

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LINGUÍSTICA E ESTUDOS LITERÁRIOS

JOGOS VORAZES:
UMA REFLEXÃO SOBRE O MUNDO CONTEMPORÂNEO

Uberlândia

2020

MÔNICA LOPES NÉVOA GUIMARÃES

JOGOS VORAZES:
UMA REFLEXÃO SOBRE O MUNDO CONTEMPORÂNEO

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Estudos Literários como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Estudos Literários.

Área de Concentração: Relações entre história e ficção na literatura contemporânea: identidade, cultura e formas literárias

Linha de Pesquisa: Literatura, Memória e Identidade

Tema: Ficção contemporânea produzida para jovens

Orientador: Fernanda Aquino Sylvestre

Uberlândia

2020

JOGOS VORAZES:
UMA REFLEXÃO SOBRE O MUNDO CONTEMPORÂNEO

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Estudos Literários como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Estudos Literários.

Área de Concentração: Relações entre história e ficção na literatura contemporânea: identidade, cultura e formas literárias

Uberlândia, 10 de março de 2020

Banca Examinadora:

Fernanda A. Sylvestre

Dr^a Fernanda Aquino Sylvestre - UFU

Alexander Meireles da Silva

Dr. Alexander Meireles da Silva - UFG

video conferência

Dr^a Renata Philippov - UNIFESP

Kênia Almeida

Dr^a Kênia Pereira - UFU

video conferência

Dr^a Cynthia Beatrice Costa - UFU

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

G963
2020 Guimaráes, Mônica Lopes Névoa, 1964-
JOGOS VORAZES: UMA REFLEXÃO SOBRE O MUNDO
CONTEMPORÂNEO [recurso eletrônico] / Mônica Lopes Névoa
Guimaráes. - 2020.

Orientadora: Fernanda Aquino Sylvestre.
Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Uberlândia, Pós-
graduação em Estudos Literários.

Modo de acesso: Internet.

Disponível em: <http://doi.org/10.14393/ufu.te.2020.128>

Inclui bibliografia.

1. Literatura. I. Sylvestre, Fernanda Aquino, 1973-, (Orient.). II.
Universidade Federal de Uberlândia. Pós-graduação em Estudos
Literários. III. Título.

CDU: 82

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:
Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074

Dedico este trabalho a meu pai, Martinho Lopes Névoa (*in memoriam*), que sempre me incentivou a ser uma mulher livre e independente; e à minha mãe Mary Ana Cândida Névoa por ser um exemplo de mulher livre, independente e, acima de tudo, uma mulher de fé e batalhadora que me ensinou a nunca desistir de um desafio. Queridos, vocês me ensinaram que, com Deus, podemos vencer qualquer desafio que a vida nos apresente.

AGRADECIMENTOS

A Deus pelo dom da vida e a conclusão de mais um sonho.

À minha professora e amiga Fernanda Aquino Sylvestre, pela acolhida e por me orientar.

A meu marido Gleuter Alves Guimarães, amor da minha vida, pelo apoio nesse longo caminho.

A meu filho Kevin Godoy, presente de Deus, pela ajuda com o abstract e por ser quem é.

Muitas são, Senhor meu Deus, as maravilhas que tens operado para conosco, e os teus pensamentos não se podem contar diante de ti; se eu os quisera anunciar, e deles falar, são mais do que se podem contar.

Salmos 40:5 Biblia Sagrada

RESUMO

Esta pesquisa surgiu da observação de uma constância no surgimento de obras literárias e cinematográficas sobre governos totalitários e cenários caóticos – distópicos – visando o público juvenil. O objetivo principal deste trabalho é entender por que obras como *Jogos Vorazes* são tão atrativas não somente ao público leitor adolescente como também ao público *Young adult*; como consequência dessa compreensão, adquirir uma visão mais clara sobre o mundo contemporâneo e a atração que tais obras exercem sobre o público jovem adulto. Para isso, buscou-se conhecer o processo de escrita da trilogia, a fim de se entender a intertextualidade com alguns períodos da história mundial e americana, bem como a trajetória do surgimento do romance, da ficção científica e da utopia/distopia. Além disso, como fundamentação teórica da pesquisa, trazem-se leituras de teorias sobre o poder, o simulacro, a sociedade do espetáculo, entre outras, a fim de se obter uma visão mais aprofundada sobre a sociedade contemporânea e reconhecer na obra em estudo as condições socio-históricas em que esse leitor é formado, bem como é construída a trama da obra. *Jogos Vorazes* como obra de distopia e, conseqüentemente, de ficção científica traz uma visão de futuro imaginado a partir do que se conhece da realidade da época de sua produção e traz um alerta sobre uma possibilidade de sociedade que pode se tornar real. Os jovens leitores encontram nessa obra um eco de suas próprias vidas que se encontram sob a pressão do desempenho acadêmico ou social e da competição acadêmica ou do mercado de trabalho e tal como Katniss, a heroína da trilogia, sentem-se obrigados a lutar uma guerra imposta a eles em nome da sobrevivência. Espera-se que essa pesquisa elucidie para muitos professores como o mundo contemporâneo pode ser percebido pelo jovem.

Palavras-chave: Ficção-científica; Distopia; Teorias de poder; Literatura de *Young adults*

ABSTRACT

The research was born from a constant observation of literatures and movies, for young adults, about totalitarian governments and chaotic scenarios – dystopian ones -. The main purpose of this work is to understand why literatures such as *Hunger Games* are so attractive, not only for teenager readers but also for young adults; and, as a consequence of this comprehension, it acquires a clear vision about the contemporary world and the attraction that those romances have over the young adult public. In order to get that, it was important to know about the process of the writing of this trilogy, to understand the intertextuality with historical periods of the World and American history, as well as the emergence of novel; sci-fi and utopia/dystopia. Besides that, it was studied literatures about power theories, the simulacrum, the show society, among others, as theoretical foundation of this research to get a deeper insight into the contemporary society and recognize in the work under study the socio-historical conditions in which this reader is formed, and the plot of the work as well. *Hunger Games* as a dystopian work and, consequently, sci-fi brings a vision of an imagined future from what is known about the reality of the time of its production bringing a warning about a possibility of a society that can become real someday. The young readers find in this work echoes from their own lives which are under pressure of the academic or social accomplishments and the competition from the labor market, like Katniss, the heroine of the trilogy. They feel compelled to fight a war imposed on them in the name of survival. This research is supposed to elucidate how the world has been seen by the young adults so that it may help many teachers how to deal with them better.

Keywords: Science fiction; Dystopia; Power theories; Young adult literature.

SUMÁRIO

1 Introdução	9
2 Preâmbulo – Uma síntese da obra	14
3 Alguns históricos necessários	17
3.1 O contexto histórico contemporâneo	17
3.2 A história do romance	33
3.2.1 O romance para <i>Young adults</i>	40
3.3 A ficção científica.....	45
3.4 A distopia	52
4 O poder e o corpo	65
4.1 A sociedade vigiada e docilizada	65
4.2 A utopia do corpo	71
4.3 A literatura, o Mal e o Totalitarismo	76
5 As relações pessoais e o herói na pós-modernidade	87
5.1 O contexto da pós-modernidade	87
5.1.1 O jogo na sociedade	105
5.2 O herói	109
6 Considerações Finais	118
7 Referências	128

Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos humanos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humana.
Joseph Campbell

1 Introdução

O sucesso contundente de séries de romances de ficção produzidos para o público juvenil e adulto que exploram o universo da distopia traz à tona inúmeras reflexões sobre a sociedade, as relações pessoais e o herói na contemporaneidade. Esse tipo de romance não faz sucesso apenas entre os adolescentes da sala de aula da pesquisadora, mas também são bastante lidos e apreciados por jovens e até adultos. A trilogia *Jogos Vorazes* tem o primeiro volume publicado em 2008 nos Estados Unidos e em 2009 no Brasil. Segundo dados da Revista Veja de 29 de março de 2012, a princípio, a obra vendeu 50 mil cópias e depois mais de 200 mil, foi traduzido para 26 idiomas e tornou-se uma franquia de filmes que se tornou um *blockbuster* do cinema.

Além disso, serviu de carro chefe para outros romances que também exploram a distopia como a trilogia *Divergente* de Veronica Roth, a série de TV *The Hundred* baseada em romance de mesmo nome de Kass Morgan, entre outros. É possível perceber a recorrência de obras, na contemporaneidade, que exploram uma sociedade pacificada e harmonizada por meio da força, de uma vigilância extrema ou por meio de medicamentos. Esse ambiente extremamente controlado e tomado pela tecnologia é comum em romances chamados de distopia e, na última década, o surgimento de inúmeros romances, séries de TV e filmes distópicos mostra uma tendência contemporânea de criação de obras que tratam das relações de poder e outros tipos de relações de sociedades aparentemente harmônicas, especialmente para o público juvenil e jovem adulto.

Diante dessa realidade, o objetivo principal desse trabalho é entender por que obras como *Jogos Vorazes* são tão atrativas ao público leitor, especialmente aos jovens e aos adolescentes e, como consequência dessa compreensão, adquirir uma visão mais clara sobre o mundo contemporâneo e suas relações de poder, bem como perceber a visão de mundo que o aluno que frequenta a sala de aula da pesquisadora traz consigo.

Antes de se iniciar a análise da obra em estudo, é preciso que se dê um panorama geral sobre ela; para isso, o preâmbulo traz uma síntese dos três volumes que compõem a trilogia. Além disso, busca-se construir, no capítulo três, um panorama sócio histórico que envolve tanto a obra quanto o leitor desses romances. Esse pano de fundo mais histórico que literário faz-se necessário para que se consiga, minimamente, conhecer um pouco mais do contexto de

produção do romance, já que se tem como pressuposto que a literatura produz uma crítica aguda do momento histórico tanto pelo autor como pelo leitor e revela um personagem que tem um olhar angustiado sobre si mesmo, bem como revela um certo pessimismo deste a respeito do futuro de sua sociedade.

Ainda no capítulo três deste trabalho, há um breve histórico sobre o gênero romance, fundamentado na obra de Ian Watt (2010). Além disso, é trazido uma breve trajetória do gênero ficção científica e a definição de distopia, bem como o histórico do surgimento desse gênero entre as obras literárias,

Os três romances que compõem a obra em estudo podem ser classificados como distópicos. O gênero da distopia também será explicado bem como far-se-á uma genealogia dele desde o início da produção de ficção científica. Somente a título de uma breve conceituação de distopia, de acordo com Alexander Meireles, seriam narrativas de “sociedades pós-apocalípticas marcadas por competições, desafios ou rituais de passagens mortais que refletem a percepção do público leitor de que a sociedade é um espaço de competição regulada por instituições regidas por adultos com visões de mundo discordante da nova geração” (MEIRELES, 2019). Um dos principais romances da literatura mundial que trabalha com a distopia é *1984*, de George Orwell, cujo enredo conta a história de um homem que vive em uma sociedade extremamente controladora e opressora.

Na leitura da trilogia *Jogos Vorazes*, surgiram algumas inquietações que determinaram o rumo dessa pesquisa. A primeira inquietação está atrelada ao delineamento da própria distopia e diz respeito ao tipo de liderança existente nessa sociedade fictícia – governo totalitário, indivíduo vigiado, controlado e, principalmente, sem liberdade de escolha, lugar que lembra o feudalismo da Idade Média ou a Roma antiga e seus costumes. Esse tipo de governo produz uma sociedade aparentemente harmônica, pacificada e funcional.

Há outras obras que trabalham contemporaneamente com esse tipo de governo e de sociedade, por exemplo, *Divergente* de Veronica Roth, ou *O doador de memórias* de Lois Lowry, romances que foram adaptados para o cinema, bem como produções cinematográficas e mesmo séries produzidas para a televisão ou para a internet. É interessante notar que, com suas devidas particularidades, todas elas apresentam sociedades aparentemente harmônicas sob uma vigilância constante e um rígido código de conduta obtido por meio de recursos tecnológicos avançados, bem como o uso de medicamentos capazes de forjar indivíduos extremamente dóceis e submissos e completamente alienados e sugestionáveis a condutas reprováveis.

Na análise da sociedade idealizada construída na trilogia *Jogos Vorazes*, é possível perceber uma realidade sem conflito aparente, uma sociedade com diversos recursos tecnológicos e um sistema rígido de vigilância que utiliza drones e mantém tudo em ordem. Nessa sociedade, usa-se a manipulação genética e a farmacologia como instrumentos de controle dos indivíduos tal como se fez em distopias clássicas como *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley.

Embora os romances que compõem o objeto de estudo desta pesquisa tenham sido produzidos em um período histórico distinto do contexto das distopias clássicas, o dilema no que tange ao governo autoritário, às ações massificadas dos personagens não parecem diferente do que ocorre nos romances distópicos clássicos. Como toda distopia produzida anteriormente, essa trilogia mostra uma crítica à sociedade e ao indivíduo de seu próprio tempo.

Em outras artes contemporâneas, como a série para televisão *The hundred*, inspirada em um romance de mesmo nome e *The walking dead*, inspirada nos quadrinhos de mesmo nome, percebe-se a construção de uma sociedade que o tempo todo se questiona ou leva o leitor-espectador a refletir sobre o modelo de governo que terá mais chances de sobrevivência em uma realidade alterada por uma guerra nuclear ou por um vírus que transforma cadáveres em zumbis.

