

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE GRADUAÇÃO
CURSO DE LETRAS-INGLÊS**

IRVING THAYGO FERREIRA PEREIRA

JOGOS VORAZES E A CULTURA DA ESPETACULARIZAÇÃO

São Leopoldo

2019

IRVING THAYGO FERREIRA PEREIRA

JOGOS VORAZES E A CULTURA DA ESPETACULARIZAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de Licenciado em Inglês,
pelo Curso de Letras Inglês da
Universidade do Vale do Rio dos Sinos -
UNISINOS

Orientador: Dr. Vicente Henrique Bruckmann Saldanha

São Leopoldo

2019

Para todos os leitores que enxergam o impacto que um
livro pode ter. E também para Suzanne Collins.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer imensamente ao professor Vicente Saldanha, cuja orientação me guiou nessa jornada. Agradeço seus comentários e perguntas, feitas com o intuito de produzir este trabalho e enriquecê-lo. E pela paciência também.

Ao professor Cláudio Zanini, pois começamos este trabalho juntos, mas infelizmente não conseguimos concluí-lo. Sou grato por todo o auxílio que tive e pelas ideias iniciais.

À minha mãe Vânia, que sempre me instigou a estudar e ir atrás daquilo que eu sempre quis. Agradeço por todo o incentivo.

A todos os meus familiares que me encorajaram.

Suzanne Collins merecesse muitos agradecimentos por ter criado a tão provocante trilogia *Jogos Vorazes*.

A todos os autores citados, que despertam em mim e em outros leitores a vontade de ler seus livros. Seus livros fazem do mundo um lugar melhor.

Agradeço também a todos os colegas que contribuíram para este trabalho, seja com alguma ideia, sugestão ou conversa. Em especial a colega Pamela, uma leitora tão voraz quanto eu. Ainda lembro da nossa viagem de trem debatendo sobre distopias. E o colega Ricardo, por me questionar inúmeras vezes sobre este trabalho e contribuir com leituras teóricas.

Todos os professores da minha jornada na graduação por todas as discussões propostas em aula, mas em especial aos professores de literatura.

A universidade Unisinos merece meus agradecimentos por ter uma biblioteca com um acervo imenso.

E por último, mas nem por isso menos importante, Deus. Por tudo que Ele tem feito por mim.

*"Cause your world is such a shame
'Cause your world's obsessed with fame
'Cause your world's in so much pain
'Cause your world is
'Cause your world is
Up in flames".
Madonna, 2019*

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar a trilogia *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, sob o contexto sociopolítico da sociedade apresentada nas obras. Tendo como base teórica as premissas de *A Sociedade do Espetáculo* e *Comentários sobre a Sociedade do Espetáculo* de Guy Debord, visa responder duas perguntas norteadoras: quais questões sociais e políticas estão representadas nessa série? Como elas estão representadas? Este trabalho ainda traz uma definição de distopia e utopia para um melhor entendimento da análise e uma revisão bibliográfica sobre os trabalhos feitos com esta série. A metodologia usada é uma revisão bibliográfica, a análise ainda apresenta dois temas que são espetacularizados: romance e violência, e ainda faz uma comparação sobre símbolos de protestos presentes na série, relacionando-as com as situações mundiais atuais. Debord (1997, p. 171) alega que o espetáculo “nada mais seria que o exagero da mídia, cuja natureza, indiscutivelmente boa, visto que serve para comunicar, pode às vezes chegar a excessos”. A análise é feita através de partes selecionadas dos livros de Suzanne Collins e de Guy Debord e conclui que as questões sociopolíticas estão sendo representadas na trilogia.

Palavras-chave: Jogos Vorazes. Sociedade do Espetáculo. Distopia. Utopia. Violência.

ABSTRACT

This work focuses on analyzing Suzanne Collins's *Hunger Games* trilogy under the socio-political context of the society presented in the books. Its theoretical bases consists in Guy Debord's *The Society of Spectacle* and *Comments in the Society of Spectacle* aiming to answer two guiding questions: Which social and political issues are presented in this trilogy? How are they presented? This work brings a definition of dystopia and utopia for a better understanding of the analysis and a review of literature of woks made with this book series. The methodology is a review of literature, the analysis still introduces two themes that are seen as a spectacle: romance and violence, and compares protest symbols that are presented in the book series, relating them with current worldwide issues. Debord (1997, p. 171) claims "the spectacle would be merely the excesses of the media, whose nature, unquestionably good since it facilitates communication, is sometimes driven to extremes." The analysis is made through selected parts from Suzanne Collins's and Guy Debord's books, concluding that the social and political issues are presented in the trilogy indeed.

Keywords: Hunger Games. The Society of Spectale. Dystopia. Utopia. Violence.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 DEFINIÇÃO DE DISTOPIA.....	15
2.2 Perfeição e Imperfeição.....	15
3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA: LEITURAS VORAZES.....	21
4 JOGOS VORAZES: O CONTEXTO SOCIAL E POLÍTICO.....	34
4.2 O Romance como Espetáculo e Estratégia.....	43
5 A VIOLÊNCIA ESPETACULARIZADA: UM ATO DE DEFESA.....	49
5.1 O Caso das Amoras Envenenadas: O Início da Revolução	51
5.2 A Revolução Em Chamas	55
5.3 Símbolos de Protesto	58
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	63
7 REFERENCIAS.....	67

1 INTRODUÇÃO

Se há algo que a sociedade contemporânea gosta de fazer sem ninguém ter perguntado, é expor a vida. Você pode dizer o que está pensando, o que está fazendo, assistindo, comprando, comendo, para onde você está indo e de onde está voltando. Basta uma foto ou uma atualização de status e aquele grupo de amigos virtuais saberá tudo o que precisa saber de você.

Qual o motivo de ganhar um presente, tirar uma foto e expô-lo nas mídias sociais? O que está por trás dessa iniciativa? E qual a sua relevância? A internet ajuda a conectar as pessoas e deixá-las informadas do que está acontecendo ao redor do mundo, mas ela serve também como um meio de superexposição de uma sociedade. Sociedade essa que vê necessidade em exibir em demasiado tudo o que está acontecendo na sua vida. Há o lado positivo de estar conectado, como divulgação de cultura e lazer e de informações relevantes, e há o lado negativo, em que algumas pessoas podem correr sérios riscos ao promoverem sua autoimagem.

Outra palavra que pode ser usada para descrever esta sociedade de exposição é “aparência”. Esse termo aplica-se tanto ao substantivo quanto ao verbo (ou seja, “aparentar”), sobre as pessoas que vivem de aparência; que se vestem de uma determinada maneira porque foi algo determinado pelos padrões de beleza ou que aparentam ter uma mentalidade que muitas vezes não possuem porque é algo que se espera. E essa forma de aparentar ser o que não se é, de mascarar o que está realmente acontecendo, torna-se uma forma de espetacularização.

Esses são alguns dos pensamentos que tive ao ler e assistir à trilogia *Jogos Vorazes*, da autoria de Suzanne Collins e tema de análise deste trabalho de conclusão. Outros pensamentos estão relacionados a roupas extravagantes, penteados exagerados, diferentes tonalidades (artificiais) de pele e problemas de fome no mundo, sem líderes políticos para resolverem, uma vez que são considerados os “responsáveis” de uma certa nação.

Meu primeiro contato com a série *Jogos Vorazes* ocorreu quando o primeiro filme foi lançado nos cinemas, em 2012. Assisti ao filme e me senti atraído por aquele universo novo e um pouco bizarro, como pensava na época. Soube, pelos créditos, que era baseado em um livro e logo após sair da sessão, fui a uma livraria em busca

do exemplar. Passados alguns dias, comprei *Em Chamas* e *A Esperança*, os outros dois volumes da trilogia.

Quando terminei de ler o primeiro livro, estava com um sentimento que não sabia ao certo definir, mas que posteriormente descobriria. Fiquei encantado por aquelas roupas extravagantes, os efeitos com fogo que os dois personagens usavam em suas apresentações e por aquele jogo tão voraz, cruel e peculiar. Fiquei pensando e refletindo sobre a história de *Jogos Vorazes* e descobri o que estava sentindo após ler o livro e assistir ao filme: eu estava intrigado com aquele universo. Nunca antes tinha lido ou assistido algo parecido. No meu ponto de vista, havia uma crítica a uma sociedade expositiva e a um governo autoritário.

Livros como esses, que são caracterizados como distopias, tiveram um aumento significativo de publicações na última década. É possível notar que após a publicação e posteriormente a adaptação cinematográfica de *Jogos Vorazes*, novos autores surgiram com novas ideias em livros cujo tema agrada a uma grande parte da população. Muitas dessas histórias são caracterizadas como ficção-científica, *thrillers* ou literatura infanto-juvenil. Algumas são adaptadas para a TV ou o cinema, o que muitas vezes desperta o interesse do público nessas obras. Outras trazem uma reflexão sobre a sociedade em que vivemos e outras ainda são puro entretenimento.

No caso de *Jogos Vorazes*, uma das primeiras distopias infanto-juvenis a serem adaptadas para o cinema e conquistar um grande público, há uma crítica social e política disfarçada de entretenimento. Após grandes séries como *Harry Potter* e *Crepúsculo* terem seu destaque tanto na literatura quanto no cinema, a adaptação de *Jogos Vorazes* contribuiu para que o público descobrisse o que foi feito com a América do Norte em um universo ficcional.

A história de *Jogos Vorazes* é contada em primeira pessoa por Katniss Everdeen, uma das protagonistas do livro. Todos os anos, são realizados os Jogos Vorazes, quando um casal de cada distrito é sorteado (ou são voluntários) para participar dos Jogos. O Jogo consiste em lutar numa arena designada pela Capital, cidade que controla o país de Panem, local onde ocorre a história. A irmã de Katniss, com apenas 12 anos, é sorteada para participar da edição dos Jogos Vorazes daquele ano. Katniss resolve se oferecer como tributo – nome dado aos participantes – no lugar da irmã.

O objetivo do jogo é simples: matar. Os participantes ficarão confinados em uma arena e devem matar uns aos outros em um jogo que é transmitido pela TV para todo o país. Haverá somente um ganhador no final. Caso os participantes agradem aos patrocinadores, eles recebem “presentes” durante os jogos que podem variar entre armas ou bálsamos para ferimentos, por exemplo. Os participantes devem caçar uns aos outros e também caçar comida para sobreviverem aos Jogos, mesmo havendo plantas venenosas na arena. Uma delas será fundamental para o final dos Jogos.

Ao final de cada dia, eles são informados das mortes dos outros participantes e podem também receber informações dos organizadores. Há um momento na trama em que os participantes são informados de que podem se aliar a outros tributos. Os Jogos são controlados pelos organizadores e estes podem interferir na arena, acrescentando elementos que antes não havia, tais como animais selvagens, ou causando um incêndio a fim de movimentar os participantes.

Um dos aliados de Katniss é Peeta Mellark, que também é um tributo sorteado do distrito 12, o mesmo de Katniss. Peeta é um padeiro e confeitiro e faz uso de suas habilidades para se camuflar nos ambientes da arena. Ele e Katniss passam grande parte da história juntos e se veem como aliados quando os organizadores lhes comunicam de que podem trabalhar juntos.

Outra série que apresenta uma sociedade também dividida, só que em facções em uma Chicago distópica, é *Divergente*. Nesta há cinco facções – Abnegação, Erudição, Audácia, Amizade e Franqueza – e cada uma delas prega sua virtude. Todos os anos é realizado o Teste de Aptidão para os adolescentes de 16 anos. Esse teste indica para qual facção os adolescentes podem ir. A escolha será feita no dia seguinte, na Cerimônia de Escolha, quando eles decidirão a qual facção ir – o teste pode ser levado em consideração, mas a escolha final é deles.

Os indivíduos que apresentam a divergência são vistos como ameaça para os líderes das facções, pois a mente deles tende a divergir, o que faz eles não pensarem da maneira que cada líder deseja. Eles também não podem ser controlados, resistindo a soros, por exemplo. O soro do teste de aptidão faz com que os divergentes estejam “acordados” durante o teste, fazendo-os perceber que aquilo não é real.

Outras histórias apresentam um apreço à violência, como é apresentado em *Jogos Vorazes*. Essas histórias incluem *The Walking Dead*, em que a sociedade vive em um mundo onde uma parte da população foi transformada em zumbis e os sobreviventes buscam uma vida melhor. A adaptação para a TV também contribuiu para despertar o interesse do público. Desde as HQs aos livros, o fenômeno *The Walking Dead* carrega o mundo pós-apocalíptico das distopias.

Outra obra distópica que agradou aos interessados neste gênero é *Maze Runner*, de James Dashner. A história gira em torno de um grupo de meninos que precisam viver isolados em um labirinto cujo objetivo é encontrar uma saída. Na série literária, eles passam por diversas provas e são “assistidos” por uma organização chamada CRUEL, que se autodenomina como a única salvação da humanidade, buscando a cura para uma doença que dizimou quase toda a população. Lembra ligeiramente *O Senhor das Moscas*, mas, diferentemente da ilha, os meninos estão em um labirinto e levam os nomes de grandes pensadores e físicos que contribuíram com alguma descoberta. Posteriormente, uma menina é agregada ao grupo e terá relevância para a história: ela trabalha com o CRUEL e é vista como traidora do grupo.

1984, de George Orwell, é considerada uma distopia clássica, servindo muitas vezes como referência para as mais contemporâneas. É similar a *Jogos Vorazes* no quesito vigilância, já que o Grande Irmão – líder supremo do Partido – está sempre supervisionando o que a população está fazendo. O Partido tem interesses em manter o poder por seu próprio bem e “não está interessado no bem dos outros, está interessado unicamente no poder”. (ORWELL, 2009, p. 272).

Tal poder também é representado em *O Conto da Aia*, de Margaret Atwood, outra distopia que ganhou grande destaque. No ano de 2017, o livro foi usado como uma forma de protesto contra o atual presidente dos Estados Unidos: uma das placas dizia: “O Conto da Aia não é um manual de instruções”. Na história, temos a República de Gileade (possivelmente uma referência bíblica ao Monte Gileade), uma teonomia militar cristã que derruba o antigo governo dos Estados Unidos e sanciona novas leis. Nesse contexto, grande parte da população perde seus direitos, mas as perdas das mulheres são mais severas, como a perda do direito de ler, por exemplo.

Jogos Vorazes não apresenta uma questão de gêneros como em *O Conto da Aia*, mas ambos os livros apresentam uma obrigação em comum com o governo. Em *O Conto da Aia*, há uma classe de mulheres que são obrigadas a servir ao governo

para serem reprodutoras, enquanto que em *Jogos Vorazes*, a obrigatoriedade se dá com os próprios jogos e suas consequências graves caso haja desobediência.

Outras distopias também se destacam entre os leitores: *Feios*, de Scott Westerfeld, em que a sociedade busca a aparência perfeita fazendo mudanças radicais nos corpos, entre elas incrustar diamantes nas íris dos olhos. Essas modificações corporais também estão representadas em *Jogos Vorazes*, principalmente com a população que vive na Capital. No livro, são descritas como “pessoas vestidas de modo esquisito, com penteados bizarros e rostos pintados” (COLLINS, 2010, p. 67) ou pessoas cujos corpos foram pintados de tonalidades esverdeadas e que parecem “inumanos” para a protagonista. Essas características refletem um apreço da sociedade contemporânea por modificações no corpo, sejam elas feitas através de tatuagens ou de apetrechos em determinadas partes do corpo.

Partes do corpo podem apresentar uma mudança no sangue também, como é o caso de *A Rainha Vermelha*, de Victoria Aveyard. O livro apresenta uma sociedade dividida por dois tipos sanguíneos (vermelho e prateado) e um deles determina o poder, tanto um poder superior sobre a população quanto habilidades, tais como dominar o fogo, controlar metais, entre outros. Os que possuem sangue vermelho são vistos como inferiores e devem servir aos prateados. Os livros que compõem a série relatam uma parte da sociedade que está em busca de mudanças. A série distópica tem como poder político maior a família real, algo que a população visa abdicar.

Uma família real também está presente em *A Seleção*, de Kiera Cass, que também remete a uma distopia cujo poder maior é o rei e o objetivo é encontrar uma noiva para o príncipe herdeiro. *A Seleção* apresenta uma semelhança com *Jogos Vorazes*: a espetacularização. A escolha da noiva do príncipe é transmitida pela televisão, assim como os jogos, e ambas têm um propósito: entreter o povo. Em *A Seleção*, a sociedade é dividida em castas, cada uma com seus objetivos e suas profissões determinadas.

Porém, o que torna essas histórias distopias? Mesmo que esta seja a palavra usada para descrever essas séries – e isso se dá pelo fato de que essas obras trazem traços pós-apocalípticos, sociedades fragmentadas, governos autoritários e locais de moradias precários e destruídos pela ação do homem ou por desastres naturais – a definição da palavra vai muito além desse significado. Vai além de implicar uma sociedade imperfeita, onde leis e governo são cruéis ou injustos. De acordo com Izarra

(2011), essas histórias distópicas apresentam receios da nossa sociedade e que os autores dessas obras descrevem em suas narrativas, pois

os imaginários da sociedade apontam para futuros apocalípticos ao mesmo tempo que para a esperança de um novo mundo renascendo das cinzas. Os autores dessas narrativas articulam convenções compartilhadas apropriando-se dos diferentes discursos que circulam na sociedade e negociam suas ressignificações com as práticas sociais vigentes no seu contexto. (IZARRA, 2011, p. 7).

É possível pensar que, além desses autores buscarem os “discursos” que estão presentes na nossa sociedade, como salienta a autora, há também um lado da utopia. Se as distopias permitem ver esse lado negativo da sociedade, é possível afirmar que as utopias permitem ver o lado positivo? Como seres humanos, vivendo dia após dia, lidando com guerras, violência no cotidiano, pensar em mundo melhor seria um sonho, já que “é impossível imaginar qualquer época, nação ou mesmo indivíduo que não tenha sonhado com um céu na terra, que não tenha sido mais ou menos utópico”. (SWIETOCHOWSKI. In: SZACHI, 1972, p. 8).

