA!” “USA!”, como torcedores de estádios, como se a Guerra do Golfo fosse uma decisão de campeonato (KELLNER, 2001, p. 270)

Como mencionado no primeiro capítulo, existe por parte de Suzanne Collins o intento de realizar em *Jogos Vorazes* uma crítica à maneira como a guerra é apresentada na televisão norte-americana, sobre como é possível confundi-la com uma competição. Kellner (2001) aponta que a Guerra do Golfo foi apresentada pelos programas de televisão nos Estados Unidos como um esporte, como uma competição em que, no placar, estavam a quantidade de baixas iraquianas e a destruição de seus armamentos. Por algum tempo, televisão informava também as manifestações de apoio aos soldados americanos e ao confronto, ocultando as movimentações pacifistas e os protestos contra as iniciativas do país em participar da guerra. De forma similar, as informações divulgadas no canal oficial da fictícia *Panem* ocultaram parte da história do país referente ao conflito dos chamados *Dias Escuros*, como ficaram conhecidos os dias de conflitos ocorridos alguns anos depois

²⁶ De acordo com Douglas Kellner (2001), a Guerra do Golfo envolveu o Iraque e os Estados Unidos; A primeira Guerra do Afeganistão iniciou-se quando a União Soviética invadiu o território do país; em 2001, os Estados Unidos também invadiram este território, dando início a chamada segunda Guerra do Afeganistão.

do surgimento do país, principalmente ao anunciar falsamente a aniquilação do distrito 13 rebelde e utiliza-la como exemplo para amedrontar os demais habitantes. Não aparecem também como notícias os levantes contra a *Capital* que começam a ocorrer em certo momento da trama narrada no terceiro livro; apenas os prefeitos dos distritos recebem o canal com essas informações, e as imagens das rebeliões são ocultadas por propagandas nacionalistas que elevam a imagem do governo para incentivar o apoio ao sistema social, político e econômico que ele quer manter.

Refletindo sobre a atuação da mídia americana nas guerras, Alessandra Aldé (2003) escreve que, em relação à Guerra do Vietnã, por exemplo, a propaganda – ainda que patriótica – deu-se, inicialmente, sem censura à exposição da violência, o que acabou por dar ainda mais razões às divergências de opiniões populares com relação à guerra e à atuação violenta dos batalhões americanos. Conforme a autora,

Enquanto o repúdio à guerra mobilizou apenas setores politicamente marginais da sociedade, como grupos organizados de esquerda e estudantes universitários, os noticiários prosseguiram dando ênfase e espaço para a versão oficial. À medida que o questionamento da legitimidade e eficácia da guerra passou a contar com discursos de deputados no próprio Congresso, a cobertura jornalística mudou consideravelmente. Mais do que conduzir a opinião pública, portanto, a mídia rendeu-se à tensão crescente na própria esfera política (ALDÉ, 2003, p. 5).

Ao longo dos anos, essa relação seguiu tensa, o governo continuou e redirecionar o foco das quantidades de corpos acumulados para as suas atuações no conflito na intenção de fortalecer o nacionalismo e seu poderio militar. O resultado foi uma cobertura sobre as guerras cada vez mais controladas, moderadas e totalmente monitoradas. A jornalista Paula Fontenelle (2013) lembra que na cobertura da segunda Guerra do Afeganistão, com início em 2001, os repórteres foram privados não apenas da cobertura do campo, mas de um grande âmbito de informações. Segundo a autora, desde o início percebia-se que: “Havia censura do material produzido, e em vários momentos tinham que cobrir eventos irrelevantes, como cerimônias de promoção e missas.” (FONTENELLE, 2013, p. 38). A crítica da exposição da população à violência e ao mesmo tempo da manipulação da informação pela mídia, realizada por Collins em sua trilogia, conforme indicação da autora, é inspirada na revolta de parte população americana que discordavam das versões proferidas pela mídia indo contra esse nacionalismo exacerbado, e seguiam em passeatas pelas ruas.

Jogos Vorazes, em seu enredo, apresenta a censura midiática, um tema que é recorrente nas distopias, nas quais os governos são, em geral, regimes totalitários que utilizam da manipulação ideológica por meio da informação e da violência física e psicológica diária para manter o controle da sociedade. Porém, na história, a violência que se torna um produto comercial a ser vendido por audiência, é comprada principalmente pela *Capital* e por distritos considerados mais ricos, são também estas regiões onde a população é mais facilmente manipulada pelas informações fornecidas; para a maioria dos demais locais de Panem, existe contrariedade (reservada, é claro) diante da exposição dessa violência. A rede informativa manipulada resulta em uma limitação do conhecimento do panorama real da vida nos demais distritos de *Panem* entre os habitantes de todo país, mas principalmente para os que moram na *Capital*. Segundo Seligmann-Silva (2002, p. 136)

O terrorismo mata pessoas, a guerra mata pessoas: mas assistimos o que nos é permitido ver na tela da TV. É ali que a guerra se passa para nós. Essa mediação dá-se não só em meio a uma política das imagens: ao reproduzir a catástrofe, ela também multiplica o trauma. Estamos na época não mais da arte, na era da sua reprodutibilidade técnica, como Benjamim diagnosticara em 1936, mas da repetição sem fim, inflacionada, das imagens de terror que não saem do *écran* a televisão e de nossas mentes.

Tendo em consideração a violência, o trauma e a guerra, temas centrais da obra *Jogos Vorazes*, procuro aqui abranger as representações das organizações sociais e políticas apreendidas pela memória histórica contemporânea que remetem às condições de sociedades submetidas a regimes totalitários, bem como considerar o contexto da produção da trilogia de Collins da reprodução midiática americana sobre a participação do país em guerras. Mas é importante mencionar que, apesar de serem contemplados no decorrer desta análise, existem outras situações que inspiraram a autora. Em outra entrevista de 2008, para a editora Scholastic, quando questionada sobre suas influências para *Jogos Vorazes*, a autora responde:

Uma influência significativa teria que ser o mito grego de Teseu e o Minotauro. O mito conta como na punição por atos passados, Atenas teve periodicamente de enviar sete jovens e sete donzelas a Creta, onde foram jogados no Labirinto e devorados pelo monstruoso Minotauro. Mesmo quando criança, eu podia apreciar o quão implacável isso era. Creta estava enviando uma mensagem muito clara: “Mexa conosco e faremos algo pior do que matar você. Nós vamos matar seus filhos.”

E a coisa é que foi permitido; os pais sentiram-se impotentes para pará-lo. Teseu, que era filho do rei, se ofereceu para ir. Eu acho que, à sua maneira, Katniss é uma Teseu futurista.

De acordo com as raízes clássicas, eu envio meus tributos para uma versão atualizada dos jogos de gladiadores romanos, o que implica um governo impiedoso forçando as pessoas a lutar até a morte como entretenimento popular. O mundo de Panem, particularmente a Capital, está repleta de referências romanas. Panem por si mesma vem da expressão “Panem et Circenses” que se traduz em “Pão e Circo” (COLLINS *apud* EVERETT, 2008, p. 1).

A obra de Collins carrega a herança das literaturas distópicas ao construir em sua história um governo opressivo, mas também é inspirada na memória infantil da autora sobre o mito grego de Teseu²⁷, e sobre os gladiadores romanos, que é utilizada para dar forma à crítica que quis construir. Segundo Collins, pode-se facilmente confundir as notícias da televisão que mostram jovens competindo por dinheiro em um *Reality Show*, com as notícias de jovens da mesma idade lutando pela vida na guerra. A inspiração na Antiguidade romana está presente na imagem genérica da perspectiva contemporânea hollywoodiana de gladiador, no nome de *Panem* que, como menciona a autora, vem de *Panem et Circenses*, que significa *Pão e Circo*²⁸, e também nos nome dos personagens, como Caesar, Coriolanus, Enobarria, Seneca, Brutus e Claudius, além do ambiente da arena de luta, em que se enfrentam animais e seres humanos. O fato é que a perspectiva popular contemporânea associada ao *Pão e Circo* é comumente ligada à ideia de uma sociedade romana desocupada, sendo alimentada e entretida, se divertindo às custas de espetáculos de sangue, onde uma sequência de gladiadores morrem violentamente. Uma percepção que considera que a existência desse evento puramente pelo próprio ato violento e uma população de pensamento e comportamento homogêneo. Segundo Norberto Guarinello (2007, p. 128-129),

Os historiadores do século XIX e de boa parte do XX costumavam, com efeito, atribuir a violência dos jogos de gladiadores aos instintos baixos e vis da população mais pobre de Roma e das províncias, às paixões da

²⁷ Joseph Campbell (1997) descreve o mito de Teseu e o labirinto. Dentro do labirinto criado por Dédalo, o Rei Minos, da Ilha de Creta, esconde o Minotauro, metade homem, metade Touro. Ao ganhar a guerra contra Atenas, o rei declara que anualmente sete homens e sete mulheres serão servidas para alimentar o Minotauro. Teseu é o herói que enfrenta o Minotauro, e com a ajuda de Ariadne, filha do rei, consegue sair do labirinto.

²⁸ Segundo Alexandro Araújo e Ana Livia Vieira: “O binômio “pão e circo” foi difundido em diversas obras de autores que se debruçaram acerca dos espetáculos públicos e de questões que envolviam o político e também o social na Roma Antiga.” (ARAÚJO; VIEIRA, 2015, p. 28). De acordo com os autores, esta é uma visão tradicional disseminada pelos classicistas do século XIX, tida a partir de suas leituras de fontes. Afirmando que uma população romana ociosa vinha a se reunir para assistir espetáculos sangüinários em grandes anfiteatros.

plebe, ao mesmo tempo enganada e cúmplice de uma política centrada no binômio “pão e circo”. A historiografia contemporânea rejeita, em grande parte, esses estereótipos. No caso particular dos gladiadores, sabe-se hoje que as classes dominantes tinham um envolvimento direto com sua realização, não apenas financiando os jogos, mas, muitas vezes, lutando como gladiadores na arena.

O autor escreve que no ambiente dos anfiteatros, onde normalmente ocorriam os confrontos entre gladiadores, haviam assentos separados para diferentes classes sociais; portanto, era um ambiente onde a massa ficava frente a frente com o imperador, onde reivindicações poderiam ser ouvidas. Guarinello (2007) atenta também para o fato de que, ainda que no início os gladiadores fossem escravos ou prisioneiros de guerra, comprados e obrigados em grande maioria a participar contra vontade das batalhas, na época do império, também nobres e cavaleiros que voluntariavam-se como combatentes. O autor cita ainda que, “[...] a maioria dos gladiadores não morria em combate e, embora a taxa de mortalidade fosse acima da média (digamos algo como 20%), a maioria morria honradamente, cercada pelos cuidados de seus parentes e amigos, ao menos durante o Império” (ibidem, p. 130). Em *Jogos Vorazes*, os tributos criados por Collins inspirados em uma representação moderna dos gladiadores, participam de um confronto no qual todos devem morrer, exceto um, não existe espaço para qualquer reivindicação ou contraposição, ou oportunidade de sobreviverem mais participantes. Ela reproduz a ideia do prazer pela brutalidade. A honra que recaí sobre o vencedor só existe para os moradores da *Capital*, e não há espaço para qualquer manifestação contrária, em fato, sequer existe abertura para qualquer tipo de opinião que não a dos governantes. Entre as similaridades e distanciamentos, é importante destacar que noções diferentes de violência estão envolvidas nas duas condições citadas, pois também o são as do tempo dos gladiadores, e as contemporâneas.

A análise que fazemos aqui procura relacionar as situações de violência, a guerra e os traumas decorrentes destas, percebidas na narrativa, considerando que estas não aparecem de maneira linear em toda trilogia, mas pontualmente. Tenho em vista, assim, que estão presentes na descrição do estado de guerra em que vivem os habitantes de *Panem* e dentro da arena dos jogos, nos traumas apresentados pelos personagens e até nas técnicas de sobrevivência que surgem no livro, os ensinamentos do pai de Collins que cresceu nas dificuldades da Grande Depressão de 1929, segundo afirmou a autora em sua entrevista de 2008 (indicar a referência correta)

A história contada na trilogia se situa em um futuro não datado, posterior ao colapso e decadência da América do Norte, decorrentes de um conturbado período de desastres naturais e inundações. Pela disputa dos territórios que restaram destes impactos, uma grande guerra se instalou, e ao fim desta, surgiu *Panem*. Dentro deste país, submetidos ao poder da *Capital*, que é o centro de todo país e onde mora o presidente, situam-se treze distritos²⁹, cada qual desenvolvendo um diferente setor produtivo, cujos ganhos são encaminhados ao governo. Alguns anos após a formação do país, ocorreu a rebelião do 13º distrito contra o governo, confronto que ficou conhecido como *Dias Escuros*. Ao final da guerra, o governo venceu e o distrito foi dado como desaparecido, dito aniquilado. A partir disto, surgiu o *Tratado de Traição* e nele ficou decretado o surgimento dos *Jogos Vorazes*. No que foi chamado de dia da *Colheita*, cada distrito fornecia, através de um sorteio, uma garota e um garoto entre 12 e 18 anos, no total 24 jovens, que eram postos em uma arena, na qual lutavam uns contra os outros até que restasse apenas um vencedor.

Pode-se dizer que, no geral, a trilogia possui diferentes níveis de violência: aquele que aparece como entretenimento dentro do *Reality* e, ademais, está presente cotidianamente através das punições públicas e demonstrações de força por parte dos representantes da *Capital* dentro de cada distrito. Ainda que, o trauma decorrente desta violência, enquanto parte da história, seja mais aparente no enredo em determinadas situações, especialmente no segundo livro e principalmente nos comportamentos e ações dos personagens que foram expostos a condições hostis e extremas, ele emerge desses cenários diários e constantes de violência, impostos por um governo que abusa de seu poder para manter-se no controle e das péssimas condições de vida decorrentes dele.

²⁹ Os Distritos de Panem são: Distrito 1 - o local mais rico e ostentador de Panem depois da Capital. Produz joias, artigos de luxo; Distrito 2 - é responsável pelo setor de alvenaria, além da produção de armas e do fornecimento de Pacificadores para a Capital através do treinamento dos seus jovens; Distrito 3 - este é o setor das grandes produções e invenções tecnológicas de Panem; Distrito 4 - esta região sobrevive basicamente da pescaria, sua localização no litoral favorece essa atividade; Distrito 5 - produz toda energia elétrica para toda Panem; Distrito 6 responsável pelo setor de transportes, como os aerodeslizadores utilizados pela Capital e os transportes de carga e de pessoas pelas linhas de trem; Distrito 7 - é o distrito responsável pela extração de madeira; Distrito 8- lugar da indústria têxtil, da produção de trajés de Pacificadores e demais roupas de Panem; Distrito - setor responsável estritamente pela produção grãos, por consequência, trata de uma parte relativamente grande da alimentação de Panem; Distrito 10 - setor responsável pelo cerne da alimentação, principalmente da Capital, pois é o setor da pecuária, o fornecedor de carne do país, cuidando da criação até o abate; Distrito 11 - incumbido do setor da agricultura, com pomares, produções de sementes e outras plantações em grande escala; Distrito 12 - setor onde ocorre a extração de carvão, o distrito mais pobre de Panem e Distrito 13 - local de concentração da produção nuclear de Panem.

A guerra está nas constantes lembranças da própria origem dessa sociedade, já que *Panem* nasceu da guerra, ela está nos enfrentamentos rebeldes contra o governo acobertados do resto da comunidade, no clima de matança dentro da arena quando o outro, não importa o quão próximo seja da sua própria condição, é o inimigo a ser massacrado, mas principalmente, reside no terceiro livro, quando os pequenos levantes contra o sistema opressivo crescem e tornam-se uma grande rebelião.

2.1. JOGOS VORAZES

No primeiro livro, estão descritas as dimensões de um pós-guerra, de uma sociedade que sobreviveu a cataclismos naturais e que está sob o poder de um governo autoritário. Conhecemos uma organização social disposta às consequências de confronto bélico, ocorrido a 74 anos antes do início da história contada, onde a manutenção da ordem da sociedade é possível através da violência cotidiana, separação da sociedade em comunidades incomunicáveis, manipulação das informações e contenção das riquezas. Apesar dos pequenos grupos rebeldes que correm pelas matas proibidas de *Panem*, na sociedade criada por Collins grande parte dos habitantes sujeitam-se ao poder do governo, por mais abusivo que este seja. Simeão Donizetti Sass aborda em seu trabalho questões referentes a grupos sociais que se submetem a um soberano opressivo, dizendo que:

Se temos o poder soberano e o grupo como fins últimos, a violência exercida de cima para baixo, do soberano sobre um membro de seu grupo ou de outro passa a ser algo aceitável e até natural. Aquilo que deveria existir para a promoção da libertação de todos serve para a dominação da maioria (SASS, 2013, n.p).

Desse modo, no primeiro livro, *Jogos Vorazes*, ao adentrar um dos distritos mais pobre de *Panem*, o *Distrito 12*, conhecemos através dos olhos de Katniss Everdeen o que leva essa comunidade que trabalha incansavelmente nas minas de carvão a não se rebelar contra um sistema tão violento como o que vivem. Como a grande maioria dos distritos pobres do país, a violência é comum e cotidiana de muitas maneiras nas ruas e nas casas, por meio da presença constante dos chamados *Pacificadores*, punindo os transgressores publicamente, fazendo valer as regras de comportamento e leis criadas pela *Capital* através do espancamento. A pequena Rue moradora do *Distrito 11*, conta para Katniss as regras de comportamento de seu distrito com relação a comida:

- Imaginava que no Distrito 11 vocês tivessem mais fartura de comida do que nós. Afinal, vocês cultivam a comida.
Os olhos de Rue ficam arregalados.
- Oh, não, não temos permissão para comer o que cultivamos.
- Vocês são mandados pra prisão, alguma coisa assim?
- A pessoa é chicoteada na frente de todo mundo. O prefeito é bem rígido quanto a isso (COLLINS, 2010, p. 219).

As ameaças pairam também através dos aerodeslizadores que sobrevoam o distrito procurando qualquer sinal de rebeldes, desaparecendo com infratores, ou pelo desamparo total do governo com relação àqueles que estão à mercê da morte pela fome, largados às ruas. Para os moradores destes distritos que não possuem nem tempo, nem verba para treinar as suas crianças para enfrentamentos físicos, existe ainda a possibilidade de ter seus jovens levados para lutar até a morte nos jogos.

Ainda que imersos nessa violência, os moradores de Panem submetem-se ao poder do soberano, nesse caso, ao presidente Snow. Sass aponta que, “Mesmo em um governo de força, em uma ditadura, em última instância, todos os comandados aceitam o governo tirano porque não se rebelam.” (SASS, 2013, n.p). O autor diz que tais sociedades por vezes assumem essa passividade quando há perigos externos ou mesmo do estado da natureza, preferindo submeter-se a esse poder interno à estar expostos a possíveis hostilidades externas. “É importante salientar que a vida e o risco de morte sempre figuram como os motores das sociedades humanas.” (SASS, 2013, n. p). Sass traz como exemplo as sociedades oprimidas por governos fascistas na Europa ao longo do século XX, bem como os regimes ditatoriais latino-americanos também neste século. No ápice dessa condição de poder e violência absoluta o autor coloca o nazismo, com a elevação de Hitler como soberano e o genocídio em massa dos judeus e outros grupos étnicos ou religiosos.

No caso da história de *Jogos Vorazes*, não fica claro em momento algum se existe algo fora de *Panem*, pois, aparentemente após o desastre natural ocorrido, apenas este país conseguiu ressurgir. Assim, o que resta aos indivíduos, quando não são conhecidos os perigos que os aguardam além das fronteiras do país, é fazer parte do sistema, sobreviver como for possível, sujeitar-se ao controle da *Capital*, do presidente *Snow*, um presidente que parece não ter sido escolhido democraticamente (isso também não é esclarecido nos livros). Narrativas literárias de sociedades em uma perspectiva semelhante são comuns às obras distópicas, como já mencionado, uma vez que a presença de governos autoritários e violentos são uma das características destas literaturas nascidas

no século XX. Collins cria em *Jogos Vorazes* uma mistura da história que conhece sobre guerras e sobre gladiadores romanos, mas as características de sociedade e política corroboram a existência do poder totalitário do Presidente Snow na história, ainda que este não seja uma alusão assumida em alguma declaração da autora. Neste sentido, procede como outros autores de distopias, como Orwell em *1984*, cuja obra é interpretada como uma crítica ao regime de Stalin na URSS, pois no livro a população é obrigada a idolatrar a imagem do *Grande Irmão*, que tudo vigia e controla; ou, como o russo Zamyatin que, na década de 1920, com o livro *Nós*, narra a história do *Estado Único*, um governo totalitário.

Mas nem só pela repressão se mantém o poder. E isto é visível na narrativa distópica em análise. Entendemos, a partir de Foucault, que o poder é como uma rede, que é algo exercido e disseminado no meio social, em que os dispositivos de poder atuam também no discurso para sustentar a dominação, pois o discurso tem relação com a construção da realidade a partir da busca pela verdade. Conforme o autor:

[...] em escala muito mais ampla, é preciso reconhecer grandes planos no que poderíamos denominar a apropriação social dos discursos. Sabe-se que a educação, embora seja, de direito, o instrumento graças ao qual todo indivíduo, em uma sociedade como a nossa, pode ter acesso a qualquer tipo de discurso, segue, em sua distribuição, no que permite e no que impede, as linhas que estão marcadas pela distância, pelas oposições e lutas sociais. Todo sistema de educação é uma maneira política de manter ou de modificar a apropriação dos discursos, com os saberes e os poderes que eles trazem consigo (FOUCAULT, 1996, p. 43-44)

Tendo em vista essa consideração de Foucault, compreende-se que a escola constitui uma das instituições dentro da sociedade em que existe a oposição do discurso e a disseminação daquele que é autorizado pelas relações de poder. Por meio da educação ocorre a apropriação do saber, por isso por ela podem ser articulados os discursos a serem apropriados para a manutenção do poder, sendo a própria estruturação do ambiente de ensino uma configuração apropriada de discursos que legitima o ideal de validação do conhecimento ao grupo que fala e ao que o recebe. Collins parece ter uma compreensão, neste mesmo sentido, dos mecanismos pelos quais opera o poder ao mencionar a escola em sua obra. Por meio da fala da personagem Katniss é observável o papel dessa instituição na autorização dos discursos de poder estabelecido no enredo. A escola legitima a autoridade do governo e dissemina o discurso sobre a importância do trabalho,

que, na sociedade de *Panem*, integra o processo de disciplinar os grupos compostos pelos distritos. Collins escreve,

De algum modo, quase tudo na escola acaba se relacionando com carvão. Além de leitura básica e matemática, grande parte de nosso ensino remete ao carvão – exceto a palestra semanal sobre o que devemos à Capital. Sei que deve haver algum relato real do que aconteceu durante a rebelião. Mas já não passo muito tempo pensando nisso. Seja lá qual for a verdade, não vejo como ela me ajudará a colocar comida na mesa (COLLINS, 2010, p. 49).