A repetição dessa reflexão de que a sociedade humana vive em condições de ameaça de extinção ou castigada por uma guerra extremamente violenta – no caso de *Jogos Vorazes* –, parece mostrar uma preocupação ou um anseio da geração atual. O questionamento em torno de como se obter uma harmonia social que possibilite a sobrevivência da humanidade, bem como a oscilação entre regimes limitadores e liberais parece constituir a dúvida desses indivíduos.

A aproximação dos adolescentes contemporâneos, leitores e espectadores dessas obras faz parecer que há uma similaridade entre a realidade ou a percepção da realidade atual. A desilusão com a ineficácia de sistemas cujas fundamentações são tão opostas entre si e essa visão pessimista da sociedade e do futuro parece ser o reflexo da sociedade contemporânea.

O capítulo quatro deste trabalho discute as relações de poder e a questão do corpo à luz dos escritos de Michel Foucault e busca refletir sobre a influência dessas relações na obra literária. O modelo de governo imposto pela Capital sobre os Distritos, na obra em estudo, está em consonância com o que diz Foucault sobre o poder e a resistência. Quando se impede que os Distritos se comuniquem entre si ou que sejam autossuficientes, promove-se uma dependência da Capital que inibe qualquer movimento de rebelião. Além disso, manter uma

população sempre com fome aumenta no homem o instinto pela sobrevivência que o levará a agir de forma egoísta, diminuindo ainda mais a possibilidade de uma rebelião conjunta.

Outra discussão que também permeia tais produções é o dilema da identidade dos personagens, seus valores e suas crenças diante de uma realidade catastrófica em que a busca pela sobrevivência parece ser o eixo central da trama. Isso fez surgir a segunda inquietação que diz respeito às construções identitárias dos personagens, tanto no contato deles com sua família – pais e irmãos – quanto com o companheiro no sentido romântico do afeto. É possível perceber que há um distanciamento do imaginário até então conhecido do jovem.

Os personagens não parecem manter com a família um laço profundo e permanente, o que coincide com a observação de Bauman (2005) sobre o sujeito pós-moderno. No que tange a relação romântica, essa se constrói de modo bastante distinto, não há a urgência do sexo ou esse aspecto da relação parece sob controle extremamente racional, o que seria um traço de um sujeito moderno, que controla tudo pela razão. Além disso, nota-se em diversos momentos o papel da memória nas reflexões que os personagens fazem sobre si mesmo.

Esse é outro aspecto da trilogia que chama a atenção: em meio à realidade trabalhada, tão cruel e violenta, surge o herói, no caso uma heroína. A inquietação é se essa heroína é uma descendente do herói construído nos primeiros exemplos do gênero romance inglês, um indivíduo absoluto, como diz Ian Watt (2010), ou se se trata de um outro tipo de herói, já que apresenta traços de personalidade que parecem muito mais com o homem pós-moderno na seguinte definição de Bauman:

A ideia de “identidade” nasceu da crise do pertencimento e do esforço que esta desencadeou no sentido de transpor a brecha entre o “deve” e o “é” e erguer a realidade ao nível dos padrões estabelecidos pela ideia – recriar a realidade à semelhança da ideia. (BAUMAN, 2005)

A personagem narradora da trilogia apresenta uma crise no que diz respeito a sua identidade, justamente por não sentir que pertence a qualquer lugar ou qualquer grupo, ela enfrenta seus desafios diários e, ao mesmo tempo, trava batalhas íntimas na tentativa de descobrir quem de fato é. Katniss Everdeen trava uma batalha íntima em duas frentes, a primeira com a imagem que passa de si para as câmeras e a outra pode se dizer que seja o processo de amadurecimento de todo adolescente que busca compreender seu papel na sociedade da qual faz parte.

Portanto, o capítulo cinco deste trabalho traz os passos do herói descritos por Joseph Campbell (2007) e a análise que Victor Brombert (2001) faz do anti-herói, a fim de analisar que tipo de heroína é Katniss Everdeen. Em vários momentos da vida de Katniss é possível perceber o caminho do herói clássico, em outros momentos, entretanto, a personagem parece

se perder em devaneios sobre si mesma e sobre o próprio significado da vida, notando-se muito as marcas de um anti-herói aos moldes daqueles trazidos por Brombert (2001).

A pesquisa será apresentada seguindo, portanto, o seguinte roteiro: um preâmbulo, onde se encontra o resumo dos três romances que compõem a trilogia, um capítulo que apresenta uma introdução o contexto histórico da contemporaneidade, bem como as características do romance, da ficção científica e de uma distopia. Outro capítulo que trabalha com as relações de poder e explora a questão da biopolítica do corpo sob o viés de Foucault e um capítulo que trabalha com o conceito de herói, bem como a construção da identidade por meio da memória e as relações humanas na construção do personagem. Nas considerações finais, procura-se fazer um resumo das principais características do romance e uma reflexão sobre a geração contemporânea.

2 Preâmbulo – Uma síntese da obra

A obra em estudo é uma trilogia cujos romances são intitulados *Jogos Vorazes*, *Em Chamas* e *A Esperança*. O enredo, em linhas gerais, aborda uma nação chamada Panem (antigo EUA e parte do Canadá), composta por 13 distritos onde ocorrera, há 73 anos, uma grande rebelião dos Distritos contra a Capital. Como castigo por essa revolta, que matou muitas pessoas na Capital, os Distritos foram condenados a todo ano enviar um casal de jovens para lutar até a morte em uma arena. O fim desse levante resultou também na obliteração do Distrito 13.

A luta dos 24 jovens selecionados é chamada de *Hunger Games* (*Jogos Vorazes*, em português) e toma lugar em uma arena onde tudo – animais e fenômenos climáticos – é controlado eletronicamente. O título dos jogos em inglês explicita o que de fato ocorre em Panem: o poder da Capital sobre os distritos ocorre, principalmente, pela fome e miséria. Katniss Everdeen, a heroína, é uma jovem de 17 anos, cuja irmã Primrose completara 12 anos e teve o nome incluso no sorteio.

No dia da “colheita”, nome dado ao momento da seleção dos participantes, Prim é sorteada e Katniss imediatamente se oferece para tomar o lugar dela. Oferecer-se para tomar o lugar do outro nessa luta cruel não era algo comum, pelo contrário, a fama de Katniss, bem como sua rebeldia, começa a surgir exatamente por esse ato de amor à irmã. O rapaz sorteado é Peeta Mellark, um dos três filhos do padeiro do Distrito e conhecido de Katniss, porque em um dia em que a garota estava literalmente para morrer de fome, ele lhe deu pão. Por fim, Gale, o melhor amigo de Katniss, o rapaz é seu companheiro de caça, encarregado de tomar conta de sua família na sua ausência.

Os jogos funcionam como uma espécie de *reality show*, o grande entretenimento na Capital, que não recruta nenhum de seus jovens e assiste à luta como se fosse um campeonato de futebol. Os habitantes da Capital e os idealizadores dos Jogos investem nos participantes que julgam simpáticos e os telespectadores imitam as vestimentas, os cortes de cabelos e as tatuagens desses competidores que passam a ocupar o lugar do ídolo de TV.

Os jovens selecionados são sorteados, seus nomes são automaticamente inseridos no sorteio quando completam 12 anos e excluídos quando atingem 18. A inserção do nome para o sorteio é outro aspecto da crueldade dos jogos: aos 12 anos, o nome é inserido uma vez, aos 13, duas e assim sucessivamente, ou seja, o jovem de 18 anos tem uma chance muito maior de ser sorteado que o de 12. Além disso, durante esses seis anos, esse jovem fica com a vida suspensa, pois pode ser sorteado a cada início de ano para uma morte quase certa.

Uma outra maneira do nome ser inserido no sorteio é a troca por rações extras de comida. “Mas aí vem a jogada. Digamos que você seja pobre e esteja passando fome como nós

estávamos. Você pode optar por adicionar seu nome em troca de tésseiras. Cada tésseira vale um escasso suprimento anual de grãos e óleo por pessoa.” (Collins, 2008, p. 19) Aqui se percebe um outro aspecto também cruel do jogo: quanto mais faminto o jovem estiver, mais chances ele terá de ser sorteado para a arena. Em síntese, as regras de seleção para essa luta insana é o jovem ter em torno de 18 anos e estar em condições de miséria extremada.

O jogo é encarado pela capital como um *reality show*, apresentado por Caesar Flickerman, que providencia estilistas particulares para cuidar de cada jogador. O estilista de Katniss é Cinna e seus ajudantes são Flavius, Octavia e Venia; a estilista de Peeta é Portia. Trata-se de uma arena de luta até a morte mesclada com um desfile de moda.

É importante também citar as figuras de Effie Trinket, funcionária da Capital encarregada de promover os sorteios dos tributos (nome dado aos jovens escolhidos) em todos os Distritos; e de Haymitch, um homem do Distrito 12, que vive bêbado, fora vencedor dos jogos e se tornara o treinador dos tributos daquele lugar. Importante também é a personagem do presidente de Panem, Snow, um senhor sádico que estabelece com Katniss um pacto de nunca mentirem um para o outro; e de Seneca Crane, idealizador da primeira versão dos jogos de que Katniss participa. Os nomes latinos de todos os envolvidos com os jogos não é mera coincidência e isso será analisado posteriormente.

Outro aspecto sinistro no sistema de governo de Panem é que nenhum dos Distritos é autossuficiente e todos doam suas produções para a Capital e recebem rações de sobrevivência. Além disso, nenhum Distrito pode se comunicar com outro, evitando assim qualquer possibilidade de formação de um novo levante. Os jogos foram instituídos em Panem como uma maneira de evitar um conflito em que inúmeras vidas seriam perdidas, mas esse ato simbólico revela que há uma mágoa dos habitantes da Capital contra os habitantes dos demais distritos, já que a rebelião causara a morte de inúmeros jovens da Capital.

Ao final do primeiro volume, como consequência de outro ato de rebeldia de Katniss, a 74ª edição dos Jogos tem dois vencedores – Katniss e Peeta. O presidente Snow fica tremendamente irritado com isso e estabelece que a 75ª edição dos Jogos trará de volta à arena os vencedores de edições passadas, quebrando um princípio da regra do próprio jogo – o vencedor de uma das edições nunca teria de voltar à arena. Sendo assim, essa edição dos jogos forçará uma luta entre pessoas que sofrem de PTSD (*post traumatic stress disorder*), ou seja, pessoas traumatizadas pelo conflito enfrentado na primeira vez, além de pessoas velhas e que, com certeza morrerão nessa nova batalha.

Durante o segundo volume, descobre-se que o distrito 13 ainda vive e uma rebelião é iniciada sem que Katniss saiba o que acontece. Os rebeldes conseguem destruir a arena e

interferem no desenrolar da competição e resgatam Katniss de forma bastante ousada. No entanto, Peeta e uma outra competidora aliada à causa dos rebeldes são capturados pela Capital e sofrerão tortura e, especialmente, Peeta passará por uma lavagem cerebral devastadora, que terá muito trabalho para superar.

O terceiro volume continua narrando a luta dos rebeldes contra a Capital até que Katniss e um grupo de rebeldes consegue invadi-la, capturar Snow e tomar o poder. A líder da rebelião, a então presidente Coin, sugere que haja mais uma edição dos Jogos, a fim de castigar os líderes depostos, especialmente Snow que tem uma neta de 12 anos. Coin argumenta que uma última edição dos jogos evitaria a continuação do conflito.

- Então, uma alternativa foi colocada na mesa. Como meus colegas e eu não estamos conseguindo chegar a um consenso, foi acordado que deixaremos os vitoriosos decidirem. Uma maioria de quatro aprovará o plano. Ninguém poderá abster de votar – diz Coin, - o que foi proposto é que em vez de eliminar toda a população da Capital, nós tenhamos uma edição final e simbólica dos Jogos Vorazes, usando as crianças relacionadas diretamente àqueles que tinham mais poder. (COLLINS, S., 2010, p. 395-396)

A nova líder propõe aos vencedores dos jogos restantes do conflito para a retomada da Capital uma última edição dos jogos com os filhos dos líderes do antigo regime, lembrando o episódio histórico da Tomada da Bastilha, o Tribunal de Nuremberg, os julgamentos de nazistas capturados pelo mundo ocorridos em Israel, depois da nação ser reconhecida oficialmente pelas autoridades mundiais.

Quer dizer então que foi assim? Mais ou menos setenta e cinco anos atrás? Será que um grupo de pessoas se sentou ao redor de uma mesa e votou por dar início aos Jogos Vorazes? Será que houve dissensão? Será que alguém defendeu o perdão e foi derrotado pelo que clamavam pela morte das crianças dos distritos? O cheiro da rosa de Snow se enrosca em meu nariz e desce pela minha garganta, comprimindo-a em desespero. Todas aquelas pessoas que eu amava, mortas. E nós aqui discutindo os próximos Jogos Vorazes numa tentativa de evitar novas perdas de vida. Nada mudou. Nada jamais mudará agora. (COLLINS, S., 2010, p. 397)

A proposição da continuidade dos jogos parece absurda para Katniss, porque ela só queria o fim daquela barbárie, no entanto, para Coin, parece algo necessário para manter a multidão sob controle. Percebe-se, nas visões distintas dessas personagens, uma discussão que vez por outra aparece: os crimes de guerra ou de tempos de opressão devem ser perdoados e esquecidos ou devem permanecer vivos como um memorial?