Comparando-se séries literárias de sucesso entre o público, que não apresentam apenas o gênero literário em comum, é possível notar um significado maior e mais relevante. As semelhanças, além de questionar o governo ditatorial e apresentar uma sociedade fragmentada, também provocam no leitor um pensamento crítico sobre as narrativas, como relata Pensavento (2006, p. 7) ao constatar que

a verdade da ficção literária não está, pois, em revelar a existência real de personagens e fatos narrados, mas em possibilitar a leitura das questões em jogo numa temporalidade dada. O texto literário revela e insinua as verdades da representação ou do simbólico através de fatos criados pela ficção. Mais do que isso, o texto literário é expressão ou sintoma de formas de pensar e agir.

A citação da autora nos possibilita ler essas séries e enxergar mais do que trabalhos de ficção. Como ela mesma diz, as narrativas literárias nos permitem ver o que está sendo representado nelas mesmas. E o que está sendo representado nessas obras são características do nosso sistema social e político, que nos trazem um receio sobre qual seria o próximo passo da humanidade.

O objetivo deste trabalho, assim, é analisar a trilogia *Jogos Vorazes* como um todo e não apenas o primeiro livro, como é feito em alguns estudos. O foco está no contexto social e político e como ambos estão organizados e representados na série. Ambos os contextos têm como base teórica a sociedade do espetáculo de Guy Debord e resgata a teoria de Karl Marx. A *Sociedade do Espetáculo* é um livro que consiste em uma crítica sobre a sociedade, o consumo e o capitalismo. No livro, uma das primeiras definições dessa sociedade que vive de espetáculos se resume em uma mera representação, demonstrando que uma divisão em classes gera um espetáculo que separa essas classes. O espetáculo também se revela como um resultado da sociedade dominante.

A crítica à sociedade contemporânea é representada em *Jogos Vorazes* através dos olhos de uma adolescente com um objetivo: boas condições de sobrevivência para toda a população, o altruísmo sendo demonstrado com suas intenções. E sendo uma protagonista jovem em uma narrativa denominada *young adult*, para um público não adulto, abre as portas para que leitores possam se identificar com a faixa etária da protagonista e refletir sobre o contexto sócio-político, além de se identificar com a protagonista. A partir dessa observação, surgiram duas perguntas de pesquisa. Quais questões sociais e políticas estão representadas nessa série? Como elas estão representadas?

Assim, primeiramente, este trabalho traz as definições de distopia e utopia, que são essenciais para entender as teses propostas, de violência, muito presente em *Jogos Vorazes* e traz uma discussão sobre o que é aceitável dependendo de um ponto de vista: moralmente não é aceito, mas na série é uma forma de garantir a sobrevivência. Na segunda parte, é feita a análise, através de partes selecionadas dos livros, respondendo às perguntas do problema de pesquisa, tendo como base as premissas de Guy Debord (sociedade do espetáculo). O trabalho ainda propõe uma comparação de símbolo de poder presentes na série literária, relacionando com o atual contexto político do Brasil e outros países. Por fim, apresenta as considerações finais.

2 DEFINIÇÃO DE DISTOPIA

É possível afirmar que é preciso considerar a definição de distopia para entender se o livro se enquadra nessa definição, mesmo que as próprias editoras, leitores e críticas os classifiquem assim. Embora distopia seja a palavra usada para determinar muitas dessas obras classificadas como distópicas, pouco se explica sobre o que é uma distopia de fato. A primeira impressão que se tem é que distopia é o oposto de utopia; e esta talvez seja a definição mais fácil para o termo, mas não explica completamente o que a palavra significa e implica. É impossível não citar o termo utopia quando se fala de distopia, pois uma se constitui da outra.

Neste capítulo, além de apresentar uma definição dos termos para um melhor entendimento deste trabalho, é feita também uma descrição dos contextos sociais e políticos, visto que ambos são relevantes para a análise.

2.1 Perfeição e Imperfeição

A palavra “utopia” foi introduzida inicialmente por Thomas More em seu livro *A Utopia* como uma sátira ao século XVI, século em que autor viveu, sendo uma crítica a Henrique VIII. Nesse livro, More apresenta uma ilha imaginária chamada de Ilha de Utopia permeada de justiça, liberdade e igualdade. O livro de More é dividido em Livro 1 e Livro 2; no primeiro livro há uma conversa entre o próprio More juntamente com um conhecido seu – Peter Gilles – e Raphael, um viajante idoso.

O objetivo do livro, como More mesmo sugere, é repetir tudo o que foi dito sobre a Ilha de Utopia, suas leis e costumes. No diálogo deles (MORE, 2013), Peter Gilles convida More para conversar com Raphael, alegando que o viajante seria alguém com quem More gostaria de conversar. Gilles sugere que Raphael preste algum serviço a um rei, considerando que ele é um viajante e que já viu muitos erros pelo mundo. Raphael nega com um longo monólogo, explicando o porquê de não aceitar, questionando-se como poderia fazer, pois ele vive da maneira como lhe agrada. Ele ainda afirma que há muitas pessoas competindo e bajulando os reis. (MORE, 2013).

More diz que o fato de Raphael não estar em busca de dinheiro lhe agrada e Raphael poderia fazer bons conselhos em prol da população. Mas o viajante alega

que os reis estão em busca da ciência da guerra e de conquistar mais territórios em vez de buscar a paz e governar as terras que já possuem. Toda a conversa sobre as viagens de Raphael é o início do que é o objetivo do livro: explicar detalhadamente a Ilha de Utopia.

Essa explicação acontece no livro 2, onde é apresentada uma descrição detalhada da Ilha. Descrita como a mais civilizada nação do mundo, Utopia tem Airstcastle como capital e anualmente, é realizado um encontro para tratar dos negócios da ilha quando cada cidade envia três dos cidadãos mais velhos para esse encontro. Sobre o sistema de governo, a população elege todo ano um dirigente (chamado também de Intendente) e esses dirigentes são os responsáveis por eleger o Prefeito, que pode permanecer no cargo por toda a sua vida.

As condições de trabalho se resumem a agricultura para todos, esta sendo uma tarefa que todos devem fazer, não importa o sexo. Os cidadãos podem também ter um tipo de trabalho além da agricultura tal como ser padeiro, ferreiro, carpinteiro, entre outros. Trabalhos como modistas ou alfaiates não existem, pois todos usam os mesmos tipos de roupa, sendo descritas como confortáveis. O trabalho consiste em seis horas diárias, com direito a um descanso de duas horas, e quando não estão exercendo suas funções, os habitantes da ilha podem usar as horas livres para fazerem as atividades que desejarem.

O sistema social de Utopia diz que quando moça tem idade para se casar e o faz, ela deve morar com a família do esposo, pois os rapazes permanecem em casa e assim terá a influência do homem mais velho, que é o ser com maior autoridade. “As esposas são subordinadas aos maridos, as crianças aos pais, e os mais jovens em geral ao mais velhos” (MORE, 2013, p. 76). Questões sexuais antes do casamento também estão presentes entre os utopianos: caso houver esse tipo de relação, a pessoa se torna inapta ao casamento e cai em desgraça pública. A maioria da população é monógama, mas pode haver divórcio (com consentimento mútuo) no caso de adultério ou “comportamento ruim de forma intolerável” (MORE, 2013).

As leis que regem Utopia são poucas, uma vez que o bom comportamento é motivado e as autoridades não são intimidadoras, sendo chamadas, às vezes, de “Pai” pelos utopianos. Fazendo uma crítica a advogados e como eles podem ser mentirosos, More relata que em Utopia cada cidadão defende a si mesmo, relatando sua própria história para um juiz, pois é mais fácil chegar à verdade desse modo. Algo

que também abominam são as guerras, pois esse é um ato que desumaniza o ser humano, mas caso participem de uma batalha e a vençam, preferem capturar o inimigo e matá-lo. Questões sobre tolerância religiosa também são citadas no livro: cada cidadão pode praticar a religião que desejar.

Ao terminar o relato sobre a Ilha de Utopia, ela é descrita como o melhor lugar do mundo para se viver. É uma nação descrita como justa, em que todas as pessoas recebem as mesmas condições de vidas; não há um poder político que abusa do seu poder e que descarta a ambição e soberba.

A crítica apresentada, um contraste com a sociedade vivida por More, está enraizada no livro e é possível notar que as comparações feitas por Raphael são com a sociedade então criticada. Trata-se de uma busca ou um sonho de uma sociedade melhor, mais justa e equilibrada, pois, como narrado por Raphael, “o modo de vida de Utopia oferece não apenas a base mais feliz para uma comunidade civilizada, mas também uma na qual, com toda a probabilidade humana, durará para sempre”. (MORE, 2013, p. 136).

Em contrapartida, Distopia é o outro lado da moeda. O primeiro pensamento que alguém tem de distopia é ser o oposto de utopia e assim como utopia é uma palavra complexa, detalhada por More, distopia também é, e de acordo com Gordin, Tilley e Prakash (2010, p. 12), “não é simplesmente o oposto de utopia. Um verdadeiro oposto de distopia seria uma sociedade que não foi apenas não planejada ou planejada para ser deliberadamente terrível e horrível.” (Tradução do autor).¹

Essa ideia dos autores converge com o que é representado nas obras distópicas: a sociedade que foi planejada. Os autores ainda afirmam que essa definição não possui a essência da palavra distopia e é preferível afirmar que “é uma utopia que deu errado, ou uma utopia que funciona somente para um segmento da sociedade” (GORDIN; TILLEY; PRAKSH, 2010, p. 12)² Outros termos que também são usados para descrever o gênero são antiutopia ou utopia negativa.

¹ “Dystopia is not simply the opposite of utopia. A true opposite of utopia would be a society that is either completely unplanned or is planned to be deliberately terrifying and awful.”

² “It is a utopia that has gone wrong, or a utopia that functions only for a particular segment of society.”

A palavra distopia apareceu pela primeira vez pelo pensador John Stuart Mill em seu discurso na Irlanda como uma crítica ao governo local, em 1868. No seu discurso, Mill (2011, p. 290) alega que “é, talvez, muita cortesia, chamá-los de Utópicos, eles deveriam ser chamados de distópicos, ou antiutópicos. O que é geralmente chamado de utópico é algo bom demais para ser praticado, mas o que eles parecem favorecer é ruim demais para ser praticado”. (Tradução do autor).³

O dicionário *Merriam-Webster Dictionary*, em sua definição de distopia, retrata que também é um lugar imaginário onde “pessoas estão infelizes e geralmente com medo porque não são tratadas de forma justa”⁴. Acrescenta também que é “onde as pessoas permanecem desumanizadas”. Gordin, Tilley e Prakash (2010, p. 20) ainda afirmam que distopia “nos direciona diretamente para uma realidade sombria e depressiva, conjurando um futuro terrível se não reconhecermos e tratarmos seus sintomas aqui e agora”.⁵

Em seu livro *Dystopia: A Natural History*, o autor Gregory Claeys concorda com distopia sendo o oposto de utopia em um linguajar comum, sendo o lugar ruim que imaginamos. (CLAEYES, 2017, p. 14). Mas até mesmo o autor menciona que distopia vai além de ser esse oposto e que a palavra, apesar de estar quase sempre relacionada com a literatura, pode se usada fora da literatura: “o adjetivo *distópico* implica futuros temidos onde caos e ruína prevalecem”. (CLAEYES, 2017, p. 15, tradução do autor).⁶

O autor ainda apresenta três tipos diferentes de distopia, sendo elas políticas, ambientais e tecnológicas. A distopia política é a que mais recebe atenção e são a maioria das distopias atualmente, uma vez que são a utopia que fracassou e apresenta algum tipo de governo totalitário. Refletindo sobre a descrição de Utopia (como citado no início deste capítulo), Claeys afirma que distopia e utopia têm mais em comum e que podem ser classificadas como gêmeas, mas faz um alerta ao alegar que nem todas as utopias geram uma distopia.

³ “It is, perhaps, too complimentary to call them Utopians, they ought rather to be called dystopians, or cacotopians. What is commonly called Utopian is something too good to be practicable; but what they appear to favour is too bad to be practicable.”

⁴ “People are unhappy and generally afraid because they are treated unfair.”

⁵ “Dystopia places us directly in a dark and depressing reality, conjuring up a terrifying future if we do not recognize and treat its symptoms in the here and now”.

⁶ “The adjective *dystopian* implies fearful futures where chaos and ruin prevail.”

Claeys ainda apresenta outros protótipos de distopia, sendo eles sociedades onde a guerra está centrada, com escravidão, despotismo, uma forma de regime de ditadura totalitária, prisões associadas às distopias através de tortura, trabalho forçado e campos de morte e ostracismo, caracterizado nas distopias por uma população doente sem condições de saúde. Todos esses protótipos apresentados pelo autor são exemplificados com situações mundiais, relacionando assim às distopias fora do meio literário. Esses exemplos servem para uma definição mais concreta da palavra de distopia.

Outras definições de distopias afirmam que seu objetivo é “analisar as sombras produzidas pelas luzes utópicas, as quais iluminam completamente o presente na mesma medida em que ofuscam o futuro.” (HILÁRIO, 2013, p. 205) e que elas também “expressam o sentimento de impotência e desesperança do homem moderno assim como as utopias antigas expressavam o sentimento de autoconfiança e esperança do homem pós-medieval”. (FROMM, 2009, p. 269 *apud* HILÁRIO, 2013, p. 205). Hilário ainda traça um paralelo entre as distopias e utopias. Enquanto uma mostra uma esperança para uma sociedade que se encaminha para o ideal ou o mais próximo que uma sociedade pode chegar perto de ser ideal, a outra apresenta uma sociedade que faz temer pelo futuro do homem.

A palavra distopia surge do grego através do prefixo *dys* (mau, ruim, de mau funcionamento, dificuldade) e *topos* (lugar). É possível concluir que distopia tem como significado literal um lugar de mau funcionamento, que apresenta dificuldades. Elas também

problematizam os danos prováveis caso determinadas tendências do presente vençam. É por isso que elas enfatizam os processos de diferenciação subjetiva, massificação cultural, vigilância total dos indivíduos, controle da subjetividade a partir de dispositivos de saber etc. (HILÁRIO, 2013, p. 206).

Curiosamente, o último livro da trilogia *Jogos Vorazes – A Esperança* – foi classificado como *thriller* pela própria editora no Brasil. Posteriormente, foi considerado uma distopia. A classificação apresentada nos livros da trilogia pela editora brasileira é infanto-juvenil (a classificação nos estados Unidos, onde o livro foi

publicado originalmente, é *young adult* – jovem adulto). O objetivo deste capítulo não é apresentar uma diferença entre as classificações que eles livros recebem, mas sim explorar o fato de serem distopias.

Considerando o que foi discutido sobre distopia, a série *Jogos Vorazes* pode ser classificada como uma distopia, mesmo que a palavra tenha um significado mais complexo. *Jogos Vorazes* apresenta uma sociedade que foi planejada para ser a ideal, perfeita e submissa. Os habitantes do país onde ocorre a narrativa são submetidos aos Jogos Vorazes contra suas vontades, precisam trabalhar forçados em determinados setores de seus distritos, o governo é totalitário, não providenciando boas condições de vida para todos os habitantes; o sistema social apresenta uma falha, sendo injusto uma vez que os distritos não são tratados como iguais, apenas quando se refere aos Jogos, e mesmo assim há mais beneficiados do que outros. Sua definição converge com o que a série trata e explora ao longo das suas páginas. O que incrementa a classificação desses livros também são os sites especializados, tais como *Goodreads*; o site apresenta listas com o gênero distopia, dentre elas, melhores livros de distopia e *Jogos Vorazes* está presente na lista.

3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA: LEITURAS VORAZES

“Eu acho... que você ainda não faz a menor ideia do efeito que exerce”. (COLLINS, 2011, p. 350). Esta é uma frase dita por Peeta Melark, companheiro de Katniss durante os Jogos Vorazes, em uma das vezes que ela se auto deprecia. A garota quente, ou a garota em chamas, como ela seria conhecida depois, tem sua trajetória de heroína iniciada no momento em que resolve assumir o lugar da irmã de doze anos na 74ª edição dos Jogos. Em uma entrevista de três minutos, quando cada tributo terá uma oportunidade de tentar conquistar patrocinadores e o apreço da população da Capital, um dos pontos altos é justamente quando Katniss fala sobre a irmã. O restante da sua trajetória se dá quando ela assume o manto do Tordo e se torna a face da revolução.

Sabaa Tahir, escritora infanto-juvenil, em comemoração aos dez anos de lançamento da trilogia, em 2018, escreveu um artigo para o *The New York Times* onde descrevia a razão pela qual Katniss era sua heroína. Descobrimo o livro em 2010, quando o livro estava sendo bastante comentado, e a adaptação cinematográfica confirmada, ela foi conquistada pela visão da autora sobre a guerra, mas segundo ela mesma (2018) foi Katniss quem a conquistou:

Complexa e imperfeita, Katniss, com seu arco e sua trança e sua fúria gelada. Katniss, com seu profundo amor familiar e sua esperança teimosa. Katniss, a adolescente, que é marcada, subestimada e descartada pelo seu governo. Até que eles percebem o quão perigosa ela pode ser.