No “mundo real” das sociedades contemporâneas, governos totalitários reformulam as escolas autorizando os discursos a seu favor e proibindo outro. Através da educação, ditaduras moldam a população buscando menos resistência e até apoio ao sistema autoritário implantado. Vários autores refletem sobre o controle das populações como José Horta (2009), por exemplo, que analisa as reformas do regime fascista italiano de Benito Mussolini na educação a partir de 1922. O autor acentua a militarização das escolas, através do que chama de “fascistização da escola” e “associação dos professores”. E para explicar tal fascistização da escola o autor utiliza decretos e diretrizes da época referentes ao processo, afirmando que: “A primeira etapa desse processo inicia-se com a introdução obrigatória da saudação fascista na escola [...]” (HORTA, 2009, p. 67); “uma segunda etapa na fascistização da escola, que incluirá modificações nos manuais e nos programas e aumento das pressões sobre os professores, especialmente de nível médio e superior. [...] A fascistização completa-se pela adoção do livro único e pela modificação dos métodos e programas” (ibidem, p. 68). Já Ademir Valdir Santos, ao refletir sobre a educação durante a “ditadura militar brasileira”, de 1964 a 1985, afirma que:

Por todo o país, recursos variados foram utilizados na infiltração da ideologia pretendida, com ênfase naqueles que tinham um destino especial: o sistema educativo escolar.
[...] as escolas eram consideradas ambientes estratégicos para a formação do brasileiro, que viria a ser um homem também novo, um patriota devotado destinado a auxiliar na regeneração social da nação (SANTOS, 2012, p. 138-139).

Além do discurso veiculado nas escolas, um dos principais e mais manipulados meio de manter o controle da população em *Panem* é o sistema midiático. É por meio da manipulação da informação que a *Capital* reproduz a repressão, a supremacia do governo, a inferioridade dos rebeldes e a importância de todos para a força de trabalho que alimenta

e veste toda *Panem*. A manutenção do poder pelos discursos que permeiam a comunicação pela televisão no país, funciona através do programa da *Capital*, apresentado por Caesar Flickman e pela transmissão obrigatória da competição. É pela televisão também que ocorre a condenação constante de quaisquer iniciativas de rebelião. A influência da mídia sobre as crianças e jovens, banalizando as violências, é acentuada por Collins em uma de suas entrevistas:

Eu escrevi para programas infantis por um longo tempo e crianças muito novas não tem a capacidade de distinguir. Mas conforme as crianças crescem, você tem que sentar com elas caso a caso se dizer, “sabe, isso é um jogo, isso é inventado” e garantir que elas entendam. Aí, “isso é filmagem de notícia, isso aconteceu de verdade”, para que as crianças entendam que alguém sendo votado para sair de um programa não é a mesma coisa que um tsunami.

Esse é um exemplo extremo, mas elas tem que saber que não são só coisas que acontecem nessa caixa e que está tudo contido e que você pode ligar e desligar. Tem que saber que há vida real acontecendo e que ela não acaba quando começam os comerciais (COLLINS *apud* HUDSON, 2010. Tradução própria.)³⁰.

O programa apresentado por Caesar Flickman dedica-se exclusivamente a tratar sobre os jogos, mesmo que seja fora da temporada em que ocorrem. Nele são feitas especulações sobre a competição e os tributos, os competidores são entrevistados e são anunciadas as pontuações de suas apresentações aos patrocinadores antes do início do *Reality Show*, com o objetivo de exibir os mais fortes candidatos a campeões.

Aos olhos dos habitantes da *Capital*, não existem crianças muito novas para o combate, existem participantes nos quais não vale a pena apostar como vencedores. A exaltação da *Capital* como salvadora, justificando toda e qualquer violência por sua parte é disseminada via propaganda para as televisões e telões nos distritos de toda *Panem*, visto que assistir a competição e as propagandas é atitude obrigatória a todo país. Katniss descreve o discurso anual de iniciação dos jogos, feito pelo prefeito do distrito, o mesmo

³⁰ No original: “I’ve written for children’s television for a long time and very young children don’t even have the capacity to distinguish. But as kids get older, you have to sit down with them on a case-by-case basis and say, “You know, this is a game, this is made up,” and make sure they understand. Then, “This is news footage, this really happened,” so that children understand someone getting voted off a show is not the same thing as a tsunami.

That’s an extreme example, but they have to know that it’s not just stuff that happens in this box and it’s contained and you can turn it on and off. That there’s real life occurring that doesn’t end when the commercials roll” (2010)

que é dito por ele é divulgado incessantemente por meio de um vídeo disseminado pela televisão no intervalo dos programas que divulgam notícias e propagandas do governo:

Ele conta a história de Panem, o país que se ergueu das cinzas de um lugar que no passado foi chamado de América do Norte. Ele lista os desastres, as secas, as tempestades, os incêndios, a elevação no nível dos mares que engoliu uma grande quantidade de terra, a guerra brutal pelo pouco que havia restado. O resultado foi Panem, uma resplandecente Capital de treze distritos unidos que trouxe paz e prosperidade a seus cidadãos. Então, vieram os Dias Escuros, o levante dos distritos contra a Capital. Doze foram derrotados, o décimo terceiro foi obliterado. O Tratado da Traição nos deu novas leis para garantir a paz e, como uma lembrança anual de que os Dias Escuros jamais deveriam se repetir, também nos deu os Jogos Vorazes (COLLINS, 2010, p. 24).

Por mais que apenas parte de *Panem* acredite nesse vídeo do governo, as lembranças que ele evoca não permitem que os distritos esqueçam de quem está no poder, e isso é ameaça suficiente para manter a atmosfera de medo sempre no ar. Ainda que existam grupos rebeldes isolados desde os *Dias Escuros*, as pequenas movimentações de desaprovação não são o suficiente para incentivar levantes e, na história contada no primeiro livro, a maioria dos moradores de *Panem* submete-se a opressão do governo mantida por meio de violência diária. O *Distrito 12* em especial, lar de Katniss, vive anos mais amenos, em que a vigilância é mais tênue e pequenas violações das regras passam despercebidas, devido ao chefe *Pacificador* responsável pela região, mais se preocupar em dormir com as moças da região do que punir alguém. Essa permissividade acaba por permitir que ocorram nesse distrito em particular, pequenas atividades diárias que jamais seriam permitidas em outros distritos e estas atitudes são como símbolos de resistência da comunidade do *12* em relação aos desmandes da *Capital*. Algumas destas ações são para conseguir o básico para sobreviver, como caçar na mata proibida ou vender produtos não autorizados.

Katniss participa da 74ª edição da competição ao se oferecer como tributo no lugar de sua irmã, Primrose Everdeen, de apenas 12 anos, cujo nome disponibilizado pela primeira vez na *Colheita* foi sorteado. O tributo masculino sorteado com ela é Peeta Mellark, ou como Katniss o chama, o filho do padeiro, que já salvou Katniss da fome, num de seus piores dias. É nas despedidas dos familiares e amigos que Katniss ganha o broche em forma de tordo, presente dado por Madge, filha do prefeito, para lhe servir como símbolo de seu distrito, mas cujo simbolismo viria a crescer bem mais que isso.

Quem os acompanha para a preparação é Effie Trinket, a representante da *Capital* responsável por estes dois jovens nas etapas dos jogos, juntamente com um mentor para dar conselhos, que obrigatoriamente deve ser um campeão de seu distrito, nesse caso o único ainda vivo, Haymitch Albernath. Eles têm a sua disposição ainda uma dupla de estilistas, Cinna e Portia.

Dentro da arena dos jogos os tributos, diariamente, experimentam um teste aos seus limites físicos e psicológicos. Entre bestantes com venenos alucinógenos, bolas incendiárias e muitas outras armadilhas, todos os tributos são expostos a desidratação e escassez de alimento. Frente aos possíveis ataques, no início Katniss só pensa em sua sobrevivência escondida em meio a mata. Sua perspectiva de posicionamento no jogo muda após presenciar a morte da sua aliada Rue, de 12 anos. Katniss assume um comportamento mais ofensivo, reage com ataques e passa a demonstrar um comportamento mais ousado em relação às regras do jogo. Os sentimentos partilhados entre Katniss e Rue fazem com que a morte da menina provoque na jovem suas primeiras reflexões críticas dentro da competição relativas ao governo. Após matar o garoto que atacou Rue, ela reflete:

Odiar o garoto do Distrito 1, que também parece muito vulnerável na morte, soa inadequado. É a Capital que odeio. Por fazer isso com todos nós.

[...] A morte de Rue me forçou a confrontar minha própria raiva contra a crueldade, a injustiça que infligem sobre nós. Mas daqui, de modo até mais forte do que em casa, sinto minha própria impotência. Não há como se vingar da Capital. Será que há? (COLLINS, 2010, p. 253).

Katniss passa a superar o posicionamento de enxergar nos demais tributos os inimigos, para enxergar na *Capital* seu oponente. A partir disso, seu posicionamento remete à que não apenas ela, mas os demais tributos na arena e muitas pessoas em *Panem*, não concordem com o sistema imposto. Ao se identificar com os outros tributos, Katniss decide não permitir que o governo mude suas atitudes e personalidade, assim como Peeta havia confessado dias antes:

— Não sei bem como dizer isso. É que... quero morrer como eu mesmo. Isso faz algum sentido? [...]— Não quero que eles mudem meu jeito de ser na arena. Não quero ser transformado em algum tipo de monstro que sei que não sou.

[...]

—Vocês está querendo dizer que não vai matar ninguém?

—Não, quando surgir a oportunidade, tenho certeza que vou matar como qualquer outro tributo. Não posso cair sem lutar. Só fico desejando que haja alguma maneira de... de mostrar à Capital que eles não mandam em mim. Que sou mais do que somente uma peça dos Jogos dele (COLLINS, 2010, p. 156).

Katniss vela o corpo de Rue, antes que seja recolhido por aeronaves, o cobrindo com flores. Ela chora sinceramente a morte de sua companheira e antes de deixar o corpo levanta sua mão fazendo um sinal com três dedos, um sinal “Eventualmente visto em enterros. Significa agradecimento, admiração, adeus à alguém que você ama.” (COLLINS, 2010, p. 31). A atitude tomada por Katniss torna-se um dos motores que impulsionam as manifestações de opiniões adversas com relação ao governo, em meio as intenções de exacerbar a violência, a atitude de carinho e consideração da jovem é uma discrepância do sistema dos jogos. Dessa maneira, esse espaço da arena onde a violência é espetacularizada passa a se tornar um lugar de resistência:

Quero fazer alguma coisa, aqui mesmo, nesse exato momento, para envergonha-los, para responsabiliza-los, para mostrar à Capital que o que quer que façam ou nos forcem a fazer aqui, haverá sempre uma parte de cada tributo que não está sob suas ordens. Que Rue era mais do que uma peça no seu Jogo. E também eu (COLLINS, 2010, p. 253).

Ao tratar de pensar em “cada tributo que não está sob suas ordens” compreendendo “tributos” em toda a amplitude do termo, ou seja, todos os jovens que anualmente são sorteados para participar forçosamente dos jogos, a personagem acaba por inserir-se e dar destaque à toda a comunidade adolescente presente no enredo da obra, que não cabe e não concorda com o sistema político instaurado pela Capital. Uma característica das distopias infanto-juvenis lançadas no século XXI, como algumas citadas aqui anteriormente, como *A Seleção* e *o Doador de Memórias*, é a existência de personagens jovens que não apenas são contra sua condição, mas tomam atitudes impetuosas e, normalmente, violentas que confrontam o sistema e quem o comanda. Dessa maneira o enredo aparenta ir além de representar problemas típicos da adolescência, ele apresenta o jovem com o ímpeto de mudar sua realidade. Essa representação do jovem que não pode ser controlado é especialmente concentrada na personagem de Katniss, que parece ter certa dificuldade de controlar suas reações quando é pressionada, mesmo que isso represente perigo para sua sobrevivência. Ainda que, os demais personagens de sua faixa de idade, como Gale e Peeta, também manifestem, de maneiras diferentes, mas também ousadas, suas resistências. Entretanto, por fazerem isso

no programa, que é orgulho da *Capital*, é que Katniss e Peeta passam a chamar a atenção da população de *Panem*.

As obras produzidas no ocidente surgidas no século XXI são filhas de um período que presenciou grandes movimentos jovens e suas reações rebeldes, ou seja, a segunda metade do século XX. Como refletiu Hannah Arendt, era uma nova geração, cujas manifestações através de protestos e militâncias estudantis durante algum tempo foram analisadas a partir de fatores psicológicos e sociais que justificassem suas ações. Uma geração que através de confrontos, às vezes violentos, se posicionava contra a violência do sistema e buscava a paz. Sobre a busca de argumentos psicológicos para explicar uma rebelião dos jovens, a autora escreve:

[...] – todos parecem suficientemente plausíveis, entretanto os contradiz o fato de que a rebelião estudantil é um fenômeno global. Um denominador comum ao movimento do ponto de vista social parece estar fora de questão, mas é verdade que psicologicamente essa geração parece caracterizar-se em todos os lugares pela sua coragem, uma estupefata disposição para a ação, e uma não menos estupefata confiança na possibilidade de mudança (ARENDR, 1985, p. 12).

Sendo assim, os movimentos que utilizam a violência em sua rebelião pertencem a uma geração a qual o presente e o futuro são urgentes e a violência é utilizada como intervenção, uma técnica de persuasão numa situação-conflito que represente uma ameaça. Arendt lembra que, num primeiro momento, a geração posterior aos campos de concentração e genocídios demonstrou a repulsa por qualquer tipo de violência. Longas manifestações ocorreram contra a Guerra do Vietnã, por exemplo, mas logo, essa mesma geração cedeu a hostilidade para a persuasão:

É natural que a nova geração viva com uma maior consciência da possibilidade do fim do mundo que as pessoas “com mais de trinta anos”, não por serem mais novas, mas porque foi esta a sua primeira experiência decisiva no mundo. (Aquilo que é “problema” para nós “está inserido na carne e no sangue dos jovens”) (ARENDR, 1985, p. 13).

Dessa maneira, a percepção da violência tem ligação com perspectiva de temporalidade das gerações, bem como da quantidade de informação e da urgência destas, além de todo o arsenal de teorias que a acompanha. Uma geração que, como lembra Arendt, aprendeu na escola sobre as grandes guerras, genocídios e governos opressores.

São também para estas gerações que são direcionadas estas distopias infanto-juvenis, tanto quanto nelas são inspiradas. Em *Jogos Vorazes*, aos jovens está conferido o ímpeto de mudanças e a velhice, representada por Snow, o conservadorismo.

Em outro momento da narrativa, Katniss novamente demonstra piedade ao invés de raiva na arena. Enfrentando o último tributo restante na arena, Cato, um dos *Carreiristas*³¹, toda a rivalidade incitada entre os competidores se esvai à medida que o que deveria ser o encontro de Cato com a morte, tornam-se minutos de tortura cruel:

As horas seguintes são as piores de toda a minha vida, o que, se você parar pra pensar, não é pouca coisa. O frio em si já seria tortura o suficiente, mas o verdadeiro pesadelo é ouvir Cato gemendo, implorando e finalmente choramingando à medida que as bestas acabam aos poucos com ele. Após um curto espaço de tempo, não me importa mais quem ele é ou o que ele fez, tudo o que eu quero é que o sofrimento termine.

— Porque eles não matam logo ele e pronto? — Pergunto a Peeta.

— Você sabe por quê — diz ele, e me puxa para mais perto dele.

E sei por quê. Nenhum telespectador conseguiria tirar os olhos do programa agora. Sob o ponto de vista dos Idealizadores dos Jogos, essa é a palavra final em entretenimento.

A coisa segue e segue até que, por fim, consome inteiramente minha mente, bloqueando minhas lembranças e esperanças em relação ao amanhã, apagando tudo que não seja o presente. E começo a acreditar que jamais mudará. Jamais haverá coisa alguma a não ser o frio e o medo, e os sons agonizantes do garoto morrendo no chifre (COLLINS, 2010, p. 361-362).

É nesse momento que Katniss atira uma flecha em Cato, não apenas por ele, ou seja por piedade, mas também por ela, pois não suporta presenciar aquele nível de sofrimento, essa atitude de acabar com a dor do outro, e não de prolongá-la normalmente não é vista nos jogos, muito menos incentivada. Ainda após todas as pequenas demonstrações de rebeldia, a última atitude de Katniss na arena foi a que mais colocou-a juntamente com Peeta como ameaças ao governo. Quando novamente pressionada, ela toma atitudes que desafiam aqueles que guiam os jogos. Procurando enaltecer um romance inventado entre os jovens para chamar audiência, os *Idealizadores*, inicialmente, haviam mudado as regras do jogo para que dois tributos do mesmo distrito pudessem ser

³¹ Carreiristas são os jovens nascidos em distritos mais abastados, treinados desde pequenos para serem fortes, ágeis como armas e na luta corpo a corpo, para competir nos jogos um dia. Oficialmente, é proibido treinar os tributos enquanto ainda estão nos distritos, mas isso não impediu que jovens de 12 anos entrassem nos jogos brandindo confiantemente com maestria uma espada ou outra arma, algo que vai além de simplesmente, por prática, ser experiente em fazer nós e anzóis, vindo do distrito da pesca, ou então em diferenciar plantas, vindo do distrito da agricultura.

vitoriosos, mas agora que restam apenas dois, eles voltam atrás em sua decisão e, novamente, apenas um pode ganhar.

Sim, eles precisam de um vitorioso. Sem um vitorioso, a coisa toda explodiria nas mãos dos Idealizadores dos Jogos. Eles teriam fracassado diante da Capital. Talvez fossem até executados, lenta e dolorosamente, com as câmeras transmitindo para todas as telas de televisão do país. Se Peeta e eu morrêssemos, ou se imaginassem que nós tivéssemos... (COLLINS, 2010, p. 366).

Katniss arrisca uma *performance* de duplo suicídio por amor, tirando do bolso pequenas amoras venenosas que divide com Peeta. Os jogos são declarados encerrados no momento em que ambos estavam com as frutas quase na boca, sendo declarados campeões da 74ª edição dos *Jogos Vorazes*. Ao não cederem à atacarem um ao outro, ambos desafiaram o sistema dos jogos e as regras estabelecidas, mais especificamente Katniss, por ser quem teve a ideia das amoras. Ela torna-se um indivíduo que publicamente manifestou-se contra o sistema, e não pode ser abertamente punida por isso, pois, ao encenar ter feito por amor, conquistou muitos fãs na *Capital*.

Toda informação de *Panem* é manipulada, os distritos não possuem qualquer forma de comunicação entre si, todas as regras do país evitam que seja perpetuado qualquer ideal fora o do governo. Quando Katniss aparece várias vezes ao longo dos jogos, tomando atitudes que não condizem com as regras, ela passa a representar a contraposição portanto, uma ameaça. Agora cada passo seu e de Peeta serão constantemente vigiados, pois como vitoriosos, eles passaram a significar algo para o público, suas ações representaram desequilíbrios no controle do governo que podem vir a ser repetido por aqueles que compartilhem destes ideais. Arendt escreve sobre a violência e o poder que:

Homens isolados sem outros que os apoiem nunca têm poder suficiente para fazer uso da violência de maneira bem-sucedida. Assim, nas 31 questões internas, a violência funciona como o último recurso do poder contra os criminosos ou rebeldes – isto é, contra indivíduos isolados que, pode-se dizer, recusam-se a ser dominados pelo consenso da maioria (ARENDDT, 1985, p. 31-32).

Dentro do sistema de poder representado em *Jogos Vorazes*, os habitantes da *Capital* e moradores de distritos mais abastados como o 2, em grande maioria não discordam do governo do presidente, eles formam a rede de apoio ao sistema. Ainda

assim, o *Idealizador-chefe* da 74ª edição dos jogos, Seneca Crane, cujas decisões de técnica dentro da arena acabaram por permitir que Katniss chegasse viva até o final, é executado como qualquer traidor.

2.2. EM CHAMAS

A história do segundo livro da trilogia se inicia apenas alguns meses após a 74ª edição dos *Jogos Vorazes* e traz à tona vários personagens que em sua maioria estão traumatizados, com sede de vingança e alguns enfurecidos com a *Capital*. Em *Chamas* mostra a instabilidade de um governo opressivo que encontra problemas em manter o poder quando atos de resistência contra o sistema inspiram levantes que se tornam uma grande rebelião e as tentativas de controle dessa multidão. Nessa parte da história, encaixa-se o que Campbell (1997) chamada de preparação do herói: Katniss passa a perceber as reais condições de suas intervenções em relação ao governo, e começa a ser construída e a se identificar ao papel da heroína, ainda que com relutância. A população do país começa a sair de seu torpor e a crer que a situação em que estão não é mais uma opção a qual devem se submeter e, desse modo, surgem as primeiras rebeliões após muitos anos em vários distritos de *Panem*.