3 Alguns históricos necessários

3.1 O contexto histórico contemporâneo

O que torna o homem diferente de outros animais, ou seja, o que o torna humano? Nancy Huston (2008), em *A espécie fabuladora*, respondendo a essa indagação, traz o hábito de contar histórias como um elemento diferenciador da espécie humana. Apenas o ser humano percebe sua existência terrestre como uma trajetória dotada de sentido (significação e direção). Um arco, uma curva que vai do nascimento à morte. Uma forma que se desdobra no tempo com um início, peripécias e um fim. Em outros termos: uma narrativa. (HOUSTON, 2008, p.8)

De acordo com Houston (2008), o homem, por ter consciência de sua morte, precisa atribuir sentido ao período de sua vida e ele faz isso por meio de suas histórias. Essas narrativas são extremamente importantes porque a narrativa confere à vida humana uma dimensão de sentido que os outros animais ignoram (...) *O Sentido humano se distingue do sentido animal pelo fato de que ele se constrói a partir de narrativas, de histórias, de ficções*. (HOUSTON, 2008, p.8)

Há uma necessidade no homem em criar histórias para trazer sentido à sua própria existência, como consequência, tudo no entorno do homem é ficção, o nome, o sobrenome, a história da sociedade em que habita, enfim tudo que forma o ser humano e dá a este ser um sentido para existir. A autora mostra que o nome que cada um recebe poderia ter sido outro, alguns recebem o nome em homenagem a um parente falecido, outros em homenagem a alguém especial na vida de um dos pais, enfim o nome atribuído a uma criança é escolhido por seus responsáveis e, quase sempre, traz uma história que dá sentido a esse nome e a esse novo ser.

Na obra, o apresentador do *reality show* – os jogos – chama-se Caesar, nome bastante conveniente, já que o jogo acontece dentro de uma arena onde os participantes lutam até a morte como era o circo romano nos tempos do império, tempo dos Césares. Na Bíblia, há o relato sobre o tempo de César Augusto; Shakespeare escreve sobre Júlio César, outro grande imperador romano. O que fica evidente no romance em estudo é o paralelo que se estabelece com o sistema de governo nos tempos do Império Romano.

Nesse processo de construção do sentido, o homem cria outras histórias e quando o sujeito conta sua história, ele tece ligações entre o passado e o presente e entre o presente e o futuro. As nações, por serem ajuntamento de homens, têm seus heróis e contam os fatos que acreditam serem marcantes e, dessa forma, constroem uma ficção sobre quem são. A mitologia ou os contos de fada são exemplos das narrativas criadas não só para entreter, mas para mostrar ao leitor como se comportam os heróis e quais são as ações e reações valorizadas e dignas de eternização.

Para se contar a história de uma vida, mesmo que seja uma vida inventada no mundo literário, escolhem-se os acontecimentos mais notáveis e os arranjam em uma narrativa. O enfrentamento de problemas como guerras, luta pela sobrevivência em um ambiente inóspito, conflitos psicológicos, enfim situações enfrentadas por qualquer ser humano são capazes de transformar esses seres comuns em heróis de uma ficção. Nas construções de narrativas, alguns romances acabam se tornando clássicos, já que os fatos e os personagens que eles trazem parecem trazer sentido para a existência daquele que lê.

Na busca pelo sentido da existência humana, cada indivíduo tem ficções distintas, a começar pelo nome, depois pelo sobrenome que diz respeito ao núcleo familiar e, conseqüentemente, a um sistema de valores que, mesmo entre sujeitos de uma única nação, não é único. Assim, o que se percebe na criação dos personagens são conflitos que surgem justamente porque cada um deles traz sua própria ficção. Na obra *Jogos Vorazes*, Katniss traz uma visão sobre sua realidade que se percebe bastante diferente da visão que seu melhor amigo Gale tem. Esses modos diferentes de encarar toda a barbárie a que esses dois jovens são expostos acaba por afastá-los definitivamente ao final da história.

Katniss compreende o que a Capital faz com eles, mas enquanto Gale se revolta, ela raciona de modo bastante pragmático.

À medida que caminhamos, olho de relance para o rosto de Gale, ainda fervendo por baixo do semblante pétreo. O ódio dele me parece sem sentido, embora eu jamais diga algo parecido. Não é que eu não concorde com ele. Concordo. Mas o que nos ajuda a ficar vociferando contra a Capital no meio da floresta? Não muda coisa alguma. Não torna as coisas justas. Não enche nosso estômago. Na verdade, acaba até assustando os animais que estamos caçando. Mas deixo ele berrar. Melhor ele berrar aqui na floresta do que no distrito. (COLLINS, 2008, p.20)

A preocupação de Katniss é a sobrevivência, não se trata de uma pessoa alienada, mas de um ser humano determinado a viver. De certo modo, essa atitude de Katniss é mais condizente com o anti-herói do que com o herói clássico, pois ela deixa transparecer toda a sua humanidade no instinto primeiro que é a sobrevivência. Outro aspecto que vem à tona com respeito a personagem é o medo de dizer determinadas coisas nos lugares errados, isso pode ser lido como covardia como esperteza para se manter vivo, a exemplo de Schindler, duplo espião alemão que salvou inúmeros judeus da morte durante a Segunda Guerra ou do banqueiro holandês que roubou dinheiro do Reich também para salvar judeus. Seria Katniss uma heroína ou uma anti-heroína? Essa pergunta será retomada mais adiante.

Voltando ao texto de Houston (2008), ela afirma também que o nome próprio que cada um recebe ao nascer é uma ficção que molda o real, pois o nome carrega um sentido que acaba moldando a existência daquele que o recebe. No romance em questão, há diversos personagens

cujos nomes remetem a outros personagens, reais ou fictícios, que enriquecem o significado deles na obra. Por exemplo, o estilista indicado para Katniss chama-se Cinna. Há na história romana um senador Cina, que participou do complô que retira César do poder, e há o poeta Cina na obra de Shakespeare, *Júlio César*, que é confundido com um senador e morto por traição.

Em *Jogos Vorazes*, Cinna, o estilista, é um artista da moda em tempos em que a imagem é prioridade em paralelo ao poeta, artista da palavra nos tempos da poesia clássica. Entretanto, o Cinna de Collins não é só o artista, ele também é o conspirador. Ele pede para ser o estilista do Distrito 12, porque percebe na menina a possibilidade de se criar um ícone para uma rebelião necessária contra um poder tirânico e injusto. O fato de Katniss oferecer sua vida no lugar da irmã é razão suficiente para que Cinna não só acredite no potencial da garota, como desenhe seu figurino e planeje um roteiro de ações e palavras para a heroína assim que se instaure a rebelião. Tudo isso é revelado a Katniss somente quando ela decide se tornar o ícone da rebelião.

Outro nome que vale a pena mencionar é o do idealizador da primeira versão dos jogos de que Katniss participa – Sêneca Crane. Na história romana, Sêneca foi um poeta e um filósofo, conselheiro de Nero e seus estudos influenciaram João Calvino. A semelhança entre o personagem histórico e o da ficção é a de que ambos foram obrigados a cometer suicídio por serem acusados de traição. O Sêneca da ficção foi considerado traidor porque permitiu que Katniss tomasse as rédeas do jogo. Ao final, quando ela ameaça se matar junto com Peeta, fazendo com que aquela edição dos jogos não tivesse nenhum jogador, ela coloca o idealizador contra a parede, e ele é obrigado a salvar tanto Katniss quanto Peeta.

Outro conceito interessante é o de arque-texto forjado por Houston (2008) que difere do arque-texto de Genette. Na construção de sentido de sua existência, o ser humano não é uma espécie que vive isolada, pelo contrário, vive em grupo e para que esse agrupamento tenha uma unidade, surgem as ficções que justificam essa união. Quando essas narrativas são usadas para atacar o outro, então são chamadas de arquetexto, ou seja, o arque-texto é a má ficção:

Para que o eu possa surgir, é preciso fazê-lo existir em meio a vários nós. Como sempre como os mais ou menos próximos ou ameaçadores eles. Você é dos nossos. Os outros são os inimigos. Esse é o Arque-texto da espécie humana, arcaico e arquipoderoso. (HOUSTON, 2008, p. 45)

O Arque-texto é a ficção criada para dar ao eu o sentido de grupo, o sentido de nós. Essas ficções procuram fazer o eu acreditar que junto de seus iguais formam o grupo que se opõe a outros grupos, considerados inimigos. Diante de situações perigosas ou amedrontadoras,

é comum o retorno ao arque-texto. Houston (2008) cita o exemplo da Alemanha após o Tratado de Versalhes; essa nação, sentindo-se humilhada com o resultado da Primeira Guerra, busca um culpado para seu fracasso e atribui esse ônus ao judeu. Na verdade, Hitler atribui ao judeu a culpa por seu próprio fracasso, e sendo um excelente contador de histórias, narra seu arque-texto para uma nação carente de um sentimento de identidade e de orgulho. A narrativa de raça aariana superior a todas as outras traz o orgulho e o sentido necessário para reerguer um país destruído por uma guerra.

Na obra, o presidente Snow usa os jogos como uma forma de controle sobre os Distritos, mas ele consegue esse controle não só pela fome, ele utiliza também um grande aparato midiático para propagar, todo ano, a cada edição dos jogos, a história do surgimento daquele costume. Snow lembra a todos os habitantes de Panem que os jogos foram instituídos para evitar um conflito geral e para lembrar os Distritos rebelados de que não deveriam, nunca mais, rebelarem-se contra a Capital. Cria-se um arque-texto para um povo assolado por uma guerra devastadora, tão devastadora que chegou a obliterar um dos distritos, conforme se nota a seguir:

Assim que relógio da cidade dá as badaladas indicando que são duas horas da tarde, o prefeito sobe ao pódio e começa a leitura. É a mesma coisa todos os anos. Ele conta a história de Panem, o país que se ergue das cinzas de um lugar que no passado foi chamado América do Norte. Ele lista os desastres, as secas, as tempestades os incêndios, a elevação no nível dos mares que engoliu uma grande quantidade de terra, a guerra brutal pelo pouco que havia restado. O resultado foi Panem, uma resplandecente Capital de treze distritos unidos que trouxe paz e prosperidade a seus cidadãos. Então, vieram os Dias Escuros, o levante dos distritos contra a Capital. Doze foram derrotados, o décimo terceiro foi obliterado. O Tratado da Traição nos deu novas leis para garantir a paz e, como uma lembrança anual de que os Dias Escuros jamais deveriam se repetir, também nos deu os Jogos Vorazes. (COLLINS, 2008, p. 24)

O arque-texto, utilizado pela Capital, é usado para manter o sentido de grupo dessa nação surgida das cinzas depois de inúmeros desastres naturais e de guerras brutais. Há marcas da história do EUA nessa ficção. O número de distritos coincide com o número de colônias existentes por época da independência americana da Inglaterra. Outra marca é o termo “Dias Escuros”, que remete a uma expressão usada por Churchill durante a Segunda Guerra – nesta hora mais escura – para se referir ao governo alemão nazista.

A ficção é um tipo de história e o conceito de história assume diferentes contornos para os historiadores. O historiador Jacques Le Goff, em seu livro *História e Memória*, faz um levantamento dos diferentes conceitos de memória e de história. Marc Bloch, trazido por Le Goff, (2016), considera que a história deve permitir a compreensão do presente pelo passado, bem como o passado pelo presente. Além disso, a ordem adotada pelo historiador em sua investigação não é modelada, necessariamente, pela ordem dos acontecimentos.

Croce, por outro lado, percebe que a história está ligada a acontecimentos passados que têm ressonância no presente. Le Goff (2016) afirma a importância de a história acrescentar à relação presente-passado o horizonte do futuro. Lucien Febvre, segundo Le Goff, (2016), trabalha com o conceito de função social da história – recolhe-se, sistematicamente, dados e estes são agrupados em função de necessidades do presente.

Enfim, de acordo com Le Goff (2016), a história sempre é relida, revisada e atualizada por fatos do presente. Para o historiador, a relação entre o presente e o passado no discurso sobre a história é essencial. Para o autor, há duas histórias: uma da memória coletiva – mítica, deformada e anacrônica que constitui o vivido da relação presente-passado; a outra dos historiadores – corretora dos desvios dessa memória coletiva.

O problema do historiador com a memória coletiva é distinto do narrador literário. Enquanto aquele deve buscar a imparcialidade; este pode ou não ser parcial, apresentar os fatos de forma que eles favoreçam ou desfavoreçam um personagem, induzindo o leitor a um pré-julgamento sobre o contexto, enfim, iludir e seduzir o leitor.

Pode-se fazer um paralelo entre memória e história com os conceitos de parrhesia e retórica em Foucault. A parrhesia e a história têm compromisso com a verdade, já a retórica e a memória com a persuasão. Paul Veyne, conforme diz Le Goff (2016), faz uma observação interessante sobre a história, segundo ele, ela interessa-se por fatos individualizados nos quais busca uma compreensão de ordem genérica. No romance literário, isso também pode ocorrer.

Em *Jogos Vorazes*, a autora traz os fatos relativos à vida da protagonista – Katniss Everdeen – mas o faz de tal modo que o leitor encontra ressonância em sua própria realidade e dá a esses fatos um caráter universalizante. A autora busca dar traços de caráter e elementos contextuais que criem empatia com o leitor, trazendo-o para o universo da ficção. Desse modo, embora se trate de um universo distópico, com uma realidade completamente distorcida, o leitor se identifica não só com a personagem, mas também com a luta que ela enfrenta.