O que Sabaa não menciona é o efeito que Katniss exerce nas pessoas, mas ela faz uma descrição de quem Katniss realmente é. Duas informações que a autora menciona são relevantes. A primeira delas vai ao encontro da análise de Pollit (2012), que sob o arco do feminismo diferencia Katniss de outros personagens famosos, sugerindo que ela não precisa de belas roupas, pensar sobre garotos ou se preocupar com o peso. Ela menciona ainda que é possível notar que Katniss é uma “personagem feminina complexa com coragem, cérebro e um quê de si mesma”. (POLLIT, 2012, tradução do autor). Pollit (2010) também cita que Katniss

tem qualidades que geralmente são dadas a garotos: uma caçadora que evitou sua mãe e sua irmã de morrerem de fome desde que tinha 11 anos, ela é intrépida e durona, melhor em matar coelhos do que expressar seus sentimentos, uma habilidosa negociadora no mercado negro [...] Ao mesmo tempo, ela é feminina: nunca agressiva ou arrogante, carinhosa e protetora dos indefesos.¹

A autora ainda faz uma comparação entre a personagem com a deusa Artemis, constatando que ambas são fortes, protetoras e excelentes caçadoras. Essa é também uma das inspirações da própria autora – Suzanne Collins – para a personagem. Katniss é cuidadosa com a família, ela vive com o intuito de ajudar sua mãe e sua irmã após seu pai ter falecido. E apesar de *Jogos Vorazes* apresentar uma sociedade em que questões de gênero não são discutidas diretamente, o feminismo é representado por suas ações, inclusive o seu desinteresse romântico em Peeta.

Katniss não está preocupada “com sua aparência, suas roupas, seu peso, sua popularidade, fofoca, drama ou garotos”,² como mesmo menciona Pollit (2012), e isso está refletido na série pois ao vencer os 74^{os} Jogos, Katniss tem muito tempo livre. Madge, a filha do prefeito também tem, o que as aproxima mais. Segundo Katniss, no início elas não sabiam muito sobre o que conversar, mas depois se deram bem. Ela narra: “ouço outras garotas conversando sobre garotos, ou sobre outras garotas, ou sobre roupas. Madge e eu não somos fofoqueiras e roupas me entediam tanto que sinto até vontade de chorar”. (COLLINS, 2011, p. 99).

A própria citação de Katniss sobre o que ouve as outras garotas conversando, demonstra que em Panem, há discussões sobre uma sociedade que não se enquadra somente no modelo androcêntrico, mesmo que não há mais citações no decorrer da série, e também sobre os próprios assuntos que ela conversa, o que reconhece a proposta de Pollit sobre o senso comum: que garotas apenas pensam em garotos e estão preocupadas com peso, fofoca e roupas.

Sendo uma personagem adolescente, as ações de Katniss demonstram que ela é muitas vezes subestimada, seja pela Capital, seja pelos participantes dos Jogos. Ela é uma caçadora que sabe muito bem como usar um arco e sua mira é certa.

¹ “Katniss has qualities usually given to boys: a hunter who’s kept her mother and sister from starving since she was 11, she’s intrepid and tough, better at killing rabbits than expressing her feelings, a skilled bargainer in the black market. [...] At the same time, she’s feminine: never aggressive or swaggering, tenderhearted and protective of the defenseless”

² “she is not about her looks, her clothes, her weight, her popularity, gossip, drama or boys.”

Desde o primeiro capítulo do primeiro livro, ela é irônica e desafiadora: uma verdadeira rebelde ao atravessar a cerca que a leva à floresta. A “rebeldia” de Katniss vai além também, porque ao ler os livros, os leitores notam que ela é centrada e responsável, além de engajada na revolução que paira sobre Panem e espera o momento de emergir. Sua performance como jovem é analisada no artigo “Revolução, entretenimento e juventude em ‘Jogos Vorazes’: das representações culturais e midiáticas às metáforas da contemporaneidade”, de Marcelo Maia Vinagre Mocarzel e Cláudia da Silva Pereira, de 2016.

É possível notar que os autores se engajaram em algo muito presente na trilogia além da juventude: a mídia. Eles pretendem explorar a ideia de como a juventude está representada a partir da revolução e do entretenimento. Interligando com a mídia, eles apresentam duas questões: a primeira é como ela se tornou uma metáfora de revolução dessa juventude e como isso passa a ser entretenimento, atribuindo essa responsabilidade ao cinema. A segunda é sobre os jovens serem um produto de entretenimento e este produto muitas vezes não se dá apenas por diversão, o que justifica sua análise sobre a obra *Jogos Vorazes*.

Para entender como este relacionamento entre mídia e jovens funciona, os autores propõem que é na sociedade ocidental que está centrado o jovem. Eles comentam sobre a internacionalização das músicas e do cinema norte-americano e como eles invocam a rebeldia jovial. Eles dialogam sobre as pesquisas acadêmicas que estão voltadas para a “compreensão de vida do mundo, valores, gostos e modas” (MOCARZEL; PEREIRA, 2016, p. 87) de jovens entre 15 e 29 anos. O jovem conquistou seu lugar, seja com o papel de consumidor ou de influenciador. Considerando as mídias atuais, onde muito se fala sobre *digital influencer*, muitos jovens podem mostrar a sua influência, seja qual for o campo. Isso leva os autores a comentarem sobre o fato desses jovens serem pouco engajados na política e como o consumismo e o entretenimento os acolheram.

Dois conceitos de representação são citados pelos autores – individual e coletivo – baseados no que propõe Émile Durkheim, que dialoga com Moscovici: que uma representação coletiva se dá com o cooperativismo e que individualmente, uma representação não é criada. Essa representação está em diferentes campos do cotidiano, inclusive no que se refere às mídias. A mídia, juntamente com a juventude, reflete os valores que esses jovens querem e dizem: “o jovem, principalmente aquele

que não consegue colocar em prática tais valores na sua vida, precisa de heróis ficticiais ou reais que deem conta dessas lacunas e levem aventura ao cotidiano”. (MOCARZEL; PEREIRA, 2016, p. 90). O que os autores afirmam, então, vai ao encontro do que propõem essas séries classificadas como *young adult*, uma identificação com esses heróis ficticiais. São histórias escritas por adultos para jovens especificamente, de acordo com a classificação das editoras.

No âmbito dos heróis reais, grandes líderes, sejam eles políticos ou não, podem ser sua referência, ou até mesmo celebridades, que os autores mencionam posteriormente no artigo. Mocarzel e Pereira (2016) também refletem sobre um novo modelo de homem, que busca a juventude eterna e desconsidera o que é classificado como velho. Relacionam essa premissa com jovens os trabalhadores da trilogia e que não é apenas uma coincidência os tributos escolhidos para as arenas estarem entre doze e dezesseis anos. Além disso, para esses jogos funcionarem, é preciso indiferença e sedução.

Por sedução, os autores resgatam os argumentos de Baudrillard e fazem uma comparação entre “os desfiles, as entrevistas, a escolha de figurinos impactantes, demonstração de força e habilidades bélicas” (MOCARZEL; PEREIRA, 2016, p. 90) e como isso serve para agradar os patrocinadores; como eles precisam seduzi-los para garantir sua sobrevivência – mesmo que em parte (ibid.). Não somente os patrocinadores, mas toda a população da Capital precisa ser seduzida assim como a dos distritos, mesmo que cada um tenha o seu casal distrital. É uma abordagem totalmente instigante dos autores, a definição de sedução se adequa ao efeito que esses jovens precisam conquistar e causar ao chegarem na Capital.

Sobre a questão da indiferença, eles salientam que ela é “marcada por um discurso economista, que separa a sociedade em classes e confere diferentes valores sociais a cada segmento”. (MOCARZEL; PEREIRA, 2016, p. 91). Essa afirmação vai ao encontro do que está representado na série: as condições de vida dos distritos não são todas iguais, sendo alguns mais “mimados” que os outros, como descreve Katniss, ao se referir ao Distrito 2. Algo notável que os autores propõem é a indiferença da Capital diante dos jovens selecionados para os jogos. Do ponto de vista deles, esses jovens “são pobres coitados que tiveram a oportunidade de vencer, mas desperdiçaram não sobrevivendo”. (MOCARZEL; PEREIRA, 2016, p. 91).

Mocarzel e Pereira (2016) se expressam sobre juventude como metáfora da revolução. Eles iniciam esta parte comentando sobre as revoltas estudantis de 1968 e como elas podem ser um ponto de partida dos jovens como metáfora de revolução. É algo curioso, pois grande parte das distopias são protagonizadas por adolescentes jovens que buscam algum tipo de mudança do que antes era o mundo atual. A escritora Moira Young (2011), em uma entrevista para o *The Guardian*, responde a pergunta *Por que distopias são tão atraentes para os jovens?*³ Nele, ela comenta sobre o fato desses jovens se identificarem com esses personagens, diferentes dos heróis ou heroínas que eles encontram nas histórias em quadrinhos, por exemplo. Essas histórias (distopias) mostram como os adultos são opressores e os jovens são libertadores. O que também atrai esses jovens a lerem distopias, segundo a autora, é o fato de a vida deles serem parecidas com os heróis que estão sendo representados: precisam lidar com questões de traição, família, amigos e desejos sexuais.

A ideia de revolução presente em *Jogos Vorazes* se faz quando Mocarzel e Pereira (2016) retomam o que ocorreu na década de 60 na França e em outros países do mundo, quando jovens que não se engajavam em questões políticas foram às ruas. Eles comentam que esses jovens e sua razão de irem às ruas, nada mais era senão uma questão juvenil impensada, resultado de hormônios. Teve início a protagonização desses jovens no meio político, principalmente quando jovens do campo se mudaram para as cidades e foram alocados nas universidades que não estavam preparadas para eles. Essa tensão, mais a falta de dinheiro desses jovens, os deixaram e ressentidos e de acordo com os autores (2016, p. 93), esse ressentimento despertou a vontade de “melhorar a sociedade em que viviam”, o que eles relacionam com os ideais de Leon Trotsky quando ele defende a ideia de grandes mudanças sociais e não aceitar um modelo imposto por adultos. Tal atitude reflete o que busca Katniss durante a saga: melhorar a sociedade – especialmente o seu distrito – e as condições de vida que eles eram obrigados a levar.

Algo não levado em consideração é o nome da série em si, o que faz com que os autores afirmem que o título da série diz muito sobre os livros: como a palavra “voraz”, traduzida do inglês “hunger”, reflete a violência dos Jogos, assim como a (privação da) fome nos mesmos. Uma definição de jogo também é apresentada pelos

³ “Why are dystopias so appealing?”

autores com base na análise de Caillois (1979), em que o autor apresenta quatro determinantes que descrevem um jogo: competição, sorte ou acaso, vertigem e simulação. Mocarzel e Pereira alegam que esses determinantes estão todos presentes na série.

A “sorte” converge em partes com o slogan dos jogos: *que a sorte sempre esteja a seu favor*. Todavia, com a leitura dos livros, sorte não é uma palavra que pode descrever muito bem os acontecimentos dos jogos em si. Manipulação é uma palavra que complementa a questão da sorte, pois os tributos podem ter sorte de estarem no lugar certo e na hora certa, mas o que não pode ser esquecido é que toda a arena é programada e controlada pelos Idealizadores dos Jogos, o que compromete o uso do termo “sorte” na arena.

Outro ponto alto do artigo e muito presente na série, é a questão da violência e de como ela é espetacularizada: “os espectadores se regozijam com a dor daqueles aos quais são indiferentes e sofrem pelos que conseguiram seduzi-los, ao passo, que todos, por definição, são humanos e semelhantes” (MOCARZEL; PEREIRA, 2016, p. 94); não obstante, eles ainda resgatam uma palavra do alemão, *shadenfreude*, defendida por Shaffer e que reflete muito bem sobre a dor dos tributos: “prazer obtido com o sofrimento alheio”. O contraponto que os autores fazem com a palavra alemã e com a questão de todos serem humanos e semelhantes é relevante. Isso, por si só, deveria funcionar como uma alavanca para que a população da Capital rejeitasse esse tipo de jogo. Para os distritos, é uma maneira de manter controle. Para a Capital, uma diversão. Mocarzel e Pereira (2016) frisam a comparação de Shaffer com as celebridades e como a mesma população que os coloca em um pedestal, sente prazer em tirá-los de lá.

Os autores falam sobre os Jogos serem um *locus* do entretenimento e não da violência, como ele funciona como um pagamento e serve como um meio de manter o medo vivo nos habitantes dos distritos. (MOCARZEL, PEREIRA, 2016). Algo relevante que se enquadra com a série, é a questão de a sociedade somente ver o que é violência quando alguém o determina. Os autores usam incêndios, assaltos, guerras, ataques de terrorismo, manifestações como exemplos. Esta ideia converge com o que é passado para os habitantes da Capital: para eles, aquilo é um *reality*

show que funciona como entretenimento, não importando quantas vidas sejam perdidas.

Nas considerações finais, eles concluem que *Jogos Vorazes* resgata o que está na sociedade contemporânea: o foco principal dos autores é sobre a questão juvenil e como ela é representada na série; até mesmo o ato com as amoras é visto como algo inesperado, algo tão jovial. O entretenimento televisivo, assim como o lado sombrio do entretenimento, também estão representadas na trilogia. Eles concluem que os jogos são uma apreciação da sociedade contemporânea diante dos riscos que a mesma aprecia. Mas a questão maior presente na série é como o juvenil funciona como uma forma de mudança.

A mudança, além de estar representada na série, está representada também no cotidiano, como Mocarzel e Pereira resgatam, ao descreverem os jovens que visavam uma mudança com as universidades. Além dessas questões do cotidiano que estão entrelaçadas com mídias da sociedade contemporânea, outras questões também se relacionam com a juventude: repensar um modo de vida, como desenvolvem Juliana Souza, Fernanda Costantino e Emmanoel Ferreira (2018) no artigo “Futuros Presentes: a ficção distópica como reflexo do cotidiano”. Há uma comparação entre *Jogos Vorazes* e *1984*, sob um ponto de vista que retrata o cotidiano e como o futuro apresentado nas obras distópicas estão entrelaçados. Os autores começam o artigo resgatando o livro *Nós*, uma distopia escrita entre 1920 e 1921 por Yevgeny Zamyatin, em que há um planeta Terra futurista que vive pelas leis da Matemática, pois segundo o narrador do próprio livro, é a ciência que mais apresenta uma ordem perfeita.

O livro *Nós* também é sobre como os humanos do século XX (considerados como antepassados) viviam em completo caos, algo considerado inaceitável de acordo com os padrões do livro. Os personagens do mesmo têm suas ações vigiadas e controladas durante o dia, tudo é cronometrado e eles devem se mover em perfeita ordem. Os autores relatam no artigo que alguns críticos literários não consideram esta obra uma distopia escrita nos moldes das que são escritas atualmente. Eles comentam que a sociedade daquele livro via esse modo de vida como evoluída, mas havia uma “crítica à ordem imposta deliberadamente e ditatorialmente por um

governo, e isto ocorre quando o narrador começa a repensar aquele modo de vida”. (SOUZA, COSTANTINO, FERREIRA, 2018, p. 3).

Repensar um modo de vida é exatamente o que ocorre nas distopias que são publicadas atualmente. É possível dizer que grande parte das revoltas, ou mudanças proferidas pelos personagens, ocorre através desse modo de repensar como se vive. Katniss critica desde o primeiro capítulo os próprios jogos e sua brutalidade e o que ocorre com eles ao desafiarem um governo ditatorial e vigilante. Os jogos em si, ao serem televisionados, mostram à população não somente o que pode acontecer com eles caso não sigam a regra, como também para vigiar os participantes. Como a própria protagonista narra, “a Capital nos obriga a tratar os Jogos Vorazes como uma festividade, um evento esportivo que coloca todos os distritos como inimigos uns dos outros”. (COLLINS, 2010, p. 25).

Jogos Vorazes, a série, contribuiu para que as distopias despertassem no público um apreço pelo gênero. Os livros de distopias, mesmo considerados obras de ficção, apresentam uma reflexão do atual contexto em que vivemos. Segundo os autores, essa retomada do gênero na literatura “pode ser entendida como um reflexo das necessidades do indivíduo de encontrar respostas para o atual contexto da sociedade em que vive”. (SOUZA; COSTANTINO; FERREIRA, 2018, p. 3).

Esta premissa dos autores concorda com o que intenciona Pavloski (2005, p.7) ao dizer que “as utopias e as distopias acionam aspectos do imaginário humano que funcionam simultaneamente como crítica de tempo presente e projeção de possibilidades futuras”. As obras literárias podem e vão muito além de apenas um entretenimento: elas permitem uma reflexão e um questionamento sobre as atuais circunstâncias em que uma certa sociedade vive e suas semelhanças diante um governo descrito como opressor. Não é à toa que em *Jogos Vorazes* há uma população em busca de liberdade do governo opressor. Temos uma protagonista jovem, que se questiona o tempo todo na narrativa sobre o modo que está vivendo, sobre a desigualdade do país e a esperança (ou a falta de).

Souza et. al contribuem ao trazer as ideias de Szachi sobre a divisão de utopia em dois grandes grupos: utopias escapistas e utopias heróicas. A obra de Thomas More, já mencionada anteriormente, pode ser considerada uma obra escapista, pois apesar de ser uma crítica, não gera cunho para uma mudança. (SOUZA; COSTANTINO; FERREIRA, 2018). Alegam que esse tipo de distopia remete a algo

que necessita ser mudado, mas não diz como fazê-lo e que essa crítica social feita na obra de More dá lugar para representações mais enérgicas. Souza et. al mencionam também como a ideia otimista de “um lugar melhor” começou a ser derrubada por causa das guerras e disputas de territórios, e como essas guerras estão relacionadas com “coisas do cotidiano”, ou seja, eventos que aconteceram mundialmente e períodos de guerra e suas consequências, tais como a Grande Depressão e a quebra da Bolsa de Nova York, regimes totalitários na Europa, tensões sociais e políticas e como o fim da hegemonia do capitalismo deu lugar para o socialismo da URSS. Essas disputas foram vistas muitas vezes como o “fim da humanidade” por causa das muitas mortes e destruições causadas. Os autores dizem que com a Guerra Fria, as tensões ficaram mais intensas, o que estimula então o crescimento do pensamento distópico; visando não uma sociedade perfeita, mas uma pior do que foi vivida. (SOUZA; COSTANTINO; FERREIRA, 2018).