O início do livro narra que, seguindo uma tradição, os vitoriosos dos jogos partem em turnê, para comemorar nos distritos. Nas primeiras páginas, Katniss faz um desabafo em que é possível perceber os primeiros sinais de sua dificuldade em continuar vivendo após tudo o que ocorreu:

Se pudesse escolher, tentaria esquecer por completo os Jogos Vorazes. Jamais falaria neles. Fingiria que não eram nada além de um sonho ruim. Mas a Turnê da Vitória torna isso impossível. Estrategicamente situada quase que entre um Jogo e outro, ela é uma maneira de manter o horror vivo e presente. Não apenas nós, residentes dos distritos, somos forçados a nos lembrar da mão de ferro do poder da Capital a cada ano, como também somos obrigados a comemora-la. E esse ano eu terei de viajar de distrito em distrito para aparecer diante das multidões entusiasmadas, que secretamente me odeiam, para olhar bem nos rostos dos familiares cujos filhos eu matei... (COLLINS, 2011A, p. 10).

A partir da Turnê da Vitória, Katniss e Peeta percebem as dimensões de suas ações na arena ao mesmo tempo em que sentem na pele as sequelas psicológicas e físicas dos jogos. Nessa turnê, o vencedor dos jogos percorre os distritos fazendo discursos e

agradecendo o apoio ao longo da competição. Katniss é ameaçada por Snow de que seu comportamento daqui pra frente é decisivo para decidir a vida das pessoas que ela ama, assim como de todo seu distrito.

— Isso, é claro, você não sabe. Você não tem acesso a informações sobre o clima nos distritos. Em vários deles todavia, as pessoas viram o seu pequeno truque com as amoras como um ato de desafio, não como um ato de amor. E se uma garota do Distrito 12, logo esse!, pode desafiar a Capital e escapar incólume, o que poderá impedir, digamos, um levante?

[...]

— Ocorreram levantes? – pergunto, não só tremendo de medo, mas também um pouco exultante diante da possibilidade.

— Ainda não. Mas ocorrerão se o curso dos acontecimentos não mudar. E é sabido que levantes levam a revoluções. – O presidente Snow esfrega um ponto em cima da sobrancelha esquerda, o exato ponto onde eu mesmo tenho as minhas dores de cabeça. — Você faz alguma ideia do que isso significa? De quantas pessoas morreriam? Das condições que os sobreviventes teriam que enfrentar? Independentemente dos problemas que alguém possa ter com a Capital, acredite quando digo que se ela laçar suas garras sobre os distritos, mesmo que por um curto período de tempo, todo o sistema desmoronará.

[...]

— Ele deve ser bem frágil mesmo, se um punhado de amoras pode derrubá-lo.

Há uma longa pausa enquanto ele me examina. Então ele apenas diz:

—É frágil, sim, mas não da maneira como você imagina (COLLINS, 2011A, p. 28-29).

O presidente deixa implícito o quanto uma pequena fagulha de esperança pode despertar manifestações contra a *Capital* e deixa claro que a resposta à isso será mais violência. O segundo livro discute a insuficiência da mídia como fonte de manipulação das massas, frente a um extremo ainda maior da aplicação da violência na tentativa de um controle. Assim como os governos opressivos em que se baseia, o poder em *Panem* não consegue se sustentar sem ter quem o apoie:

Quando as ordens já não são obedecidas, os instrumentos da violência não são de utilidade alguma; e esta obediência não é decidida pela relação autoridade/obediência, mas pela opinião pública, e, é claro, pelo número de pessoas que compartilham dela. Tudo depende do poder por detrás da violência. O repentino colapso do poder, renunciando as revoluções, revela como a obediência civil – às leis, aos governantes, às instituições – nada mais é do que a manifestação exterior de apoio e consentimento (ARENDRT, 1985, p. 30).

O poder do presidente é garantido pela população da *Capital* que o apoia e é entretida pelos jogos, nos quais os adolescentes dos distritos lutam. O perigo é que o desequilíbrio nos distritos atinja a *Capital*, cuja disciplina pela força não teria qualquer êxito, uma vez que até os *Pacificadores* poderiam se voltar contra o governo. A situação leva o próprio Snow a conversar pessoalmente com Katniss, porque sabe que se chegarem de ser necessário aumentar a dose de violência, a aprovação ao seu governo diminuirá drasticamente. Assim, o método mais fácil seria que todos acreditassem na história do romance enaltecendo-o pela televisão. Porém, tais tentativas tornam-se insuficientes para evitar levantes já que a própria mídia passou a ser usada para manifestar as insatisfações com o governo e promover a união dos distritos em prol dos levantes. As ações de Katniss quebraram a linha equilibrada de manipulação ideológica através dos jogos manipulados pelo governo.

Por alguns anos, o *Distrito 12* não foi tão rigidamente controlado quanto, por exemplo, o *Distrito 11*, onde morava Rue. *O Prego*, mercado negro da região, funcionava sob o nariz dos *Pacificadores* e a floresta, local proibido aos moradores, por muito tempo sustentou a família de Katniss com caças, ervas e frutas, além de que parte do resultado da caçada poderia ser vendido para algum dos guardas. Isso tudo porque o *Pacificador-chefe*, responsável pela região, fazia o controle dessa forma e, sem nenhum sinal de rebeldia que o forçasse a fazer diferente, assim permaneceu. Porém, as rebeliões ocorridas em diversos distritos e o fato desse local ser o lar de Katniss, cujas ações inspiravam os rebeldes, pediram medidas drásticas do presidente Snow. A rigidez foi retomada, *O Prego* queimado, a floresta fechada, toda a guarda regional substituída, um pelourinho foi construído e o tronco de açoite reposicionado. A mãe de Katniss, com experiência em tratamentos e cura de feridas, que há anos não recebia açoitados por chicote, voltou a trata-los aos montes, sendo Gale, o primeiro deles. Katniss descreve a situação de crise:

À medida que os dias vão passando, as coisas vão ficando pior. As minas permanecem fechadas há duas semanas e a essa altura metade do Distrito 12 já está passando fome. O número de crianças candidatando-se a tésseiras aumenta vertiginosamente, mas elas quase sempre não recebem nenhuma porção de grãos. A escassez de comida começa, e mesmo aqueles com dinheiro voltam das lojas de mãos vazias. Quando as minas são reabertas, os salários são reduzidos, as horas de trabalho estendidas e os mineiros enviados para trabalhar em locais flagrantemente perigosos. A comida prometida para o Dia da Parcela e ansiosamente esperada chega estragada e emporcalhada por roedores. As instalações na praça ficam bastante movimentadas, pessoas são

arrastadas para o local e punidas por delitos há tanto tempo ignorados que havíamos esquecidos que eram ilegais (COLLINS, 2011A, p. 144).

A necessidade de reafirmar o poder num distrito como o 12, onde as maiores infrações da lei eram talvez o comércio de caça ilegal e não havia nenhum indício de levante deixa claro o quão abalado e frágil está o sistema em toda *Panem*. Assim como Katniss, a maioria do pessoal do distrito do carvão não acredita na possibilidade de uma revolução, ainda que as condições fiquem extremas. Mas a pressão e vigilância aumentados em toda *Panem* não impede que as notícias dos levantes se espalhem além dos limites dos distritos, tornando impossível conter os ideais de rebelião. A principal esperança são os boatos de possíveis sobreviventes revoltosos do 13º distrito.

Por muito tempo a população de *Panem* aceitou ser subjugada pela ameaça dos jogos presenciando tanto as mortes, como as ameaças aos seus filhos, que podiam ser levados a qualquer momento. Na *Capital*, por outro lado, as pessoas realmente apreciavam os jogos. Tantos anos de brutalidade expostas dessa maneira levou-os, cada vez mais, a serem dessensibilizados em relação as mortes na arena e pela maneira como os óbitos eram tratados pela mídia.

Vendo a questão por esse ângulo, podemos argumentar que dada a velocidade com que o sujeito é confrontado com determinadas situações de perda, por esta não se tornar objeto de luto, muitas vezes é desrealizada. Dito em outras palavras: observa-se, em nossos dias, um estado de indiferença do qual resulta a apatia do homem em relação ao sofrimento humano, assim como em relação à morte, que é banalizada. Disso resulta um medo difuso, cujo resultado imediato é a desumanização que o homem produz tanto de si mesmo quanto dos demais (FRIEDL; FARIAS, 2012, p. 20).

Em *Chamas* mostra que, após tantos anos de mortes na arena, a população não sente que tem vínculo algum com os jovens que lutam e morrem nela; porém, se tratando dos vitoriosos, a relação estabelecida já é um pouco mais complexa, pois existe uma inspiração envolvida. Dessa maneira ao mesmo tempo em que estes são o orgulho da *Capital*, continuam a ser vigiados de perto pelo governo pelo poder de influência que possuem.

Ao visualizar às escondidas a rede de notícias particular do prefeito do *Distrito 12*, Katniss vê que nenhum teatro criado pelo casal ao longo da turnê, nem o anúncio do noivado forjado, conseguiu trazer a contenção dos ânimos. De fato, apenas a presença deles na turnê já foi o suficiente para causar tumultos:

Eles cortam a mulher e mostram agora a praça principal no Distrito 8. Eu a reconheço porque estive lá na semana passada. Ainda há cartazes com meu rosto balançando ao vento em cima dos telhados. Abaixo, há uma cena de tumulto. A praça está tomada de pessoas aos berros, seus rostos escondidos por pedaços de pano e máscaras improvisadas, atirando tijolos. Prédios estão em chamas. Pacificadores atiram na multidão matando quem estiver na frente (COLLINS, 2011A, p. 100).

O efeito da notícia do levante assusta Katniss, pelo medo por sua família, por Peeta, por Gale e até por ela mesma e todo seu distrito. Ao contar para seu melhor amigo sobre o que viu, é perceptível que em Gale, as notícias do levante tiveram outro efeito, pois ele sempre esperou pela oportunidade de revolução. Tendo visto os jogos pela televisão, Gale não compreende como Katniss não utiliza a visibilidade que tem para ativar ainda mais a rebelião, sua ideia de estar “seguro” não é a mesma de Katniss:

— Seguras para fazer o que? – diz ele, num tom de voz mais sereno. Morrer de fome? Trabalhar como escravas? Mandar os filhos para a colheita? Você não fez mal as pessoas, você deu oportunidade a elas. Elas só precisam ser corajosas o suficiente para lutar. Você não vê? Está acontecendo! Está finalmente acontecendo! Se está ocorrendo mesmo um levante no Distrito 8, por que não aqui? Por que não em todos os distritos? [...] (COLLINS, 2011A, p. 111).

Aos olhos de Gale, Katniss pode romper o silêncio dos distritos. A submissão coletiva dos distritos, não decorre apenas do apoio vindo da população da *Capital*, mas também de uma memória coletiva traumática. Seligmann (2002) fala em seu trabalho sobre as situações de sociedades inteiras traumatizadas pela guerra, como no *Shoa*³², edas dificuldades em se trabalhar por exemplo, com relatos de testemunhas nesse caso, pois em sociedades assim existe a possibilidade de se reprimir o passado, o registro da memória é atravessado pelo processo do luto. *Panem* teve o choque do massacre do *Distrito 13* durante a primeira rebelião, que não é comentado entre os habitantes, apenas o governo divulga sua própria versão. A grande maioria dos sujeitos desta sociedade não presenciou os *Dias Escuros*, pois ocorreram antes de seu tempo. Mas ainda assim, o medo de que tudo volte a acontecer é recorrente, faz parte de uma memória traumática. Segundo Nestrovski e Seligmann-Silva,

³² Shoah do dialeto alemão falado por judeus ocidentais, significaria calamidade, posteriormente associado ao Holocausto. Muito utilizado por substituir a palavra Holocausto, que em grego significa algo próximo à prática de higienização por incineração, sendo que o massacre de judeus na Europa nunca foi um sacrifício a Deus. Fonte: <http://comunidadeshemaisrael.blogspot.com/2007/01/o-holocausto-shoah.html>

Não é preciso passar por uma catástrofe, no sentido geológico, biológico ou histórico, para reconhecer as contingências traumáticas da experiência, como se representa em obras e textos fundamentais do presente. O que aconteceu deixa marcas. As marcas deixam que o acontecido retorne, presumivelmente em um outro modo, não só traumático nem reparatório (NESTROVSKI; SELIGMANN-SILVA, 2000, p. 07-08).

O medo do mundo ocidental do século XXI, de um regresso as políticas genocidas do século XX, reside nesta geração e é transmitida às suas produções, como o fez Suzanne Collins por exemplo. Arendt (1985) menciona que, toda uma geração, que nasceu após as grandes guerras mundiais, cresceu sob uma perspectiva de violência e ocorrência de guerras diferentes da que se tinha antes da contemporaneidade, também a grande quantidade de lançamentos de distopias no século XX e principalmente na virada do século XXI indicam o temor de qualquer situação que possa levar a um colapso do mundo ocidental. *Jogos Vorazes* traz a representação não apenas da possibilidade do retorno de regimes opressivos, mas do que ocorreria com a sociedade, e como nos adaptaríamos, caso o mundo que conhecemos fosse destruído ou entrasse em crise:

As memórias do século XX nos confrontam, não com uma vida melhor, mas com uma história única de genocídio e destruição em massa, a qual *a priori*, barra qualquer tentativa de glorificar o passado. Depois das experiências da Primeira Guerra Mundial e da Grande Depressão, do stalinismo, do nazismo e do genocídio em escala sem precedentes, depois das tentativas de descolonização e das histórias de atrocidades e repressão, a nossa consciência foi afetada de tal modo que a visão da modernidade ocidental e suas promessas escureceu consideravelmente dentro do próprio ocidente. Nem mesmo a atual idade dourada dos Estados Unidos pode expurgar com facilidade as memórias dos tremores que ameaçaram o mito de progresso permanente a partir da década de 1960 e dos anos de 1970 (HUYSSSEN, 2000, p. 31).

Seguido ao extermínio do distrito 13 surgiram os *Jogos Vorazes*, com o intuito de culpabilizar a própria população por aquilo (a rebelião) que gerou a guerra e tantas famílias destruídas. Assim como, por vezes em grandes catástrofes ocorre um comedimento ao tratar do assunto. Segundo Michael Pollak, “[...] algumas vítimas, que compartilham essa lembrança comprometedora, preferem, elas também, guardar silêncio” (POLLAK, 1989, p. 6). Na história da trilogia o tema da rebelião é evitado, mas não por ser considerado um assunto à ser esquecido, já que a *Capital* faz questão do contrário, e

sim pelo peso da culpa colocado no coletivo pelo evento do próprio governo, gerando um medo de que, novamente, eles mesmo causem mais mortes por resistência ao sistema.

Seligmann, citando Martin Bergmann, e as conclusões a que chegou ao realizar estudos sobre trauma em sobreviventes, diz: “Sobretudo nas famílias em que os pais se protegeram do trauma negando-o e se recusando a falar dele, as crianças receberam de modo inconsciente os fatos, relacionam-se com ele via fantasia e – dentro de um esquema mítico-repetitivo – “agindo”.” (BERGMANN *apud* SELIGMANN-SILVA, 2002, p. 141). O silêncio sobre o que realmente pode ter acontecido durante a guerra, motivado pelo medo de que falar sobre isso poderia causar dano as famílias, manteve sob controle *Panem*. Uma vez que não se fala sobre rebelião, a ideia de que uma seja possível, após a *Capital* mostrar seu poder e ameaçar a população constantemente, é por demais ousada e perigosa. Isto até surgir Katniss, que desconhece o efeito que tem sua petulância em rede nacional, nos ideais rebeldes de *Panem*.

Quando o bilhete que indica qual será o diferencial dos jogos da 3ª edição do *Massacre Quaternário* é lido, fica claro que Katniss e Peeta não convenceram o suficiente com seu romance e precisam ser exterminados e Snow quer dar um jeito de garantir suas mortes. Ao vivo para as televisões de todo o país, um papel é retirado de uma caixa de madeira e lido pelo presidente:

No aniversário de setenta e cinco anos, para que os rebeldes não esqueçam que até os mais forte dentre eles não pode superar o poder da Capital, o tributo feminino e masculino serão coletados a partir do rol de vitoriosos vivos.

[...]

Então entendo o que isso significa. Pelo menos, para mim. O Distrito 12 tem apenas três vitoriosos vivos para serem escolhidos. Dois do sexo masculino. Uma do sexo feminino...

Vou voltar para a arena (COLLINS, 2011A, p. 187).

A seleção de tributos a partir dos vitoriosos se torna um método demasiado cruel, pois em grande maioria são indivíduos perturbados e debilitados. Um exemplo é a reação de Katniss ao presenciar a leitura do cartão. Sabendo que é a única vitoriosa do sexo feminino viva de seu distrito, sua primeira reação é sair correndo desnorreada para a rua cheia de neve, depois sem saber direito como, ela se vê em um porão de uma casa vazia na Aldeia dos Vitoriosos, com as mãos machucadas, gritando enquanto morde sua camiseta. Quando consegue sair de sua crise inicial, Katniss vai até Haymitch, outro sobrevivente, que não parece muito melhor. À seu modo, ele já lida com seus traumas há muito tempo, anestesiando-se no álcool e não permitindo-se criar fortes laços com

ninguém. A edição dos jogos que Haymitch ganhou foi o último *Massacre Quaternário*, 25 antes. Sendo um dos personagens secundários mais perturbados da trilogia, sua experiência nos jogos o levou a cair no vício do álcool e a demonstrar um comportamento bruto e rude. Em uma das manhãs em que Katniss tenta acordá-lo ela descreve a experiência:

Haymitch continua morto para o mundo. Como nada mais funcionou, encho uma bacia com água gelada, derramo em cima da cabeça dele e saio da frente correndo. Um som gutural e animalesco sai de sua garganta. Ele dá um salto, chutando a cadeira para trás, segurando uma faca. Esqueço que ele sempre dorme agarrado a uma faca. Devia ter arrancado o objeto de sua mão, mas minha cabeça já está cheia demais. Vociferando um monte de blasfêmias, ele dá alguns golpes no ar antes de voltar a si. Enxuga o rosto na manga da camisa e volta-se para o parapeito da janela onde fico empoleirada para o caso de precisar sair rapidamente (COLLINS, 2011A, p. 21).

Além de violento e inseguro, Haymitch é foco de risadas da *Capital*, já que vive constantemente bêbado, tropeça nas próprias pernas e é o vexame do *Distrito 12*. Pouco sabe-se sobre como ele ganhou os jogos, mas é fato que todos os tributos que orientou morreram, pois dificilmente os jovens do distrito do carvão estão em condições de batalha.

Ao surgirem os outros vitoriosos que acabam por ser sorteados para o massacre, além de retirar informações indiretas sobre mais locais com possíveis levantes, os tributos acabam por cautelosamente se aproximar, de uma maneira que em outros jogos não costuma acontecer. Assim como Haymitch, é perceptível que a maioria está fisicamente abatida e mentalmente enfraquecida, são pessoas debilitadas pelo álcool e pelas drogas. Manter o controle sobre suas mentes perturbadas pela competição não foi difícil para o governo. A pressão neles faz com que revelem o quanto ainda sofrem com as consequências da competição, com pesadelos e lembranças. Por outro lado, os que ficaram ainda mais violentos, foram mantidos na linha por meio de uma grande quantidade de dinheiro como suborno. No momento da cerimônia de abertura *Massacre Quaternário*, Katniss nota que as condições físicas dos competidores são destoantes:

Alguns dos que estão do lado jovem, como Johanna e Finnick, ou cujos corpos não estão em péssimas condições, Seeder e Brutus, ainda conseguem manter um pouco da dignidade. Mas a maioria, que está nas garras da bebida, dos morfináceos ou da doença, parece grotesca em seus trajes, retratando vacas, e árvores, e pães (COLLINS, 2011A, p. 234).

Ao longo dos treinos, Katniss percebe também a dificuldade de foco de alguns participantes. “Os viciados em morfíneos do *Distrito 6* estão numa estação de camuflagem, pintando os rostos uns dos outros com vividas pinceladas em cor-de-rosa.” (COLLINS, 2011A, p. 241). Para estes tributos a única maneira de continuar vivendo depois do que passaram são doses constantes de analgésicos. Wiress, que junto com Beetee, pertence ao *Distrito 03*, é apelidada de Pancada pelos demais, pois apesar da ótima intuição e inteligência como seu parceiro de distrito, ela adquiriu problemas para se comunicar. Reunidos no centro de treinamento onde os tributos interagem, Katniss observa que o choque das experiências na arena tornou alguns vitoriosos ainda mais violentos e monstruosos. No caso destes personagens os jogos ampliaram sua insensibilidade pela morte e assassinatos, induzindo até um gosto pelo sofrimento alheio. De qualquer forma, fica claro que dessa vez os participantes não são mais crianças despreparadas como nas demais edições da competição, são tributos experientes e, principalmente, assassinos, entre eles muitos *Carreiristas*, que são soldados preparados para batalha. Uma delas, Enobaria, na edição que ganhou, matou um dos competidores num combate corpo a corpo, com os próprios dentes. Finnick Odair, outro deles, mesmo muito jovem, aos 14 anos, exterminou grande parte dos seus concorrentes com uma perfeita habilidade em um tridente enviado por patrocinadores para ele na arena.

Peeta também carrega as consequências psicológicas e físicas do *Reality Show*, já que sua perna foi ferida ao longo dos jogos e teve que ser amputada, e seus pesadelos o atormentam constantemente. Katniss ainda se recupera da perda parcial da audição em uma explosão na sua primeira participação, além de ter flash's intermináveis das mortes que presenciou. Em um diálogo entre os dois à caminho da turnê Peeta mostra a Katniss uma pintura com os momentos que não consegue esquecer dos jogos e ela reflete sobre:

— Eu vejo essas cenas todas as noites – diz ele.