Um exemplo dessa identificação foi uma notícia trazida pela Revista *Veja* de novembro de 2014 que falava sobre uma manifestação, ocorrida em 20 de novembro de 2014, de três jovens tailandeses contra o golpe militar ocorrido no país. Os manifestantes tapavam a boca com uma das mãos e a outra erguiam com o gesto de Katniss e dos rebeldes contra o governo autoritário do presidente Snow da ficção. O governo tailandês além de deter os jovens, proibiu o gesto e a exibição dos filmes inspirados na trilogia.

O estudo de sociedades históricas traz à tona a oposição entre mito e história. O mito, como disse Fabre, citado por Le Goff (2016), é recuperável à análise histórica e pode ser visto nas sociedades ocidentais medievais que, ao buscar suas origens, vão se dizer descendentes de

seus heróis fundadores. Em *Jogos Vorazes*, há uma semelhança com a origem dos EUA: a divisão de Panem em treze distritos lembra as treze colônias americanas que lutaram contra a metrópole inglesa e em 04 de julho de 1776 tornaram-se independentes, dando origem assim aos Estados Unidos.

Levi-Strauss, recuperado por Le Goff (2016), diz que o mito recupera e reestrutura restos desusados de sistemas sociais antigos. Confirmando o dizer do filósofo, é possível perceber na trilogia cenário e algumas ações que fazem exatamente isso, por exemplo, o formato dos jogos nada mais são que uma recuperação da arena romana reestruturada aos moldes de um *reality show* do século XXI. Portanto, faz da prática dos jogos e de seu criador – Snow – um mito. Isso explica, em parte, a manutenção desse espetáculo de crueldade por 74 anos.

(...) nas perspectivas da nova problemática histórica, o mito não só é objeto da história, mas prolonga, em direção às origens, o tempo da história, enriquece os métodos do historiador e alimenta um novo nível de história, a história lenta. (GOFF, p.58)

O mito de um governo imperialista, que tem poder de vida e de morte sobre seus governados permeia o imaginário humano como uma espécie de mito. As obras produzidas para o público *young adults* contemporâneo comprova isso. Não só *Jogos Vorazes* é assim configurada, mas obras como *Divergente* de 2011, *O doador de memórias* de 1993, *O homem do castelo alto*, de Philip K. Dick de 1962, *Game of Thrones*, de George R. R. Martin de 1996, entre outros exemplos.

Considerando o mito e a história, é interessante perceber que o cristianismo combinou três tipos de tempo: o circular, ligado às estações do ano que vem e vão; o cronológico linear, medido pelo relógio; e o tempo escatológico. A história judaica, bem como as histórias do Oriente Médio estão associadas a um estado monárquico. A história cristã também busca a imagem de um rei modelo. Entretanto, de forma geral, a história parece muitas vezes se opor às estruturas e à imagem do Estado. O ocidente considera o nascer da história com os gregos que a concebem sob duas ideias: a de civilização e a outra política, associada às estruturas sociais.

Essa visão está nítida na história de Panem. Ela começa com os jogos – uma forma de pacificação depois de uma guerra grandiosa e catastrófica. Anterior à revolução que obliterou o distrito 13, Panem já se encontrava dividida em distritos, cada um deles com suas funções (produzir tecnologia, fornecer carvão etc.). A estrutura social assemelha-se a um grande feudo, sendo a capital o senhor feudal – aquele que tinha o papel de proteger seus vassalos e, em troca, alimentava-se da produção tanto agrícola como pastoril desses servos.

Os distritos mais ricos, que estão mais próximos da capital – 1, 2 e 3 – treinam seus jovens para serem lutadores de elite durante suas vidas todas, por isso são os distritos que mais têm vencedores. A história romana não muito diferente da grega, também vê o imperialismo e o crescimento do espírito urbano em oposição aos povos bárbaros e é dominada pelo saudosismo de costumes ancestrais, conforme mostra o trecho a seguir:

As instituições desenvolvem-se, declinam e morrem, tal como os indivíduos, pois, como eles, estão submetidas às leis da natureza, e a própria grandeza romana morrerá – teoria que Montesquieu relembra. A lição da história, para os antigos, resume-se a uma negação da história. O que ela lega de positivo são os exemplos dos antepassados, heróis e grandes homens. Devemos combater a decadência, reproduzindo a título individual os grandes feitos dos mestres, repetindo os eternos modelos do passado – a história, fonte de *exemplo*, não está longe da retórica das técnicas de persuasão. (GOFF, p. 64)

A evolução da personagem Katniss é a materialização dessa visão da história. No volume 3 da trilogia, quando a heroína mata a líder da revolução, eleita presidente de Panem, forçando os acontecimentos planejados pela cúpula da revolução a um rumo inesperado, ela mostra que todo modelo de poder chega ao fim. Além disso, quando se encontra pela última vez com Plutarch, essa visão de paz temporária é explicitamente mencionada.

- Você está se preparando para a guerra, Plutarch? – pergunto
 - Ah, não agora. Agora estamos naquele período tranquilo onde todo mundo concorda que os nossos horrores recentes jamais deveriam se repetir – diz ele, - mas o pensamento em prol do coletivo normalmente possui vida curta. Somos seres volúveis e idiotas com uma péssima capacidade para lembrar das coisas e com uma enorme volúpia pela autodestruição. Mas quem sabe? De repente vai ser isso mesmo, Katniss. (COLLINS, S., 2010. p. 407)

A noção de que o tempo de paz e concordância entre todos é passageiro. O horror sofrido pelos Distritos, bem como pela Capital, promove um período de harmonia. Entretanto, Plutarch faz uma observação contundente: “o pensamento em prol do coletivo normalmente possui vida curta”. Ele justifica isso por meio da memória – que é fraca – e no desejo de autodestruição. Na visão desse líder, períodos de paz e de guerra são cíclicos na história.

Voltando ao texto de Le Goff (2016), o cristianismo também traz para a história três pontos fixos que são: a criação, a encarnação e o juízo final. Os romances distópicos quebram essa visão de história. Não há uma busca pelo sentido na história, busca-se apenas a sobrevivência. Para Wachtel, resgatado por Le Goff (2016, a história só parece racional para os vencedores; enquanto para os vencidos, ela é vivida como algo irreal e alienado,

É possível notar tal fato na visão que Katniss tem de sua realidade e dos jogos, ela parece estar completamente alienada a tudo o que ocorre à sua volta e constrói uma tradição com seu hábito de caçar e vender o fruto dessa prática proibida. Os vencidos constroem uma história lenta, como denomina Goff (2016), e essa história atravessa tempos a fio e acaba por vencer,

porque mantém viva a cultura popular, como o caso da música que Katniss, vez por outra, canta, algo aprendido com o pai. A letra da música conta a história que acontece em uma árvore chamada forca. Katniss se sente intrigada com a letra, porque a princípio vê o eu lírico como alguém nojento porque parece desejar a morte da amada, mas depois compreende que o desejo de morte seria uma forma dos dois amantes estarem juntos.

Trata-se de uma canção folclórica proibida pela Capital sem nenhuma explicação. Algumas hipóteses podem ser formuladas: como canção folclórica, pode trazer uma ideia de unidade ao Distrito que seria possível levar a uma rebelião, ou talvez, porque a letra da música leva o cantor a refletir sobre a vida injustiçada e lhe dê forças para lutar e mudar suas condições.

A verdade é que a música e o lugar em que Katniss canta-a pela primeira vez, como a própria Katniss diz, é “um lugar onde eu era feliz” (COLLINS, p.140). Outro aspecto interessante em relação à canção é o fato de juntar o amor e a morte, Bauman (2003) diz que são eventos irmãos, já que ambos são imprevisíveis e só são experimentados uma única vez. No entanto, não se pode deixar de notar que há uma contradição entre os dois eventos – o amor e a morte – e essa contradição ressoa no romance pós-moderno.

Linda Hutcheon (1991) afirma que o pós-modernismo é um fenômeno contraditório que faz um uso abusivo dos conceitos que desafia, por isso não pode ser usado como sinônimo de contemporâneo. Em suma, o pós-modernismo é *fundamentalmente contraditório, deliberadamente histórico e inevitavelmente político*. O aspecto histórico no pós-modernismo não é um retorno nostálgico, mas há uma reavaliação do passado na arte, na sociedade.

A autora diz que essa contradição se manifesta por meio do que ela chama de metaficção historiográfica. Trata-se de narrativas que são famosas e populares ao mesmo tempo, bastante autorreflexivas de maneira paradoxal e se apropriam de acontecimentos e/ou personagens históricos. Essas narrativas incorporam a autoconsciência teórica sobre a história e a ficção, tratando-as como criação humana para que sirvam como base para uma reelaboração de formas e de conteúdos do passado.

O romance pós-moderno, por seu aspecto contraditório, mantém com a cultura dominante uma relação de contraste, já que, para ele, não há uma narrativa mestra a ser seguida, mais do que isso, ele se nega a propor um paradigma, porque não acredita na imutabilidade das coisas ou em verdades absolutas. Ele procura ensinar que a realidade de uma sociedade é construída por múltiplos discursos.

Hutcheon (1991) afirma que a metaficção historiográfica trabalha com as fronteiras, construindo paródias com textos ou com fatos históricos, não com o propósito de debochar desses referentes, mas de forma paradoxal, incorpora-os e, ao mesmo tempo, desafia-os.

Portanto, na literatura pós-moderna, o conceito de original e autêntico sofre um enfraquecimento. Os relatos serão elaborados por aqueles que habitam as bordas da sociedade, aqueles que não pertencem ao centro, assim são obras descentralizadas.

Na literatura pós-moderna, é possível perceber uma releitura de diversos conflitos históricos, no caso específico da obra de que este trabalho trata, há uma releitura de conflitos enfrentados pela nação americana, em especial a Segunda Guerra Mundial, em que o exército americano, como parte do exército aliado, enfrentou governos extremamente autoritários como o nazismo alemão. Sobre essa revisitação da história, a autora diz: “Não é um retorno nostálgico; é uma reavaliação crítica, um diálogo irônico com o passado da arte e da sociedade, a ressurreição de um vocabulário de formas arquitetônicas criticamente compartilhado”. (Hutcheon, 1991, p. 20)

A história é retomada não para ser debochada ou apagada, mas com o intuito de ser avaliada, de ser observada de um outro lugar, sob um outro ponto de vista. Em *Jogos Vorazes*, os jogos são instaurados com um propósito ambíguo, ao mesmo tempo que previnem a guerra, os jogos a mantêm, de forma controlada e televisionada, uma guerra eterna, dando a impressão de que o ser humano não quer o conflito generalizado, mas delicia-se diante de um encontro conflituoso e sangrento.

Para Hutcheon (1991), o romance pós-moderno não pretende transmitir qualquer tradição de pensamento, antes pretende deixar claro que nada dura ou permanece infinitamente e que tudo está envolto em ideologias e atrelado a instituições. A ficção pós-moderna é desafiada pela consciência de que é passageira. Essa noção de tudo ser passageiro e não ter durabilidade fica bem clara no encontro final de Katniss com Plutarch; além disso, essa noção, em si, não é transitória, é permanente. Isso angustia Katniss: nada permanece, exceto a noção de que nada é eterno.

A metaficção historiográfica provoca encontros entre personagens históricos e, dessa forma, materializa o encontro da arte com a vida. Essa ideia lembra Todorov (2003) que afirma que a literatura não pode ser submetida ao teste da verdade, porque não se trata da verdade tampouco da mentira, é uma ficção. Para o romance pós-moderno não existe uma verdade, mas verdades e verdades alheias.

Esse embate entre verdades e verdades alheias fica bastante evidente nos diálogos entre Katniss e o presidente Snow. Há um pacto entre eles de sempre falarem a verdade. Assim, Snow desnuda para Katniss o significado dos jogos, a manipulação exercida pelo show na TV e desmascara o movimento rebelde e, de certo modo, alerta a heroína da possível traição de Coin,

a líder da revolução. Para ele, Coin estaria usando Katniss para tomar a capital, assumir o poder, mas não havia real interesse em mudar o *status quo* de Panem.

Outro aspecto interessante na obra é a referência que ela faz ao Império Romano, começando pelo nome do próprio país onde a narrativa ocorre – Panem – que quase imediatamente remete à expressão *Panem et circenses* da política romana. Segundo Veyne (2014), o pão e circo, em Roma, foi algo que se deu em troca do poder para uma classe dirigente ou em troca de privilégios da classe dona de propriedades, o autor diz “é a confusa ideia de despolitização” (VEYNE, 2014, p. 83).

É preciso observar que a política do pão e circo é recorrente em romances que trabalham com a distopia. Mais à frente, discutir-se-á distopia mais profundamente, mas é necessário que se aponte que, em romances distópicos, há sempre um governo tirânico que domina o povo com punhos de ferro e oferece em troca algo que possa anestesiar as reações de rebelião. Na obra em estudo, oferece-se uma arena onde jovens lutam até a morte diante de um público opulento e despolitizado, cujo único objetivo na vida é comer e assistir a uma luta insana promovida pelo governo.

A despolitização pode ser compreendida como o mergulho em um consumismo exacerbado que leva o sujeito a se esquecer de sua liberdade ou como ilusões que fazem com que o proletariado se esqueça da luta de classes. Da direita ou da esquerda, significa que a classe que detém o poder oferece à massa prazeres e ilusões de forma manipuladora.