Em contrapartida, as utopias classificadas como heróicas apresentam pensamentos de mudança daquela sociedade em questão, sendo assim seu objetivo. Essas narrativas também propõem mudanças políticas, econômicas, morais e ideológicas, claramente uma das definições de *Jogos Vorazes*. Como dito anteriormente, desde o primeiro capítulo a protagonista do livro critica aquele tipo de governo e suas imposições e o faz de um modo irônico. No segundo capítulo do livro, após se oferecer no lugar da irmã que foi a escolhida naquela edição dos Jogos Vorazes, a representante do distrito onde a história ocorre inicialmente pede uma salva de palmas para Katniss pela sua bravura. Mas o que ocorre é “uma forma mais ousada de protesto que conseguem. O silêncio. O que quer dizer que nós não concordamos. Nós não perdoamos. Tudo isso é errado”. (COLLINS, 2010, p. 31). Esse é um dos primeiros contatos em que a população se manifesta contra o governo, que faz uso de todos os truques que possui para controlar os cidadãos.

Um dos tópicos narrados por Katniss são animais geneticamente modificados que foram criados pela Capital e um deles era um pássaro, que tinha o intuito de vigiar e escutar a população para descobrir caso estivessem pensando em uma revolta. (COLLINS, 2010). Algo também apontado por Katniss é que a população descobriu sobre esses pássaros e começaram a divulgar informações erradas. E de acordo com os autores, essas tecnologias interferem no contexto distópico e “amparam” a sociedade. No artigo, eles comentam sobre o ponto de vista de Beauchamp, que

questiona se as tecnologias seriam facilitadoras nas mãos dos governos totalitários ou se teriam autonomia para modificar a sociedade. (SOUZA; COSTANTINO; FERREIRA, 2018).

Algo aliciador que os autores (Souza, Costantino e Ferreira, 2018) apresentam são os ataques terroristas mundanos e como isso afeta a construção das distopias e desperta o interesse das grandes massas. Esse contexto distópico gera uma incerteza nas questões sociais, políticas e econômicas, negativamente o futuro e o que as sociedades das distopias esperam dele.

Souza et. al se valem de Heller (2000) para definirem a ideia de cotidiano. Eles falam de *1984* e da ideia do Grande Irmão, que fica vigiando todos e como isso está presente na sociedade atual. Eles voltam a falar sobre o livro *Nós e as pós-guerras* para assim introduzirem a questão do cotidiano apresentado em *Jogos Vorazes*. Eles listam o que todos os 12 distritos fazem a fim de servir à Capital e sobre como os distritos não se comunicam entre si e um não fica sabendo do que o outro faz, o que apresenta uma ideia de sociedade dividida e isolada, demonstrando assim a vontade do poder maior. Cada distrito fica sabendo apenas do que é televisionado, o que conseqüentemente faz muitas coisas serem omitidas. E o que é televisionado reflete nossa sociedade contemporânea.

Os autores concluem que “o diálogo existente entre a literatura e a história pode ser compreendido como uma resposta aos anseios da sociedade que são respondidos por meio das narrativas”. (SOUZA; COSTANTINO; FERREIRA, 2018, p. 13). Relacionar as distopias com o cotidiano reflete muito sobre a sociedade e seus anseios, uma vez que as narrativas distópicas foram escritas através de um pensamento que surgiu na cabeça do autor e transformadas em críticas e questionamentos sobre os anseios da sociedade.

Jogos Vorazes é uma narrativa com uma protagonista jovem e que está em busca de mudanças e isso transforma sua percepção de futuro. (SOUZA; COSTANTINO; FERREIRA, 2018). O público jovem pode ser o principal alvo dessas obras, já que são consideradas *young adult*, mas os receios estão presentes em todos os indivíduos da sociedade, independentemente de qual seja a idade. Esses receios podem ser trabalhados em uma sala de aula, por exemplo. É caso das autoras Maria Luzia Silva Mariano e Sandra Aparecida Pires Franco no artigo “As várias dimensões na trilogia *Jogos Vorazes*: uma aplicação prática para o Ensino Médio”, de 2015.

As autoras visam refletir como o uso da trilogia *Jogos Vorazes*, mesmo sendo uma obra de ficção, pode ser trabalhada em uma aula de Sociologia. Iniciam o artigo descrevendo como muitas vezes os alunos passam pela escola sem desenvolver um pensamento crítico e que para ter um pensamento crítico, no ponto de vista delas, é preciso ser omnilateral, que se denomina como um homem que percebe e concebe todas as situações que o cercam.

Dentre as disciplinas que as autoras citam, elas relatam que a Sociologia é a que mais apresenta caráter crítico e reflexivo, uma vez que a disciplina resgata questões sociais, políticas, entre outras. O motivo de a escolha ser a trilogia de Suzanne Collins se dá pelo fato de que a mesma apresenta várias dimensões a serem trabalhadas, e, considerando que a trilogia está relacionada com a atualidade, funciona como um mecanismo de motivação. As dimensões que as autoras trazem são as políticas, filosóficas, sociais, históricas e culturais.

Mariano e Franco (2015) tinham como proposta trabalhar os dois primeiros filmes da trilogia e a parte um do último filme (dividido em dois), já que a última parte ainda não estava em exibição. Para a segunda parte, elas optaram por meio da oralidade e após a sessão com os filmes, teriam início as questões a serem trabalhadas, através de discussões. Ao não resgatarem os livros da série, as autoras deixam de abordar o universo de *Jogos Vorazes* mais profundamente. A primeira opção foi o filme e é compreensível de certa forma, considerando o tempo de aula e a riqueza que os filmes têm por serem bastante fiéis. Os filmes são considerados fiéis através dos leitores/espectadores que acompanharam tanto os livros quanto os filmes.

Todavia, a importância do livro para a discussão é maior que a do filme. As críticas feitas (e aqui refletidas) podem ser percebidas de maneira mais relevante se os alunos lerem os livros. Após os filmes seguidos das discussões, os alunos teriam que escrever uma redação com o tópico que mais lhe chamou a atenção. Como base para esta atividade, elas resgataram o que foi trabalhado em uma escola de Minas Gerais, que usou o filme *O menino do pijama listrado*, seguido de reflexões sobre os temas apresentados no filme. Elas ainda relatam o comprometimento dos alunos e como a atividade foi significativa para os mesmos.

Valendo-se de um fato histórico, sobre a abolição da disciplina (juntamente com a Filosofia) entre 1964 e 1985 por causa do Regime Militar da época, as autoras justificam mais uma vez a importância do trabalho a ser abordado na sala de aula e torna promissor o início das discussões. Já em 2008, as disciplinas integraram a grade escolar obrigatoriamente. As autoras ainda criticam a história da Sociologia e como os acontecimentos a deixaram instável: a falta de material didático e dos parâmetros curriculares e a sua relevância.

As autoras contextualizam os leitores no universo de *Jogos Vorazes*, explicando seu surgimento e os acontecimentos da série em detalhes. Elas fazem esse relato com base nos livros, o que demonstra mais uma vez a relevância dos livros e não dos filmes. O termo interdisciplinaridade é abordado no artigo e, elas partem do princípio de que a obra pode ser trabalhada com outras disciplinas visando analisar as outras questões presentes na história. São exemplos as distintas formas de governo de uma nação, tanto as que estão quanto as que não estão na série, dimensão social por meio das desigualdades que a população enfrenta e elas sugerem conceitos sociológicos de Marx. Associações podem ser feitas, tais como a questão dos gladiadores da Roma antiga, a apreciação da sociedade pelos *reality shows*. Elas sugerem também questões filosóficas trabalhando com os mitos que inspiraram a trilogia. Dimensões culturais e sociais podem ser trabalhadas também no âmbito da filosofia, através dos mitos. Conceitos de utopia e distopia podem ser resgatados, símbolo e signo são algo que as autoras decidem trabalhar também.

Nas considerações finais, elas afirmam que

é possível fazer diferentes leituras e interpretações de uma mesma obra literária. O interessante é que os alunos percebam que uma **obra de ficção**, aparentemente escrita apenas para o entretenimento do público, pode apresentar **diversos pontos a serem analisados e refletidos**. (MARIANO; FRANCO, 2015, p. 128, grifo do autor).

A proposta das autoras no artigo é bastante promissor e tem um potencial enorme para ser trabalhado nas salas de aula. Os outros artigos revisados trazem questões parecidas, mas sobre como é a obra sob diferentes perspectivas. No

entanto, a validade do artigo é questionada uma vez que elas relatam no final que o projeto não foi proposto em prática devido a uma greve e com pesquisas mais a fundo, não foi possível encontrar outro artigo em que as autoras relatam se foi aplicada a proposta e os detalhes. Desencadear essas questões presentes em uma trilogia de sucesso e que desperta o interesse nos alunos é de total relevância para o ensino. As questões sociais e políticas presentes ajudam na formação de aluno e o fazem interagir com o meio em que ele vive, com aulas e conteúdo mais atraentes, como as autoras descrevem no artigo. São obras que passam de meras obras de ficção para um instigador do pensamento crítico. Assim, uma leitura que funciona como entretenimento pode levar a muitas reflexões e questionamentos sobre o atual contexto em que uma pessoa vive.

4 JOGOS VORAZES: O CONTEXTO SOCIAL E POLÍTICO

Quando Suzanne Collins estava assistindo à televisão numa certa noite e ao trocar canais entre cenas reais da Guerra do Iraque e programas de *reality show*, ela teve a ideia para escrever *Jogos Vorazes*, como ela mesma conta em uma entrevista para o *The New York Times*. Finalizando sua primeira série literária, em que também escreveu com base na doutrina da guerra justa (definida abaixo), ela queria um “mundo completamente novo” e um “ângulo diferente” para sua próxima série. Surgiu então a trilogia *Jogos Vorazes*.

Na mesma entrevista, Collins (2018) conta que a doutrina da guerra justa (*just-war theory*, em inglês)

tem evoluído ao longo dos anos em uma tentativa de definir quais circunstâncias te dão o direito moral de travar uma guerra e o que é um comportamento aceitável dentro daquela guerra e suas consequências. O porquê e o como. Isso ajuda a diferenciar entre o que é considerado uma guerra necessária e desnecessária. (Tradução do autor).¹

Ela conta também que os rebeldes em *Jogos Vorazes* se revoltam contra seu governo por causa da corrupção, os cidadãos dos distritos não têm direitos humanos, são tratados como trabalho escravo e sujeitos aos Jogos Vorazes anualmente. E que esses são motivos suficientes para uma revolução.

Sendo fã de mitologia grega, Collins alega que é impossível para ela não fazer uso da mesma em suas histórias, e uma conexão com *Jogos Vorazes* que ela mesma faz é com o mito de Teseu. Nas próprias palavras dela (2018), Teseu é um jovem príncipe de Atenas, que

participou de uma loteria que exigia sete garotas e sete garotos para serem levados a Creta e jogados em um labirinto para serem destruídos pelo Minotauro. Em uma versão do mito, essa punição excessivamente cruel

¹ “Just-war theory has evolved over thousands of years in an attempt to define what circumstances give you the moral right to wage war and what is acceptable behavior within that war and its aftermath. The why and the how. It helps differentiate between what’s considered a necessary and an unnecessary war.”

resultou nos atenienses se opondo a Creta em uma guerra. Às vezes o labirinto é um labirinto, às vezes é uma arena. (Tradução do autor).²

Em *Jogos Vorazes*, não há uma luta entre gladiador e touro e sim entre gladiador e gladiador, e isso é resultado de sua fascinação por filmes de gladiadores durante sua infância. Durante sua adolescência, Suzanne Collins também leu o livro *Rei Morto, Rei Posto* (*The King Must Die*, no original) de Mary Renault. Algo importante a ser considerado nessa parte da entrevista é que no livro, “os tributos são treinados para se apresentarem com um touro selvagem para um público formado pela elite de Creta que aposta no entretenimento” (COLLINS, 2018) e que após essa leitura ela sempre veria o labirinto como uma arena.

Estas palavras – tributos, elite, entretenimento, arena – estão bem representadas na trilogia. A história de *Jogos Vorazes* ocorre no país de Panem, antes conhecido como a América do Norte. Logo no primeiro capítulo do livro, a protagonista Katniss Everdeen nos conta o surgimento do país e faz uma lista de eventos que levaram a essa criação, tais como:

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. (COLLINS, 2010, p. 24).

Mas a paz não durou muito tempo, pois “vieram os Dias Escuros, o levante dos distritos contra a Capital. Doze foram derrotados, o décimo terceiro foi obliterado” (COLLINS, 2010, p. 24), e com isso, o Tratado da Traição levou à criação de novas leis visando garantir a paz. Uma dessas leis levou aos Jogos Vorazes, uma forma de punição pelo levante. Nesses Jogos,

cada um dos doze distritos deve fornecer uma garota e um garoto – chamados tributos – para participarem. Os vinte e quatro tributos serão aprisionados em uma vasta arena a céu aberto que pode conter qualquer coisa: de um deserto em chamas a um descampado congelado. Por várias

² “As a young prince of Athens, he participated in a lottery that required seven girls and seven boys to be taken to Crete and thrown into a labyrinth to be destroyed by the Minotaur. In one version of the myth, this excessively cruel punishment resulted from the Athenians opposing Crete in a war. Sometimes the labyrinth’s a maze, sometimes it’s an arena”.

semanas os competidores deverão lutar até a morte. O último tributo restante será o vencedor. (COLLINS, 2010, p. 24-25).

O livro é narrado em primeira pessoa por Katniss, uma garota de dezesseis anos que mora no Distrito 12, considerado o mais pobre de todos. A história se inicia no Dia da Colheita, dia em que os participantes dos Jogos são selecionados, e descobrimos que a irmã de Katniss, Primrose Everdeen, é sorteada. Katniss decide então se voluntariar como tributo no lugar da irmã. O distrito não tem um voluntário há décadas, e “o protocolo já está enferrujado. A regra diz que, uma vez que o nome de um tributo foi retirado da bola, [...] outra garota, se foi lido o nome de uma garota, pode se apresentar para tomar o lugar”. (COLLINS, 2010, p. 29).

Katniss narra que em alguns distritos, vencer os jogos é uma honra, mas que no seu distrito a palavra *tributo* significa *cadáver*. Ao ser pedida uma salva de palmas do distrito, Katniss fica parada enquanto a população do Distrito 12 participa “da forma mais ousada de protesto que conseguem. O silêncio. O que quer dizer que nós não concordamos. Nós não perdoamos. Tudo isso é errado”. (COLLINS, 2010, p. 31). “Tudo isso” são os Jogos e o que eles propõem a fazer com toda a população: matar uns aos outros. Eles não concordam com as medidas adotadas pela Capital, sendo essa uma forma de manter controle sobre a população, uma vez que eles obrigam os distritos a cederem um casal e tratar os Jogos como um entretenimento. Esse entretenimento é transmitido por todo o país, desde o momento da Colheita aos acontecimentos da arena. A única parte da população que não precisa ser submetida aos Jogos é a parcela que vive na Capital, cidade que governa Panem. A ideia de que os habitantes da Capital não participem dos Jogos mostra que “[s]ob todas as suas formas particulares – informação ou propaganda, publicidade ou consumo direto de divertimentos – o espetáculo constitui o *modelo* atual da vida dominante na sociedade”. (DEBORD, 1997, p. 14 – grifo no original). Essa parcela da sociedade que reside em Panem consome os Jogos como forma de entretenimento enquanto os distritos obrigatoriamente participam dos Jogos Vorazes, sendo assim a “vida dominante” daquela sociedade que não enxerga o real motivo dos Jogos e acredita que aquilo que está vivendo é o ideal.

Uma sociedade ideal – ou a busca dela – é o que está representado nas obras distópicas. Não é por acaso que se afirma que o termo distopia é uma sociedade que

foi planejada para ser a ideal, mas que deu errado, seja pelas condições de vida ou pelo governo autoritário. Mas o que seria uma sociedade ideal? Para entender o que se espera desse tipo de sociedade, é necessário olhar para o Socialismo Utópico, que defende a busca por essa sociedade ideal envolvendo o cooperativismo, trabalho coletivo e igualdade social. É possível notar claramente que dois desses tópicos estão presentes na construção da sociedade em *Jogos Vorazes*: há uma sociedade que coopera e faz um trabalho coletivo, só que em partes porque há uma desigualdade social.

Os habitantes de Panem estão divididos em 12 distritos e cada um tem sua função e obrigação: Distrito 1 (artigos de luxo), Distrito 2 (alvenaria e armamentos), Distrito 3 (tecnologia), Distrito 4 (pesca), Distrito 5 (energia), Distrito 6 (transporte), Distrito 7 (madeira), Distrito 8 (indústria têxtil), Distrito 9 (distribuição agrícola), Distrito 10 (pecuária), Distrito 11 (agricultura) e Distrito 12 (mineração). Todos devem fornecer suas produções para a Capital, onde vive a parte mais privilegiada da sociedade. Os ideais do pensamento utópico não se aplicam à sociedade representada em *Jogos Vorazes*, onde há uma grande desigualdade social. No livro, não temos uma descrição profunda sobre a vida em cada um dos distritos, eles são proibidos de se comunicarem entre si; sabemos apenas que alguns são mais privilegiados que outros. (COLLINS, 2010).

Nem todos possuem acesso à eletricidade, como é o caso do Distrito 12. Eles contam com apenas algumas horas diárias e frequentemente passam as noites à luz de velas. Um dos únicos momentos em que possuem eletricidade são nos momentos de transmissão dos Jogos Vorazes ou uma mensagem importante do governo, já que todos são obrigados a assistir. Os habitantes ainda vão à escola, mas o ensino é limitado. Tendo em vista que o décimo segundo distrito é responsável pela produção de carvão, “quase tudo na escola acaba se relacionando com carvão. Além de leitura básica e matemática, grande parte do nosso ensino remete ao carvão – exceto a palestra semanal sobre a história de Panem”. (COLLINS, 2010, p. 49). Os habitantes estudam na maior parte do tempo apenas o que devem produzir. Não há informações sobre o sistema educacional nos outros Distritos, mas se no 12 o ensino se resume ao carvão, é possível pensar que nos outros, o ensino também esteja relacionado com o que devem produzir.