Sei o que ele quer dizer. Pesadelos – que antes dos Jogos não me eram estranhos – agora me assolam assim que adormeço. Mas aquele mais antigo, o de meu pai indo pelos ares nas minas por causa de uma explosão, atualmente é raro. Em vez dele, tenho revivido versões do que aconteceu na arena. Minha tentativa infrutífera de salvar Rue. Peeta sangrando até morte. O corpo inchado de Glimmer desintegrando-se em minhas mãos. O fim horrendo de Cato nas mãos dos bestantes. Esses são os meus visitantes mais frequentes (COLLINS, 2011A, p. 63-64).

Os pesadelos de Katniss sempre a atormentaram e, por diversas vezes ao longo do primeiro e segundo livro, a autora põe ela a descrever o choque de perder o pai e como isso quase a matou, pois ela e sua família ficaram abandonadas à pobreza e a fome. O trauma com a morte do pai atinge não apenas Katniss, mas também sua mãe que se torna emocionalmente inacessível. Como diz Seligman-Silva, “A incapacidade de enlutar leva a melancolia” (SELIGMANN-SILVA, 2002, p. 141). Dessa forma, essa personagem entra em depressão pela incapacidade de viver o processo do luto.

Katniss, Peeta, assim como todos os demais vitoriosos, como sobreviventes traumatizados se assemelham a soldados vindos da guerra que serão novamente mandados para o centro de seus pesadelos. Alguns estão num estado totalmente deplorável. Wiress, uma tributo do Distrito 3, por exemplo, consegue raciocinar mas perdeu a capacidade de se comunicar normalmente, entrando em choque facilmente. Já dentro da arena, em diversos momentos Katniss perde o controle de seu comportamento e entra em crise de choro, com soluços contínuos. Isso ocorre quando Peeta bate em um campo de força e fica à beira da morte, quando gaios tagarelas berram como Prim e Gale pedindo socorro e em várias outras situações de pressão. Não apenas os *Idealizadores* sabem os traumas dos vitoriosos, como os utilizam como arma para desestabiliza-los na competição e enfraquece-los.

Ainda que carregue traumas e que desconheça que é uma peça de um plano maior, sem abandonar seu objetivo de manter Peeta vivo, Katniss decide passar seus últimos momentos de vida insultando o sistema como puder: “Minha recusa em disputar os Jogos nos termos da Capital será o meu último ato de rebelião. Então cerro os dentes, e me convenço de que devo participar da disputa.” (COLLINS, 2011A, p. 283). O que nem Peeta, nem Katniss sabem é que ela já se tornou o tordo, símbolo da resistência, que seu broche já corre entre os levantes como símbolo da revolução desejada, e que existe todo um plano elaborado entre alguns vitoriosos e os rebeldes para que Peeta, Katniss e os tributos que se aliarem a revolta e conseguirem sobreviver, sejam resgatados. Fica claro que algo está errado nas entrevistas dos vitoriosos momentos antes do início dos jogos, no programa de Caesar Flickerman. Muitos dos participantes de alguma forma demonstraram sua insatisfação com o governo em suas entrevistas:

Essa é a primeira vez que percebo a profundidade da traição sentida entre os vitoriosos e a raiva que a acompanha. Mas eles são muito espertos, fantasticamente espertos em relação a como devem jogar o jogo, porque tudo se reflete no governo e no presidente Snow em

particular. Não todos. Há também os antigos, como Brutus e Enobaria, que só estão aqui para mais uma edição dos Jogos, e aqueles perplexos demais ou drogados demais ou perdidos demais para se juntar aos outros no ataque. Mas há vitoriosos o suficiente ainda com inteligência e os nervos para sair lutando (COLLINS 2011A, p. 265).

Os tributos vitoriosos simbolizam algo a mais para os habitantes que apenas competidores, eles os reconhecem, torceram por eles e acompanharam sua vida após os jogos, são o orgulho de cada distrito e não são mais desconhecidos em uma tela de televisão: ou seja eles significam algo. Na grande maioria dos distrito de *Panem*, a inconformidade com o sistema já era evidente e clara, porém a insatisfação e clamor dos habitantes da *Capital* era algo, até agora, inédito. A situação torna-se ainda mais conturbada no programa quando, como ordenado pelo presidente, Katniss sobe ao palco em seu vestido de noiva. Porém, em alguns rodopios, a peça modificada por Cinna entra em chamas tornando-se um vestido negro com penas imitando as asas de um tordo. Sabendo o que este símbolo se tornou, Katniss sabe que Cinna está ao seu lado. Pouco depois Cinna pagaria pela atitude, quando fora das câmeras, *Pacificadores* o espancam brutalmente.

A entrevista fica fora do controle de Caesar quando Peeta utiliza suas últimas armas para aumentar a audiência. Ao subir ao palco, em meio aos pesares, além de declarar que já estão casados, anuncia que Katniss está grávida, e assim, com essas falsas notícias instala-se o caos, o público da *Capital* parece se humanizar novamente pelo menos por alguns momentos.

Assim que explode, a bomba lança para todos os lados acusações de injustiça, barbarismo e crueldade. Até mesmo os mais ferrenhos adoradores da Capital, os mais sedentos pelos Jogos Vorazes, as pessoas que mais aprovam o banho de sangue não têm como ignorar, pelo menos por um instante, o quanto a coisa toda é hedionda (COLLINS, 2011A, p. 272).

A notícia provoca a indignação do público e os leva, aos gritos, a pedirem mudanças nas regras. Espontaneamente Katniss dá a mão para o tributo ao seu lado, e assim, sucessivamente até formarem um cordão humano, todos dão as mãos, “[...] no que deve ser a primeira demonstração pública de unidade entre os distritos desde os Dias Escuros.” (COLLINS, 2011A, p. 273). O efeito na audiência da *Capital* é percebida nas ruas onde há uma enorme agitação de pessoas que não sabem direito como protestar, pois nunca o fizeram. Agora mesmo que morram na arena, o ato dos tributos visto em todas

as televisões do país, não tem como ser desfeito. Dessa maneira a mídia, tão utilizada para divulgar propaganda da capital, é novamente utilizada para protesto, só que desta vez, não algo indireto feito apenas por Katniss, mas algo ousado e grande protagonizado por todos os vitoriosos no palco. O governo parece perder o controle até de seus aparelhos de manipulação discursiva. As imagens ao vivo são cortadas imediatamente, mas a única maneira de punição possível aos tributos sem condenação do governo por parte da população da *Capital*, é através da manipulação dentro da arena dos jogos.

Em toda participação na arena, apesar de seu foco em permanecer viva, Katniss mantém seu plano de levar o quanto puder Peeta à frente. Para garantir que a jovem irá unir-se a revolta, seus aliados à ajudam sem que ela saiba desse feito. Quando o plano de Beetee e do grupo de aliados para destruir a arena dá errado, Katniss, que estava totalmente desinformada do real objetivo, compreende num segundo o que deve fazer e atira uma flecha na falha do campo de força da arena, fazendo com que tudo desmorone. Finalmente os aerodeslizadores do resgate levam todos. Ou quase todos. Peeta é capturado pela *Capital*.

O fim do livro mostra toda a confusão mental em que Katniss fica. Ela acorda várias vezes em uma cama de enfermaria cheia de tubos. E na única vez que acorda realmente no comando de seus movimentos, deseja procurar Peeta para mata-lo e evitar que a *Capital* o torture. Haymitch, Finnick e Plutarch Heavensbee explicam que *Distrito 13* realmente vive, mas quando anunciam que não conseguiram resgatar Peeta, nem Johanna, Katniss sai totalmente do controle novamente e ataca Haymitch. Uma segunda participação nos jogos, afetou seu psicológico ainda mais e ao perder Peeta, que propôs-se a salvar durante todo o massacre, o abalo a atinge profundamente. Mas a pior notícia estaria por vir, quando encontra Gale, que diz que o *Distrito 12* foi bombardeado e que sua família foi salva, mas que o distrito não existe mais.

2.3. A ESPERANÇA

O terceiro livro se inicia um mês depois do bombardeio ao *Distrito 12*. Nesta obra, os rebeldes do *Distrito 13* tentam convencer Katniss a aceitar ser o tordo, o que se torna uma tarefa difícil, visto que após a captura de Peeta pela *Capital*, ela culpa a si mesma e aos rebeldes por perdê-lo e também por todas as mortes ocorridas em seu distrito. Mas a Revolução precisa de um rosto, o governo de Snow possui recursos e a rebelião pode

perder a força à medida que mais e mais são abatidos, Katniss é convocada para instigar a rebelião e incentivar a revolução.

Após serem retirados da arena, Katniss, Beetee e Finnick são levados para se recuperar no *Distrito 13* cuja superfície foi destruída, porém em seu subsolo os sobreviventes rebeldes protegeram-se e armaram-se durante os setenta e cinco anos desde os *Dias Escuros*. Na verdade, a situação é mais complexa.

O mais importante para as pessoas do 13 era o fato de o distrito ser o centro do programa de desenvolvimento de armas nucleares da Capital. Durante os Dias Escuros, os rebeldes no 13 arrancaram o controle das forças do governo, apontaram seus mísseis nucleares para a Capital e em seguida propuseram um acordo: eles se fingiriam de mortos e em troca seriam deixados em paz. A Capital possuía outro arsenal nuclear a oeste, mas não conseguiria atacar o 13 sem que houvesse retaliação. O governo central foi obrigado a aceitar a proposta (COLLINS, 2011B, p. 24).

Aqui fica claro que os *Dias Escuros* foram mais que um massacre a um ato rebelde, eles foram as margens de uma possível guerra nuclear. O que sobrou na superfície do distrito foi destruído para que se acreditasse que o distrito foi exterminado, enquanto todos iam para as bases já existentes no subsolo. O aniquilamento de toda uma cidade foi ameaça suficiente para evitar novas rebeliões por anos. O temor da *Capital* pelo confronto nuclear foi grande a ponto desta concordar em deixar em paz, ainda que às escondidas, um distrito inteiro de revoltosos que um dia poderia vir a lhe dar problemas. O bombardeio do *Distrito 12* não foi uma experiência semelhante, não houveram negociações, poucas horas depois que Katniss vez voar a flecha que destruiu a arena, toda a região e sua população foi explodida. Os poucos que sobreviveram foram aqueles retirados à tempo por Gale para a floresta e levados para o 13. Mais de 90% do distrito morreu e restaram apenas cinzas e esqueletos da cidade que foi bombardeada.

Portanto, aparece neste terceiro volume da obra a consternação pelo uso de bombas para matar pessoas inocentes e a tensão causada pela posse de armas nucleares. O medo, enfatizado no roteiro do livro, está associado ao imaginário social que envolve principalmente bombas nucleares. O medo das armas nucleares e sua utilização por algum inimigo foi recorrentemente explorado, uma vez que a utilização destas num nível de destruição nunca visto antes foi testemunhada pelo mundo todo, como ocorreu em Hiroshima e Nagasaki. Para o sociólogo Anthony Giddens, o imaginário associado ao nuclear está ligado à ideia de fim do mundo:

O mundo moderno tardio – o mundo do que chamo de alta modernidade – é apocalíptico, não porque se dirija inevitavelmente à calamidade, mas porque introduz riscos que as gerações anteriores não tiveram que enfrentar. Por mais que tenha havido progresso na negociação internacional e no controle das armas, uma vez que continuarem a existir armas nucleares, ou mesmo o conhecimento necessários para construí-las, e uma vez que a ciência e a tecnologia, continuarem a se desenvolver com a criação de novos armamentos, o risco de guerra maciçamente destrutiva permanecerá (GIDDENS, 2002, p. 11-12).

As guerras sempre motivaram a criação e aperfeiçoamento de armas, mas na contemporaneidade o ser humano mostrou seu potencial para, através da ciência, criar o que nas mãos erradas poderia levar ao fim do mundo que conhecemos. Dessa maneira, o livro *A Esperança* explora não só o medo do armamento nuclear, mas dessa ferramenta de extermínio estar tão próxima de um governo totalitário. O conflito foi evitado num primeiro momento, mas o 13º distrito ainda possui estas armas tanto quanto a *Capital* e a ameaça de sua utilização ainda é recorrente, ainda que o enredo indique que nenhuma das partes tem real interesse em utilizar estas armas.

As bombas lançadas efetivamente nos conflitos descritos no livro causam sim destruição e milhares de mortes, mas não são nucleares. Em determinado momento do livro, quando Katniss questiona por que se existem as armas, elas não foram utilizadas ainda, Boogs, o braço direito da presidenta do *Distrito 13*, Alma Coin, faz o seguinte comentário: “[...] Podíamos ter lançado mísseis nucleares neles, é verdade. Mas sempre tem aquela questão maior: se nos engajássemos nesse tipo de guerra com a Capital, será que sobraria alguma vida humana?” (COLLINS, 2011B, p. 93). Collins insere em sua obra então armas nucleares como ameaça, mas não como possibilidade, pois até mesmo para o um sistema político violento como o existente em Panem, esse seria um extremo. O que, claro, não impossibilitou que a história de *A Esperança* fosse repleta de retaliações e mortes brutais causadas por ambos os lados.

A estratégia escolhida pela liderança rebelde formada por Coin, aconselhada por Plutarch, foi a de utilizar a mesma via da mídia controlada por Snow contra ele mesmo, apoderando-se das redes de informações para reunir ao seu lado a população de *Panem*. Recusando-se, por um certo tempo, a aceitar ser oficialmente a inspiração para a revolução, Katniss mostra que confia pouco em Coin, nas ideias do grupo do *Comando dos rebeldes*, e no 13º distrito como um todo.

O que eles querem é que eu assuma verdadeiramente o papel que designaram para mim. O símbolo da revolução. O Tordo. Não é o suficiente o que fiz no ano passado, desafiando a Capital nos jogos, fornecendo um ponto de reorganização. Devo agora tornar-me a líder real, o rosto, a voz, o corpo da revolução (COLLINS, 2011B, p. 17).

Katniss é convencida a ser o tordo, mais pelas circunstâncias do que pelas propostas rebeldes. Quando as telas da *Capital* transmitem a primeira aparição de Peeta entrevistado por Caesar, pedindo cessar-fogo, ela decide que é hora de assumir-se como o tordo. Ainda assim, estabelecendo algumas exigências, como direito a saídas para caça, a estadia de Buttercup, o gato de Prim, imunidade a Peeta e outros vitoriosos se forem resgatados e o direito de matar Snow quando for capturado.

Dando início aos *pontoprop's*, pequenos vídeos de propaganda rebelde transmitidos à *Panem*, Katniss e sua equipe de filmagem, liderada por Cressida, vão até os distritos em rebelião para conseguir imagens espontâneas do Tordo em ação. Ao passar pelos refugiados, feridos e rebeldes escondidos pelos bunkers, é que Katniss se situa na guerra:

Começo a entender muito bem o quanto as pessoas se engajaram para me proteger. O que significa para os rebeldes. Minha batalha em curso contra a Capital, que frequentemente parecia uma jornada solitária, não foi empreendida sozinha. Eu tinha milhares de pessoas dos distritos ao meu lado. Eu era o Tordo delas muito antes de aceitar o papel (COLLINS, 2011B, p. 102-103).

Não apenas nesse momento, mas em várias situações, do primeiro ao terceiro livro, é evidenciado que Katniss tem pouco conhecimento sobre inúmeras situações políticas, até mesmo quando acaba envolvida nelas. Por várias vezes, as próprias pessoas que a cercam, a privam das informações, como se constantemente ela fosse fantoche, tanto do governo, quanto dos rebeldes. Suzanne Collins comenta sobre isso na entrevista à editora:

O interessante de Katniss é que quando a história começa ela não é muito ciente da política. Há coisas que ela sabe sobre seu mundo que são verdadeiras ou falsas. Mas nunca ninguém a educou nessa área. Não é do interesse da Capital que ela saiba tudo sobre política. E há apenas um canal de TV, que é totalmente controlado pela Capital. Então ela luta para juntar as coisas enquanto passa pela série, e é bem difícil,

porque ninguém parece achar interessante educá-la (COLLINS apud HUDSON, 2010)³³.

A personagem foi montada dessa maneira, enquanto Gale, por exemplo, é construído como um personagem engajado, que desde a narrativa do primeiro livro possui seus planos revolucionários. É como se Katniss fosse mantida em um nível de ingenuidade que vai se distendendo muito gradualmente. E isso segue, pois Gale é incluído nos planos rebeldes pelo *Comando do Distrito 13*, enquanto Katniss é excluída, quase que manipulada, pois as informações e solicitações que recebe já são resultado de decisões pré-estabelecidas. Katniss precisa descobrir através de sua intromissão aquilo que foi decidido que não cabe a ela. Neste terceiro livro da série, a perspectiva política da jovem é subestimada até o final do livro, principalmente pela presidenta Coin.

Por outro lado, a cada entrevista, um Peeta mais debilitado, visivelmente alterado e clamando por um fim aos ataques rebeldes surge e cada transmissão provoca em Katniss o seu sentimento de ser a culpada pelo visível sofrimento de Peeta e pelas palavras de incentivo à rebelião. Quando Peeta é finalmente resgatado por uma força tarefa, surge um outro nível de trauma que vai além de qualquer outro vivenciado por algum personagem do livro, se trata de um trauma artificialmente invocado, o telessequestro³⁴.

Tentando fazer de Peeta uma arma para matar Katniss, à mando de Snow, o veneno alucinógeno das teleguiadas é administrado no garoto. Peeta não consegue mais distinguir o que é real do que não é e desenvolve um medo irracional de Katniss. “É um tipo de condicionamento pelo medo.” (COLLINS, 2011B, p. 197). Através da exposição as alucinações do veneno, que confundem o real e o falso, imagens distorcidas com lembranças de Katniss foram incutidas às memórias confusas de Peeta. Então sua reação é tentar desesperadamente matar Katniss pelo pavor, raiva e nojo que ela passa a despertar nele.

³³ No original: “The interesting thing about Katniss is when the story begins, she doesn't have much political awareness. There are things she knows about her world to be true and untrue. But no one has ever educated her in that area. It is not in the Capitol's interest that she know anything about politics. And there's only the one TV channel, which is completely controlled by the Capitol. And so she is struggling to put things together as she goes through the series, and it's quite difficult, because no one seems to think it's in their interest to educate her.” (2010)

³⁴ Segundo o próprio livro explica, o telessequestro se trata de um espécie de tortura que envolve veneno das vespas criadas pelo governo chamadas Teleguiadas. O veneno que é alucinógeno, é injetado na vítima enquanto lhe são alteradas memórias e propriedades de sua própria identidade através da indução por imagens, estímulos físicos e sonoros.

Através desse trauma, a identidade pessoal de Peeta entra em crise. Dessa maneira, *Jogos Vorazes* invoca também outra das ações muito comuns dos regimes políticos opressores, os traumas por torturas em indivíduos capturados para se obter informações ou apenas para infligir sofrimento. Marta Robles afirma que “A principal meta do torturador é despir o corpo e tentar alcançar a alma do torturado, estabelecer uma cunha entre o corpo e a mente com o propósito de desconstruir a inteireza, a integridade e a privacidade do seu alvo.” (ROBLES, 2010, p. 29-30).

Em Peeta não foi apenas realizada a tortura física, como em Johanna, que foi molhada e eletrocutada repetidamente. Através do veneno, os torturadores conseguiram acessar diretamente o seu interior, as suas memórias. Após diversas vezes em que tenta matar Katniss e atacar os integrantes rebeldes, Peeta consegue aos poucos retomar o controle parcial de suas crises, mas isso demanda um grande esforço de equipes que precisam tentar refazer suas associações mentais.

Quando todos os distritos estão dominados pela rebelião, resta tomar a *Capital* e chegar até Snow, que se encontra bem acomodado em sua mansão. Finnick, Gale, Katniss, Boogs e mais alguns soldados do *Distrito 13*, compõe um dos pelotões formados para invadir o território e eliminar o presidente, o problema para os rebeldes é que Snow não deixa assim tão fácil essa empreitada. Transformando mais da metade das ruas da *Capital* em uma arena dos jogos, ele solicita que os *Idealizadores* recriem alguns ataques mortais aprisionados em *casulos* ativados por movimento e escondidos por todo território, além de bestantes e pacificadores. Além de enfrentar os perigosos impostos pelo presidente, o grupo precisa lidar com um desafio imposto pela própria Alma Coin, que faz com que Katniss aumente suas desconfianças com relação a líder rebelde. É no momento da invasão que Coin envia um Peeta que ainda apresenta dificuldades para se conter, para fazer parte do grupo. A conclusão de Katniss é rápida, a querem morta. Ao questionar Boggs sobre a situação, Katniss tira suas dúvidas:

— Tudo que eu sei é o seguinte. A presidenta não gosta de você. Nunca gostou. Era Peeta que ela queria que tivesse sido resgatado da arena, mas ninguém mais concordou com isso. As coisas ficaram piores quando você forçou a dar imunidade aos vitoriosos. Mas até mesmo isso podia ser deixado para lá em vista de seu excelente desempenho.

—Então qual é o problema? – insisto

— Em algum momento do futuro próximo, esta guerra estará resolvida. Um novo líder será escolhido – diz Boggs.

Abro bem os olhos.

— Boggs, ninguém acha que eu vou ser a líder.

—Não. Não acham – concorda ele – Mas você vai dar seu apoio a alguém. Seria para a presidenta Coin? Ou para alguma outra pessoa?
— Não sei. Nunca pensei nisso – digo.
—Se sua resposta imediata não é Coin, então você representa uma ameaça; Você é a cara da rebelião. Você talvez tenha mais influência que qualquer outra pessoa – diz Boggs. – Ficou claro que você, no máximo, só tolera a mulher (COLLINS, 2011B, p. 285-286).