Na idealização do humano, Veyne (2014) lembra que se pensa este como um ser autônomo que se interessa pela política e buscam exercer seu papel enquanto sujeito livre e político. Entretanto, o que se percebe é que há uma delegação do papel individual a um outro ou a um grupo, permitindo ou torcendo que estes exerçam suas funções de modo adequado e desejável.

O circo não é, evidentemente, o instrumento de uma maquinação governamental e o ditado se engana na escolha de seu culpado; também não se despolitiza um proletariado fazendo-o ler romances água com açúcar: se esse tipo de literatura não existisse, as leitoras se entediariam e não militariam mais ou menos por causa disso; elas também podem ler tais romances e militar politicamente. (VEYNE, 2014, p.84)

O circo que Juvenal, citado por Veyne (2014), diz ser parte da barganha pelo poder, não é algo planejado por aqueles que o detêm, nem é algo construído pelo governo, mas algo que é buscado pelo sujeito sendo este engajado ou não politicamente. Não se pode negar, porém, que os governos tenham interesse em manter a atenção dos governados em outros assuntos que não sejam os problemas do seu entorno. Os governantes conseguem o controle das massas porque elas estão dispostas a deixar as questões públicas nas mãos de seus governos.

É interesse dos governantes que seus governados estejam mais preocupados com seus prazeres do que em como o poder é exercido sobre elas. Na civilização romana, a política do pão e circo surge logo após um longo período de guerras, o povo encontra-se cansado e o governo é o único que ainda pretende tratar de política. O circo é o único prazer que resta ao povo, e o governo, em um ato paternalista, oferece o que o povo quer. Nas palavras de Veyne “(...) o povo trocou sua cédula de voto por uma entrada para o circo, como Esaú cedeu seu direito de progenitura por um prato de lentilhas, e nessa troca, o governo sai vencedor; por conseguinte, o povo é enganado.” (VEYNE, 2015, p. 85)

Em Panem, a semelhança com Roma não é aleatória, veja como Plutarch explica o significado desse termo para Katniss

- É um ditado de milhares de anos, escrito numa língua chamada latim sobre um lugar chamado Roma – explica ele. – *Panem et circenses* se traduz por “pão e circo”. O escritor queria dizer que em retribuição a barrigas cheias e diversão, seu povo desistira de suas responsabilidades políticas e, portanto, abdicara de seu poder. (COLLINS, 2010, p. 241)

Em suma, o povo se submete a qualquer tipo de governo que lhe permita usufruir de prazeres distintos. A despolitização seria uma entrega deliberada do poder de modo passivo para obter, em troca, o prazer. Essa troca só é possível se houver reciprocidades entre o cidadão e o Estado, mas não há, o que de fato há é que o Estado determina e o cidadão se amolda, adapta-se, porque o ser humano é governável.

(...) A ideia de despolitização é muito contraditória; começa pela idealização das pessoas: a autonomia política estaria inscrita em sua essência; depois as derruba completamente: basta propor-lhes o circo para desnaturá-las; ela as ressalta imputando-lhes sua alienação com a varinha de condão do tirano. Por um sonho de autonomia política, nega-lhes sua autonomia antropológica. (VEYNE, P., 2014, pp. 87-88)

Em Panem, a despolitização dos cidadãos da Capital é explicitada na maneira extravagante de como vivem. Usam cabelos e roupas bem coloridos, parece que toda programação social gira em torno dos jogos. O simulacro é tão intenso que é possível questionar se essa população assiste aos jogos porque se assemelha a um campeonato de MMA, porque se trata de um desfile surreal de moda ou até, porque é uma mistura dos dois. A verdade é que os jogos mantêm Panem sob controle, disciplinado.

Há algumas doutrinas sobre o poder disciplinar. A primeira diz que o povo só deve trabalhar em prol da pátria e o circo seria demagógico, fazendo o sujeito dispersar; a segunda doutrina acredita que, vez por outra, é preciso dar ao povo o circo; por fim, a terceira acredita que o povo deve ser mantido na ignorância e ter seus prazeres alimentados, ou seja, o poder não deve irritar o povo.

(...) O pão e o circo não eram concedidos ao povo em função de uma eterna necessidade de equilíbrio do contrato social, mas em função de um pacto histórico que é próprio da sociedade antiga, como veremos. Esse pacto é apenas o resultado de toda a evolução do evergetismo; ele não é a origem nem a explicação do evergetismo. (VEYNE, P., 2014, p. 92-93)

O pão e circo não estão ligados a um contrato social, mas a um pacto histórico. Isso fica bem claro em *Jogos Vorazes*, especialmente quando se reúnem os tributos vencedores para decidirem o futuro de Panem depois da tomada do poder pela rebelião. Katniss imagina que do mesmo modo se teria agido 75 anos antes.

Outro conceito discutido por Veyne (2014) que pode ser aplicado à obra em questão é o de *conspicuous consumption*, definido como o consumo que ocorre pelo simples fato de se poder consumir. Esse conceito pode ser usado para demonstrar o poder da classe dominante, mas também serve para mostrar que a classe dominada gosta de admirar a riqueza.

Aqui também vale notar que em outros romances contemporâneos de *Jogos Vorazes*, bem como nas distopias clássicas, o aspecto de se explorar o que dá prazer com a intenção de controle. Por exemplo, em *Doador de memórias*, a libido dos jovens é controlada por meio de medicamento, fazendo com esse jovem não veja o colorido do mundo, tampouco se aperceba da atração sexual.

Em Panem, os organizadores dos jogos vivem na capital e ostentam suas riquezas de modo diversificado: na moda extravagante, em aparências excêntricas, por fim, em episódios de glotonaria. Tudo isso não passa despercebido de Katniss, como se nota por meio do que ela diz sobre Caesar, o *host* da apresentação televisionada dos jogos.

Neste ano, o cabelo de Caesar está azulado e suas pálpebras e lábios estão com a mesma coloração. Ele parece uma aberração, menos assustador do que no ano passado, no entanto, quando estava com uma cor encarnada e parecia estar sangrando. Caesar conta algumas piadas para aquecer o público, mas logo dá início aos trabalhos. (COLLINS, S., 2008, p. 137)

O apresentador do *reality show* é a encarnação do imperador da Antiguidade, afinal ele é a imagem, que aparece para o público, daquele que comanda os jogos. Ele entrevista os tributos, narra os acontecimentos da arena, finge simpatia pelos sentimentos expressos por Peeta ou por qualquer outro tributo, enfim humaniza a prática dos jogos que, numa análise objetiva, trata-se de uma crueldade.

Os jovens são chamados de tributo, lembrando as ofertas aos deuses pagãos e também ao Deus judaico-cristão. Essas ofertas, geralmente, consistiam em animais ou pessoas inocentes oferecidas pela libação do pecado de muitos. Além disso, o termo era usado para denominar os pagamentos que as províncias pagavam a Roma. Em Panem, a Capital tirava toda a riqueza dos Distritos, a colheita dos tributos, ou seja, dos jovens condenados à arena, torna-se uma hipérbole

da opressão – eles exigem ainda mais de seus dominados, mais do que Roma exigia dos povos que conquistava. Os tributos são apresentados ao povo da capital em desfiles em charretes ou bigas puxadas por cavalos, uma imagem recorrente nas ficções que retratam a época do Império Romano.

Além disso, está submissa a um governo que tem o poder de selecionar qualquer sujeito de 12 a 18 anos, em especial aqueles que mais sofrem com a miséria, para travarem uma batalha com seus conterrâneos de outras regiões de seu país, como um memorial de uma rebelião ocorrida há muito tempo e como um lembrete de que a resistência seria inútil. A narrativa traz à tona uma realidade extremamente opressiva e na qual a convivência com a perda tanto da vida quanto da própria humanidade é algo constante e inevitável.

A vida em uma realidade tão aterradora como a descrita no romance faz de Katniss alguém que tem dificuldade de se reconhecer, porque a máscara que foi obrigada a usar, em nome da sobrevivência, fez com que ela simulasse ser alguém que acreditou que precisava ser para vencer. Ela parece ter se tornado o simulacro de si mesma, num jogo angustiante em que se sabe ser apenas uma peça e não um ser humano:

À medida que retiro lenta e cuidadosamente minha maquiagem do rosto e prendo os cabelos, começo a me transformar novamente em mim mesma. Katniss Everdeen. Uma garota que mora na Costura. Caça na floresta. Negocia no Prego. Miro o espelho enquanto tento lembrar quem sou e quem não sou. (COLLINS, 2008, p.393-394)

Em um mundo, cuja realidade se desenha, muitas vezes, tão absurda e violentamente, não é difícil entender por que muitos jovens se identificam com uma ficção que obriga as pessoas a lutarem até a morte e, enquanto fazem isso, encenam diante das câmeras algo que acreditem que seu telespectador queira ver, e não o que realmente sentem. A distopia tornou-se o simulacro de um mundo que se perdeu em suas incertezas.

Hoje ocorre o simulacro do simulacro, a precessão dos simulacros, como disse Baudrillard (1981). A única realidade é o imperialismo do simulacro sobre o real, onde um dia reinou o imperialismo do real. O encanto da abstração desapareceu, o espelho do ser não existe mais.

Nesta passagem há um espaço cuja curvatura já não é a do real, nem a da verdade, a era da simulação inicia-se, pois, com uma liquidação de todos os referenciais – pior: com a sua ressurreição artificial nos sistemas de signos, material mais dúctil que o sentido, na medida em que se oferece a todos os sistemas de equivalência, a todas as oposições binárias, a toda a álgebra combinatória. Já não se trata de imitação, nem de dobragem, nem mesmo de paródia. Trata-se de uma substituição no real dos signos do real. (BAUDRILLARD, 1981, p.9)

De acordo com Baudrillard (1981), dissimular é o fingimento do não ter o que se tem, simular é o oposto, ou seja, fingir que se tem o que não se tem; aquele se refere à presença; este,

à ausência. O simular é muito mais que fingir, pois determina no simulador sintomas reais daquilo que ele diz sentir. Assim, a simulação apaga os contornos do real e impede, muitas vezes, que se perceba o limite entre o falso e o verdadeiro.

Na Bíblia, quando se proíbe a imagem para simular o poder de Deus, o que se temia era que a imagem volatizasse o poder atribuído a Deus e destruísse a ideia do divino e que se acreditasse que Deus nunca houvera existido ou que Deus nunca tivesse passado de um simulacro dele mesmo. A imagem era o simulacro perfeito, porque não escondia absolutamente nada.

Baudrillard (1981) diz que os adoradores de imagem foram os espíritos mais aventureiros e de vanguarda que houve, já que anteciparam a morte de Deus e desmascararam as imagens como algo que não representa nada, não passando de um simples jogo.

Toda a fé e a boa fé ocidental se empenharam nesta aposta da representação: que um signo possa remeter para a profundidade do sentido, que um signo possa *trocar-se* por sentido e que alguma coisa sirva de caução a esta troca – Deus certamente. (BAUDRILLARD, 1981, p. 13)

A questão é que se Deus pode ser assimilado pelo signo, então o sistema perde a força, porque o próprio Deus passa a ser um simulacro sem a possibilidade de voltar a ser real. A simulação parte do princípio da equivalência, da “negação radical do signo como referência”. A imagem, a princípio, é o reflexo do real; depois, ela se torna uma máscara que deforma o real; e, em seguida, ela reflete o seu próprio reflexo e, finalmente é o simulacro puro. Quando o real deixa de ser o que era, surge a nostalgia, a tentativa de recriar o real e este seria o simulacro de que trata Baudrillard (1981).

O autor afirma que, quando a ciência ou o olhar científico recai sobre uma realidade, ele a destrói, porque a ciência é assassina. Dessa forma, para evitar a perda do mito, há que se fechá-lo dentro dele mesmo, evitando o olhar escrutinador da ciência que irá destruí-lo. Ele reflete sobre a etnologia e o simulacro desta que se estende para além das florestas do Terceiro Mundo e habita o mundo todo. Embora a etnologia acabe sendo um simulacro, ela ainda ensina uma última lição: “a vingança do morto”.

Proibir a visita a uma gruta que guarda resquícios de uma civilização antiga e, ao mesmo tempo, construir uma réplica para a visitação de turistas é mergulhar o real em um ambiente de artificialização. Nisso consiste o simulacro contemporâneo: tentar preservar uma múmia de milhares de anos, que se desfaz diante da luz trazida pelo olhar da ciência, porque se percebe que a ordem simbólica conseguia preservar o sentido pela acumulação. É como se o passado só estivesse seguro enquanto preso nele mesmo, porque se se tentar desvendá-lo, promove-se a sua destruição.

(...) Porque Ramsés era uma figura despótica e militar? Decerto. Mas sobretudo porque a nossa cultura sonha, por detrás desse poder defunto que tenta anexar, com uma ordem que não tenha nada que ver com ela, e sonha com isso porque a exterminou exumando á como seu próprio passado. (BAUDRILLARD, 1981, p.18)

O extasiamento promovido pela múmia é o mesmo ocorrido entre os primeiros cristãos europeus que chegaram à América e se viram diante de índios que nunca haviam ouvido falar sobre o evangelho de Cristo. Diante dessa realidade, ou se dizimavam todos eles, o que seria uma prova de que o evangelho não era para todos, ou os catequizavam. Optaram pela segunda alternativa que representava também uma espécie de destruição mais lenta da cultura primitiva das Américas. A consequência do simulacro é que

Tudo se metamorfoseia no seu termo inverso para sobreviver na sua forma expurgada. Todos os poderes, todas as instituições falam de si próprios pela negativa, para tentar, por simulação de morte, escapar à sua agonia real. O poder pode encarnar a sua própria morte para reencontrar um vislumbre de existência e de legitimidade. (BAUDRILLARD, 1981, p. 29)

Não existe mais possibilidade da ilusão porque o real não existe. Por isso, a simulação é mais perigosa, já que coloca em risco a própria realidade. O filme “A origem”, *Inception*, em inglês, traz um enredo que discute exatamente isso: o perigo da simulação e a perda de noção do real. A situação simulada para ser usada como treinamento militares em jogos de guerra, por exemplo, é tão perigosa quanto a situação real, porque por mais que se pretenda o controle sobre essa ação, há inúmeras variáveis imprevisíveis que fogem ao controle dos planejadores e controladores dos jogos.