O mundo de quem vive nos distritos mais escassos é limitado. O conhecimento que muitas vezes adquirem é o que conseguem assistir pela televisão. Quando Katniss chega à Capital, ela se deslumbra com a cidade, dizendo que as câmeras não mentiram sobre a grandiosidade do local. (COLLINS, 2010). Porém, mais do que ser uma cidade grandiosa, há uma visão do tipo de desigualdade que aquela parte da sociedade não sofre em relação aos outros. Essa parcela da sociedade que vive na Capital são

peças vestidas de modo esquisito, com penteados bizarros e rostos pintados que nunca deixaram de fazer uma refeição. Todas as cores parecem artificiais, os rosas intensos demais, os verdes muito brilhantes, os amarelos dolorosos demais aos olhos, como as balas redondas e duras que nunca temos condições de comprar nas lojinhas de doce do Distrito 12. (COLLINS, 2010, p. 67).

As comparações de Katniss permitem notar duas informações: primeiramente, que suas próprias comparações se remetem às coisas que seu distrito desafortunado não tem condições de bancar, mesmo que sejam meras balas. Após descrever as pessoas e suas vestes, ela aponta que aquela parte da população nunca deixou de fazer uma refeição na vida, o que reflete a falta de direitos humanos. E também permite notar a forma como a sociedade apresentada na Capital é retratada por ela mesma: bizarros e que se vestem de modo esquisito. Não somente o modo como essas pessoas se vestem, mas a aparência física também chama a atenção da protagonista. Há “uma mulher roliça cujo corpo todo foi tingido de uma tonalidade esverdeada” (COLLINS, 2010, p. 70), estilistas que quando são entrevistados “têm os cabelos tão tingidos, são tão artificiais e cirurgicamente alterados que ficam até grotescos”. (COLLINS, 2010, p. 71). Todas essas pessoas que fazem uso de uma aparência extravagante são descritas como “inumanos” pela protagonista. Há uma crítica a nossa sociedade, que faz uso de modificações corporais, ou *body modification*, como também é chamada: “é toda e qualquer modificação feita no corpo, sendo irreversível ou não, realizada por uma razão não-médica. Normalmente é feita por motivos estéticos, culturais ou espirituais”. (PERCÍLLIA, 2019). Essas modificações corporais descritas por Katniss não são por razões culturais ou espirituais, e sim estéticas.

Essas comparações feitas por Katniss não refletem apenas sua visão limitada, vivendo em um distrito longe daquelas pessoas. Ela mesma se pergunta “o que eles fazem o dia inteiro, essa gente da Capital, além de decorar os próprios corpos e esperar cada novo suprimento de tributos que vão morrer para garantir a diversão deles?” (COLLINS, 2010, p. 73). Uma dessas pessoas, Cinna, o estilista de Katniss, faz um comentário de como eles devem parecer desprezíveis para ela, o que em pensamento ela concorda. No seu distrito não há pessoas assim, vestidas de modo exuberante que ficam preocupadas com o que vestir ou a última moda na Capital. Tal atitude reflete, assim, uma sociedade fútil, que se preocupa e vive de aparências, egoísta a ponto de não notar (ou não querer notar) o que acontece fora do meio em que vivem.

Debord, ao dizer que em uma “sociedade em que ninguém consegue ser *reconhecido* pelos outros, cada indivíduo torna-se incapaz de reconhecer sua própria realidade. A ideologia está em casa; a separação construiu seu próprio mundo” (DEBORD, 2015, p. 140 – grifo no original), reflete essa parcela beneficiada da Capital que se preocupa apenas com a sua aparência e não reconhece a pobreza dos outros Distritos. Essas pessoas com cabelos, pálpebras e lábios azulados são vistos como aberração pela protagonista. Katniss critica esse estilo de vida porque ela precisa sustentar a família caçando na floresta perto de seu distrito uma vez que as condições de vida não são as mesmas para todos.

A modificação corporal também nos remete a uma sociedade que busca por padrões de beleza impostos pela mídia, como apresentado no livro: “na Capital, as pessoas fazem cirurgias para parecerem mais jovens e magras”. (COLLINS, 2010, p. 137). Katniss compara essas pessoas que fazem cirurgias, que não desejam parecer mais velhas, juntamente com as de seu distrito, onde a velhice é vista como longevidade e uma pessoa rechonchuda é invejada porque tem boas condições de alimentação. (COLLINS, 2010).

Mas a imagem parece ser tudo o que essas pessoas que vivem na Capital buscam, espelhando o que nossa sociedade também vive. De acordo com Sophie Deram (2017), doutoranda em Nutrição pela USP, “hoje, quando se fala em padrões de beleza na sociedade, as referências são as blogueiras fitness e modelos super magras”. Ela ainda complementa sua fala ao alegar que “as redes sociais reforçam estes padrões de beleza na sociedade, que aparentemente vendem um estilo de vida

saudável, mas, na prática, parecem pouco viáveis”. (DERAM, 2017). Paralelamente, as duas sociedades buscam por estes padrões porque é algo esperado. Na Capital, essa é a última moda e deve ser seguida, independente dos riscos, e na nossa sociedade ela é tendência porque as referências determinam esse tipo de beleza.

Deram (2017) também comenta sobre estudos que mostram mulheres jovens insatisfeitas com seus corpos ao olhar revistas de moda em apenas alguns minutos, o que converge com Bohm, (2004, p. 19) ao constatar que

o padrão estético de beleza atual, perseguido pelas mulheres, é representado imagicamente pelas modelos esqueléticas das passarelas e páginas de revistas segmentadas, por vezes longe de representar saúde, mas que sugerem satisfação e realização pessoal e, principalmente, aludem à eterna juventude.

As citações apresentadas podem se referir a todos os habitantes de Panem e sua representação da nossa sociedade. Nos livros da série, as pessoas privilegiadas podem passar por essas cirurgias e esse é o estilo de vida que buscam enquanto boa parte da população passa fome. Veem-se aqui dois pólos completamente diferentes: enquanto uma parte da sociedade acha que ser magro é o verdadeiro sentido de beleza, a parte da população que passa fome, acha que estar rechonchudo é sinal de fartura.

Questões de fome não estão apenas nos Jogos ou no nome da série, estão estampadas na população privilegiada da Capital. Como citado anteriormente, uma das primeiras comparações de Katniss com a população é o fato de eles nunca passarem fome. No segundo livro da série, *Em Chamas*, durante uma festa, Katniss e Peeta resolvem provar um pouco de cada comida. Eles estão empanturrados quando a sua equipe de produção pergunta a razão de não estarem comendo mais; no que eles relatam que não conseguem colocar mais nada na boca, é-lhes oferecido um líquido transparente. Esse líquido tem o intuito de fazer com que eles vomitem para que possam desfrutar mais e, segundo um dos habitantes da Capital, “todo mundo faz isso, senão como é que você vai conseguir se divertir num banquete como esse?” (COLLINS, 2011, p. 90 (1)).

Katniss e Peeta reagem com repulsa, já que “aqui na Capital eles vomitam pelo prazer de encher seus corpos ininterruptamente. Não por causa de alguma

enfermidade do corpo ou da mente, nem por causa de alguma comida estragada. É o que todo mundo faz numa festa. É o que é esperado. Faz parte da diversão”. (COLLINS, 2011, p. 91 (1)). Essa relação com a fome remete a uma desigualdade de distribuição social. Há uma composição clara de uma sociedade elitizada, que não passa fome e pode comer o que quiser, quantas vezes e onde quiser, diferentemente de alguns distritos de Panem. Muitas vezes, não podem nem comer o que cultivam, como acontece com a população do Distrito 11, como conta um dos tributos: “não temos permissão para comer o que cultivamos” (COLLINS, 2010, p. 219) e caso a pessoa o faça, ela é “chicoteada na frente de todo mundo”. (loc. cit.). O que Collins apresenta em sua trilogia sobre fome reflete o que Debord defende sobre miséria. As duas premissas se interligam, pois enquanto em *Jogos Vorazes* a fome se faz presente e é um grande problema que o sistema governamental não tenta resolver, Debord com a *Sociedade do Espetáculo* apresenta como essa fome, essa miséria causa uma repulsa:

sob as oposições espetaculares esconde-se a *unidade da miséria*. Se formas diversas da mesma alienação se combatem sob as máscaras da escolha total, é porque todas foram construídas sobre as contradições reais reprimidas. Conforme as necessidades do estágio particular da miséria que o espetáculo nega e mantém, ele existe sob forma *concentrada* ou sob forma *difusa*. Em ambos os casos, ele não passa de uma imagem de unificação feliz cercada de desolação e pavor; ocupa o centro tranquilo da desgraça. (DEBORD, 2015, p. 42, grifo no original).

Em contrapartida, fome ainda é um grande problema na sociedade contemporânea, segundo dados divulgados pela Organização das Nações Unidas (ONU): cerca de 820 milhões de pessoas em todo o mundo não tiveram acesso suficiente a alimentos em 2018; uma das razões para que isso ocorra é a distribuição desigual de renda em alguns países. (NAÇÕES UNIDAS, 2019).

Não é por acaso que o nome do país na série – Panem – vem de *panem et circenses*, política desenvolvida durante o Império Romano para que a plebe não tivesse interesse em política e sim foco na comida e no entretenimento. A ideia de “Pão e Circo” é usada evidentemente na série, o “pão” sendo designado aos habitantes do país que precisam lutar nas arenas – outra referência romana – e o “circo” aos habitantes da Capital, que veem os Jogos como mero divertimento. Essa

premissa de “pão e circo” é citada na série no último livro e como uma forma de justificar os Jogos.

– É um ditado de milhares de anos atrás, escrito numa língua chamada latim sobre um lugar chamado Roma - explica ele - *Panem et Circenses* se traduz para “pão e circo”. O escritor queria dizer que em retribuição a barrigas cheias e diversão, seu povo desistiria de suas responsabilidades políticas e, portanto, abdicara de seu poder.

Penso na Capital. No excesso de comida. E na diversão mais importante de todas: os Jogos Vorazes.

– Quer dizer então que é pra isso que servem os distritos. Para fornecer o pão e o circo.

– Sim. E enquanto isso perdurasse, a Capital poderia continuar controlando seu pequeno império. (COLLINS, 2010, p. 241 (2)).

O espetáculo que os Jogos concentram converge com o que propõe Debord (1997, p. 38) ao alegar que

as falsas lutas espetaculares das formas rivais do poder separado são ao mesmo tempo reais, na medida em que expressam o desenvolvimento desigual e conflitante do sistema, os interesses relativamente contraditórios das classes ou das subdivisões de classes que integram o sistema, e definem sua própria participação no poder do sistema.

As premissas do autor convergem com os interesses que cada parte da população tem, refletindo sua participação no sistema, ou a falta dela, como ocorre com a parte que vive na Capital. Os Distritos sabem de sua situação, sabem que precisam participar contra sua vontade nos Jogos, mesmo que esse não seja seu interesse. A parcela da Capital não demonstra os seus [interesses] diante do sistema ao se submeterem aos Jogos, só que de maneira diferente: sua participação se dá através da audiência. Os “Jogos da Fome”, como o livro recebeu o título em Portugal, reflete bastante o propósito do governo com a população distrital, pois os tributos precisam ser vorazes para que possam ganhar os Jogos.

Fome é uma das formas de manipulação e (des)igualdade do governo com a população. Há uma igualdade quando se trata da Colheita, porque todos os doze distritos precisam seguir a mesma regra, uma vez que

you se torna elegível para a colheita no dia em que completa doze anos. Nesse ano, seu nome é inscrito uma vez. Aos treze, duas vezes. E assim por diante até você atingir a idade de dezoito anos, o último ano elegível, quando seu nome aparece sete vezes no sorteio. É assim que acontece para todos os cidadãos nos doze distritos em todo o país de Panem. (COLLINS, 2010, p. 19).

Essa talvez seja uma das únicas igualdades que há com a população nos distritos, até mesmo nos Jogos há distritos que treinam os tributos para que eles possam ser voluntários e ganhar, mesmo que isso seja contra as regras. De acordo com Katniss, esse sistema é a jogada da Capital, pois caso “você seja pobre e esteja passando fome como nós estávamos. Você pode optar por adicionar seu nome mais vezes em troca de tésseiras. Cada tésseira vale um escasso suprimento anual de grãos e óleo para cada pessoa. Você também pode fazer isso para cada membro de sua família”. (COLLINS, 2010, p. 19). Katniss teve seu nome incluído três vezes a mais do que o obrigatório na primeira vez que participou dos Jogos a fim de garantir que sua mãe e sua irmã recebessem um pouco mais de comida.

4.1 O Romance como Espetáculo e Estratégia

A trilogia *Jogos Vorazes* também pode ser descrita como romance distópico, mesmo que essa não seja sua classificação nos livros. No Brasil, eles são classificados como literatura infanto-juvenil e entre temas como rebeliões, relações humanas, programas de televisão e ficção científica (infanto-juvenil) norte-americana. Em uma tabela, divulgada pelo site *Goodreads*, é possível notar que o romance faz parte da trama dessas novas distopias. Entre 1930 e 1960, as distopias apresentavam “medo do estado” e suas inspirações vieram da Segunda Guerra Mundial, fascismo e comunismo. Obras como *1984*, *Admirável Mundo Novo*, *Fahrenheit 451* e *Laranja Mecânica* fazem parte do quadro. Traços distópicos tais como governos controladores e perda de liberdade estão presentes nessas obras.

Segundo o mesmo site, a “segunda onda” das distopias mostrava uma “ansiedade sobre o corpo” cujas inspirações eram as crises ambientais, Guerra Fria e identidade política. Os traços distópicos apresentados em obras tais como *O Conto*

da Aia, V de Vingança, Filhos da Esperança e Não Me Abandone Jamais ainda são desconfiança no estado e um aumento da ansiedade sobre o corpo humano. As distopias classificadas como infanto-juvenis têm suas inspirações na insipidez da cultura pop, os Ataques do 11 de Setembro de 2001 e Guerra ao Terror. Os traços distópicos apresentados nessas séries são além de escritos para o público juvenil, heroínas “duronas”, anti-conformismo e romance. E o amor romântico faz parte da série *Jogos Vorazes*; no início pode não ser a atração principal, mas ganha grande destaque como uma forma de espetáculo e estratégia.

O casal desafortunado do distrito 12 nasce no momento das entrevistas dos tributos antes do início oficial dos Jogos Vorazes. Cada tributo tem uma média de três minutos com o apresentador dos Jogos para responder algumas perguntas e contar algumas curiosidades, e um dos objetivos dessas entrevistas é fazer com o que tributo consiga patrocinadores. O apresentador em questão é descrito por Katniss como jovem, mudando apenas as cores de cabelo, mas nunca a aparência. Reflete como os apresentadores de programas televisivos precisam se manter imutáveis diante do público. Em sua entrevista, Katniss ganha um grande apreço do público ao falar de sua irmã, o que é algo seguro e confortável para ela, visto que ela não se considera muito simpática. Na vez de Peeta, ele conquista o público fazendo-os rir e transforma Katniss em um objeto de desejo ao revelar seus sentimentos no programa.

Katniss reage com surpresa e raiva negando que ela e Peeta são o casal desafortunado dos Jogos. O mentor deles, Haymitch, diz a ela que isso não importa, uma vez que o programa televisivo em que eles estão vivendo é

um grande espetáculo. **O que importa é como você é percebida.** O máximo que eu poderia dizer sobre você depois de sua entrevista é que você era uma pessoa legal, embora isso já fosse um pequeno milagre por si só. Agora posso dizer que você destrói corações. Oh, como os garotos lá do seu distrito caem aos seus pés. Qual vocês acham que vai receber mais patrocinadores? (COLLINS, 2010, p. 149 - grifo do autor).

A fala de Haymitch vai ao encontro com o que sugere Debord (1997, p. 171) ao alegar que “o espetáculo nada mais seria que o exagero da mídia, cuja natureza, indiscutivelmente boa, visto que serve para comunicar, pode às vezes chegar a excessos”. E como o personagem mesmo disse, o que importa é como Katniss será percebida diante da população e quais benefícios isso trará para ela na arena.

Haymitch não está preocupado se a afirmação é verdadeira mas sim com o impacto que isso traz.

Sua fala também desencadeia uma estratégia para ser usada durante Jogos, tanto por eles mesmos quanto pelos Idealizadores dos Jogos e posteriormente pela Capital. A simples ideia de eles serem um casal que se encontrou nos Jogos gera um alvoroço na Capital e faz com que eles conquistem o público. No final da fala, Haymitch pontua os patrocinadores, algo importante para os Jogos, uma vez que eles têm o poder de mandar suprimentos para a arena, mesmo que seja por um valor exorbitante, e isso em parte garante a sobrevivência dos tributos. Não somente Katniss se beneficia com isso, como também Peeta. Eles criam a imagem de um casal desafortunado do distrito mais pobre que se encontra na arena dos Jogos Vorazes cujo objetivo é matar todos os demais participantes. Após um momento de reflexão, Katniss conclui que essa não é uma ideia ruim ao dizer que Peeta fez dela um objeto de amor não apenas dele mesmo:

De acordo com suas palavras, devo ter muitos admiradores. E se o público realmente pensa que nós estamos apaixonados... eu me lembro de como eles responderam com fervor à confissão dele. Amantes desafortunados. Haymitch está certo, eles consomem esse tipo de coisa na Capital. Subitamente, fico preocupada de não ter reagido adequadamente. (COLLINS, 2010, p. 150-151).