Após ter conseguido todos os distritos para apoiar a rebelião, agora Coin não precisa mais de Katniss e sua morte poderia, inclusive, trazer mais benefícios para a presidenta, pois ao mesmo tempo em que não poderia protestar contra Coin, sua imagem como símbolo inspirador da revolução ainda poderia ser utilizada, pois ela se tornaria uma mártir. Mas o objetivo do plano de Coin ainda estava por ser revelado, e Katniss fica a par de seu esquema bem depois de que ele começa a ser executado.

Quando encurralado em sua mansão pelos ataques rebeldes, o *Presidente Snow*, com a desculpa de fornecer abrigo aos filhos da *Capital*, faz em frente ao seu portão uma barreira de crianças de todas as idades, que junto com seus pais clamam por ajuda para fugir dos tiros. Katniss que nesse momento está em meio ao caos presencia quando um aerodeslizador com a insígnia da *Capital* libera diversos pequenos paraquedas, normalmente solto nos jogos com recompensas, mas que no exato minuto em que são pegos pelas crianças, metade explode, matando ou deixando em estado grave todos os pequenos que estavam por perto. No momento em que os médicos e enfermeiros rebeldes, em meio à eles, Prim, chegam ao local e começam a tentar ajudar, o resto das bombas se esvai numa explosão ainda maior. Katniss, que ao ver Prim, se aproxima para chama-la, recebe parte dos estilhaços e do fogo, ficando, dessa vez, literalmente em chamas.

O tamanho dos danos causados à Katniss, fazem com que sua recuperação seja lenta e dolorosa. A maioria da pele de seu corpo foi queimada e precisa ser reconstruída, mas talvez o sofrimento maior seja a perda de sua irmã, um choque que ela levaria meses para processar e poder enlutar verdadeiramente. Culpabilizando Snow, pois parece claro que foi ele a lançar a bomba, Katniss procura tentar processar o que aconteceu. Sabendo que o ex-presidente foi preso após o ocorrido, ela o encontra e o que houve a deixa mais confusa ainda:

Ambos sabemos que eu não vejo problema em matar crianças, mas não tolero desperdícios fúteis. Tiro vidas por motivos bem específicos e não havia motivos para que eu destruísse um cercado cheio de crianças da Capital. Verdadeiramente nenhum motivo.

[...]

— Entretanto, devo admitir que Coin executou um movimento de mestre. A ideia de que eu estava bombardeando nossas próprias crianças indefesas pôs por terra instantaneamente qualquer fidelidade que meu povo ainda pudesse ter em relação a mim. Não houve mais nenhuma resistência efetiva após isso. Você sabia que foi transmitido ao vivo? (COLLINS, 2011B, p. 383-384).

Quando Katniss analisa os detalhes do que Snow relata, as características da bomba, as motivações, os paraquedas, ela aos poucos começa a acreditar, até porque o presidente não teria motivos para mentir. Como se não bastasse, a gota d'água vem quando momentos antes da execução de Snow, Coin chama uma reunião com os vitoriosos sobreviventes para anunciar sua auto nomeação como presidente interina de *Panem* e pedir a votação de uma proposta própria:

— O que foi proposto é que em vez de eliminar toda a população da Capital, nós tenhamos uma edição final e simbólica dos Jogos Vorazes, usando crianças relacionadas diretamente àqueles que tinham mais poder. (COLLINS, 2011B, p. 396).

Apesar dos protestos de Peeta, de Annie (a viúva de Finnick) e de Beetee, por fim Johanna, Enobaria, Katniss e Haymitch votam estrategicamente pelo sim e a sugestão vence.

A proposta de revolução de Coin sempre foi rebater violência com violência em prol da possível paz e da liberdade. Raphael Martins da Silva (2005) lembra que apreender sobre violência é complexo, uma vez que alguns autores preferem considera-la parte da natureza humana, dessa maneira violência só seria respondida com mais violência. Um dos autores que cita é Roger Dadoun: “Toda violência funciona, de alguma forma como resistência forte a uma outra violência, que ela tende a fixar; as violências se esgotam uma na outra, resultando, desta vez, uma violência multiplicada” (DADOUN apud SILVA, 2005, p. 44). Se tomarmos o caminho dessa perspectiva, a revolução comandada por Coin se aproxima mais da ideia de vingança. Quando a presidente propõe novos *Jogos Vorazes* com os filhos da *Capital* tornando a iniciar o ciclo de violência, Katniss percebe que aceitar Coin no governo com a queda de Snow pode acabar sendo trocar um tirano por outro, uma vez que o *Distrito 13* sob seu comando se assemelhava muito a um sistema rígido militar. Já pela perspectiva de Simeão Donizeti Sass, a imposição da violência contra os seus e não apenas perigos externos emerge do medo de que internamente surjam as ameaças. O autor cita o exemplo da Revolução Francesa:

Mencionando novamente a Bastilha, depois do momento de tomada e de eliminação dos inimigos, surge a necessidade de consolidação das posições e das conquistas. Surge o perigo da dispersão e da retomada do poder pelos antigos governantes. A serialidade ameaça surgir agora no grupo em fusão. A Bastilha passa a ser o referencial do grupo que deve defendê-la. A ação em comum corre o risco de desagregação. Diante do perigo de dissolução do grupo, surge a necessidade de reforço de sua coesão, de sua finalidade comum (SASS, 2013, n. p).

Para Sass os grupos não institucionais, mais unidos pelo “juramento”, pela união por um objetivo em comum, como os revolucionários, podem perder o ideal da liberdade a partir do momento em que precisam instituir uma nova organização e um novo comando que tenta evitar a retomada do poder no sistema anterior, que previna que pessoas saiam do movimento ou até tornem-se contra ele: “Por contraditório que possa parecer, aquilo que motiva a mudança torna-se a negação da mudança. Aos poucos, a liberdade vai cedendo lugar ao ato impositivo.” (SASS, 2013, n. p).

No livro, quando todos encaminham-se para o espetáculo que é a execução de Snow, Katniss sua executora, caminha em seu traje do Tordo até o poste onde o ex-presidente está preso. Acima dele, ao microfone, Coin faz seu pré-discurso, e autoriza a execução. Katniss narra então: “A ponta de minha flecha move-se para cima. Solto a corda. E a presidenta Coin desaba na lateral da varanda, mergulhando no chão. Morta” (COLLINS, 2011B, p. 399). Ao executar Coin, Katniss reafirma a imagem construída ao longo das obras de que não pode ser controlada e principalmente de que é heroína e não rebelde, portanto, não serve a Coin e nem a Snow, nem mesmo ao seu grupo individual, pois seu objetivo é o coletivo.

Ao mesmo tempo em que na trama de *Jogos Vorazes* há uma condenação ao governo opressivo e a sugestão de um cuidado com as propostas de revolução e mudanças pela violência, não deixa de haver uma provocação ao sistema político democrático. Podemos perceber isso neste diálogo entre Gale e Plutarch:

— Se vencermos, quem vai ficar no governo? – pergunta Gale.
— Todos – diz Plutarch a ele. — Vamos formar uma república em que todas as pessoas de cada distrito e da Capital vão poder eleger seus próprios representantes para serem suas vozes num governo centralizado. Não olhem com essa desconfiança toda; isso já funcionou antes.
— Nos livros – murmura Haymitch.
— Nos livros de história – diz Plutarch. — E se nossos ancestrais conseguiram também vamos conseguir.
Francamente, nossos ancestrais não parecem merecer esse respaldo todo. Enfim, olha o estado em que nos deixaram, com as guerras e o

planeta destruído. Visivelmente não davam a mínima para o que poderia vir a acontecer com as pessoas que viveriam depois deles. Mas essa ideia de república soa como um aprimoramento, tendo em vista o nosso governo atual (COLLINS, 2011B, p. 96).

Por fim, o destoante da obra escrita por Collins é que, apesar de pertencer ao gênero distópico, propõe um final, pode-se dizer feliz, quando nas últimas páginas a autora descreve Katniss com seus dois filhos e Peeta na campina, refletindo sobre como explicará a eles sobre os pesadelos que ambos ainda têm e, ao conhecerem a história de *Panem*, explicar sobre tudo o que aconteceu. Diferentemente de algumas obras distópicas clássicas, *Jogos Vorazes* e outras distopias infanto-juvenis, publicadas nos últimos anos, passaram a propor finais esperançosos. *A Seleção*, *O Doador de Memórias* e inclusive *Divergente* até certo ponto, trazem finais inspiradores e levam as distopias pela jornada do herói ou heroína que consegue finalmente chegar ao final da história com mais do que uma história de aventura, mas antes uma lição que foi aprendida.

CAPITULO III

“SE NÓS QUEIMARMOS, VOCÊ QUEIMARÁ CONOSCO!”: AS REPRESENTAÇÕES FEMININAS EM KATNISS

Procurei nesse capítulo analisar na trama de *Jogos Vorazes* as representações femininas por meio da personagem Katniss Everdeen, a protagonista da trama, bem como de outras mulheres presente no enredo em relação a esta. Compreendo que, apesar de Katniss ser construída como uma jovem que vai contra ideias de delicadeza ou sensualidade atribuídas normalmente às mulheres em filmes e na literatura, a obra como um todo não deixa de reproduzir estereótipos de feminilidade. Isso, pois todo o conjunto de traços atribuídos a Katniss, que conferem a ela o perfil de uma mulher que supera dificuldades e não se deixa abater, cabe a um grupo de personagens ficcionais cada vez mais crescentes e vendáveis, que são os das heroínas inspiradoras e destemidas.

Atualmente no universo da literatura existem inúmeras obras cujas personagens são mulheres independentes, fortes, aventureiras e que enfrentam perigos. Como exemplo, posso indicar as protagonistas das obras citadas nos capítulos anteriores, como América Singer em *A Seleção* e Beatrice Prior em *Divergente*. Fora do grupo das distopias, mas ainda dentro da literatura juvenil, temos Hermione Granger da saga *Harry Potter* (1998-2007), Daenerys Targaryen, uma das várias mulheres corajosas de *As Crônicas de Gelo e Fogo* (1996-presente) e Lisbeth Salander, da série *Millennium* (2005- 2017). Estas jovens mulheres fazem parte da nova geração de personagens literárias criadas no século XXI, que buscam representar mulheres independentes e que se fortalecem com as dificuldades.

Como disseminadora de discursos, a linguagem literária ao mesmo tempo em que contribui para a construção de identidades sociais, também incorpora as transformações em andamento na sociedade. Neste sentido, as mudanças culturais advindas das lutas de mulheres para reconhecimento de direitos, para serem ativas e participantes politicamente e socialmente³⁵, surgem também nas produções literárias. Acreditamos assim, que a análise das representações das mulheres na literatura distópica contribui para o

³⁵ Existe uma relevante bibliografia sobre o tema das lutas femininas e dos diversos feminismos, como movimentos fomentadores e articuladores destas lutas que é impossível de relacionar aqui, assim sugiro a leitura do recente livro organizado por Heloisa Buarque de Hollanda, *Explosão Feminista* (2018) e do texto importante de Claire Hemmings, *Contando Histórias Feministas* (2009).

entendimento tanto das tradições culturais hierarquizadas que envolvem a ideia do que é “ser mulher”, quanto das lutas de diferentes mulheres em meio e contra tais tradições.

Anos de luta dos movimentos sociais feministas tem tornado possível que diferentes jeitos de “ser mulher” surjam representados, cada vez mais, em produções culturais ouvidas, lidas e assistidas. Neste sentido, também as mulheres por trás de criações culturais estão ganhando a devida visibilidade por sua autoria. E assim, contemporaneamente, surgiram na cena cultural muitas narrativas literárias que contam com, ou tem como protagonistas, mulheres empoderadas³⁶, cujos perfis contradizem padrões comuns instituídos às mulheres em sociedades marcadas pela dominação masculina³⁷ e nas quais seu lugar de reconhecimento era, principalmente, o ambiente doméstico. Estas representações enfrentam os preceitos estipulados tradicionalmente para os gêneros, definidos binariamente, e os padrões que estipulam como devem ser e se comportar homens e mulheres, ao apresentar personagens que não seguem exatamente os mesmo estereótipos repetidos ao longo de gerações na literatura, no cinema e na televisão. Muitas vezes isto é feito pelo contraste com outras personagens femininas adequadas aos estereótipos, ou também pela mescla de características deste feminino estereotipado, com as que revelam empoderamento feminino e rompimento com os padrões idealizados historicamente para as mulheres. Tais representações do feminino seguem, em geral, as marcas de temporalidades experimentadas por quem escreve.

A literatura é um espaço que nos últimos anos também fez parte do movimento de tomada de espaços e lugares sociais pelas mulheres, alavancado pelas lutas femininas (Hollanda, 2018). Este processo tornou possível, cada vez mais, a emergência como protagonistas de obras literárias, de mulheres que destoam do padrão “donzela em perigo”, mulheres que impõe suas vontades e exigem seus direitos, acompanhando o movimento de valorização da produção intelectual das mulheres e a disseminação do discurso feminista por elas próprias.

Isto não significa que as mulheres estiveram ausentes da literatura como autoras, editoras ou mesmo personagens importantes, mas em geral, sua visibilidade e reconhecimento foram restritos por uma série de limitadores sociais. Segundo Constância

³⁶ Uso o termo empoderadas no sentido proposto por León (2001) que, a partir de uma perspectiva feminista, nomeia como *empoderamento* o processo da conquista da autonomia por parte das mulheres, um processo que tem aspectos tanto coletivos como individuais (Leon, 2001).

³⁷ Reflexões sobre a questão da dominação masculina, incluindo as diversas autoras que discutem o tema, pode ser lida em Miguel e Biroli (2014).

Lima Duarte (2017), a literatura foi por muitos anos um espaço de atuação no qual mulheres escreveram poemas, versos e romances pela sua perspectiva, ainda que na maioria das vezes isto fosse ocultado por um nome masculino com o qual assinavam suas obras. Para a autora,

Muitas fizeram uso de pseudônimos masculinos, como forma de driblar a crítica e, ao mesmo tempo, se protegerem da opinião pública. Muitas filhas, mães, esposas ou amantes escreveram à sombra de grandes homens e se deixaram sufocar por essa sombra. As relações familiares, hierarquizadas e funcionais, não incentivavam o surgimento de um outro escritor na família, principalmente se a concorrência vinha de uma mulher (DUARTE, 2017, p. 87)

Porém, Duarte (2017) também lembra que estas eram em sua maioria mulheres instruídas do século XIX e normalmente aristocratas, nunca mulheres do povo. Ainda assim, a grande maioria estava fadada ao círculo fechado do espaço privado, onde seu poder de decisão tinha limites frente a pais/maridos/irmãos/tios. Diante da censura da pressão popular, Duarte afirma que os pseudônimos masculinos utilizados por estas autoras eram uma tentativa de resguardar a si mesmas e o seu trabalho, da opinião pública. Assim fizeram, no século XIX, as irmãs Charlotte (1816-1855), Emily (1818-1848) e Anne (1820-1849) Brontë, que assinavam suas obras como *Irmãos Bell*, Emily ficou conhecida pelo famoso romance *O Morro dos Ventos Uivantes* (1847). Sendo os homens mais bem aceitos em sua condição de autores naquele período, as personagens mulheres reproduzidas nas obras produzidas por estes traziam a sua percepção de feminino, que seguia uma perspectiva estereotipada de comportamento e aparência aos quais acreditava-se que as mulheres deveriam seguir:

Temos consciência de que um enorme esforço analítico e interpretativo é necessário para reconstruir esta história, pois se as mulheres eram consideradas seres de segunda classe, na maioria das vezes isso estava tão introjetado que elas mesmas se viam como tais (DUARTE, 2017, p. 93)

Como na época das irmãs Brontë, atualmente a representação das mulheres na literatura é perpassada pelo contexto de sua construção, marcada pelas transformações alavancadas pelas lutas feministas, que buscam incluir nos enredos diferentes mulheres, por meio de imagens que contestam os padrões culturais da inferioridade das mulheres. Dentro dos subgêneros literários do gênero distópico existe um conjunto seletivo de obras

cujos argumentos principais da narrativa concentram-se em vislumbrar e explorar aspectos das relações de gênero, dentro das possibilidades imaginadas de dinâmicas sociais e políticas extremas, em que normalmente se ambienta tal universo.

As chamadas relações de gênero são apresentadas nas obras literárias de diferentes maneiras, no entanto é importante destacar que, em geral, nas obras distópicas escritas por mulheres que consultei, há certa homogeneidade no entendimento das autoras quanto a conceitualização destas relações. Este entendimento parece estar alicerçado nos estudos de gênero contemporâneos, no qual a categoria gênero corresponde ao

...conjunto de normas, valores, costumes e práticas através das quais a diferença biológica entre homens e mulheres é culturalmente significada. A categoria de gênero surgiu como uma forma de distinguir as diferença biológica das desigualdades sócio culturalmente construídas (Kabeer, s/d) e procurou mudar a atenção de um olhar para mulheres e homens como segmentos isolados, para um olhar que se fixa nas relações inter-pessoais e sociais através das quais elas são mutuamente constituídas como categorias sociais desiguais. Segundo Scott (1995), na sua clássica conceituação, gênero é um elemento constitutivo das relações sociais construídas com base nas diferenças percebidas entre os sexos. Trata-se, assim, de uma construção social, de uma forma primária de significar as relações de poder, uma vez que tais diferenças se configuram como desigualdades. (BANDEIRA, 2005, p.7)

Esta perspectiva enunciada por Bandeira, em conjunto com as reflexões da filósofa Judith Butler, servem também de parâmetro teórico para as análises que fazemos neste capítulo. Para a autora, o termo gênero abrange o conjunto de especificidades e diferenças constituídas pelo discurso culturalmente construído. Butler afirma que “O gênero é a estilização repetida do corpo, um conjunto de atos repetidos no interior de uma estrutura reguladora altamente rígida, a qual se cristaliza no tempo para produzir a aparência de uma substância, de uma classe natural de ser.” (BUTLER, 2003, p. 59).

Em relação à oposição existente entre homens e mulheres enquanto sexo biológico, Butler (2003) propõe que, da mesma forma como pelo gênero se normaliza o que é ser homem e o que é ser mulher, por esse mesmo mecanismo pode-se desconstruir e repensar a normatização do binarismo que acaba por excluir os que não se encaixam em uma das categorias, na intenção de um alcance mais amplo do reconhecimento social dos sujeitos.

Como citado anteriormente, *Jogos Vorazes* é uma distopia pós-apocalíptica, na qual o protagonismo feminino é um dos elementos essenciais a toda a história, pois é pela

perspectiva da personagem principal, Katniss, que os demais personagens da história são conhecidos. De maneira geral, no enredo das distopias, o/a protagonista é o sujeito que em algum momento percebe-se como não encaixado na estrutura social. Assim como Katniss, as personagens principais de outras obras mencionadas nos capítulos desse trabalho, como *Divergente* e *A Seleção*, também são moças que de alguma forma destoam do padrão, tanto em relação à conjuntura específica que é foco da obra, quanto em relação ao comportamento e posição estabelecida para as demais personagens femininas do enredo. As protagonistas destas distopias engajam-se em aventuras nas quais, na maioria das vezes, são subestimadas por algum outro personagem ou até por si mesmas, e passam por um processo de superação da condição em que estavam. Como já vimos no capítulo anterior, essa situação condiz com a construção por parte da autora Collins, da personagem Katniss como uma heroína que irá salvar todo o país e não como a rebelde que o *Distrito 13* intenta criar, como mostrou o terceiro livro da saga, *A Esperança*, e o que discutirei alguns parágrafos à frente.

A representação do feminino a partir de Katniss é diferente em cada um dos três livros e, etapas diferentes de sua construção como heroína, são apresentadas a cada um deles. Sua representação não segue um modelo de feminilidade, como as de outras personagens como sua irmã, mãe e outras jovens que participam dos jogos. No primeiro livro, *Jogos Vorazes*, a protagonista é apresentada como uma pessoa que resguarda suas emoções, evita interações sociais e é ríspida, possuindo uma postura de proteção daqueles que ama e a quem protege cotidianamente. No segundo livro, *Em Chamas*, Katniss tem todo seu comportamento e aparência moldados para a televisão e parece aceitar esta construção: ela é lavada, depilada e vestida por estilistas a partir do alto padrão estabelecido pela *Capital*. Diversos perfis de feminilidade são apresentados a ela para que tente copia-los, desde o de mulher intimidadora até o de moça apaixonada, para que sua imagem se aproxime a dos habitantes da *Capital* e não mais do pobre *Distrito 12*, dando a entender que a partir de sua vitória, ela não faz mais parte dessa comunidade. Ainda assim, no enredo Katniss aceita estas transformações em prol de seguir as ordens do jogo e talvez, conseguir vence-lo para voltar para sua família. No terceiro livro, os rebeldes tentam molda-la como um deles, e assim, tentam construí-la com um perfil de mulher atraente e guerreira, atrativa para as câmeras e desafiadora para o governo, no intuito de que ela, como tordo, inspire algo pelo qual a população deve lutar, que sirva como ímpeto para a revolução. Há muita dificuldade em convencê-la a se tornar esse símbolo, pois a moça recusa a todo custo a posição. Porém ao final do livro, a autora indica que nenhum

dos papéis que tentaram impor à Katniss é realmente adotado por ela, pois ela não serve a causa de um grupo em particular (o governo ou os rebeldes), mas a um bem maior: o conjunto da sociedade de *Panem*.

As mulheres com quem Katniss tem contato mais próximo na história reforçam o perfil que lhe foi construído pela autora Collins, pois são expressões diferentes e contrastantes com suas atitudes e comportamentos. Sendo assim, através das interações que realiza com as demais personagens percebemos mais sobre a própria Katniss e quais configurações de feminilidade ela representa.

Quando a irmã mais nova de Katniss é descrita na história, ela é a personificação da delicadeza: “O rosto de Prim é tão fresco quanto uma gota de chuva, tão adorável quanto a flor que lhe deu o nome” (COLLINS, 2010, p. 9). As ações e falas de Prim remetem a cuidado e doçura sendo que a partir do terceiro livro estas características são convertidas na função de enfermeira, que assume dentro do *Distrito 13*. Toda atitude de Prim, que foge de sua docilidade habitual, surpreende Katniss pois esta considera frágil a irmã.