Em *Jogos Vorazes*, durante a apresentação do talento de cada tributo, Katniss, irritada com a falta de atenção a ela dispensada, atira uma flecha no meio dos promotores do evento, causando surpresa e admiração, tanto que recebe a maior nota entre todos os tributos. Um ato de rebeldia explícita, em um ambiente em que se promove a simulação de uma guerra controlada, é lido como algo desejável e admirável. Os promotores dos jogos não se deram conta da metáfora ou da alegoria do ato, afinal foi Katniss, com seu arco e flecha, que liderou o movimento de rebelião que destruiu a sociedade desses homens.

Há, na contemporaneidade, uma busca histórica pela produção e reprodução do real. Os *reality show* são exemplos disso e, neles, valoriza-se o participante que se demonstrar o mais “autêntico” possível, mesmo que essa autenticidade evidencie ou dê voz a valores execrados em uma sociedade que pretende preservar a democracia.

A atração do jovem leitor para a trilogia dos *Jogos Vorazes* certamente passa por essa percepção do momento atual da sociedade da qual o jovem faz parte. Um lugar ou um tempo em que se busca, desesperadamente, pelo real ou pela verdade, mas tanto um quanto o outro

foram destruídos pelo olhar escrutinador da ciência e pela morte de Deus. A literatura surge como possibilidade de se tentar recriar o real por meio de uma distopia que, tal como a utopia, busca na referencialidade dos signos construir sentido.

3.2 A história do romance

Ian Watt (2010), em seu projeto para asseverar ou não que o romance seria, de fato, um novo gênero literário, procura responder a três perguntas. A primeira delas é se o romance seria uma nova forma literária. O termo romance só foi consagrado no final do século XVIII e a diferença básica dessa forma literária é o que os historiadores da época chamaram de “realismo”.

O termo “realismo” aqui está ligado à estética da escola realista francesa que se referia à verdade humana em oposição ao idealismo romântico. Entretanto, para Watt (2010), essa noção de “realismo” esconde a característica mais original do romance enquanto gênero literário. Para o autor, se o realismo fosse uma simples oposição ao idealismo romântico, apontando as falhas e as mazelas humanas, poderia ser visto, então, como um romantismo às avessas. No entanto, o romance busca apresentar qualquer experiência humana, porque o que importa não é o que se apresenta, mas como se apresenta.

Essa visão do romance se aproxima daquilo que pensava a escola dos realistas franceses e traz à tona uma questão que permeia a produção artística de um modo bem contundente: “o problema da correspondência entre a obra e a realidade que ela imita” (WATT, 2010, p.11). Para elucidar melhor essa questão, o autor recorre aos filósofos. Para os escolásticos da Idade Média, a verdadeira realidade consiste das abstrações dos universais e não dos objetos concretos. O romance é uma forma literária que busca trabalhar com os universais e se afasta da herança clássica.

A principal contribuição do realismo filosófico na busca pela resposta para a pergunta de Watt (2010) sobre ser ou não, de fato, o romance uma nova forma literária, está na postura geral do pensamento realista, nos métodos de investigação utilizados e no tipo de problema levantado. A investigação do realismo é crítica, antitradicional e inovadora, livre de convicções tradicionalistas. Além disso, está preocupada com o problema da correspondência entre palavras e realidade.

Essa preocupação a aproxima da questão da literatura e da imitação da vida. De certo modo, “o romance é a forma literária que reflete mais plenamente” a reorientação de Descartes – individualista e inovadora. O romance parte da fidelidade à experiência do indivíduo, ao contrário das formas literárias anteriores que refletiam uma tendência geral, conformando-se à prática tradicional. As epopeias, por exemplo, diz Watt (2010), baseavam-se na História ou na fábula e seus méritos eram avaliados por meio do tratamento dado pelo autor segundo os modelos do gênero.

O romance, por excelência, além de valorizar a experiência individual confere valor sem precedentes à originalidade. O autor desse gênero não será mais avaliado pela habilidade de manusear os elementos ligados à forma literária em questão, mas à capacidade de trabalhar com a mudança, com o original, já que o ser humano, o indivíduo é uma fonte de múltiplas variáveis que podem se manifestar de maneiras diversas. Na essência, é o fato de que o romance trabalha com a experiência humana individual que faz com que ainda seja uma forma literária que, em

tempos de consumo elevado, tenha sua produção aumentada e venda certa, especialmente, entre os jovens.

O fato de retratar a experiência individual, de certo modo, garante a originalidade, já que cada indivíduo é único e distinto. Essa possibilidade de variação leva a enredos igualmente variáveis. Defoe, por exemplo, conforme afirma Watt (2010), inaugurou o enredo modelado na memória autobiográfica e isso levou a outros autores que se basearam em enredos totalmente inventados ou parcialmente inspirados em fatos de experiência do indivíduo.

No caso de *Jogos Vorazes*, a autora Suzanne Collins diz que sua ideia para o enredo surgiu ao passear pelos canais de TV e ser bombardeada com notícias e mais notícias de guerras e conflitos. Ela conta também que o pai, militar e professor de História, foi transferido algumas vezes para diversos lugares nos EUA e no mundo, e sempre se preocupava em levar os filhos para visitar locais onde batalhas haviam ocorrido e conversar com eles sobre a guerra. O pai de Collins acreditava que era importante conversar com as crianças sobre a guerra, porque esta faz parte da vida. O enredo de *Jogos Vorazes* certamente demonstra a presença da guerra, do conflito como algo que deve ser enfrentado sempre, demonstrando que a experiência do indivíduo autor acaba inspirando o enredo ficcional.

O público leitor de romances não pertencia à camada mais representativa da população inglesa, já que era baixo o número de pessoas alfabetizadas e os livros custavam caro. Esse aspecto econômico atrelado ao romance pode ser dimensionado pela rápida expansão das bibliotecas, além do aumento de leitores entre as classes inferiores. As mulheres eram, em especial, as leitoras de romance. A revolução industrial afastou as mulheres de vários serviços como fazer velas, fiar e tecer, gerando bastante tempo ocioso que era aproveitado na leitura de romances. Vale a pena ressaltar que o direito ao ócio e ao lazer era um divisor de águas entre classes sociais – somente as classes mais favorecidas tinham esse direito e era vedado ao trabalhador qualquer distração.

O romance, ou a comercialização dele promove os livreiros a uma classe social superior, a ponto do gênero ser criticado por Goldsmith, crítico literário do século XVIII: “(...) essa fatal revolução que converteu [a arte de] escrever numa profissão mecânica; e os livreiros, ao invés dos grandes, tornaram-se os patrões e pagadores dos homens de gênio.” (WATT, 2010, p.56). Atribuía-se aos livreiros a decadência dos padrões literários presente nos romances,

Contudo, se os livreiros pouco ou nada fizeram para promover o surgimento do romance, há alguns indícios de que, ao retirar a literatura da tutela dos mecenas e colocá-la sob o controle das leis de mercado, eles indiretamente contribuíram para o desenvolvimento de uma das inovações técnicas características da nova forma – suas copiosas descrições e explicações – e possibilitaram a notável independência de Defoe

e Richardson em relação à tradição crítica que constituía condição indispensável de sua realização literária. (WATT, 2010, p.59)

O romance é um gênero literário que se submete às leis de mercado e não ao gosto de um mecena. Trata-se de uma arte ao gosto da burguesia e não da nobreza, que cultivava a poesia. Além disso, procura valorizar a experiência pessoal e esse interesse pela vida do indivíduo pode ser explicado pelo individualismo – a possibilidade de um indivíduo independente em relação aos demais e livre de modelos tradicionais. Os ideais de liberdade apregoados pela Revolução Francesa ecoavam na Inglaterra do século XVII. O Estado absoluto começava a se deparar com o sujeito absoluto.

Em *Robinson Crusóé*, conforme observa Watt (2010), o personagem demonstra uma ânsia por ganhar sempre mais e isso o arrasta para longe de casa e da família, mas esse “pecado original” é uma característica do próprio capitalismo. O individualismo econômico de Crusóé o impede de construir uma família. Embora Defoe fosse um instrutor familiar, sua obra procura refletir as tendências mais importantes da sociedade da época e não sua crença e é isso que torna Crusóé um herói diferenciado.

Outro aspecto da vida humana sobre o qual se exercia bastante controle, especialmente em uma sociedade puritana, era a questão do amor. No romance de Defoe, como observa Watt (2010), essa questão foi minimizada. De certa forma, a relação de amizade estabelecida com Sexta-Feira foi suficiente para preencher o vazio que poderia haver em Crusóé. Além disso, o personagem se ocupava de um trabalho árduo e meticuloso no cuidado da ilha. A dignidade do trabalho para o puritano é algo que parece ser a tônica do romance. O que domina Crusóé é o individualismo puritano, porque para o protestante, o indivíduo não precisa da mediação entre ele e Deus, essa relação se estabelece de forma direta.

A influência do caráter puritano no nascimento do romance é bastante grande, porque contribui com o aspecto subjetivista e individualista que marca esse gênero. Os heróis de Defoe são personagens que nunca pensam em glória ou honra e revelam-se pessoas comuns com a bondade e a maldade que é característica das pessoas comuns, diferente da tragédia que trazia personagens que se apresentavam superiores, quase divinos.

A literatura cristã traz relatos de pescadores, cobradores de impostos, prostitutas entre outros e esses personagens comuns se refletem nas produções do romance do século XVIII, aliás, no romance de modo geral, já que em grande parte, mesmo no romance contemporâneo, os personagens permanecem pessoas comuns, com problemas comuns e cotidianos. Além disso, a linguagem é simples e as descrições de pessoas e locais são feitas de modo mais direto, possibilitando uma maior identificação do leitor com a obra.

Todos esses romancistas veem a vida como uma constante luta moral e social; consideram cada fato da vida como uma proposição de uma questão intrinsecamente moral na qual a razão e a consciência podem exercer toda a sua capacidade antes que seja possível realizar a ação correta; através da introspecção e da observação procuram construir seu próprio esquema pessoal de convicção moral; e de modos diferentes manifestam o individualismo farisaico e um tanto inflexível dos inícios do puritanismo. (WATT, 2010, p. 90)

Em *Jogos Vorazes*, como se trata de uma obra produzida para adolescentes e jovens não se pode deixar de notar o tratamento dado a questão do relacionamento amoroso. Se se considerar que Katniss e Peeta são jovens de 17 anos, que dividem a cama em vários momentos da narrativa, sem que, em momento algum, haja a urgência do sexo, mesmo com diversos beijos trocados diante das câmeras de TV, observa-se na narrativa uma visão sobre a relação desses jovens que pode ser facilmente explicada pela formação sócio histórica norte-americana.

Em outras obras de massa para essa mesma faixa etária, que são distopias também, há pelo menos a sugestão do sentimento, da eletricidade do tato tão comum nessa fase da vida. Em *o Doador de Memórias*, o personagem, quando deixa de tomar o medicamento que controla a libido, não só percebe as cores, mas também sente as emoções ligadas à atração que tem pela amiga de infância. Novamente, vale ressaltar outra característica da distopia: o controle do sexo.

O uso do sexo de forma banalizada como em *Admirável mundo novo* (1931), ou controlada, como acontece na obra de Margareth Atwood – *O conto da aia* (2017) – é uma ferramenta constante na construção da ambientação em que o personagem se encontra inserido. O personagem alienado é despertado de seu torpor, em geral, por uma mulher que, segundo Foucault (1984), é o agente controlador do sexo.

A título de exemplo do controle por meio do sexo, pode-se citar *Matrix*, Neo só emerge de sua alienação no encontro com Trinity. Também em *Fahrenheit 451*, Guy Montag, personagem opressor só desperta para a realidade quando entra em contato com Clarisse McClellan, ou seja, o sexo é o dispositivo mais subversor das técnicas de controle do corpo em qualquer tipo de governo.

Em *Jogos Vorazes*. o desligamento do afeto, do contato corpóreo com o outro pode ser uma característica do contexto – um ambiente em constante guerra -, do sujeito pós-moderno – relações fluidas e superficiais – ou um cuidado da autora que, por muito tempo produziu roteiros para programas infantis de um canal de TV especializado em crianças. Possivelmente, uma combinação das três hipóteses seja a resposta mais correta para esse aspecto da obra.

Outra característica do romance trazida por Watt (2010) é que, em *Crusoé*, por exemplo, fica evidente a luta do sujeito consigo na disciplina do corpo em práticas ligadas ao puritanismo – a leitura diária da Bíblia, por exemplo – associada a um exercício constante de reflexões sobre

si. Essa reflexão sobre si também é constante em Katniss, o tempo todo ela parece travar uma luta com ela mesma na busca pela identidade e, nesse processo, as memórias do pai são importantes. Em outros momentos, as memórias da irmã, dos amigos perdidos no combate e de lugares em que se sentia em paz também colaboram com o desenvolvimento da personalidade da heroína. O surgimento do individualismo enfraquece as relações comunais e tradicionais e provoca uma vida mental privada e egocêntrica, além de enfatizar a importância de relações pessoais em menor quantidade e mais próximas.