Katniss pondera seguir com essa estratégia, visto que o público responde bem ao fato de Peeta estar apaixonado por ela e fica até mesmo preocupada com sua reação. Esse tipo de estratégia vai ao encontro com uma estratégia organizacional desenvolvida por Mintzberg, que pode ser usada em diversas áreas e é denominada de *pretexto*. Esse tipo de estratégia faz parte do grupo os 5Ps,³ criado pelo autor. Pretexto é o segundo P e é a “estratégia como um truque, isto é, uma manobra específica para enganar um oponente ou concorrente”. (MINTZBERG, 2000, p. 19). Essa estratégia, além de ser usada por Katniss e Peeta, também será usada pela própria Capital no final de *Jogos Vorazes* e *Em Chamas*, o segundo livro.

O próximo evento são os Jogos em si, o que não deixa muito espaço para que ambos possam desenvolver mais a ideia do casal desafortunado. Quando os Jogos

³ Os 5Ps consistem em: plano, pretexto, padrão, posição e perspectiva

iniciam, Peeta e Katniss se separam na arena, pois o mentor de ambos os aconselhou a se manterem vivos na arena e não correrem para a Cornucópia, descrito como o primeiro “banho de sangue”. Nessa Cornucópia estão suprimentos que os tributos podem usar para sobreviverem aos Jogos Vorazes. Os tributos que conseguem dominar a Cornucópia são chamados de Carreiristas e Peeta se junta a eles, fazendo referência a estratégia “pretexto”, pois ele está enganando os Carreiristas com o intuito de proteger Katniss, que é o principal alvo desse grupo.

O fato de Peeta se juntar a esse grupo é visto como parte do espetáculo e romantizado pelos habitantes da Capital; Katniss narra que não sabe como ele conseguiu convencer o público de que ainda a amava. (COLLINS, 2010). Mas os leitores, têm acesso somente aos pensamentos de Katniss, sem saberem que Peeta fez ou falou para enganar o público. Katniss e Peeta se encontram novamente quando ela está em cima de uma árvore e ele com o grupo de Carreiristas; para tentar fugir decide soltar no grupo um ninho de vespas, chamadas de teleguiadas e que são uma criação da Capital. Ao fazer isso, ela é picada e perseguida por um dos Carreiristas, o que resulta em Peeta salvando-a.

A estratégia também se aplica aos Idealizadores dos Jogos, que fazem seu uso ao comunicar aos participantes de que se dois tributos do mesmo distrito estiverem vivos, ambos podem ganhar aquela edição dos Jogos. O motivo para essa informação se dá quando Katniss reflete sobre os amantes desafortunados e o papel que Peeta representou.

Os amantes desafortunados... Peeta deve ter desempenhado esse papel o tempo todo. Por que outro motivo os Idealizadores dos Jogos teriam feito essa mudança sem precedentes nas regras? Para dois tributos terem o direito de sentir o gostinho da vitória, nosso “romance” deve estar tendo uma repercussão tão grande junto ao público que condená-lo colocaria em xeque o sucesso dos Jogos. (COLLINS, 2010, p. 265).

Com essa citação, é possível perceber a estratégia dos Idealizadores dos Jogos: o romance entre os dois despertou o interesse do público e isso compromete o sucesso dos Jogos, como Katniss mesma afirma. Com a reflexão de Katniss, também é possível notar que não havia essa cláusula nas regras iniciais dos Jogos e que os Idealizadores estão usando o casal como uma estratégia para aumentar a audiência do programa. Mas essa estratégia também pode ser a de *pretexto* porque

os Idealizadores estão enganando os participantes e a audiência, como descoberto no final dos Jogos.

A estratégia de Peeta e Katniss com o romance resulta no apreço do público. Na arena, eles precisam fingir, já que supostamente um é apaixonado pelo outro e, se ela tem o intuito de manter Peeta vivo, tem que fazer com que o público crie simpatia por ela, uma vez que eles são os amantes desesperados para voltar pra casa. (COLLINS, 2010). Katniss vê isso como uma oportunidade de realmente vencer os jogos, o que remete a uma estratégia de *plano*, também criada por Mintzberg (2000). Esse tipo, como o nome mesmo sugere, alega que é o plano para o futuro. Além de trapacear o público com o romance, Katniss transforma o romance deles em um plano como uma maneira de mantê-los vivos e possivelmente vencer os jogos. Em certa parte, por exemplo, Katniss narra que ela e Peeta proporcionam ao público um dia interessante dentro da caverna, já que Peeta está gravemente ferido, sem conseguir caminhar, e que com isso, os Idealizadores podem deixá-los ter uma noite tranquila. (COLLINS, 2010).

Em contrapartida, a estratégia *pretexto* usada pelos Idealizadores dos Jogos funciona como uma trapaça porque, quando somente Katniss e Peeta estão vivos, eles alegam que revisando as regras dos Jogos, não é possível haver dois ganhadores (COLLINS, 2010), o que resulta no caso das amoras envenenadas. Desde sua divulgação, os Idealizadores não pretendiam deixar que dois tributos vencessem os Jogos; eles fazem uso dessa mentira e manipulação do romance para que a audiência do programa não sofra quedas, muito presente na sociedade do espetáculo:

O segredo generalizado mantém-se por trás do espetáculo, como o complemento decisivo daquilo que mostra e, se formos ao fundo das coisas, como sua mais importante operação. O fato de já não ter contestação conferiu à mentira uma nova qualidade. Ao mesmo tempo, a verdade deixou de existir quase em toda parte, ou, no melhor caso, ficou reduzida a uma hipótese que nunca poderá ser demonstrada. A mentira sem contestação consumou o desaparecimento da opinião pública, que, de início, ficara incapaz de se fazer ouvir e, logo em seguida, de ao menos se formar. É evidente que isso traz importantes consequências para a política, as ciências aplicadas, a justiça e o conhecimento artístico. (DEBORD, 2015, p. 176)

As premissas de Debord se fazem presentes em *Jogos Vorazes* mais uma vez realçando o que a mentira implica em uma sociedade. Ao mencionar as consequências para a política, a mentira exclui a opinião pública (distritos), os

submetendo a acreditar nas manipulações que o governo pretende se apropriar. A mais “importante operação” como o autor mesmo diz (DEBORD, 2015).

5 A VIOLÊNCIA ESPETACULARIZADA: UM ATO DE DEFESA

Em 2013, o site Pipoca e Café definiu *Jogos Vorazes* como o “Big Brother da Morte” quando desenharam o filme. Semelhanças entre os dois programas existem: ambos são televisionados, haverá apenas um ganhador no final (supostamente) e ambos possuem a interferência do público – mesmo que de maneira indireta.

Enquanto o Big Brother precisa do público para escolher quem fica no jogo ou quem será o ganhador, *Jogos Vorazes* tem a interferência dos patrocinadores; são eles que podem mandar medicamentos caso haja necessidade. Ambos os programas apenas terminam quando há um ganhador e este ganhador ou ganhadora recebe algum tipo de prêmio.

Em ambos os programas, os participantes ficam confinados e saem quando são eliminados – no caso do Big Brother, dois ou mais participantes recebem votos do público externo para decidir quem permanece no jogo e quem não. Em *Jogos Vorazes*, os participantes serão “eliminados” através da morte; um dos objetivos do jogo.

Pelo ponto de vista ético, matar é crime. Em *Jogos Vorazes* é permitido matar, ou reformulando a frase, é obrigatório matar. Tanto pela própria sobrevivência quanto pelo ato de vencer. A crítica de Collins nos livros que compõem a trilogia reflete a realidade apresentada nos Estados Unidos, principal cultura representada na série. Os Estados Unidos são um dos países onde a pena de morte é permitida, mesmo que não em todos os estados. Os motivos de alguém ser condenado à pena de morte variam entre países, e considerando os Estados Unidos, um dos motivos que alguém pode ser levado a esta pena é ato de terrorismo por exemplo.

Mas até que ponto a violência pode ser usada como um mecanismo de defesa? A violência vista pelo ponto de vista ético é condenada, mas de acordo com Costa,

a violência, diríamos, por tudo que é possível constatar e demonstrar, *é um artefato da cultura e não seu artífice*. Ela é uma particularidade do viver social, um tipo de “negociação”, que através do emprego da força ou da agressividade visa encontrar soluções para conflitos que não se deixa resolver pelo diálogo e pela cooperação. (COSTA, 1986, p. 47 - grifo no original).

Essa premissa do autor converge com a ideia que os Jogos Vorazes propõem: agredir sem dialogar. O autor implica que o uso da força encontra uma solução que o mero debate não é capaz de resolver, mesmo que os jogos sejam brutais. A ética é praticamente inexistente nas regras dos jogos; é uma dança da morte que os jogadores precisam dançar a fim de evitá-la. Debord (2015, p. 140) diz que

o espetáculo, que é o apagamento dos limites do eu [*moi*] e do mundo pelo esmagamento do eu [*moi*] que a presença-ausência do mundo assedia, é também a supressão dos limites do verdadeiro e do falso pelo recalçamento de toda verdade vivida, diante da *presença real* da falsidade garantida pela organização da aparência. Quem sofre de modo passivo seu destino cotidianamente estranho é levado a uma loucura que reage de modo ilusório a esse destino, pelo recurso a técnicas mágicas. (DEBORD, 2015, p. 140)

Debord explica como os limites do eu são eliminados no espetáculo. Os Jogos Vorazes são um espetáculo para toda Panem, mesmo que de formas diferentes e a principal regra é o uso da violência o que converge com as premissas de Costa, que além de alegar que a violência exclui uma forma pacífica de dialogar, argumenta que o uso dela muitas vezes faz com que a identidade de um indivíduo seja perdida ou transformada conforme o lugar que esse indivíduo interage com os outros (COSTA, 1986). Até mesmo a protagonista critica sobre o uso demasiado da violência ao dizer que não “existe um código de regras do que poderia ser inaceitável um ser humano fazer com outro ser humano” (COLLINS, 2011, p. 203 (2))

No caso dos jogos, a violência é o mecanismo de defesa dos tributos. Eles precisam matar os outros participantes a fim de serem o ganhador e o beneficiador no final dos jogos. Porém, mesmo que os programas sigam certo script, nem tudo sai como planejado e no caso dos Jogos, o que antes poderia ser uma trapaça do governo, acaba se voltando para o mesmo.

Quando os organizadores comunicam aos tributos que eles podem agir em dupla, os tributos o fazem. Até mesmo se unem a mais de um; Katniss se alia a uma menina de outro distrito que não tem condições de sobreviver sozinha e a lembra muito sua irmã. Durante os eventos dos jogos, Peeta quer comer amoras que encontrou, mas Katniss o adverte e lhe diz que são venenosas.

No final dos Jogos, há apenas Katniss e Peeta e os organizadores lhes comunicam que não pode haver dois ganhadores. Katniss pede a Peeta que confie nela. Ela estende as amoras venenosas e propõe que ambos as comam. Quando eles a estão levando a boca, os organizadores interferem e lhes dizem que ambos podem ser os ganhadores daquela edição dos Jogos.

Este simples ato de ameaçar comer as amoras envenenadas envia uma mensagem à população: dois adolescentes conseguem driblar o governo para sobreviver. Este se torna então um ato de rebeldia. Caso ambos comessem as amoras, não haveria nenhum ganhador no final dos Jogos, o que os tornaria em vão. No primeiro livro da trilogia, Katniss explica que a Capital passa uma mensagem bem clara: “vejam como levamos suas crianças e as sacrificamos, e não há nada que vocês possam fazer a respeito. Se erguerem um dedo, nós destruiremos todos vocês da mesma maneira que destruímos o Distrito Treze”. (COLLINS, 2010, p. 25).

As amoras de Katniss e Peeta fazem mais do que levantar um dedo, fazem toda uma população se questionar sobre o que podem fazer contra um governo autoritário. O primeiro ato de rebeldia de Katniss deu-se quando sua irmã foi escolhida para participar dos Jogos. Ela assumiu o lugar da irmã porque sabia que esta não teria condições de sobreviver na arena. Katniss lutou pela irmã que o governo queria levar e juntando ao episódio das amoras, demonstra que ela fez mais do que levantar um dedo e mostrou que algo poderia ser feito.

5.1 O caso das amoras envenenadas: o início da revolução

Na septuagésima quarta edição dos Jogos Vorazes, há um feito histórico: dois tributos são vencedores pela primeira vez, por causa de algumas amoras envenenadas. Como dito pela protagonista da série, um sistema que se deixa abalar por algumas amoras deve ser um sistema frágil. (COLLINS, 2011). Mas a fragilidade talvez não esteja no sistema (o presidente e seus conselheiros, tudo o que sabemos sobre o governo opressor de Panem), está tampouco na nação, que vê um ato, previamente calculado, como uma oportunidade. A fragilidade estava no Chefe dos Idealizadores, que sofreu as consequências após deixar que dois adolescentes

transformassem a maior forma de poder em uma piada, graças à heroína Katniss Everdeen, “a garota em chamas”.¹

Quando Katniss estende as amoras para Peeta no final dos Jogos Vorazes, ela pode não saber a total consequência do seu ato, mas ela sabe que os jogos precisam de um ganhador. Ou ganhadores, nesse caso. Os próprios Idealizadores dos Jogos foram os responsáveis por seus atos, ao permitirem que dois ganhadores do mesmo distrito pudessem se unir para vencerem os Jogos caso ambos estivessem vivos. Ao tentar voltar atrás com a sua decisão, os Idealizadores não previam que seriam ridicularizados naquilo que eles mais amavam e tinham o controle: os Jogos Vorazes.

As amoras aparecem pela primeira vez quando Katniss está na arena caçando algo para comer e se depara com um arbusto delas (COLLINS, 2010, p. 182):

[O] que eu imaginava que fosse uma amora possui um formato levemente diferente, e quando abro uma delas o interior é da cor de sangue. Não reconheço essas amoras – pode ser que elas sejam comestíveis –, mas para mim isso deve ser algum *truque maligno* dos Idealizadores dos Jogos. Até a *instrutora de plantas* do Centro de Treinamento fez questão de nos alertar para que evitássemos amoras, a menos que tivéssemos cem por cento de certeza de que elas não eram tóxicas. (Grifos do autor)

Katniss pensa que esse pode ser um truque dos Idealizadores, visto que eles são os organizadores dos Jogos e têm domínio sobre cada parte da arena e sabem onde cada um dos tributos está graças ao rastreador que foi implantado. Katniss também frisa que a instrutora de plantas, durante o tempo de treinamento, os alertou para evitarem amoras, o que conclui que ela sabia de algo sobre amoras que não poderiam ser comidas. O aviso dela foi fundamental para que naquele momento Katniss não comesse as tais frutas.

Ao encontrar Peeta na arena e se juntar a ele, os dois encontram mais das mesmas amoras, mas Peeta não sabe que elas estão envenenadas. Nem mesmo Katniss soube que elas estavam quando se deparou com elas pela primeira vez. A confirmação veio quando um dos tributos as rouba de Peeta e morre. Eles decidem guardá-las porque ainda havia um tributo a ser vencido e eles poderiam enganá-lo.

¹ Katniss recebe essa definição ao ser vestida com uma roupa que contém um fogo artificial e controlado. Seu estilista diz que em vez de usar carvão para apresentá-la, ele preferiu o fogo.

Mas eles enganam a Capital com elas, o que desencadeia uma série de eventos que funciona como forma de protesto e leva à revolução. Logo após sair da arena, Katniss descobre que a Capital está em polvorosa e ela está na mira deles. Mais especificamente, do presidente Snow, que a visita pessoalmente em seu distrito após a vitória para uma troca de palavras ameaçadoras. No entanto, presidentes não visitam tributos após eles ganharem uma edição dos Jogos, a não ser para ameaçá-los.

Quando Katniss e Peeta estão discutindo sobre quem come as amoras, Katniss pensa:

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. (COLLINS, 2010, p. 366).

Essa reflexão resulta no ato de ela estender as amoras e pedir que Peeta confie nela. Katniss sabe das suas ações: no seu ponto de vista, caso não haja nenhum vencedor, os Jogos serão motivo de fracasso e se considerarmos que essa edição teve o casal desafortunado, que conquistou o público e teve regras alteradas em prol de si mesmo, podemos concluir que os Jogos seriam sim um verdadeiro fracasso. Quando ambos colocam as amoras na boca, o narrador dos Jogos os impede, declarando-os os vencedores.

Ao saírem da arena como vencedores, Katniss descobre por seu mentor que o seu ato com as amoras não foi bem visto. Ele diz a ela: “Escuta. Vocês estão encrencados. Estão falando por aí que a Capital está furiosa com vocês por terem armado pra cima deles na arena. A única coisa que eles não conseguem suportar é ser motivo de piada e eles são a piada de Panem no momento”. (COLLINS, 2010, p. 379). O ato com as amoras é visto como uma afronta ao governo, que se dá com aquilo que eles consideram sua maior arma: os Jogos Vorazes e estimula a população dos distritos a se rebelarem, pois se uma garota de dezesseis anos consegue desafiar o poder maior – mesmo que deliberadamente – em rede nacional e ao vivo, naquilo que eles mais admiram, eles também podem. Ela conclui que os

Jogos Vorazes são sua arma e ninguém pode se sentir capaz de derrotá-los. Então, agora a Capital agirá como se eles tivessem estado no controle o tempo todo. Como se tivessem orquestrando todo o evento, até o duplo suicídio. Mas isso só funcionará se eu desempenhar meu papel junto com eles. (COLLINS, 2010, p. 381).

Katniss pode até não ter pensado no que suas ações resultam, ela não espera que a Capital esteja furiosa ao narrar que “na arena, quando coloquei aquelas amoras na boca, só estava pensando em enganar os Idealizadores dos Jogos, não estava pensando em como minhas ações iriam refletir na Capital”. (COLLINS, 2010, p. 380-381). A garota quente, como Katniss também é chamada, desenhou sua estratégia quando estava disposta a seguir com a farsa do romance para que pudessem ganhar aquela edição. Mesmo que anteriormente expressasse seu ódio à Capital, ela não tinha pensado em desafiá-los. Até mesmo quando Rue morreu, ela quis fazer algo para humilhá-los e não, propor um desafio. Quando entrevistada sobre o que passou por sua cabeça no momento que pegou as amoras, ela sabe que é um momento decisivo e responde sem um longo discurso, dizendo apenas que não aceitava a ideia de viver sem Peeta. (COLLINS, 2010).