Em relação a sua mãe a história muda: a fragilidade existente na personagem não remete ao cuidado, mas à fraqueza. A mágoa de Katniss com sua mãe é marcante e nem mesmo o nome de sua mãe é mencionado no enredo como um todo: “[...] tudo que consigo enxergar é a mulher que fica lá sentada, muda e inalcançável, enquanto suas filhas viram pele e osso. Tento perdoá-la por causa de meu pai. Mas, honestamente, não sou do tipo que perdoa” (COLLINS, 2010, p. 14). A relação entre as duas personagens é distante e fica claro que Katniss não consegue aceitar o ocorrido: no momento de dificuldade, quando o pai da família se foi, aquela mulher, em sua posição de mãe, não confortou as filhas, nem deu conta de sustentar a família sozinha. Isso demonstra que para Katniss, a fraqueza e vulnerabilidade em uma mulher adulta, em uma mãe, não é algo admissível. Os únicos elogios que a jovem faz em relação a esta personagem é quando se refere a sua habilidade para cuidar de feridas e doenças por meio da manipulação de ervas e criação de remédios. Na condição externa a de sua mãe, Katniss a respeita pela aptidão e prática enquanto curandeira.

Essa ideia é reforçada quando sua mãe é colocada em contraste com outra mulher com quem Katniss tem contato: Hazelle, mãe de Gale, cujo marido morreu junto com seu pai na tragédia nas minas. Por esta Katniss demonstra um absoluto respeito: “Menos de uma semana depois de dar à luz, ela estava nas ruas à caça de trabalho” (COLLINS, 2011a, p. 14). Hazelle é representada como uma mulher que é doce, mas ao mesmo tempo

forte, que não mediu esforços para sustentar seus filhos em meio à crise, sem parar para pensar sobre sua própria condição. Quando se refere a ela, Katniss fala com admiração e respeito, pois ela representa a força e ímpeto que a jovem considera que uma mãe deveria ter.

Em relação às amigas, é bastante presente ao longo do livro o quanto Katniss é próxima a Gale, não apenas pelo tempo que se conhecem, mas pela igual condição em que se encontram e as atividades diárias que realizam. A pessoa mais próxima de uma amiga mulher, a qual Katniss se refere, é Madge Undersee, de quem ganhou o broche de tordo antes de ir para a arena: “Como é filha do prefeito, você espera que ela seja esnobe, mas ela é legal. Só que prefere se preservar. Como eu” (COLLINS, 2010, p. 18). Ainda assim, Madge não tem intimidade suficiente com Katniss, não existe uma amizade profunda e entre possíveis razões, esta a diferença de posição social, uma vez que como filha do prefeito Madge não enfrenta as mesmas dificuldades que Katniss encontra cotidianamente. O perfil de feminilidade de Madge é o da bondade e compaixão, uma sensibilidade que não é compatível com as características de Katniss.

No segundo livro, ao tecer comentários sobre outra tributo vencedora que teve que voltar para a arena, Johanna Mason, percebemos outro perfil feminino contrastante: “Johanna Mason está novamente nua e passando óleo na pele para uma lição de luta livre” (COLLINS, 2011a, p. 241). Johanna é ousada e confiante, ela debocha abertamente de Katniss e de todo mundo que estiver em seu caminho sem pestanejar. Diferentemente de Katniss ela não tem problemas em exhibir seu corpo, suas habilidades e seu sarcasmo, fazendo questão de ser percebida onde quer que esteja. Em certos momentos da narrativa, Katniss dá a entender que a considera vulgar e chamativa demais. Johanna é representada como uma mulher sedutora que sempre tem uma resposta na ponta da língua, apresentando assim um outro perfil de feminilidade.

Ao falar de Alma Coin, a Presidente do *Distrito 13*, Katniss revela desconfiança: “As pessoas não param de falar ao meu redor. [...] Mas não Alma Coin, a presidenta do 13, que apenas observa. [...] Seus olhos são cinzentos [...] Eles são bempálidos, como se quase toda a cor tivesse sido sugada deles” (COLLINS, 2011b, p. 17). Katniss decide não confiar em Alma desde o primeiro momento em que a conhece, pois a enxerga como uma mulher experiente e estratégica, com a qual se deve ter cuidado. E toda cautela revela-se útil, pois após afirmar muitas vezes que estavam todos lutando pela mesma causa, Alma vira a antagonista do enredo no lugar de Snow, tomando seu lugar como vilã da história. Além disso, considerando que Coin é retratada como uma mulher madura, mais velha, o

confronto entre essa personagem e Katniss também é referente ao conflito de gerações. Se Snow apresenta um ar conservacionista, Coin representa a proposta de algo novo sob o comando de uma mulher. Porém, o desenrolar da narrativa mostra que esta busca manutenção de poder, tomando apenas o lugar de Snow e recorrendo as mesmas práticas que ele, especialmente a exposição de jovens em espetáculos de violência.

Assim, percebo que é pela percepção de Katniss que a autora Collins constrói os perfis das demais mulheres presentes na trama e, em geral, tais configurações são conflitantes com a protagonista.

Como indicamos anteriormente, no primeiro livro a imagem de Katniss é marcada pela rispidez com que trata todos e por uma atitude de proteção centrada em Prim, sua mãe, Gale, bem como de seu lar, o *Distrito 12*. É a intenção de proteger sua família que a leva a atuar como uma donzela apaixonada, no segundo livro, para agradar através das câmeras e amenizar os ataques ao governo. Apesar de não gostar de todo o tratamento de beleza pelo qual passa, ela preocupa-se em estar apresentável, pois seu primeiro objetivo é proteger aqueles que ama, portanto aceita os processos aos quais é submetida pelas ordens de Snow. E, no último livro, ela torna-se o Tordo, e sua imagem é moldada para ser inspiradora, forte, decidida, ou seja, o símbolo perfeito de uma revolução rebelde. Porém, mantendo este perfil, nos últimos momentos, ela não cede as ordens da chefe dos rebeldes e resolve a situação ao seu modo, isto é, tendo como objetivo o bem de toda a população de *Panem*.

A sociedade criada em *Panem*, em geral, é marcada por uma divisão social decorrente de identidades de gêneros construídas, que acabam por indicar quais são os papéis sociais dos sujeitos baseados em seus sexos biológicos. Porém, nos distritos mais pobres do país, essa separação é menos marcante, principalmente no que se refere a possibilidades de trabalho, frequência aos ambientes públicos ou a esfera privada. “Quando os papéis desempenhados pelo homem e pela mulher passam a ser exercidos sem necessidades de categorizações outras em funções de seus gêneros, [...] tais “diferenças essenciais” tendem a se apagar [...]” (PRADO, 2013, p. 46). A sociedade criada por Collins, é pobre e oprimida, em sua maioria, seus habitantes vivem sob péssimas condições sociais e há isolamento total entre os distritos, sem contato físico entre seus habitantes, dessa maneira, devido à condição econômica existe, em certa medida, igualdade de gênero. Especular sobre quem pode ocupar os ambientes e que comportamentos específicos devem seguir mulheres ou homens é um hábito dos

habitantes da *Capital* e dos distritos mais abastados, nos quais as preocupações com a sobrevivência básica não são necessárias.

No primeiro livro, as condições em que Katniss vive a levaram a utilizar seus conhecimentos sobre caça e coleta aprendidos com seu pai quando criança e a jovem anda pela mata junto com Gale, que é especialista em armadilhas. O comportamento de Katniss em relação a manter o sustento de sua família é equiparado ao de seu amigo Gale. A amizade entre os jovens é amparada pela similaridade das responsabilidades que carregam. Ambos perderam os pais no desabamento da mina de carvão, restando-lhes apenas suas mães e irmãos, no caso de Gale, três crianças pequenas. Assim como Gale, Katniss, como irmã mais velha, assumiu o papel comumente atribuído a um pai de família, mas Hazelle, mãe de Gale, continuou a trabalhar e a tentar sustentar seus filhos após o ocorrido, enquanto a mãe de Katniss entrou em depressão profunda. Enquanto a jovem tomou as rédeas de sustentar a casa e cuidar de Prim, a irmã mais nova, as relações entre a mãe e a protagonista ficaram abaladas pela incapacidade da mãe reagir e assumir o papel de provedora, condição a que certas mulheres são alçadas pela falta dos homens em uma família. Ocorre a inversão dos papéis de gêneros comumente atribuídos ao “homem da família”, mas também os da “mãe de família”, ou seja, Katniss torna-se a provedora e também a cuidadora, pois as incumbências da “mãe de família” também não são cumpridos por sua mãe. A presença do pai sempre foi marcante para Katniss, segundo a narrativa e aquilo que compartilhava com o pai, os ensinamentos que ele lhe dera, permitiram que fosse possível a ela, mesmo que aos onze anos, assumir funções de seus pai, fazendo coisas que já sabia fazer, mas que não eram sua responsabilidade, como caçar para levar comida para casa.

Percebo com essa situação, mesmo que obviamente em condições apenas semelhantes, que a autora tenta deixar claro que as ocasiões em que mulheres assumem funções normalmente atribuídas aos homens, aos pais de família, não são incomuns em lugares onde a busca por condições mínimas de sobrevivência é prioridade.

A historiadora Joana Pedro (2005) lembra que no século XX, durante a Segunda Guerra Mundial, quando os homens tiveram que se juntar às tropas, as mulheres precisaram assumir as posições públicas, antes masculinas, para manter seu país funcionando. Pedro cita Françoise Thébaud (1995) ao refletir sobre a condição da posição de homens e mulheres durante a guerra:

Inúmeras vezes já foi afirmado que as guerras promoveram mudanças nas relações entre homens e mulheres, isto é, que as guerras trouxeram mais oportunidades para elas de ganharem autonomia financeira, o que, conseqüentemente, levou à conquista de direitos políticos, reduzindo as hierarquias de gênero (PEDRO, 2005, p. 89).

Em situações de crise econômica, assumir funções normalmente masculinas no trabalho, trazendo o sustento para a casa, registra que as capacidades das mulheres são inúmeras, indo além dos papéis tradicionais de gênero. Mesmo que com o final da guerra os papéis tradicionais retornassem, permaneceu a autonomia conquistada, permitindo a muitas mulheres a superação da condição de submissão aos homens. Foi decorrente dessa situação também, que o mercado passou a tentar chegar até estas mulheres: “Diante de uma enorme revolução social que estava dando às mulheres responsabilidade, autonomia, creches públicas e pagamento compensador, os anunciantes precisavam se certificar de que ainda restaria um mercado para os seus produtos” (WOLF, 1992, p. 82). Em *Jogos Vorazes*, assumir as responsabilidades que socialmente são atribuídas aos homens na família, não é tratada como algo vergonhoso ou então como uma conquista para Katniss, pois o contexto social em que se insere, implica que caiba a todos, independentemente do gênero, a luta pela sobrevivência.

Por outro lado, o posicionamento contrário de Katniss em relação a ter filhos, não envolve apenas os aspectos de sua relação com a própria mãe, mas também ao controle do seu próprio corpo e planejamento de seu futuro. No primeiro livro da trilogia ela declara, “Eu jamais vou ter filhos” (COLLINS, 2010, p. 15), pois se um dia tiver filhos, eles podem ser sorteados para os jogos e morrer na luta, portanto não é uma possibilidade para ela. Isto está também diretamente vinculado à diária exposição das famílias da *Costura*, local onde mora no *Distrito 12*, cujas crianças morrem de fome nas ruas. Katniss é uma personagem mulher que se recusa a ser mãe e não é culpabilizada por isso na história. Amanda Prado escreve que,

A temática da maternidade tem sido central para o pensamento político feminista, pois foi justamente a partir do entendimento de maternidade como aspecto cultural que foi possível deixar de lado algumas premissas naturalistas que costumavam associar a figura da mãe quando, na verdade, um papel social não implica o outro (PRADO, 2013, p. 27-28)

Decidir não ter filhos, não parece ser algo que cause polêmica no caso de Katniss, pois é fruto de uma estratégia de sobrevivência. Porém, é preciso lembrar que ocorre a

culpabilização da figura da mãe de Katniss pela personagem, por não ter assumido em seu lugar as tarefas paternas. A mãe não foi impedida de tomar a posição de prover a família, porque sendo mulher, não lhe era permitido fazer, mas pelo quadro de depressão. Assim o posicionamento de Katniss remete a questão de que: decidindo ou não ter filhos, quando uma mulher os têm, é pressionada a conseguir criá-los.

Da mesma maneira como sua posição de sustentar sua família não é uma atitude extraordinária considerando seu distrito, não querer ter filhos também não é uma perspectiva condenável pelos que a cercam. A declaração de Katniss citada acima é retirada de um diálogo com Gale, seu melhor amigo e também personagem que constitui um triângulo amoroso com a protagonista e Peeta, ao longo da trilogia. A moça não é reprimida pelo jovem; Gale apenas declara que teria interesse em ter filhos, caso não vivessem nas condições em que vivem. A inserção de Katniss em condições de vida extremas, cercada pela exposição violenta das mortes dos filhos dos distritos de *Panem*, não apenas a fez não querer tê-los, sendo contrária a ideia de gerar mais jovens para morrer na arena, mas também interferiu no seu comportamento com relação a qualquer envolvimento amoroso. Isso é mencionado mais de uma vez pela personagem na obra. Quando considera pela primeira vez dentro da arena a possibilidade de sair viva dos jogos, ela pensa:

Tenho minha mãe e Prim. Bem, por enquanto. Depois... não quero pensar sobre depois, quando Prim tiver crescido, quando minha mãe tiver morrido. Sei que nunca vou me casar, nunca vou correr o risco de colocar uma criança nesse mundo. Porque se tem uma coisa que ser vitoriosa não garante é a segurança de seus filhos. Os nomes dos meus filhos apareceriam nas bolas da colheita como quaisquer outros. E juro que nunca vou deixar isso acontecer (COLLINS, 2010, p. 333)

Após tudo o que passou em sua primeira experiência na arena, Katniss percebe que, enquanto para ela o relacionamento com Peeta era uma mentira, para o público e para o jovem, tudo era real. Frente à possibilidade de um relacionamento, Katniss pondera sobre o que dizer a Peeta:

Que não é uma boa ideia me amar porque nunca vou me casar mesmo e ele ia acabar me odiando mais cedo ou mais tarde. Que não importa se tenho algum sentimento por ele, porque jamais serei capaz de proporcionar o tipo de amor que se transforma em uma família, em filhos (COLLINS, 2010, p. 396).

Nesse trecho, Katniss deixa claro que excluiu qualquer possibilidade de se apaixonar ou de constituir uma família, mas a própria afirmação denota que persiste a ideia de que numa “ordem natural” da vida, se não houvesse jogos, não houvesse colheita, Katniss se apaixonaria e consideraria formar uma família.

Ao longo do primeiro livro sua posição se mantém firme, ainda que se afeiçoe a Peeta. Katniss não é a jovem adolescente apaixonada, como a personagem que se esforça por interpretar em frente às câmeras para todo o país. De fato, o comportamento de Katniss com qualquer outro personagem, no decorrer de todo enredo, é insensível. Fora Prim, a única outra personagem com a qual a jovem reage afetuosamente, sem apreensões ou esquivas, é a pequena Rue, que por sua vez lembra sua irmãzinha. A relação de maternidade que Katniss não possui com sua mãe é reconstruída na responsabilidade e afeto desenvolvidos por Prim e também por Rue.

A falta de perspectiva em ser mãe e ter uma família exposta no primeiro livro contrasta com a última cena de *A Esperança*, último livro da saga. Após o fim do governo opressivo e de uma reorganização social, Katniss surge em um campo, ao lado de Peeta com seus dois filhos. Esta cena da trama reforça a ideia de que sua recusa em pensar sobre filhos era forçada pelo contexto excepcional em que estava inserida, pois fora dessa condição Katniss retorna a forma tradicional do que seria o “final feliz” de uma mulher, ou então o rumo natural da vida de uma mulher: um casamento e filhos. Segundo Talita Von Gilsa:

A criação de um “final da história” em que o casal que sofreu se une e tem filhos/as é algo muito comum. Certamente esperava-se um final diferente, ou mais transgressor, que não acabasse nos moldes da família tradicional com uma união heterossexual. O público infante juvenil que é foco da série certamente está mais acostumado a esse formato de família, obviamente que a união das duas personagens é uma escolha possível vista a vivência e relação próxima das personagens. Nos cabe perguntar se a autora seguiu a opção de criar um final mais “aceito” socialmente, o que acarretou em menos problematizações acerca das escolhas das personagens, ou se a obra tem esse final e acaba por se enquadrar em um formato mais vendável (GILSA, 2012, p. 69-70).

O final da história parece reforçar a ideia de que apenas as condições críticas em que viviam é que a impedia Katniss de considerar formar uma família. Porém a construção da personagem é mais complexa do que isso. Seguindo a perspectiva de Antonio Candido,

[...] deveríamos reconhecer que, de maneira geral, só há um tipo eficaz de personagem, a inventada; mas que esta invenção mantém vínculos necessários com uma realidade matriz, seja a realidade individual do romancista, seja a do mundo que o cerca; e que a realidade básica pode aparecer mais ou menos elaborada, transformada, modificada, segundo a concepção do escritor, a sua tendência estética, as suas possibilidades criadoras (CANDIDO, 1976, p. 52).

Sendo assim, na escrita de Collins estão inseridos os discursos do seu contexto social, o perfil comum dos livros distópicos, bem como os interesses do grupo ao qual é destinada sua obra, seguindo ainda às intenções editoriais intrínsecas as edições e reformulações das publicações. Estas sequências de estereótipos associados ao feminino estão presentes no triângulo amoroso Katniss/Peeta/Gale, mas também nos padrões de embelezamento. Ainda que ocorram protestos de Katniss em relação ao processo de transformar sua aparência, existem aquiescências de sua parte a certos padrões estéticos, como as roupas criadas por Cinna. Quando questionada em entrevista sobre a popularidade de *Jogos Vorazes* tanto entre meninos quanto entre meninas, Suzanne Collins respondeu:

Sempre que escrevo uma história, espero que agrade aos meninos e meninas. Mas talvez em sua forma mais simples, seja ter uma protagonista feminina em uma história de gladiadores, que tradicionalmente apresenta um masculino. É uma escolha inesperada. Ou eu não sei, talvez a natureza futurista e sombria da história seja maior do que isso. Eu não me importo com quem lidera uma boa história distópica. Você sabe o que eu quero dizer? (COLLINS *apud* HUDSON, 2010).³⁸

Nesta resposta Collins deu a entender que sua intenção colocando uma protagonista mulher sob tais condições foi desinteressada. Vejo esta resposta como uma esquiva na intenção de não posicionar-se sobre a questão. Sendo ela sincera ou não, a autora apresenta uma personagem que reage hostilmente nas situações em que se sente denominada como frágil por terceiros e que apesar de aquiescer com as mudanças físicas pela sua segurança, resiste a deixar-se transformar em seus ideais. Por vezes, ela cede um pouco para a margem das preocupações culturalmente construídas para uma jovem em

³⁸ No original: “Whenever I write a story, I hope it appeals to both boys and girls. But maybe in its simplest form, it’s having a female protagonist in a gladiator story, which traditionally features a male. It’s an unexpected choice. Or I don’t know, maybe the futuristic, grim nature of the story is larger than that. I wouldn’t care who was the lead in a good dystopian story. You know what I mean?”

meio a um romance, mas suas atitudes não deixam de ser um protesto aos padrões que tentam lhe forçar. Quando Peeta revela ao público, na primeira entrevista dos tributos, e como uma estratégia de divulgação dos jogos, que sempre foi apaixonado por Katniss a jovem fica extremamente brava e empurra o garoto que cai e se corta nos fragmentos de um vaso que se quebra no momento:

Haymitch se volta para mim.

— Empurrou ele?

— Isso foi ideia sua não foi? Fazer com que eu parecesse uma idiota na frente do país inteiro!

— Foi ideia minha – diz Peeta, estremecendo ao retirar algumas farpas de sua mão. — Haymitch só me ajudou.

— Sei, Haymitch é muito prestativo. Pra você!

— Você é uma idiota mesmo – diz Haymitch, chateado. — Você acha que ele te magoou? Aquele garoto deu a você uma coisa que você jamais conseguiria por conta própria.

— Ele me fez parecer fraca!

— Ele fez você parecer desejável! E vamos encarar os fatos, você pode usar toda a ajuda que conseguir nesse departamento. Até ele dizer que te queria, você era tão romântica quanto um monte de sujeira. Agora todos te querem. Vocês dois estão monopolizando todas as conversas. Os dois amantes desafortunados do Distrito Doze!

– diz Haymitch (COLLINS, 2010, p. 149).

Quando é levada à *Capital* para a preparação para os jogos, Katniss é obrigada a passar pelo processo de “embelezamento” realizado por uma equipe especializada para isso. No cotidiano dos distritos, não existe padrão de beleza equivalente a este, primeiro porque o cultivo da vaidade na *Capital* está intrinsicamente ligado à tecnologia, à extravagância e ao esbanjar riqueza, com os avanços da cirurgia plástica e o uso de criações de estilistas caros. Um segundo ponto é que até as vaidades mais básicas aos olhos dos habitantes da *Capital*, não fazem sentido na dinâmica de sobrevivência diária dos demais distritos.

Os três recuam e admiram o trabalho.

— Excelente! Agora você está parecida com um ser humano! - diz Flavius, e todos eles riem.

Eu forço um sorriso para mostrar como estou grata.

— Obrigada – digo suavemente. — Nós não temos muito motivo para ter uma boa aparência no Distrito Doze.

Isso os conquista inteiramente

— Claro que não, coitadinha! diz Octavia batendo, batendo as mãos pra mim em aflição.

— Mas não se preocupe - diz Venia. — Quando Cinna tiver terminado tudo, você vai ficar absolutamente deslumbrante!