O gênero romance nasce na Inglaterra com o processo de urbanização acelerado e o centro urbano conjuga proximidade física e distanciamento social, que traz como principal consequência a ênfase em valores materiais – casarões, roupas caras, carruagens. Observa-se também um declínio dos valores religiosos. Essas mudanças estão simbolizadas na reconstrução de Londres após o Grande Incêndio: o centro arquitetônico da cidade deixa de ser a catedral de St. Paul e passa a ser a Bolsa Real.

Na trilogia, ao se retratar a Capital, os traços de opulência e até extravagância nos vestuários de seus moradores, bem como o excesso de comida disponível causa uma reflexão tanto em Peeta como em Katniss que traz à tona todo o desprezo que sentem pelo tipo de vida que se leva na Capital, já que estes levam uma vida de esbanjamento, enquanto ao redor pessoas morrem de fome nos Distritos.

Mas a verdadeira estrela do evento é a comida. Mesas decoradas com as mais finas iguarias estão alinhadas nas paredes. (...) Depois de mais ou menos dez mesas, estou completamente cheia, e nós só experimentamos um pequeno número dos pratos disponíveis. (...)

- Por que vocês não estão comendo? – pergunta Octavia.

- Eu comi, mas não consigo colocar mais nada na boca – digo. Todos eles riem como se isso fosse a coisa mais boba que já ouviram em toda a vida.

- Isso não é empecilho para ninguém! – diz Flavius. Eles nos levam até uma mesa que contém pequenas taças de vinho cheias de um líquido transparente. – Beba isto!

Peeta pega uma taça, dá um gole, e eles ficam nervosos.

- Aqui não! – berra Octavia.

- Você precisa fazer isso lá dentro – diz Venia, apontando para as portas que vão dar no toalete. – Senão você vai sujar o chão todo!

Peeta olha para a taça novamente e raciocina.

- Vocês estão querendo dizer que isso aqui vai me dar vontade de vomitar?

Minha equipe de preparação ri histericamente.

- É claro, pra você poder continuar comendo- diz Octavia. – Eu já estive lá duas vezes. Todo mundo faz isso, senão como é que você vai conseguir se divertir num banquete como esse?

Fico muda, olhando as tacinhas bonitinhas e tudo o que elas representam. Peeta coloca a dele na mesa com tamanha precisão que alguém poderia até pensar que o objeto ia explodir.

- Vamos dançar, Katniss. (...)

- Você segue em frente, imaginando que pode lidar com isso, imaginando que, de repente, eles não são tão maus assim e aí você ... – Ele se interrompe.

A única coisa em que consigo pensar é nos corpos flácidos de nossas crianças em nossa mesa de cozinha, enquanto minha mãe receita o que os pais não têm condição de dar a elas. Mais comida. Agora que somos ricos, ela manda um pouco para elas

levarem. Mas antigamente, com muita frequência, não havia nada a ser dado e a criança não tinha como ser salva. E aqui na Capital eles vomitam pelo prazer de encher seus corpos ininterruptamente. Não por causa de alguma enfermidade do corpo ou da mente. É o que todo mundo faz numa festa. É o que é esperado. Faz parte da diversão.” (COLLINS, 2009, pp.88-91)

Este episódio não só retrata a vida cidadina, mas revela um traço de superficialidade dessa sociedade que é cruel ao se pensar, ou melhor, ao se conhecer a realidade do Distrito 12, por exemplo. No Distrito 12, como reflete Katniss, as crianças, com frequência, morriam de inanição. Não somente as crianças, mas toda a população do Distrito 12 e dos demais distritos. Katniss descobre que a falta de alimento é algo generalizado entre os moradores dos distritos quando conversa com Rue na arena dos jogos. A menina lhe conta de como os pacificadores castigavam os agricultores do Distrito 11, quando estes pegavam comida além da ração estipulada a cada um. Nem aqueles que plantavam o alimento – Distrito 11 – tinham acesso livre a ele.

Muito provavelmente essa visão da miséria diante de uma prática repulsiva, como o vômito para comer ainda mais, faz com que Peeta tire Katniss para dançar de forma abrupta, porque o rapaz se sente revoltado com a estupidez do ato, além de emudecer a moça, que lembra das inúmeras crianças famintas de sua terra natal. O ato de se vomitar a comida para poder comer mais não se trata de um ato coletivo de bulimia ou de uma infecção alimentar generalizada, mas de pura diversão – a ostentação do alimento raro nos Distritos e que sobeja na Capital.

Voltando à cronologia da criação do gênero romance, Watt (2010) faz uma observação interessante sobre a palavra impressa do romance. Ele diz que se trata de uma autoridade e de uma ilusão, já que permite ao romancista passar da voz pública para a voz privada sem qualquer esforço. Ele atribui a autoridade ao fato de que os dogmas religiosos, por serem escritos, transmitiram a qualquer material redigido, no caso o romance, o imaginário de se tratar da verdade. A ilusão acontece quando o leitor se esquece de que está diante de uma página impressa e mergulha em um mundo ilusório, por isso o ato de leitura é algo solitário. Como consequência disso, o romance (o livro em si) acaba se tornando uma extensão da vida pessoal do leitor.

Os relatos que Watt (2010) traz de Diderot, por exemplo, ilustram bem esse poder da página impressa. Diderot, ao se referir a um romance de Richardson, comenta que as personagens são caracterizadas de forma tão realística que ele admitia ter dialogado com algumas delas e, ao final da narrativa, ter sentido como se estivesse se despedindo de alguém

da família. É comum ouvir isso dos jovens contemporâneos diante de obras como *Jogos Vorazes* e não é raro ouvi-los se referirem aos personagens como se fossem pessoas reais.

A origem mercadológica do gênero, bem como a ligação afetiva que estabelece com seu público leitor permanece. A grande procura pelo gênero romance não se explica apenas por ser uma obra de massa, mas por se tratar de um romance, gênero que desde seu surgimento mantém com o mercado e com o leitor esse tipo de relação. A identificação do leitor com o personagem da ficção é facilitada se comparada com a tragédia, porque, no romance, há uma sutileza incomparável na exploração da personalidade do sujeito, bem como de suas relações pessoais.

Independentemente da origem utilitária do romance, é necessário que se reconheça que esse gênero está intimamente atrelado a uma situação literária e intelectual geral, mais do que se costuma lembrar ou admitir. De acordo com Watt (2010), o romance mais do que qualquer outro gênero é o lugar onde as qualidades da vida podem atenuar os defeitos da arte. Como conclusão, é preciso reiterar que o gênero romance nasceu não de mecenas, mas das leis do mercado; além disso, é uma produção que retrata a sociedade burguesa e puritana. Embora haja uma produção de romances franceses que trazem características distintas do romance inglês, a origem desse gênero tem que ser levada em consideração no estudo do romance norte-americano, especialmente no segmento que produz romances para jovens.

A origem puritana do romance, bem como da sociedade norte-americana, possivelmente explica a maneira como se aborda a relação de Katniss com o sexo oposto, além de determinar o fim dessa personagem feminina que não transcende a visão do lugar ocupado pela mulher na sociedade cristã – mãe e esposa. O final previsível da trilogia não cria obstáculos para que o jovem contemporâneo admire a obra, já que, em certa medida, ainda é forte o discurso cristão na formação da sociedade ocidental, em especial a brasileira.

3.2.1 O romance para *Young adults*

A literatura denominada "young adults" tem seu início como instrumento moralizante, muitas vezes histórias cujos personagens eram punidos ou recompensados por suas escolhas alinhadas à moral cristã puritana ensinadas nas Escolas Dominicais típicas das igrejas protestantes. Houve um aumento na produção de livros para jovens na sociedade americana no final do século XIX, nem tudo que era produzido agradava a todos os críticos. Segundo Pharr

e Clark (2012), um artigo publicado em 1917 no "The English Journal" afirmava que a literatura produzida para jovens não poderia chocar a sensibilidade nem do professor nem do aluno, tampouco sugerir que o jovem devesse ser incentivado a ler sobre mistério e maravilhas.

Também parecia haver a preocupação de que se o jovem não fosse ensinado sobre a escolha do que ler, ele poderia crescer fazendo escolhas indesejadas de leitura. Essa preocupação parece persistir até os dias atuais não só na sociedade americana como na brasileira também. Nos anos 50, nos EUA, havia comitês de professores e pais que revisavam os livros escritos para jovens, a fim de assegurar que esses jovens tivessem acesso à boa leitura, porém isso não impediu que os jovens adquirissem livros supostamente imorais ou de baixa qualidade.

Entre essas obras "ruins" estava a ficção científica que se mostrou atraente aos jovens que viveram o auge da Guerra Fria, o macartismo que pode ser sintetizado como o temor generalizado nos EUA de invasão comunista. O gênero da ficção científica aproveitou-se de uma crise de ansiedade geral mesclada a um avanço científico vertiginoso e surgimento de diversos paradoxos históricos para criar suas narrativas que conquistaram um público leitor bastante fiel.

Felizmente, conforme atesta Pharr e Clark (2012), a ficção científica (FC) sobreviveu a essa "era da ansiedade" e se tornou um gênero maleável e persiste em desafiar os limites do que a sociedade classifica como normal ou familiar. Muitos associam FC com alienígenas, robôs, monstros, mas conforme as autoras, trata-se de um gênero cuja essência é a conjectura entre o que existe e o que poderia existir, uma mistura de imaginação permeada pelas conquistas tecnológicas contemporâneas.

Cindy Lou Daniels, em seu artigo "Literary Theory and Young Adult Literature: the open frontier in critical studies", publicado no The ALAN review em 2006, aponta para a importância da literatura produzida para esse segmento de mercado denominado *Young Adult*, doravante YA. Esse segmento ganha notoriedade no século XX a partir da publicação da saga *Harry Potter* de J.K.Rowling. Para alguns críticos, essa produção literária é ignorada por ser considerada didática e não mereceria, portanto, uma análise mais séria.

Esses críticos, segundo Daniels, alegam que se trata de que a literatura YA é uma subdivisão da literatura infantil e, como tal, não oferece substância suficiente para ser incluída no cânon literário tradicional. A autora rebate a classificação da literatura YA como subdivisão da literatura infantil usando um paralelo com a comparação entre o conto e a novela. Há distinção entre um e outro assim como há distinção entre a literatura YA e a literatura infantil a ponto de não se poder dizer que uma é subdivisão da outra. Para a autora, seria bastante

produtivo que os críticos admitissem que “ambas são literatura em detrimento do gênero” (tradução nossa).

O problema em se considerar a produção YA como literatura reside em dois elementos básicos, segundo Terry Davis, em seu artigo “On the question of integrating Young Adult literature into the mainstream”, publicado no *The ALAN review* de 1997: 1) essas narrativas apresentam uma capa com aspectos muito juvenis e o jovem ou adulto se afasta por razões óbvias; 2) os professores de literatura e os críticos literários não querem analisar essas obras com seriedade.

Daniels conclui que, se os estudiosos e críticos literários não se importam em estudar as obras produzidas para o público YA como se faz com a literatura canônica, é inevitável que elas não ascendam à posição de cânon. Ela cita diversos trabalhos críticos feitos sobre *Harry Potter*, em que se procura reconhecer o papel da obra na construção de uma leitura crítica bem como da complexidade da moral. A autora também lança a pergunta “por que não se debruçar sobre outras obras produzidas como literatura YA?”

Terry Davis afirma que

(...) autores sérios não são condescendentes em termos de estilo ou de qualquer outra forma. Eles tentam perceber a vida humana tão profundamente e tão claramente quanto eles podem todas as vezes que contam uma história, eles tentam apresentar suas percepções da melhor e mais vívida maneira na melhor prosa que eles conseguem construir. (DAVIS, 1997, tradução nossa)

É nisso que consiste a arte literária, ou seja, em se buscar trazer para o texto uma visão da vida e seu entorno filtrados pelos sentimentos do autor. Por exemplo, em depoimento sobre *Jogos Vorazes*. Suzanne Collins mostra como a reincidência de notícias sobre guerras e conflitos, bem como a posição de seu pai, militar e professor de história, sobre se conversar sobre a guerra com as crianças, influenciaram sua narrativa. Há que se refletir que essas obras fazem parte da arte literária e esses autores são artistas. Além disso, como afirma David L. Russell em seu livro *Literature for children* de 2005:

A crítica literária é a discussão sobre literatura e é realizada com o propósito de interpretar o significado da obra e determinar o seu valor ... outro propósito da crítica é promover altos padrões na literatura e encorajar uma apreciação que torne comum entre os leitores. (RUSSELL, 2005, p.48, tradução nossa)

Obras como *Harry Potter* de J.K.Rowling, *Jogos Vorazes* de Suzanne Collins, *Quem é você, Alasca?* de John Green, são obras significativas porque falam da condição humana e, como afirma Daniels, essas obras podem ser analisadas sob o viés dos estudos culturais ou das teorias feministas ou de qualquer outra teoria utilizada para analisar outras produções literárias. Ao fazer isso, insiste a autora, haveria uma expansão sobre o conhecimento sobre a própria literatura, além de se desafiar os limites impostos pelo cânon literário.