No início do segundo livro, *Em Chamas*, Katniss recebe a visita do presidente Snow em seu distrito, o que gera desconfiança de alguns familiares, pois o presidente não visita os vitoriosos. O objetivo dele é uma ameaça a Katniss: ela precisa continuar com a farsa do romance e tentar convencê-lo de que ela e Peeta estão realmente apaixonados. Ao visitar Katniss, o presidente narra:

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 impedirá de fazer o mesmo? (COLLINS, 2011, p. 28).

Ele ainda complementa ao dizer: “Katniss Everdeen, a garota em chamas, você acendeu uma fagulha que, se não for contida, pode crescer e se transformar num inferno que destruirá Panem”. (COLLINS, 2011, p. 30). As ameaças do presidente são claras: ela precisa acalmar os distritos que viram seu ato como um desafio e provar que a verdadeira razão de estender as amoras foi por amor, uma vez que “o espetáculo é uma atividade especializada que responde por todas as outras. É a

representação diplomática da sociedade hierárquica diante de si mesma, na qual toda outra fala é banida” (DEBORD, 2015, p. 20). Essa exibição que Katniss precisa fazer por ordem do presidente reflete o que o espetáculo retratado na série é: a principal atração para o povo. Ela precisa continuar com a sua farsa, pois não haverá diálogo entre as formas militares da Capital e aqueles que resolverem se rebelar, como acontece em uma cena de visita ao Distrito 11, quando um cidadão é morto ao fazer um símbolo de protesto. Além disso, o espetáculo que é o romance dos dois ainda é tratado como entretenimento pelos habitantes, o que resulta em um pedido de casamento na rede televisiva e a participação dos cidadãos com a escolha do vestido.

Essa interação televisiva reflete o que os *reality-shows* tende a proporcionar: uma oportunidade de interagir. Na trilogia, a única parte da sociedade que vota na escolha dos vestidos é a Capital, sendo os únicos a fazer parte dessa interação, uma vez que os Jogos Vorazes foram um sucesso lá e, as regras dos Jogos alteradas por causa daquela parte da população. O que condiz com Mateus (2012, p. 240) ao declarar que “O prazer em observar a vida mundana ou o gozo das imagens televisivas vêm acompanhados por uma vontade em testemunhar, mas também, partilhar os sentimentos alheios”, mas em contraponto, “o espetáculo é a *afirmação* da aparência e a afirmação de toda vida humana – isto é, social – como simples aparência”. (DEBORD, 2015, p. 16 – grifo no original). Os Jogos sendo a aparência daquela parcela da população: um entretenimento.

5.2 A Revolução Em Chamas

Se em *Jogos Vorazes* a população demonstrou algum tipo de resistência, em *Em Chamas*, segundo volume da trilogia, eles partem para a resistência em si. As amoras funcionam como um estopim para a rebelião dos distritos enquanto que na Capital, o ato é romantizado, sendo eles os únicos indivíduos que querem o espetáculo que os Jogos os permitem ter (DEBORD, 1997) e não estão atentos, ou simplesmente não se importam, ao que está acontecendo com o resto de Panem.

A relação entre governo e distritos gera levantes, mas são ligeiramente impedidos pela força militar da Capital, leva a uma nova edição dos Jogos Vorazes, que fracassa ao tentar ser impedido, leva a tributos mais vorazes em tentar não

participar do Massacre mas que não são ouvidos. Em contrapartida, a própria Capital retalia com manipulações e entretenimento. Ao comentar sobre as lutas de classes que visavam novas condições de vida, Debord descreve como os proletários foram suprimidos e em relação a *Jogos Vorazes*, os Distritos possuem essa definição por serem as classes mais baixas dentro daquela sociedade com um grande avanço tecnológico e industrial mas que precisam servir a Capital.

ele [proletariado] é a imensa maioria de trabalhadores que perderam todo poder sobre o uso de sua própria vida, e que, *assim que tomam conhecimento disso*, se redefinem como proletariado, o negativo em ação. [...] No entanto, quando o proletariado descobre que sua própria força exteriorizada concorre para o reforço permanente da sociedade capitalista, já não apenas sob a forma de seu trabalho, mas também sob a forma de sindicatos, de partidos ou de poder estatal que ele tinha constituído para se emancipar, descobre também pela experiência histórica concreta que é a classe totalmente inimiga de toda exteriorização do poder. Ele traz em si *a revolução que não pode deixar nada fora dela mesma*, a exigência da dominação permanente do presente sobre o passado, e a crítica total da separação; e ele deve encontrar na ação a forma adequada disso. Nenhuma melhora quantitativa de sua miséria, nenhuma ilusão de integração hierárquica é um remédio duradouro para sua insatisfação, pois o proletariado não pode se reconhecer com veracidade de um mal particular que tenha sofrido, nem portanto *na reparação de um mal particular*, nem de um grande número desses males, mas apenas no *mal absoluto* de ter sido rejeitado para a margem da vida. (DEBORD, 2015, p. 81 e 82 – grifo no original)

Não há partidos em *Jogos Vorazes* e na série não é citado como os prefeitos conseguem chegar ao cargo que ocupam. Ao falar sobre o proletariado e como ele toma conhecimento de si, Debord (2015) diz que ele se redefine. E redefinição é o que acontece com a sociedade em *Em Chamas*, segundo volume da trilogia. Os eventos narrados no livro são rápidos, as mortes no Massacre Quaternário também são rápidas, como se o propósito da Capital fosse matar os tributos o mais rápido possível. E quando esses tributos se dão conta do que eles podem fazer, de quem podem se aliar na arena, eles se redefinem e se reconhecem. Debord (2015) conversa com Marx (1998) quando este diz que

O movimento proletário é o movimento autônomo da imensa maioria no interesse da imensa maioria. O proletariado, a camada inferior da sociedade atual, não pode levantar-se, não pode erguer-se sem fazer saltar toda a superestrutura de camadas que formam a sociedade oficial (Marx; Engels, 1998, p. 18).

Debord cita a revolução, o que interliga diretamente com os eventos desta segunda narrativa. As amoras no final do primeiro livro foram o estopim para que a população exigisse uma mudança contra o que o governo estava proporcionando (miséria) e deixando de proporcionar (mudanças). Os tributos são os primeiros que se percebem como “proletariado” para que posteriormente, os Distritos se percebam como tais, dando início a guerra contra a Capital.

A guerra é vista como o único meio para acabar com as questões desiguais do país, como os distritos são os únicos que submetidos aos Jogos, eles são os primeiros a rebelarem. Em *A Esperança*, se descobre que o décimo terceiro distrito ainda existe, sobrevivendo aos ataques da Capital quando se rebelou. O Distrito 13 é o principal armamento que os rebeldes têm, o que causa um impacto na Capital, que não tinha conhecimento do ressurgimento deste distrito e costumava passar falsos vídeos para a população acreditar que era um lugar inabitável. Debord (2015, p. 72) ao articular o pensamento de que “a classe ideológico-totalitária no poder é o poder de um mundo invertido: quanto mais forte ela é, mais afirma que não existe, e sua força serve-lhe em primeiro lugar para afirmar sua inexistência.” resume o que a Capital pensa de todo o espetáculo que ela proporciona: que o governo regente não é totalitário e que faz uso de suas forças para que não ocorra outro levante, destruindo assim a nação.

A finalização da série ocorre quando Katniss culpa o presidente Snow por matar crianças em uma praça e ele diz que a responsável foi a presidenta do distrito 13, que com o ato, colocaria a culpa no presidente e ganharia o apreço público.

O governo do espetáculo, que no presente momento detém todos os meios para falsificar o conjunto da produção tanto da percepção, é senhor absoluto das lembranças, assim como é senhor incontrolado dos projetos que modelam o mais longínquo futuro. Ele reina sozinho por toda parte e *executa seus juízos sumários*. (DEBORD, 2015, p. 174)

Panem deixaria de ter um presidente totalitário para que uma presidenta também autoritária e ardilosa assumisse o lugar de governante. A presidenta antipatiza desde o início com Katniss, principalmente por ela ser o símbolo da revolução desde o início e de o público segui-la e a seus ideais. A Capital tenta a todo custo matar Katniss porque eles a responsabilizam pelos protestos e levantes dos

distritos. A presidenta tenta porque Katniss pode se opor a seu mandato. A finalização da série ocorre quando Katniss mata a presidenta após descobrir que ela foi a culpada pelas mortes das crianças na praça, incluindo sua irmã, e os Jogos Vorazes encerrados.

5.3 Símbolos de Protesto

O Tordo está diretamente relacionado com a série não somente por sua representação das capas, mas também desde o primeiro momento em que aparece e seu significado no decorrer da série. Há dois sentidos atribuídos a ele: o símbolo da vitória e o símbolo da revolução. Há dois tipos de tordo na trilogia, um fictício e um verdadeiro. O tordo verdadeiro (*mockingbird*, em inglês) que aparece na série é o *northern mockingbird* (conhecido em português como tordo-comum ou imitador-poliglota) e que habita os Estados Unidos e México, lugares que se transformaram em Panem. Seus traços estão presentes na série, já que eles conseguem imitar o que os humanos conseguem cantar.

Já o *mockingjay* (também traduzido como tordo na série e no original é o nome do último livro) é um pássaro fictício. O nome vem devido ao cruzamento entre o *mockingbird* e o *jabberjay* (também fictício e traduzido como gaio tagarela). Katniss narra que o gaio tagarela foi uma criação da Capital com o intuito de espionar os habitantes dos Distritos como uma forma de precaução contra possíveis rebeliões. Esses pássaros levavam informações para o governo, uma vez que eram geneticamente modificados. Todavia, foram descobertos pela população, que começou a passar falsas informações. Com esta descoberta, os gaios tagarelas foram largados na natureza para morrerem. Mas sobreviveram e tiveram um cruzamento com os tordos (*mockingbirds*), criando então uma “nova espécie”: *mockingjay*. (COLLINS, 2010).

O primeiro contato que o leitor tem com esse tordo é através de um broche que Katniss recebe da filha do prefeito logo após se voluntariar como tributo. Na cena, ela é muito insistente e pede que Katniss use esse broche como uma forma de representar seu Distrito, o que ela critica, uma vez que o “seu distrito” não fez nada por ela quando seu pai morreu. Ela usa o tordo na arena e quando se alia a Rue,

descobre que ele tem um significado maior para ela, pois os tordos eram usados para informar quando o dia de trabalho estava terminado.

Esta nova espécie de tordo tem uma grande relevância para a série: ele é visto como o símbolo da revolução. No segundo livro da trilogia, *Em Chamas*, o tordo ganha um novo significado, ele é o símbolo da vitória depois que Katniss vence os Jogos:

aparentemente, meu broche com o tordo lançou uma nova moda que virou sensação da temporada, porque diversas pessoas aparecem para me mostrar seus acessórios. Meu pássaro foi copiado em fivelas de cintos, bordado em lapelas de seda, até mesmo tatuado em lugares íntimos. Todos querem usar o símbolo da vencedora. Só consigo imaginar o quanto isso não deve estar levando o presidente Snow à loucura. (COLLINS, 2011, p. 89).

Com a narração de Katniss, é possível notar alguns aspectos: o primeiro deles é sobre a cultura do consumo na sociedade, que se associa a acessórios que são tendência para mostrar algum tipo de ideologia. Ao mesmo tempo que beira o exagero, palavra que também pode ser usada para descrever aquela parte da sociedade da Capital, ao relato que fala sobre os lugares que o tordo foi copiado. Segundo, Katniss diz que todos querem estar associados a ela simplesmente pelo de ela ter sido a vitoriosa dos Jogos, refletindo assim uma sociedade interesseira. E terceiro, o fato do seu símbolo não agradar o presidente, uma vez que ele não quer nada associado a ela devido ao caso das amoras envenenadas.

Posteriormente, no mesmo livro, duas rebeldes encontram Katniss na floresta e para mostrar que elas não querem lhe causar mal, elas mostram um pedaço de pão com a insígnia do tordo e dizem que estão com ela (COLLINS, 2011). Naquele momento, Katniss não entende como elas estão “do lado dela” para depois descobrir que os rebeldes a viam como a principal face da revolução devido ao seu ato com as amoras. Nas entrevistas do Massacre Quaternário, o presidente determina que Katniss use seu vestido de noiva, o que ela o faz, mas fica surpresa com o que seu estilista fez do vestido, que também se torna um protesto.

Na cena, Katniss está usando seu vestido de noiva e pergunta ao apresentador se ele gostaria de ver o que o vestido dela pode fazer; ele responde que sim e quando Katniss começa a girar, o vestido fica em chamas. Após parar, Katniss e todos que estão assistindo ao programa percebem que Katniss está vestida como um tordo, graças ao seu estilista. E enquanto está em um tubo, aguardando para subir para a

arena onde ocorrerá a nova edição dos Jogos Vorazes, Katniss vê seu estilista ser brutalmente agredido por causa da afronta que este fez na TV quando apresentou Katniss como um tordo.

O ato de protestar está presente na sociedade como uma forma de reivindicar seus direitos, sejam eles sociais, culturais, civis, políticos ou econômicos. As Diretrizes para a Observação de Manifestações e Protestos das Nações Unidas alegam que essas “manifestações e protestos erigiram-se como elementos fundamentais no desenvolvimento das sociedades democráticas, permitindo que cidadãos e cidadãos possam ser partes dos processos sociais por meio da expressão coletiva de suas ideias” (ONU, 2019). Essas Diretrizes ainda alegam que muito dos direitos adquiridos pela população veio por meio dessas expressões.

E algumas dessas expressões se relacionam com a série, como é caso de 2014 dos manifestantes universitários na Tailândia do mesmo ano. Com o intuito de protestar contra o golpe militar do país, eles imitaram uma saudação presente na trilogia. A saudação consiste em levantar os três dedos médios e de acordo com Katniss significa “agradecimento, admiração, adeus a alguém que você ama” (COLLINS, 2010, p. 31). Essa saudação também significa oposição ao governo e solidariedade aos outros rebeldes. O gesto pode ser visto como uma ironia diante do governo tailandês, pois não há agradecimento nem admiração com as atitudes tomadas pelos governantes. Outra forma de protesto dos estudantes, foram trechos lidos do livro *1984*, de George Orwell. Após o ato de protesto, alguns cinemas locais não exibiram mais o filme.

No mesmo ano, outra forma de protesto muito frequente, mas no Brasil, foi o *Movimento Vem pra Rua*. Lotando ruas de várias cidades do país, este movimento tinha como propósito um “Brasil livre da corrupção, com uma política feita com ética e um Estado desinchado e eficiente, verdadeiramente democrático e justo”, como eles mesmos contam na página do site. Outro movimento que ganhou destaque, foi o *Movimento Passe Livre* cujo um dos estopins foi o aumento da tarifa do transporte público. Isso serviu para que várias pessoas fossem às ruas protestarem contra a situação vivida pelo país naquele ano. Manifestações relacionadas a transporte público também fazem parte da história do Chile, mas em 2019. Essas manifestações levaram estudantes a pular a catraca do metrô para não pagarem o valor da passagem que sofreu aumentos, o que levou pessoas às ruas e que causaram incêndios em

estações de metrô e ônibus, saques a supermercados e ataques em estabelecimentos públicos. O resultado foi uma declaração do presidente sobre o país estar em estado de emergência e como consequência o envio de militares aos locais de protesto e a suspensão do aumento de tarifa.

No mesmo âmbito de protestos com base em trabalhos literários, há aqueles que usaram *O Conto da Aia* para demonstrar seu desconforto e desgosto contra o presidente dos Estados Unidos em 2017, um ano após a estréia da série. Os protestantes usaram cartazes que exibiam frases como *Make Margaret Atwood Fiction Again* e *The Handmaid's Tale is Not An Instruction Manual* (Faça Margaret Atwood Ficção Novamente e O Conto da Aia Não é Um Manual de Instruções, respectivamente). Outra forma também usada como protesto contra o presidente norte-americano ocorreu na Polônia, em uma de suas viagens. As polonesas usaram longas túnicas vermelhas e chapéus brancos, fazendo referência a personagem principal enquanto outras pessoas não caracterizadas levantavam cartazes com desenhos do presidente em forma de meteoro em direção a Terra.

Uma das formas de protesto da sociedade contemporânea são as *hashtags* e estão relacionadas às mídias. No ano de 2018, o Brasil estava em processo de eleição para determinar quem seria o novo presidente da república. No segundo turno, dois candidatos estavam disputando a vaga e uma grande parte da população não concordou com um desses presidentes e começou a utilizar a hashtag #elenão, movimento liderado inicialmente por mulheres se tornando um protesto feminista e político. O intuito de usar esta hashtag é protestar contra o candidato à presidência do Brasil sem dizer o nome do mesmo. Não somente a população, mas também celebridades começaram a fazer dessa hashtag. Uma delas foi Madonna, cantora da cultura pop.

Ao lançar seu décimo quarto álbum, intitulado *Madame X.*, Madonna apresentou letras políticas que refletem temas atuais da sociedade contemporânea. Madonna é uma cantora que sempre esteve engajada em atos políticos e liberdade de expressão. *Jogos Vorazes* clama a violência e o “porte de armas” nos Jogos é liberado pelos Organizadores, que disponibilizam essas armas. Uma das letras presente no disco é a canção *God Control*, uma música que critica o porte de armas nos Estados Unidos. O videoclipe ainda mostra cenas reais do caso de atentado na Marjory Stoneman Douglas High School, que ocorreu na cidade de Parkland em 2018,

na Flórida e deixou 17 mortos. Além dessas cenas, há outras que resgatam protestos contra o porte de armas, com pessoas levantando cartazes com dizeres “*am i the next?*” (eu sou o próximo?).