— Nós prometemos! Sabe que, agora que a gente se livrou de todos esses pelos e toda essa sujeira, você não está nem um pouco horrível? - diz Flavius, me incentivando (COLLINS, 2010, 70-71).

Em contraste, após vários momentos encenados de beijos para as câmeras, em um dos beijos sinceros, Katniss descreve: “A sensação dentro de mim fica mais quente e se espalha pelo meu peito, percorre todo o meu corpo, braços e pernas, e vai até as extremidades de meu ser” (COLLINS, 2010, p. 374). Como mencionado anteriormente, ainda que o romance não fosse o foco da trilogia, a editora fez questão de que Collins ampliasse este aspecto na história, em sua associação com a questão da guerra. É assim, que em certo momento da narrativa a personagem Katniss começa a demonstrar confusão em seus sentimentos, não sabendo se está realmente apaixonada.

Mas não é apenas no romance que Katniss cede. Em outros momentos também cedo em relação a outras posturas, como a do vestir-se ou do portar-se em público. Por concordar com Haymitch em aceitar ser preparada para as câmeras, a partir do primeiro livro, com mais destaque no segundo, Katniss é montada e maquiada de acordo com a impressão que desejam que ela deixe ao público. Dessa maneira, existem sequências descritivas longas sobre as mudanças de roupas. No livro *Em Chamas*, durante a apresentação dos tributos nas entrevistas, após os jogos, ela traça vestidos doces e delicados para fazer parecer a moça apaixonada que escolheria morrer na arena por Peeta. Ao seguir para o *Massacre Quaternário*, suas roupas tornam-se sensuais e maduras, enquanto que seu traje de Tordo em *A Esperança*, a torna uma soldada reluzente, moderna, com ar confiável. A autora parece destacar a questão de que Katniss é ao longo dos três livros transformada, lavada, depilada e vestida para ser encaixada em diferentes padrões, de acordo com conveniências que nem sempre ela controla, destacando a questão do assujeitamento do corpo da mulher. De acordo com Rodrigo Sampaio

[...] o corpo passa a sujeitar-se à exploração econômica da erotização e dos produtos embelezadores, que submete as pessoas a uma forma de poder controlador que se dá não mais pelo controle-repressão, mas pelo controle-estimulação, de maneira a favorecer determinados comportamentos, em condições rigidamente estipuladas [...] (SAMPAIO, 2009, p. 125).

Ainda que, na maior parte do tempo, lhe desagradem e lhe sejam estranhas as preparações, em determinados momentos ao longo das obras, Katniss cita palavras elogiosas ao tecido dos vestidos, à leveza e detalhes dos toques do estilista Cinna, ou a

maciez dos penteados, esses momentos a aproximam de um conjunto de práticas comumente associadas a feminilidade, insinuando que estes seriam de seu agrado, portanto os usaria se tivesse acesso, condizendo aos seus gostos, que não são os exacerbados dos moradores da *Capital*.

De maneira geral, ao longo do enredo, as diferentes representações de feminilidade atribuídas a Katniss, acompanham o processo dos efeitos políticos que suas ações têm dentro da história. A exposição da imagem dos tributos e seu embelezamento, tanto dos homens quanto das mulheres, são parte do sistema de manipulação e controle social do governo, principalmente dos habitantes da *Capital*, que seguem alguns padrões de beleza, luxuosos e caros, e tentam copiar os elementos dos tributos favoritos. De acordo com os diferentes momentos da história, Katniss é vestida à imagem dos interesses que envolvem sua representação, pois sua própria personalidade não é considerada atrativa a audiência, como ela mesma declara ao treinar para as entrevistas aos tributos:

De imediato, fica evidente que eu não consigo me derramar. Nós tentamos fazer com que eu banque a garota de nariz empinado, mas simplesmente não sou suficientemente arrogante para esse papel. Aparentemente, sou “vulnerável” demais para um comportamento feroz. Não sou sagaz, Ou engraçada. Ou sexy. Nem misteriosa (COLLINS, 2010, p. 130).

Mas é justamente essa condição que constitui a personagem como alguém que não é facilmente manipulável de forma a entreter o público em suas entrevistas. Na narrativa construída por Collins foi isto o que distanciou Katniss de ser associada a imagem do governo e dificultou a sua associação também ao movimento rebelde. Quando aceitou ser o Tordo para o *Distrito 13*, como podemos ler no terceiro livro da série, novamente uma comissão entrou em ação para tentar construir artificialmente Katniss como um símbolo para a revolução. Ao libertar-se das padronizações que tentam lhe impor e decidir por si mesma, indo contra a orientação de terceiros, Katniss personaliza o “ato heróico” e excepcional que marca na narrativa esta protagonista. São atitudes que apresentam um perfil próprio, que apesar de ter aproximações com perfis atribuídos às mulheres a partir de uma ideia estereotipada de natureza feminina, ou seja, o desejo pelo romance, pelo amor de um homem, pela maternidade, na obra tem objetivos que independem deste. Até com Peeta, as preocupações de Katniss na maior parte do tempo parecem se referir mais com empatia e sentimento de dívida moral, do que com qualquer ideia de amor romântico.

Katniss parece dar sequência a configuração das heroínas mencionadas por Mayka Castellano e Melina Meimaridis (2018, p. 6):

Diferentemente das mocinhas da década de 1950, movidas pela busca, quase exclusiva, por um “parceiro romântico” ou das personagens dos anos 1970, motivadas por uma “ambição profissional”, as heroínas do final da década de 1990 e início dos anos 2000 visavam à realização plena de suas vidas.

Assim Katniss é representada, na maioria das vezes, de maneira a não se encaixar em estereótipos femininos tradicionais. Quando sobrevive na arena é pela sua irmã, quando é salva pelos rebeldes, ela quer fugir e sobreviver por si mesma, quando lhe mandam para determinada missão na *Capital*, a jovem decide que seguirá outro alvo. Como mulher que não pode ser controlada, ela contrasta com Peeta, que é construído na narrativa como alguém que tem presteza e docilidade, cuja firmeza e habilidade em usar as palavras é justamente o que, a todo momento, sujeitos externos tentam impor a Katniss.

Tratando desses perfis, o autor Guilherme Ferreira de Moraes em sua dissertação, cuja fonte também livros é a trilogia *Jogos Vorazes*, procura aproximar a personagem Katniss Everdeen da representação do herói clássico grego. Para fazer isto, o autor realiza um levantamento sobre as representações tradicionais de feminino e masculino na literatura utilizando-se da perspectiva do psiquiatra Carl Jung do conceito de *arquétipo*, que seria um conjunto de componentes e traços herdados coletivamente da repetição constante de experiências da humanidade. Por meio dos arquétipos seriam disseminados desde a Antiguidade ideais de “donzela” e “herói” advindos dos arquétipos patriarcais, denominados “arquétipos gerais”, de “Grande-mãe” e “Grande pai”. Para o autor, “Todas as imagens arquetípicas, apesar de variar de uma cultura para outra, possuem um modelo que repousa no inconsciente coletivo, no qual se baseiam para compor a essência da imagem” (MORAIS, 2018, p. 106.)

Morais se aprofunda no estudo do arquétipo do “Grande-pai”, constituído pelos ideais de responsabilidade e valentia, até às figuras inspiradoras do guerreiro e do herói e todas as variações que deles seguem, como o anti-herói. Por meio do estudo do arquétipo da “Grande-mãe”, constituído por ideias de proteção e aconchego, chega à figura de beleza pura e a docilidade da donzela, e de malignidade da mulher sedutora, com suas variações que vão da madrasta à bruxa. Destes perfis, base de reconhecimento presentes no inconsciente da sociedade patriarcal, Moraes aproxima os personagens Katniss e Peeta da imagem de donzela e herói, indicando que estes papéis constam na história invertidos.

É Peeta quem representa o conforto e carinho, e Katniss a heroína que defende, é forte e impetuosa. Entretanto, em sua análise Morais admite, desde o início, que os arquétipos não são fixos, ou seja, Katniss também apresenta características da donzela ao mesmo tempo que da heroína, enquanto que o mesmo acontece com Peeta.

Segundo Morais, “[...] o padrão ‘Herói salva Donzela em perigo e se casa com ela’ foi enraizado na cultura ocidental de tal forma que vimos, por muito tempo, no cinema e na literatura, a recorrência desse tipo de estrutura” (MORAIS, 2018, p. 117). Ocorre que Katniss segue o rumo contrário por não aceitar ser denominada como uma moça indefesa, mas também por se tornar a heroína, tentando fazer com que Peeta sobreviva ao longo de todo livro *Em Chamas* e salvando-o em *A Esperança*, ainda que indiretamente³⁹. Ao mesmo tempo, ela também quebra os padrões normativos associados às heroínas de quadrinhos, que acabaram por se tornar os dos filmes ocidentais também, ou seja, mulheres atraentes e poderosas, pois, como indica a afirmação do personagem Haymitch, em citação feita anteriormente, Katniss não é uma pessoa, uma mulher, atraente para o público que assiste os jogos.

Segundo Naomi Wolf, no âmbito estereotipado do feminino, que por muitos anos dominou na sociedade machista, na beleza física é a aparência que conta e assim, “Quando as mulheres na cultura demonstram personalidade, elas não são desejáveis, em contraste com a imagem desejável da ingênua sem malícia” (WOLF, 1992, p. 77). Desse modo, a primeira preocupação dos rebeldes ao tentar criar em Katniss a representação do Tordo, para torna-la o símbolo da rebelião, é maquiá-la e deixa-la bonita e atraente. Porém, rapidamente essa estratégia mostra-se frustrada, da mesma forma que as táticas que tentam fazer com que a jovem repita frases decoradas dentro de um estúdio para os vídeos de divulgação rebelde para a televisão, também o são. Em uma reunião da comissão rebelde, Haymitch fala: “Sempre que a gente dá alguma orientação a ela, ou define linhas de atuação, o máximo que a gente pode esperar conseguir é o básico. A coisa tem que vir dela. É isso o que comove as pessoas” (COLLINS, 2011b, p. 87). Outro integrante declara pouco tempo depois: “Lavem o rosto dela [...] ela ainda é uma menina e vocês a fazem ficar com uma cara de 35 anos. Não me parece certo. Parece ideia do pessoal da Capital” (COLLINS, 2011b, p. 88). Para compor Katniss como a inspiração

³⁹ Katniss consegue a absolvição de Peeta dentro do *Distrito 13* caso ele seja resgatado de seu cárcere na *Capital*, alegando que em relação as suas declarações públicas na televisão contra rebelião, ele não pode ser condenado por traição, pois estava sob condições de tortura. Quem efetivamente resgata Peeta é uma equipe armada comandada pelo *Distrito 13*, entre eles está Gale.

da rebelião, a estratégia abandona a maquiagem e passa a exalta-la como uma guerreira, porém ainda propõe torná-la atrativa ao público, agora através de sua imagem como alguém que, como os habitantes de *Panem*, resolveu lutar contra o governo.

Katniss parece passar pelas provações que a constroem como a heroína da trama desde que entra nos primeiros jogos, pois é quando sem a intenção de fazê-lo, ao enfrentar uma série de dificuldades e passar por inúmeros testes, inspira muitos da população a resistir contra os desmandes do presidente Snow. Esse processo que constituiu sua trilha como heroína, aproxima-se do que Joseph Campbell (1997) chama de jornada do herói. Esta, segundo o autor, é disposta em estágios, pelos quais a grande maioria das narrativas e mitos heroicos passam. Dentre as histórias que Campbell cita, está a de Teseu no labirinto do Minotauro, uma das inspirações de Collins para a personagem Katniss. Teseu é um herói que enfrenta diversos desafios que são a sua provação. Campbell escreve que:

Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. Essa é a fase favorita do mito-aventura. Ela produziu uma literatura mundial plena de testes e provações miraculosos. O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. Ou, talvez, ele aqui descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana (CAMPBELL, 1997, p. 56).

Para Campbell, o herói, quando na forma humana, é exaltado com algum atributo ou poder próprio que o acompanha desde seu nascimento. Em Katniss, não é sua desenvoltura com o arco ou conhecimento de sobrevivência que alça ela à condição de heroína, mas o seu ímpeto, sua iniciativa em agir e não se deixar controlar, além de sua personalidade que não é como a dos demais jovens com estratégias rebeldes complexas existentes no enredo, como Gale. Como indica o autor referido, a história do herói não gira em torno do que ele já é, mas sim do que está se tornando. Katniss torna-se heroína ao longo da história, conquistando a admiração dos demais e assumindo esse papel oficialmente apenas no último livro. Quando Katniss entra para os *Jogos Vorazes* indica, conforme a perspectiva enunciada por Campbell, o momento em que o herói sai de sua zona de conforto, pois ocorre algum tipo de convocação à aventura e ela inicia sua caminhada em direção às provações. Buscando admiração e reconhecimento, o herói mítico, diferentemente do herói de conto de fadas, é um personagem cuja vitória integra o coletivo. Porém, ainda que o autor admita que as etapas que sugere não se repetem de

maneira uniforme em todos os casos, nas histórias de heróis – quando comparadas as histórias de heroínas –, tal uniformidade é menos observável ainda, pois, se o mesmo personagem homem, nos estágios por ele mencionados, for substituído por uma mulher, a sequência de razões e consequências observadas em suas ações não se aplicariam.(CAMPBELL, 1997)

Caroline Borba dos Santos (2017), em sua pesquisa que também trata sobre *Jogos Vorazes*, trabalha com a autora Maureen Murdock, que escreveu *The Heroine's Journey* (1990). Segundo a autora, Murdock aperfeiçoou, a teoria de Campbell⁴⁰ para o correspondente à jornada da heroína, adaptando as etapas propostas pelo autor à imagem da mulher contemporânea. Assim, na versão de Murdock, o que leva a heroína a iniciar sua jornada é alguma angústia, frente a sua posição enquanto mulher, em uma sociedade normalmente criada ou controlada por homens. Sua aventura é guiada então, principalmente, por um conflito interno, onde qualquer questão relacionada à romance fica em segundo plano. A conexão com outras representações de mulheres, que lhe inspiram normalmente, é o que leva a heroína a retomar sua aventura após a descida frente ao maior obstáculo de sua trajetória.

A personagem Katniss e sua história possuem muitas similaridades com a trajetória proposta por Murdock para a heroína. Tendo em vista os pontos citados acima, temos a seguinte situação: no país governado massivamente por homens tudo segue de certa maneira “estável”, até que a irmã de Katniss, aos doze anos é posta em perigo quando sorteada para a morte certa; frente a agonia de perde-la, Katniss toma seu lugar e enfrenta uma realidade, na qual sua aparência e personalidade não se encaixam, por conta dos padrões de beleza da *Capital*; ao se ver no *Massacre Quaternário*, ela acredita que finalmente chegou o seu fim; mesmo tendo sido salva pelos rebeldes, sua sanidade foi afetada pelos jogos; é através da personagem de sua irmã, que no último livro já é adolescente e a apoia, que ela se recupera e torna-se símbolo da revolução, porém a seu modo, e não por determinação ou no formato indicado por terceiros; e, ao final, quando uma mulher no poder tenta reproduzir o método do homem que antes estava em seu lugar, ela também a tira do poder.

Guilherme Morais (2018) destaca outra representação a qual Katniss parece remeter que é a da deusa Ártemis. Com uma forte ligação com a caça e seu instrumento

⁴⁰ Utilizei a versão de 1997 da obra de Campbell, entretanto a data de lançamento da primeira edição do livro é anterior ao texto de Murdock mencionado, sendo o primeiro do ano de 1949 e o segundo de 1990. Murdock revisionou a teoria de Campbell.

utilizado para a atividade, o arco e flecha, Katniss é uma exímia arqueira, cujo talento é mencionado positivamente diversas vezes ao longo da trilogia, como quando a protagonista afirma:

Meu pai compra os esquilos dela. Ele sempre comenta como as flechas nunca penetram o corpo. Ela atinge todos os bichos nos olhos. É a mesma coisa com os coelhos que ela vende no açougue. Ela consegue abater até gamos (COLLINS, 2011b, p. 101).

A necessidade de Katniss em ficar próxima à mata e caçar é tão grande que esta é uma das exigências que esta faz a Coin para aceitar ser o Tordo. Uma imersão no verde e na luz do sol, certamente me ajudará a organizar meus pensamentos” (COLLINS, 2011b, p. 62). Morais chama atenção ainda para o fato de que:

Ademais, precisamos nos atentar ao fato de que Ártemis utiliza-se dos armamentos tanto contra feras quanto contra humanos. De fato, Katniss, à princípio, utilizou-se das armas apenas para caçar e, dessa forma, alimentar a sua família. Porém, assim como a deusa, no exato momento em que adentra as arenas dos Jogos Vorazes e toma posse das armas, ela passa a usar o arco e flecha para se defender e para atacar os tributos participantes, ou seja, seres humanos. (MORAIS, 2018, p. 136)

Ao longo dos jogos, o arco e flecha tornam-se a arma de Katniss dentro da arena e, quando aceita se tornar o Tordo, Katniss ganha um conjunto totalmente modificado para maior destreza e com flechas que foram tecnologicamente aperfeiçoadas. Além de tudo, seu arco possui reconhecimento de voz, desse modo possui uma “relação” com a jovem a partir do momento que este só pode ser utilizado por ela.

Penso que a composição da personagem Katniss remete a características que vão além daquelas que compõe a imagem de herói mitológico, pois está inserida também dentro de uma lógica do mercado de distopias, especialmente o estadunidense sobre heroína. Neste mercado, as heroínas apesar de serem indissociáveis das inspirações do perfil clássico de heroísmo, obedecem a outro contexto que, atualmente, é o que vende a imagem, ou seja, o de mulheres fortes e independentes. Os super-heróis mais tradicionais dos Estados Unidos, como o Superman e o Capitão América, surgiram dos quadrinhos, e conseguiram sucesso de vendas pelo seu preço acessível. Sharmayne Pereira Caixeta (2012), escreve que a criação dos heróis estadunidenses, que salvam não apenas o país, mas a ordem mundial, data da explosão do mercado para o mundo dos quadrinhos. Tais personagens são resultado do contexto econômico e político dos Estados Unidos durante

a Grande Depressão (1929-1936) e às vésperas de uma Segunda Guerra Mundial. As criações de heróis e heroínas dominaram rapidamente as bancas, advindos do contexto tumultuado em que a nacionalidade precisava ser reforçada e a economia salva. A possibilidade de heroínas mulheres surgirem no cenário foi obtida graças às lutas feministas pela representação feminina no cenário público, no direito ao voto e a salários igualitários, mas ao mesmo tempo, o mercado passou a atender essa demanda por meio das revistas femininas que ditavam o normas sobre o corpo e aparência, na tentativa de vender seus produtos. As mulheres representadas nos quadrinhos obedeceram também a estas demandas. Tratando sobre a personagem Mulher Maravilha e seu criador, Caixeta comenta que,

Apesar dos preceitos feministas e da mitologia das amazonas, Marston se dirigia à uma audiência majoritariamente masculina e não coincidentemente é permitido à Diana amar um homem. Isso acontece a fim de a aproximar do mundo real e torná-la humana (CAIXETA, 2012, p. 07).

A criação de uma heroína como Diana, forte, filha de um Deus e de amazonas⁴¹, foi possível devido ao contexto de forte posicionamento político dos movimentos feministas e as importantes funções assumidas pelas mulheres a partir das guerras e contextos de crise econômica. Porém, sua existência ainda era direcionada a uma sociedade dominada pela lógica fortemente patriarcal. Caixeta (2012) escreve que essas eram condições em que a ideia de uma mulher heroína, que é capaz de superar todas e quaisquer adversidades que surgirem, era a nova imagem incentivada pela ideologia do Estado para a mulher estadunidense, como forma de fortalecer a nacionalidade. Porém, assim como os padrões de beleza divulgados pelas revistas, as heroínas também passaram a possuir uma aparência que seguia elementos estéticos de uma beleza vendável.

Acredito que a personagem Katniss possa sim remeter a estes arquétipos ou representações, mas além da alusão a concepção de heroísmo clássico, da deusa Artêmis, das heroínas dos quadrinhos ou a qualquer perfil de feminino, Katniss parece atender a demanda por representatividade, consoante a mulher comum da sociedade

⁴¹ “Os deuses Ares e Afrodite comandavam o mundo, o primeiro através da guerra enquanto a segunda através do amor. Na mitologia, as mulheres eram vendidas como escravas a preços ínfimos e diante da vergonhosa realidade, Afrodite modela a partir do barro, com suas próprias mãos, uma raça de super mulheres, mais fortes que os homens que seriam chamadas de Amazonas. A rainha amazona ganha de Afrodite um cinturão mágico que as tornam inconquistáveis pondo fim a ação escravagista dos homens” (CAIXETA, 2012, p. 6)

contemporânea, assim como das mulheres que resistem às adversidades e não se conformam com respostas prontas, mas questionam o sistema e vão a fundo na luta pela igualdade de direitos e de opinião. Essa demanda resulta no contínuo crescimento, nesse século e dentro da literatura, de protagonistas que possuem outro perfil de feminilidade, a heroína *badass*. Compondo a geração atual de protagonistas mulheres dentro do mundo literário, Katniss também está na lista de personagens utilizados para reproduzir o movimento feminista “Lute como uma garota”⁴², que teve uma grande repercussão em 2015 e ainda corre pelas redes sociais. Nele, mulheres inspiradoras da vida real e da ficção tiveram suas imagens utilizadas para incentivar mulheres e meninas a não terem medo de se levantar e lutar pelos seus direitos.