O ato de protestar converge com a proposta de Debord ao falar sobre o cidadão que por causa da censura acaba se tornando um mero espectador.

Nunca a censura foi tão perfeita. Nunca a opinião daqueles a quem ainda se faz crer, em alguns países, que continuam a ser cidadãos livres foi menos autorizada a se fazer ouvir, cada vez mais que se trata de uma escolha que vai afetar sua vida real. Nunca foi possível mentir com tão perfeita ausência de consequências. O espectador é suposto ignorante de tudo, não merecedor de nada. (DEBORD, 2015, p. 183)

A citação de Debord faz uma provocação e uma crítica a essa parcela da sociedade contemporânea que se torna ignorante ao que está acontecendo. O autor ainda menciona mentiras e como elas muitas vezes traz consequências. Sua premissa se relaciona com os símbolos de protestos que foram apresentados uma vez que essas pessoas que estão expondo sua opinião, protestando contra algum tipo de governo e seus atos, seja através da música ou de cartazes, hashtags ou falas de ativistas, ainda fazem parte do espetáculo, mas com atitudes.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No posfácio da edição brasileira de 1984, Erich Fromm alega que “livros como o de Orwell são advertências poderosas, e seria lamentável se o leitor, de modo autocomplacente, interpretasse 1984 como mais uma descrição da barbárie stalinista, sem perceber que o livro se refere também a nós”. *Jogos Vorazes* é um desses livros como o de Orwell, a crítica que Collins faz ao decorrer de suas obras reflete e age na sociedade que essas obras são inseridas.

Surgido em uma sociedade viciada em programas televisivos, com governos e sua grande potência de armamentos militares, a série se molda em uma reflexão acirrada sobre a sociedade contemporânea. *Jogos Vorazes* denuncia uma sociedade que vive de espetáculos, de consumo e de aparência. Os termos aqui apresentados de distopia refletem a mensagem que a trilogia fomenta. Inspirado em guerras atuais e uma cultura que sofreu atentados e faz uso de armas militares potentes, a obra de Collins chama a atenção para o que está ocorrendo no mundo. De acordo com Hilário (2013, p. 206-207)

a narrativa distópica não se configura, deste modo, apenas como visão futurista ou ficção, mas também como uma previsão a qual é preciso combater no presente. Ela busca fazer soar o alarme que consiste em avisar que se as forças opressoras que compõem o presente continuarem vencendo, nosso futuro se direcionará à catástrofe e barbárie. (HILÁRIO, 2013, p. 206-207)

Desde o termo utopia, que busca uma sociedade perfeita, onde não há desigualdade, injustiça e governos opressores, os autores teóricos não prometem demonstrar como uma sociedade ideal é formada. As distopias, *Jogos Vorazes* mais especificamente por ser o tema deste trabalho, apresentam uma preocupação e uma reflexão. Preocupação que está presente quando um jornal é aberto e casos sobre violência são relatados com uma pergunta sobre se a justiça será feita pairando. Reflexão sobre a sociedade em que uma pessoa está inserida e o que e como ela está contribuindo para aquela sociedade.

Debord alegou que um mero espectador não interage na sociedade que vive e que com isso o espetáculo se forma: “O espetáculo decorreria do fato de o homem moderno ser demasiado espectador”. (DEBORD, 2015, p. 130). Collins condena

apenas uma parte da sociedade (no caso de *Jogos Vorazes* a parte que vive na Capital) que não se relaciona com o meio em que vive e que está ciente das coisas que o cercam, mas que não contribui para uma mudança. Essa parte da sociedade está alheia aos acontecimentos, mas encara os Jogos como um entretenimento porque foi isso que lhes foi ensinado.

A violência está presente em todo o decorrer da série. Ela funciona como uma espetacularização, não incitando reações de todos. A violência se torna cotidiana, banal e necessária para uma parte específica de uma população. É imprescindível citar como o sistema social é falho no quesito “ser humano” pois uma sociedade que prega o uso da violência como defesa transforma o gerador do espetáculo em um desumano. As armas que são disponibilizadas para os tributos são dadas pelos próprios idealizadores dos Jogos, pelo próprio governo, refletindo assim uma sociedade contemporânea que enxerga a guerra e o uso de armas como solução.

Uma sociedade onde não se pode falar o que está pensando, onde cada palavra precisa ser medida porque está sendo espetacularizada por todo o país. A interação com outros distritos na série não é permitido, ecoando um isolamento. Isolamento que tem o intuito de dividir uma população que não se conforma com o sistema governamental. Marx e Engels justificam essa ideia ao relatarem sobre a classe proletária, que em oposição à burguesia, é a classe realmente revolucionária. (MARX; ENGELS, 1998).

Revolução em *Jogos Vorazes* está presente desde o momento em que os personagens criticam o sistema que rege Panem, desde a sua participação nos Jogos e como isso é brutal até suas manipulações diante das câmeras. Katniss narra que a Capital não pode saber que ela critica o sistema político, porque qualquer pensamento contra isso pode resultar com ela em uma praça sendo chicoteada pelos Pacificadores. Nos livros a Capital pode descobrir se os integrantes daquela sociedade estão pensando em se rebelar através de sua vigilância, um dos exemplos são os gaios tagarelas criados por eles mesmos. Como também acontece em *1984* com a Polícia do Pensamento, o uso dessa vigilância se faz presente e se relaciona com a sociedade do século XX quando os estados totalitários faziam uso da mesma (ORWELL, 1945).

A população distrital enxerga em simples amoras uma possibilidade de mudança no país, o que demonstra sua vontade de reagir diante daquele sistema. A outra parte da população, que enxerga o ato como romântico consente mais uma vez com Debord (2015, p. 183), quando ele argumenta que “quem fica sempre olhando, para saber o que vem depois, nunca age: assim deve ser o bom espectador.” Os bons espectadores sendo a população da Capital; sempre querendo saber quem será o próximo vencedor dos Jogos, quem pode matar quem, quem eles podem patrocinar (e se o seu escolhido será bem-sucedido) mas nunca interferindo no sistema social e desigual.

O único momento em que essa parcela da população aceita esse sistema social é em forma do entretenimento que os Jogos proporcionam, como é o caso do casal desafortunado. Ganhou grande destaque, alterou algumas regras por causa do sucesso que este estava fazendo com a população da Capital e não dos distritos. Collins mesmo disse na entrevista que as condições de vida que os distritos estavam passando e o sistema desigual eram motivos suficientes para que a população se rebelasse. O romance é visto como parte desse espetáculo que uma certa mídia proporciona.

As questões sociopolíticas apresentadas e discutidas retratam como é funcionamento na obra e responde às perguntas feitas: se essas questões estão presentes em *Jogos Vorazes* e quais são. É possível concluir que as questões estão presentes nos livros e que quando apresentadas funcionam como uma crítica social construtiva. Os autores teóricos apresentados evidenciam que as distopias deixam de ser uma mera obra de ficção para se tornar uma provocação, e que, quando reconhecidas com as ideias apresentadas por Debord, servem de palco para uma suma importância.

Jogos Vorazes como um todo, apresenta um leque de possibilidades de análises e reflexões. No âmbito da cultura pop como mencionado anteriormente, é possível notar que a sociedade contemporânea apoia manifestações e se faz ativa quando se trata em se opor a sistemas governamentais. *Jogos Vorazes* não é mais uma distopia que surge e critica, ele funciona como um meio para responder questionamentos de uma sociedade. No ano de 2019, Collins divulgou que um novo livro seria acrescentado aos outros já publicados. O livro em questão, intitulado *The Ballad of Songbirds and Snakes*, irá narrar os acontecimentos do décimo Jogos

Vorazes, 64 anos antes dos acontecimentos da trilogia. O livro, além de expandir o universo da série e de mostrar detalhes sobre a reconstrução do país em um período pós-guerra, também pode contribuir para futuras análises.

Além disso, poucos trabalhos no Brasil foram feitos analisando esta série literária que mesmo sendo analisadas sob diferentes perspectivas, não tinha sido analisada como um todo. A Sociedade do Espetáculo se faz presente em toda a série, não apenas no primeiro romance. Este trabalho contribui para que mais teses possam ser feitas e mais questões discutidas e analisadas. *Jogos Vorazes* pode ter sido publicado há 11 anos atrás, mas suas ideias e críticas funcionam como conceitos atemporais, presentes em uma sociedade. Guy Debord publicou *A Sociedade do Espetáculo* originalmente em 1967 sobre o século XX, mas seus conceitos permanecem atuais, sobre o século XXI e sua sociedade que vive de espetáculos.

REFERÊNCIAS

ATWOOD, M. *O Conto da Aia*. Rio de Janeiro. Ed: Rocco, 2017.

AVEYARD, V. *A Rainha Vermelha*. São Paulo. Ed.: Seguinte, 2015.

BOHM, Camila Camacho. *Um peso, uma medida. O padrão de beleza feminina apresentado por três revistas brasileiras*. São Paulo: Uniban, 2004. 100p.

CASS, K. *A Seleção*. São Paulo. Ed.: Seguinte, 2012.

CLAEYES, G. *Dystopia: A Natural History*. New York: Oxford, 2017.

COLLINS, S. *Jogos Vorazes*. Rio de Janeiro: Ed. Rocco Jovens Leitores, 2010.

_____. *Em Chamas*. Rio de Janeiro: Ed: Rocco Jovens Leitores, 2011.

_____. *A Esperança*. Rio de Janeiro. Ed: Rocco Jovens Leitores, 2011.

_____. Suzanne Collins Talks About “The Hunger Games”, the Books and the Movies. Out. 2018. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2018/10/18/books/suzanne-collins-talks-about-the-hunger-games-the-books-and-the-movies.html>>. Acesso em: 01 set. 2019.

COSTA, J. F. *Violência e Psicanálise*. Rio de Janeiro. Edições Graal, 2ª edição, 1986.

DASHNER, J. *Maze Runner. Correr ou Morrer*. Rio de Janeiro: Vergara e Riba Editoras, 2010.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo. Comentários sobre a Sociedade do Espetáculo*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2015.

DERAM, S. *O Peso das dietas: Emagreça de forma sustentável dizendo não às dietas!* São Paulo: Sensus, 2017.

DYSTOPIA. In: Merriam-Webster Dictionary. United States of America, 2019. Disponível em: <<http://www.merriam-webster.com/dictionary/dystopia>> Acessado em: 16 Nov. 2019.

#ELENÃO deixou de ser uma simples hashtag: é um movimento feminista e político que pode mudar o Brasil. *The Intercept Brasil*. 20 set. 2018. Disponível em: <<https://theintercept.com/2018/09/28/elenao-movimento-feminista-politico/>> Acesso em: 19 set. 2019.

ENTENDA as referências em ‘God Control’, manifesto de Madonna pelo controle de porte de armas.. *Metro Jornal*. 27 junho 2019. Disponível em: <https://www.metrojornal.com.br/entretenimento/2019/06/27/madonna-god-control-referencias.html> > Acesso em: 17 out. 2019.

ESTAS mulheres receberam Donald Trump vestidas como Offred, de “Handmaid’s Tale”. *Huffpost*. 06 julho 2017. Disponível em: https://www.huffpostbrasil.com/2017/07/06/estas-mulheres-receberam-donald-trump-vestidas-como-offred-de_a_23019669/ Acesso em: 31 out. 2019.

FLORIDA school shooting among 10 deadliest in modern US history. *Fox News*. 14 Fev. 2018. Disponível em: <https://www.foxnews.com/us/florida-school-shooting-among-10-deadliest-in-modern-us-history> Acesso em: 12 set. 2019.

GOLDING, William. *The lord of the flies*. New York: Perigee, 2003. 208p.

GOODREADS. The dystopian timeline to the Hunger Games [Infográfico]. 21 mar. 2012. Disponível em: <http://www.goodreads.com/blog/show/351-the-dystopian-timeline-to-thehunger-games-infographic> Acesso em: out. 2019.

GORDIN, M; TILLEY, H; PRAKASH, G. *Utopia/Dystopia: Conditions of Historical Possibility*. United Kingdom: Princeton University Press, 2010.

GUERIN, W. L. *A Handbook of Critical Approaches to Literature*. 5th ed. New York: Oxford, 2005.

HILÁRIO, L. C. *Teoria Crítica e Literatura: A Distopia Como Ferramenta de Análise Radical da Modernidade*. Anu. Lit., Florianópolis, v.18, n. 2, p. 201-215, 2013.

IZARRA, Laura P. Z. de (org). *A Literatura da Virada do Século: Fim das Utopias?* São Paulo: Humanitas / FFLCH / USP, 2001.

JOGOS Vorazes – O Big Brother da Morte. *Pipoca, Café e Cinema* 13 ago. 2012. Disponível em: <https://pipocacafecinema.wordpress.com/2012/08/13/jogos-vorazes-o-big-brother-da-morte/> Acesso em: 14 ago. 2019.

MADONNA. Dark Ballet. 2019. (6m15s) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6Uagw4zser8> Acesso em: 17 nov. 2019.

MANIFESTANTES imitam gesto de ‘Jogos Vorazes’ e são detidos na Tailândia. *G1 mundo*. 20 nov.2014. Disponível em: g1.globo.com/mundo/noticia/2014/11/manifestantes-imitam-gesto-de-jogosvorazes-e-sao-detidos-na-tailandia.html Acesso em: 18 set. 2019.

MARIANO, M. L. S; FRANCO, S. *As Várias Dimensões na Trilogia Jogos Vorazes: Uma Aplicação Prática para o Ensino Médio*. Impulso: Revista de Ciências Sociais e Humanas , v. 25, p. 119-130, 2015.

MARX, K. & ENGELS, F. *Manifesto do Partido Comunista*. São Paulo: Editora Cortez, 1998.

MATEUS, S. *Realiy-Show- Uma Análise de Gênero*. Revista Comunicando, v.1,n.1, Dezembro, 2012.

MILL, J. S. Online Library of Liberty: The Collected Works of John Stuart Mill, Volume XXVIII. The Collected Works of John Stuart Mill, Volume XXVIII - Public and Parliamentary Speeches Part I November 1850 - November 1868.

MINTZBERG, H. & QUINN, J. B. *O processo da estratégia*. 3ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

MOCARZEL, M; PEREIRA, C. *Revolução, entretenimento e juventude em “Jogos Vorazes”*: das representações culturais midiáticas às metáforas da contemporaneidade. *Conhecimento & Diversidade*, Niterói, v. 8, n.15, p. 84-99 jan./jun. 2016.

MORE, T. *A Utopia*. São Paulo: Martin Claret, 2013.

MOVIMENTO vem pra rua fecha avenida Paulista para protestar contra STF. *Valor Globo*. 09 nov. 2019. Disponível em: <https://valor.globo.com/politica/noticia/2019/11/09/movimento-vem-pra-rua-fecha-avenida-paulista-para-protestar-contr-stf.ghtml> Acesso em: 14 nov. 2019.

NAÇÕES UNIDAS BRASIL. *Fome aumenta no mundo e atinge 820 milhões de pessoas, diz relatório da ONU* 15 julho 2019. Disponível em <<https://nacoesunidas.org/fome-aumenta-no-mundo-e-atinge-820-milhoes-de-pessoas-diz-relatorio-da-onu/>> Acesso em: 20 set 2019.

ONU - Organização das Nações Unidas. Diretrizes para a Observação de Manifestações e Protestos Sociais. Disponível em : <https://nacoesunidas.org/wp-content/uploads/2017/10/Diretrizes_Portugu%C3%AAs_vers%C3%A3o-online.pdf>. Acesso em : 12 nov.2019.

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

PAVLOSKI, Evanir. *A distopia do indivíduo sob controle*. 2005. 274 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Letras - Mestrado) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2005.

PERCÍLIA, Eliene. “Body modification (Modificações no Corpo)”; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/sociologia/body-modification.htm>. Acesso em 14 de outubro de 2019.

PESAVENTO, Sandra. *História & Literatura: uma velha-nova história*. Nuevo Mundo Mundos Nuevos [Enligne], Débats, mis enlignele 28 janvier 2006, consulté le 28 mars 2017. URL: <http://nuevomundo.revues.org/1560>; DOI : 10.4000/nuevomundo.1560.

POLLIT, Katha. “The Hunger Games’ Feral Feminism.” *The Nation*, April 3, 2012.

ROTH, V. *Divergente*. Rio de Janeiro. Ed: Rocco Jovens Leitores, 2012.

SOUZA, J; COSTANTINO, F; FERREIRA, E. *Futuros Presentes: a ficção distópica como reflexo do cotidiano*. Rizoma, Santa Cruz do Sul, v. 6, n. 1, p. 136, agosto, 2018.

SZACHI, Jerzy. *As Utopias ou a Felicidade Imaginada*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1972.

TAHIR, S. Katniss Everdeen é Minha Heroína. Rocco, 2018. Disponível em <<https://www.rocco.com.br/katniss-everdeen-e-minha-heroina/>> Acesso em: 31 out. 2019.

TUDO sobre The Walking Dead. *Aficionados*. 08 julho 2017. Disponível em: <<https://www.aficionados.com.br/the-walking-dead/>> Acesso em: 03 ago. 2019.

UTOPIA. *In*: Merriam-Webster Dictionary. United States of America, 2019. Disponível em: <<http://www.merriam-webster.com/dictionary/dystopia>> Acessado em: 16 Nov. 2019.

VEJA. '*Jogos Vorazes*' assume a liderança na lista dos mais vendidos. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/entretenimento/jogos-vorazes-assume-a-lideranca-na-lista-dosmais-vendidos/>>. Acesso em: 10 out. 2019.

WESTERFELD, S. *Feios*. Rio de Janeiro. Ed.: Galera Record, 2014.