⁴² Acredita-se que o movimento na rede online no Brasil tenha-se iniciado a partir das postagem de Carolina Kaol Porfírio, uma ilustradora do mercado de jogos, que reproduziu em sua rede social a frase *Fight Like a Girl* acompanhada da imagens de diversas personagens literárias, de gamers, filmes etc. Na intenção de incentivar as meninas a lutar pelos seus direitos. Fonte: <https://quaseumjornalista.wordpress.com/2015/12/08/lute-como-uma-garota/>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A distopia *Jogos Vorazes* compõe o conjunto de publicações que surgiram na virada para o século XXI e remontam às heranças das clássicas distopias, trazendo em suas páginas sociedades submetidas a configurações políticas opressoras, ao mesmo tempo em que ecoam as angústias do século em que nasceram. Estas distopias trouxeram novos elementos ao gênero, cujas preocupações atendem as exigências de um mercado voltado ao público de leitores jovens. Nesta dissertação, defendo a ideia de que a obra foi em grande parte inspirada pela realidade do pai de Collins, ainda que a autora não tenha deixado de lado questões mercadológicas que cercam as distopias juvenis contemporâneas, como as que envolvem o amor romântico. A trilogia apresenta críticas às guerras, incutidas por sua autora Suzanne Collins e inspiradas em sua experiência convivendo com o pai que participou da Guerra do Vietnã, o que contrasta com os discursos nacionalistas promovidos cotidianamente ao longo de anos pela televisão sobre as recorrentes guerras em que estiveram envolvidos – e ainda estão – os Estados Unidos. Considerando o forte aspecto político existente na história de *Jogos Vorazes*, carregado como uma herança das distopias literárias, não poderia deixar de apresentar, aos leitores deste trabalho, uma análise sobre o surgimento das distopias dentro de seu quadro histórico, como fizemos no primeiro capítulo. Uma vez decidido que seria necessário tratar desse ponto, fez-se apropriado recuar um pouco mais e refletir brevemente também sobre as utopias, visto que o limiar entre tais gêneros foi por muito tempo tênue, pois o que hoje conhecemos como distopias eram chamadas também de utopias “negativas”. Como as obras clássicas do gênero são marcadas pelos contextos de tensões políticas, sociais e culturais ao redor do mundo, mas principalmente ocidentais, as perspectivas temporais afetadas pelo medo do futuro, também são lembradas neste capítulo. Alguns autores que elencam teorias pertinentes ao tema, como Reinhart Koselleck, serviram bem à reflexão, no sentido de entender a transição de uma vertente de escrita de utopias, para uma grande de distopias.

Desse modo, no segundo capítulo, foram levantados os momentos das obras em que mais claramente aspectos e elementos relacionados a violência, ao trauma e da guerra foram apresentados. Estes foram problematizados por meio de referenciais teóricos advindos de autores como Hannah Arendt, Michael Foucault e Márcio Seligmann-Silva. Concluo que um dos aspectos centrais da trilogia, a violência, está diretamente

relacionada com a preocupação da autora Collins, mencionada em entrevistas, entre as quais as citadas diretamente nesta pesquisa, com o fato de vivermos em uma sociedade em que cada vez mais os jovens, mas também a população em geral, é dessensibilizada pelas mortes e brutalidades geradas por inúmeras guerras, ao mesmo tempo que é levada a ignorar as notícias das baixas desses confrontos, trazidos à tona como se fossem apenas mais um *Reality Show*. Neste sentido, como indico neste trabalho, a autora protesta contra os discursos dessensibilizados sobre guerras na mídia americana. Considerando o contexto de sua própria existência, num tempo de exposição à violência e as crueldades, Collins criou personagens – que assim como os sujeitos contemporâneos de países inteiros expostos a conflitos brutais – tentam estabelecer relações sociais e lidar com suas próprias identidades a despeito de seus traumas; uma sociedade que vive a sombra de uma guerra, na qual muitas pessoas morreram; uma catástrofe, cuja impossibilidade de superação é constantemente ampliada pelo discurso do governo, para através do abalo e do medo, manter a passividade.

A protagonista de *Jogos Vorazes*, como vimos é Katniss Everdeen, uma jovem que aos onze anos assumiu as responsabilidades de sustentar seu lar após a morte do pai em uma tragédia. Considerando Katniss, destaco o protagonismo de uma mulher, que não é marcada por algum elemento específico atribuído comumente a ideia do que é “ser mulher”. As preocupações com padrões de beleza, ou sua personalidade, recaem sobre Katniss externamente a partir do momento em que terceiros lhe dizem como deve agir, se vestir e se portar. Ainda que tenha que ceder às pressões para conseguir sobreviver no sistema, a jovem não deixa que seu posicionamento político e seu senso de justiça sejam influenciados, pois internamente ela continua a ser contrária ao padrão que tentam lhe impor.

Os números de vendas de *Jogos Vorazes* não negam a boa aceitabilidade do público leitor por esse perfil criado para Katniss. Acredito que a elaboração e aceitação de um protagonismo, de uma mulher incansável e corajosa, foi possível graças a anos de transformações culturais na percepção das relações de gênero, nas expectativas em torno dos comportamentos e do lugar social das mulheres, decorrente de inúmeras movimentações sociais e protestos das mulheres pelo direito de existir enquanto sujeito que toma decisões e tem tantos direitos como possuem os homens. Considerando a inserção de *Jogos Vorazes* nas produções do século XXI, que propõem novas representações de mulheres, inspirações que destacam o ímpeto de participação destas na luta por melhores condições de vida tanto para elas, quanto para todo o grupo social em

que vivem, é que no terceiro capítulo teço algumas considerações com relação a representação do protagonismo feminino na trilogia.

Através da análise realizada nestes capítulos, foi possível compreender que as literaturas distópicas surgidas nas primeiras décadas deste século XXI, como *Jogos Vorazes*, são reflexões que compõem as formas como tentamos compreender as transformações sociais e políticas dos últimos anos e a maneira como foram comunicadas pelas mídias e, a partir delas, a construção das reflexões sobre si mesmo em relação ao outro, bem como a vida em sociedade. Considerando especificamente a trilogia *Jogos Vorazes*, os aspectos de seu enredo provocaram em alguns grupos o efeito de protestar sobre sua própria realidade. Como relata uma reportagem publicada no site *G1* em 2014, jovens na Tailândia utilizaram-se do gesto de três dedos como forma de protesto contra o governo militar instaurado por golpe de Estado ocorrido naquele ano no país.⁴³ No Brasil, os movimentos em prol de reformas sociais ocorridos em 2013, também contaram com cartazes com imagens do tordo e frases de trechos de livros carregados por manifestantes, como pode ser conferido nas fotos publicadas pelo site da revista *Veja*.⁴⁴

Tendo em vista o impacto social da obra e dos símbolos presentes em seu enredo, como o Tordo e frases de efeito, disseminadas mundo afora, visualizo a possibilidade da continuidade desta pesquisa, com diferentes perspectivas para análise como, por exemplo, a recepção da obra entre os jovens brasileiros, ou então o movimento de transposição para o universo do cinema desta trilogia, que tiveram um enorme sucesso de bilheteria.

Por fim, destaco que os usos de simbolismos referentes aos livros de *Jogos Vorazes*, atestam os efeitos de seu conteúdo no público jovem que é leitor e espectador das adaptações filmicas destas obras, e também dão margem para destacar a importância das distopias, e da literatura como um todo, enquanto fonte para a análise histórica.

⁴³ Ver mais sobre em: <http://g1.globo.com/mundo/noticia/2014/11/manifestantes-imitam-gesto-de-jogos-vorazes-e-sao-detidos-na-tailandia.html>

⁴⁴ Ver mais sobre em: <https://veja.abril.com.br/galeria-fotos/brasil-vira-cenario-de-jogos-vorazes-em-protestos/>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABENSOUR, Miguel. *O novo espírito utópico*. Campinas: Editora da UNICAMP, 1990.
- ALDÉ, Alessandra. A mídia e a guerra do Iraque. *Contemporânea*, v.2, n. 1, p. 1-14, 2003.
- ALTHUSSER, Louis. *Ideologia e aparelhos ideológicos de Estado*. Lisboa: Editora Presença, 1980.
- ALVES, Branca Moreira; PITANGUY, Jacqueline. *O que é feminismo*. São Paulo: Brasiliense s.a., 1985. Coleção Primeiros Passos.
- ARAÚJO, Alexandre Almeida Lima; VIEIRA, Ana Livia Bomfim. As Visões Historiográficas sobre o “pão e circo”: a plebs no contexto político-social da Roma imperial, séculos I – II d. C. *Revista Mundo Antigo*, v. 4, n. 7, p. 27-47, 2015.
- ARENDT, Hannah. *Da Violência*. Brasília: Ed. Universidade de Brasília, 1985.
- ARENDT, Hannah. *Entre o futuro e o passado*. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- ATWOOD, Margaret. *O conto da aia*. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.
- BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- BANDEIRA, Lourdes. *Avançar na transversalidade da perspectiva de gênero nas políticas públicas*. Brasília: Secretaria Especial de Políticas para Mulheres, 2005. Disponível em http://200.130.7.5/spmu/docs/integra_public_lourdes_bandeira.pdf.
- BARROS, José D’Assunção. Rupturas entre o presente e o passado: leituras sobre as concepções de tempo de Koselleck e Hannah Arendt. *Revista Páginas de Filosofia*, v. 2, n. 2, p. 65-88, jul/dez. 2010.
- BERLIN, Isaiah. *Limites da utopia: capítulos da História das Idéias*. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.
- BRITO, Thiago Vieira. Temporalidades distópicas ou distopias temporais? Um problema para os historiadores. In: BENTIVOGLIO, Julio; CUNHA, Marcelo Durão Rodrigues da; BRITO, Thiago Vieira. (orgs). *Distopia, Literatura & História*. Serra: Editora Milfontes, 2017.
- BROWN, Patrick. *The Dystopian Timeline to The Hunger Games* [INFOGRAPHIC]. 21 Mar. 2012. Disponível em: <https://www.goodreads.com/blog/show/351-the-dystopian-timeline-to-the-hunger-games-infographic>. Acesso em: 25 jun. 2018.
- CAIXETA, Sharmaine Pereira. *Anos dourados: a mulher-maravilha e o papel da mulher norte-americana durante a 2ª Guerra Mundial*. Revista Temática, Ano VIII, n. 04, Abril, 2012. Universidade Federal de Paraíba. Disponível em:

<<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/tematica/article/view/23753>>. Acesso em: 05 fev. 2019.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Cidade: Cultrix/Pensamento, 1997.

CANDIDO, Antonio. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 1976.

CASTELLANO, Mayka; MEIMARIDIS, Melina. Mulheres difíceis: A anti-heroína na ficção seriada televisiva americana. *Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*, v. 25, n. 1, Janeiro-Abril, 2018, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=495557701004>> Acesso em: 02 fev. 2019.

CHEVITARESE, Leandro; PEDRO, Rosa M. L. R. Da sociedade disciplinar à sociedade de controle: a questão da liberdade por uma alegoria de Franz Kafka, em O processo, e de Phillip Dick, em Minotity Report. *Estudos de Sociologia*, v. 1, n. 8, p. 129-162, 2002.

COELHO, Teixeira. *O que é utopia?* São Paulo: Editora Brasiliense, 1981.

DANTAS, Gilson. O setor bélico norte-americano em sua condição de estímulo econômico: algumas notas para um debate contemporâneo. In: 4º Colóquio Marx e Engels, nov. 2005, IFCH, UNICAMP. *Anais*. Campinas, 2005, Disponível em: <<http://www.unicamp.br/cemarx/ANAIS%20IV%20COLOQUIO/comunica%E7%F5es/GT3/gt3m4c4.pdf>>. Acesso em: 05 dez. 2018.

DUARTE, Constância Lima. O cânone literário e a autoria feminina. In: AGUIAR, Neuma. (Org.) *Gênero e ciências humanas: desafio às ciências desde a perspectiva das mulheres*. Rio de Janeiro: Record, 1997. Cap. 4, p. 85-94

EVERETT, Sheila Marie. *A conversation - Questions and Answers: Suzanne Collins*. Scholastic Press. 2008. Disponível em: <http://www.scholastic.com/thehungergames/media/qanda.pdf>. Acesso em: 08 Nov 2018.

FONTENELLE, Paula. *Iraque: a guerra pelas mentes*. São Paulo: Geração Editorial, 2013.

FARIAS, Francisco Ramos de. Memória, trauma social e elaboração. *Diálogos* (Maringá. Online), v. 16, n.3, p. 925-950, set.-dez. 2012.

FERREIRA, Vitor Vieira. Utopia e distopias no século XXI e pós-modernismo. *Revista Papéis*, Campo Grande, v. 19, n. 38, p. 64-82, 2015.

FOUCAULT, Michel. *A ordem do discurso: aula inaugural no Collège de France pronunciada em 2 de dezembro de 1970*. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

_____. O que é um autor? In: _____. *Ditos e escritos III: estética: literatura e pintura, música e cinema*. Rio de Janeiro: Forense, 2009.

_____. *Vigiar e Punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes, 1987.

FRIEDL, Flavia de Oliveira; FARIAS, Francisco Ramos de. Uma articulação entre o conceito de trauma e o de memória social: a elaboração da experiência traumática. *Psicanálise & Barroco em revista*. v.10, n. 2: 18-41, 2012.

GARCIA, Bruna Pinotti. *1984, de Orwell, e Admirável Mundo Novo, de Huxley: compreensão crítica dos direitos humanos fundamentais na era da informatização*. In: XXII Congresso Nacional CONPEDI, no. 2013, Universidade Nove de Julho. *Anais*. São Paulo, 2013. Disponível em: <<http://www.publicadireito.com.br/artigos/?cod=f2a4a21456fe5a4b>>. Acesso em: 12 nov. 2018.

GIDDENS, Anthony. *Modernidade e identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2002.

GILSA, Talita Von. *Jogos Vorazes (2012): A construção da heroína Katniss numa sociedade distópica*. Florianópolis, 2017, 82p. Trabalho de Conclusão de Curso – Departamento de História, Universidade Federal de Santa Catarina.

GOMES, Danielle Marques. MARINO, Francesco. A obra literária como instrumento crítico-social: análise da utopia e distopia do livro “admirável mundo novo”. *Revista de Ciências da Amazônia*, Macapá, n. 1, v. 1, p. 1-8, 2013.

GOUGES, Olympe de. *Declaração dos direitos da mulher e da cidadã*. *Civilistica.com*. Rio de Janeiro: a. 7, n. 1, 2018. Disponível em: < <http://civilistica.com/wp-content/uploads/2018/05/Gouges-civilistica.com-a.7.n.1.2018.pdf>>. Data de acesso 28 fev. 2019

GUARINELLO, Norberto Luiz. Violência como espetáculo: o pão, o sangue e o circo. *História*. São Paulo, v. 26, n. 1, p. 125-132, 2007.

HALBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 1990.

HARTOG, François. *Regimes de historicidade: presentismo e experiências do tempo*. Belo Horizonte: Autêntica, 2013. HEIDEGGER, Martin. *Ser e Tempo*. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 2002.

HEMMINGS, Clare. Contando histórias feministas. *Estudos feministas*, v.17, n.1, p.215-241, jan.-ab.2009.

HOLLANDA, Heloisa Buarque. *Explosão Feminista: arte, cultura, política e universidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

HOLANDA, S. B. *Visão do Paraíso: os motivos edênicos no descobrimento e colonização do Brasil*. São Paulo: Ed. Brasiliense, 2002

HORTA, José Silvério Baia. A educação na Itália fascista. *Revista Brasileira de História da Educação*, n. 19, p. 47-89, 2009.

HUDSON, Hannah Trierweiler. *Q&A; with Hunger Games Author Suzanne Collins*. Scholastic Press. 2010. Disponível em:

<https://www.scholastic.com/teachers/articles/teaching-content/qa-hunger-games-author-suzanne-collins/>. Acesso em: 01 Set 2018.

HUXLEY, Aldous, L. *Admirável mundo novo*. Porto Alegre: Editora Globo, 1979.

HUYSSSEN, Andreas. *Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

JACOBY, Russel. *O fim da utopia*. Rio de Janeiro: Record, 2001.

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

KOPP, Rudinei. *Comunicação e mídia na literatura distópica de meados do século 20: Zamiatin, Huxley, Orwell, Vonnegut e Bradbury*. 2011. 279 f. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

KOSELLECK, Reinhart. *Estratos do tempo*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2014.

_____. *Futuro passado – contribuição à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006.

LE GOFF, Jacques. Memória. In: LE GOFF, Jacques. *História e Memória*. Campinas: Editora da UNICAMP, 2003. p. 419-476.

LEÓN, Magdalena. El empoderamiento de las mujeres: Encuentro del primer y tercer mundos en los estudios de género. *La Ventana*, n. 13, pp.94-106, 2001.

LESSA, Fábio, de Souza. *Mulheres de Atenas: Méliissa do Genocídio à Agora*. Rio de Janeiro: Laboratório de História Antiga – Instituto de Filosofia e Ciências Sociais da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2001.

LOURENÇO, Frederico. Utopia e distopia no imaginário homérico. In: DE FÁTIMA SILVA, Maria (Ed.). *Utopias & distopias*. Imprensa da Universidade de Coimbra/Coimbra University Press, 2009.

MIGUEL, Luis Felipe; BIROLI, Flavia. *Feminismo e política*. São Paulo: Boitempo, 2014.

MILL, John Stuart. *The Collected Works of John Stuart Mill*, Volume XXVIII – Public and Parliamentary Speeches Part I November 1850 – November 1868, ed. John M. Robson and Bruce L. Kinzer (Toronto: University of Toronto Press, London: Routledge and Kegan Paul, 1988) Retrieved 20/05/2018 from the World Wide Web: <http://oll.libertyfound.org/titles/262>

MORAIS, Guilherme Augusto Louzada Ferreira de. *A representação do modelo de herói clássico na personagem feminina Katniss Everdeen, de “Jogos Vorazes”*. São José do Rio Preto, 2018, 215p. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura) - Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”.

MORE, Thomas. *Utopia*. Brasília: Editora Universidade de Brasília: Instituto de Pesquisa de Relações Internacionais, 2004. Clássicos IPRI.

NESTROVSKI, Arthur; SELIGMANN-SIIVA, Márcio (orgs.). *Catástrofe e Representação*. São Paulo: Escuta, 2000

NORA, Pierre. Entre memória e história. A problemática dos lugares. *Projeto História*, São Paulo: PUC, n. 10, p. 7-28, dez. 1993.

ORWELL, George. *1984*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

PAVLOSKI, Evanir. *1984: a distopia do indivíduo sob controle*. Ponta Grossa: Editora UEPG, 2014.

PEDRO, Joana Maria. Traduzindo o debate: o uso da categoria gênero na pesquisa histórica. *História*. 2005, vol.24, n.1, p.77-98. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/his/v24n1/a04v24n1.pdf>. Acesso em: 16 dez. 2018.

PEREIRA, Ânderson Martins. *Divergência, insurgência e convergência: uma análise da trilogia Divergente sob a luz das distopias modernas e contemporâneas*. 146 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2017.

PRADO, Amanda Priscila Santos. *Entre gênero, feminismo e utopia: As reconfigurações da Maternidade em Narrativas de Marge Piercy e Octavia Butler*. Maceió, 2013, 89p. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) – Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística, Universidade Federal de Alagoas.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. Cultura e Representações, uma trajetória. *Anos 90*, Porto Alegre, v. 13, n. 23/24, p. 45-58, jan./dez. 2006

PESAVENTO, Sandra Jatahy. O mundo como texto: leituras da História e da Literatura. *História da Educação*, Pelotas, v. 7, n. 14, p. 31-45, 2003.

PISETTA, Écio Elvis. Morte e Finitude. *Síntese – Revista de Filosofia*, Belo Horizonte, v. 34, n. 109, p. 219-246, 2007.

POLLAK, Michael. Memória, Esquecimento, Silêncio. *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, v. 2, n. 3, p. 1-15, 1989.

POSPÍŠIL, Jan. *Historical Development of Dystopian Literature*. 2016. 59p. Tese Estudantil de Bacharelado (Filologia). Faculty of Arts, Palacký University in Olomouc, Olomouc.

ROBLES, Martha. Resistência e dor. In: MERLINO, Tatiana. *Direito à memória e à verdade: Luta, substantivo feminino*. São Paulo: Editora Caros Amigos, 2010.

RODRIGUES, Paula Martins. *A narrativa distópica juvenil: um estudo sobre Jogos Vorazes e Divergente*. 93 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Faculdade de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

SANTOS, Ademir Valdir. Educação e fascismo no Brasil: a formação escolar da infância e o Estado Novo (1937-1945). *Revista Portuguesa de Educação*, v. 25, n. 1, p. 137-163, 2012.

SANTOS, Caroline Borba dos. *A jornada de Katniss: A construção de uma heroína no cinema Blockbuster*. Porto Alegre, 2017, 109p. Trabalho de Conclusão de Curso – Departamento de Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

SASS, Simão Donizeti. O Terror Soberano. In: BRANCO, Guilherme Castelo. (org.) *Terrorismo de Estado*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

SELLIGMANN-SILVA, Márcio. Literatura e Trauma. *Pro-Posições*, v. 13, n. 3, p. 135-153, 2002.

_____. Narrar o Trauma – a questão dos testemunhos de catástrofes históricas. *Psicol. Clin.* V. 20, n. 1, p. 65-82, 2008.

SILVA, Raphael Martins da. *A Barbárie como arte: tendências da literatura e do cinema brasileiro contemporâneo*. Rio de Janeiro, 2005, 103p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

SPINNI, Ana, Paula. Combates de Memórias. Detração e resgate dos veteranos do Vietnã. *Revista Eletrônica da Anphlac*, n. 7, p. 3-26, 2008.

SZACHI, Jerzy. *As utopias ou a felicidade imaginada*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1972.

TODOROV, Tzvetan. *A literatura em perigo*. Rio de Janeiro: DIFEL, 2009.

VALENTE, Thiago Alves. Utopia, distopia e realidade: um novo veríssimo na literatura para os jovens. *Letras de Hoje*, Porto Alegre, v. 45, n. 3, p. 70-74, jul/set. 2010

WOLF, Naomi. *O mito da beleza*. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.