Qualquer professor de língua portuguesa sabe que não é fácil captar a atenção de adolescentes e jovens; outra percepção adquirida por quem está em sala de aula, e não necessariamente verdadeira, é a que o jovem pós-moderno prefira assistir a ler. Entretanto, o sucesso de vendas das séries de romances como *Harry Potter* de J.K.Rowling, *Crepúsculo* de Stephanie Meyer e *Gossip Girl* de Von Ziegesar, coloca sérias dúvidas sobre a hipótese de que esse jovem não leia: ele lê, não o que o professor, talvez, queira, mas ele lê.

Segundo Hayn, Kaplan e Nolen, no artigo *Young adult literature research in the 21st century*, publicado no site graphicnovelsinedu.weekly.com, acessado em 28 de novembro de 2019, no contexto norte-americano, o romance de J.D.Salinger, *O apanhador no campo de centeio*, de 1951, introduziu a voz adolescente e não é mais a voz que enuncia as primeiras descobertas do amor ou as primeiras aventuras autônomas, mas sim realidades como o abandono dos pais, relacionamentos abusivos, envolvimento com drogas entre outros assuntos não tão doces nem tão suaves como no romance *Pollyanna* de Eleanor H. Parker.

Paralelo a isso, segundo os autores do artigo, surgem materiais que indicam o uso dessas obras com o viés educativo e, em pouco tempo, as bibliotecas escolares norte-americanas estavam cheias de livros e pesquisas sobre literatura para adolescentes. No entanto, como dizem os autores, há poucos estudos que se preocupem em estudar quais trocas ocorrem entre professores e alunos ou alunos e alunos e ainda, texto e leitor durante o processo de leitura de tais obras.

De acordo com Kaplan em um artigo *Dissertations on Adolescent Literature: 2000–2005*, publicado no *The ALAN* 2005, é consenso entre vários autores que “o mundo da literatura de Young Adults tem sido transformado por tópicos e temas que anos atrás nunca teriam sido concebidos sem antes alguém nomeá-lo como ‘imbecil’ ou, no mínimo, um pouco exagerados ou desligados da realidade cotidiana” (tradução nossa). No entanto, ao se estudar algumas dessas obras, é possível perceber que a abordagem feita sobre determinados temas são relevantes e merecem uma discussão mais profunda.

Elaine Ostry, em seu artigo “*Is he still human? Are you?: Young Adult Science Fiction in the Posthuman age*” de abril de 2004, publicado no site researchgate.net (acessado em 30/11/2019), levanta uma reflexão sobre obras de FC que exploram temas de cibernética, manipulação genética, enfim a mistura do orgânico com a tecnologia. Ela lembra que esses leitores convivem em uma realidade em que já é possível, por meio do DNA, saber quem é o ser antes mesmo de ele nascer, ou uma realidade em que membros mecânicos do corpo humano são implantados cotidianamente. É natural, portanto, que esse leitor tenha urgência na busca de sua identidade enquanto ser humano. “Afinal, se nós como sociedade estamos alterando nossa

definição do que signifique ser humano, nós só podemos começar a entender a relevância de nosso desejo de verdadeiramente entendermos a nós mesmo à luz de nossas recentes descobertas tecnológicas”. (tradução nossa)

Boa parte da FC escrita para o público YA é uma tentativa de mediar essa indagação da era pós-humana para quem vive em tempos de concepção *in vitro*, clonagem. É natural que surjam debates em torno da possibilidade de se criar um super-humano e qual a implicação ética ou quais seriam as consequências desse ato. Fica evidente que a busca pela identidade é um tema caro e essencial na literatura YA, a diferença nesta geração do século XXI é que esses leitores buscam não só sua identidade emocional, mas também sua identidade biológica.

Segundo Ostry (2004), esses jovens leitores não se sentem diferentes de seus pais e da sociedade em que estão inseridos, mas sentem-se como se fossem estranhos a eles mesmos. A clonagem, em algumas obras, serve como uma metáfora para o jovem não se ver como algo real, mas uma invenção ou uma imagem criada para o outro. É o caso de Katniss diante das câmeras que a circundam na arena ou de Beatrice Price em *Divergente*, que precisa escolher sua facção e escolher o que deseja significa abandonar suas raízes familiares. No fim dessas narrativas de FC, o que o jovem leitor percebe que é o personagem, assim como ele, vive uma realidade ambígua, não só no aspecto biológico da clonagem, como também pelo processo da vida sob o olhar do outro promovido pelas redes sociais.

Outro aspecto sobre a FC para YA ressaltado por Ostry (2004) é o controle das emoções. Ao partir do pressuposto de que o fato de ser um humano está atrelado ao fato de demonstrar emoções, então em realidades onde essas emoções são controladas ou até apagadas podem ser questionadas sob o viés da liberdade humana. Em *Jogos Vorazes*, Katniss e os demais competidores têm de lidar com a demonstração de suas emoções com a intenção subjacente de manipular e conquistar o telespectador. Em *Divergente*, por se acreditar que uma ou outra emoção humana fosse ideal para a construção de uma sociedade harmônica, motiva um experimento com manipulação genética que gera um conflito sem precedentes. Em *O doador de memórias*, o controle das emoções e, em específico, da libido, é feito por meio de medicamento.

Essas tentativas de controle sobre as emoções é uma das bases do romance distópicos. O controle das emoções, na sociedade pós-moderna, deixou de ser ficção científica e passou a ser fato científico, como afirma Ostry (2004). A FC para YA assegura o leitor de que a natureza humana sempre prevalecerá seja qual for a mudança que experimente. Não é necessário, portanto, um final feliz, mas um final esperançoso.

Em outro artigo sobre a literatura YA, *Developing students critical literacy: exploring identity construction in Young adult fiction* de Thomas W. Bean e Karen Mossi, publicado no *Journal of Adolescent and Adult Literacy* em 2003, destaca-se que a identidade do jovem pós-moderno tem sido construída pelo consumismo e, como o mundo do consumo é efêmero e etéreo, sentimentos de pânico e ansiedade preenchem a vida desses leitores. Segundo os autores, os jovens vivem em dois mundos diferentes: o mundo do lar e da escola e o mundo da cultura e do comércio.

O jovem pós-moderno, como disse Bauman (2001), não procura mais um emprego para a vida toda ou deseja morar no mesmo lugar em que nasceu. Esse jovem conhece uma realidade que muda ou pode mudar a qualquer momento ou por qualquer razão, daí a preferência de se passar mais tempo no “não-lugar” do espaço virtual. Segundo os autores, a narrativa para YA *torna-se um veículo para mudanças transformadoras e não apenas uma busca por identidade* (tradução nossa). Por meio de alguns questionamentos trazido pela Análise do Discurso, o leitor pode ser levado a se perguntar quem seria, por exemplo, o leitor ideal da obra em questão ou quais seriam outros espaços para que os personagens pudessem construir suas identidades. Esse viés da análise da obra literária parte do pressuposto que o jovem seja capaz de examinar uma obra não só por meio do sentimento, mas também pelo olhar da razão.

A conclusão de Kaplan (2005) diante desses estudos sobre literatura YA é que, embora o dilema trazido por Salinger há 60 anos persista, não se pode negar que isso não possa ser feito em realidades onde se pode sonhar. Dessa forma, esse gênero literário ainda se encontra em crescimento e desenvolvimento.

3.3 A ficção científica

Antes de definir distopia, é necessário trabalhar com o conceito de ficção científica, doravante FC, já que, de acordo com Adam Roberts (2006), para alguns críticos literários e bibliotecários, está relacionado à FC. Primeiramente, é preciso que se diga que o termo “ficção científica” não é algo fácil de ser definido, embora pareça existir um senso comum do que seja a FC. Isso é o que afirma Adam Roberts na introdução da segunda edição de sua obra intitulada *Ficção Científica* (2006). O autor usa o argumento de que bibliotecários e livreiros não encontram dificuldade em classificar uma obra como FC.

A dificuldade de conceituação começa quando se pretende especificar o tipo de FC. O trabalho de Roberts (2006) procura tratar do tema sob diversas perspectivas. Pode parecer que seja uma abordagem fragmentada do tema, porém, como afirma o autor, trata-se de uma maneira de demonstrar que FC é um assunto bastante extenso e o propósito do estudo de Adam Roberts não é oferecer uma definição taxativa, pelo contrário, é mostrar que pode ser abordada de diversas perspectivas. A abordagem formalista procura extrair a essência do que seja FC por meio da observação de diversas produções – filme, livro, etc. – classificadas como FC, considerando a linguagem usada ou outros elementos descritores e, para isso, ocupa-se do contexto cultural da FC e seus efeitos.

O gênero da FC está associado a robôs, extraterrestres ou até a maneiras de se levantar questionamentos sobre raça ou gênero, pode ainda estar associada a histórias que se preocupam com estratégias textuais de alienação e metaforização. A FC, em geral, usa aspectos da realidade para criar um universo possível, por exemplo, *Star Trek – Jornada nas Estrelas* – seriado ou filme, apresenta suas naves *Voyager*, *Enterprise* que embora não existam, são críveis e não são elementos sobrenaturais. Diferentemente da metamorfose de Kafka que é fundamentada na possibilidade de uma transformação que não encontra paralelo com nenhuma situação pertencente ao real vivido pelo leitor, ou seja, não se relaciona a um experimento médico ou a um avanço tecnológico conhecido, a FC se interessa mais pelo objetivo do que pelo subjetivo. De acordo com Roberts (2006):

(...) FC nos dá uma versão única de uma abordagem simbolista, uma versão em que o símbolo tem sua aura transcendental e metafísica drenada e realocada no mundo material. (ROBERTS, 2006, p.14 – tradução da pesquisadora)

Embora a FC seja uma narrativa simbólica, geralmente ela acumula um modo realista por conta dos diversos detalhes em vez de se utilizar de uma linguagem poética e lírica como fazia Virgínia Wolf, afirma Roberts (2006), “a FC reconfigura o simbolismo para o nosso tempo materialista” (p. 16). Como a FC trabalha com uma linguagem menos subjetiva, ela permite

que se explore a alteridade de modo mais popular e acessível. A leitura desse gênero é uma “experiência marginal balizada pelo discurso do simbolismo material” (Roberts, 2006, p. 19).

Em sociedades como as pós-modernas, em que o diferente é constantemente demonizado, a FC pode estabelecer os limites dessa ideologia por um caminho alternativo ao das convenções da ficção tradicional. Isso é possível porque a FC não faz uma projeção do presente no futuro, antes ela relaciona ao futuro histórias do presente além de procurar mostrar como ações passadas conduziram a tal presente. Segundo Roberts (2006), ela carrega consigo a ideia de que o progresso é inseparável da catástrofe.

O início da produção de FC é complicado, porque, apesar de existirem narrativas de viagens à Lua que datam do século XVII e XVIII, somente se percebe um crescimento nesse tipo de produção literária a partir de Júlio Verne e Orson Wells no final do século XIX. A novela de Orson Wells, *A ilha de Doutor Moreau* de 1896, retrabalha a ideia trazida por Mary Shelley em *Frankenstein* (1818) e também revisa *O Paraíso Perdido* (1667) de Milton.

Nessa obra de Wells, é possível notar uma crítica à religião, já que o Dr. Moreau é a mão que causa o sofrimento, mas também a cura. Além disso, há uma reflexão sobre a questão de civilização e bestialidade na sociedade humana. Na obra *Guerra dos Mundos* (1897), segundo Roberts (2006), Wells trabalha de forma efetiva com o equilíbrio sofisticado entre a representação do que é familiar e o estranhamento causado pelo que ele chama de “novum” – a novidade, o espetacular que desequilibra a narrativa de FC. O *novum* não pode ser sobrenatural, mas também não é necessariamente um invento tecnológico. É esse *novum* que, segundo Roberts (2006), distingue a FC das demais ficções.

Adam Roberts traz três definições distintas de FC. A primeira é de Darko Suvin, “(...) um gênero literário ou construção verbal cujas condições necessárias e suficientes são a presença do estranhamento e a interação entre ele e a cognição e cujo principal dispositivo é a moldura imaginativa do ambiente criado pelo autor” (1988, p. 37). A cognição deve ser compreendida com suas implicações lógicas e racionais empregadas na compreensão do universo alienígena muitas vezes presente na narrativa de FC. O estranhamento no sentido usado por Brecht, aquilo que não é familiar ou cotidiano.

O texto de FC não é inteiramente lógico e racional porque se o fosse, seria um documentário e não uma obra de ficção, segundo Suvin (1988), tanto a cognição quanto o estranhamento têm de estar presentes, pois é isso que permite a compreensão da importância da FC para a sociedade contemporânea, justamente porque desafia o ordinário e não permite que se tome a realidade como algo banal. O aspecto cognitivo é o divisor de águas entre FC e literatura fantástica.

Outra definição para FC apontada por Roberts (2006), pertence a Robert Scholes que, em seu livro *Structural Fabulation*, definiu fabulação como “qualquer ficção que oferece ao leitor um mundo clara e radicalmente descontínuo do mundo em ele (leitor) vive e, mesmo assim, de uma forma cognitiva confronta o mundo conhecido” (Scholes, 1975, p. 2). O ponto de descontinuidade entre o mundo da FC e o mundo real não é um exemplo de escapismo, já que é ao mesmo tempo diferente do mundo real e também um confronto à realidade conhecida. Em outras palavras, Scholes define fabulação estrutural não como literatura científica, mas uma literatura que explora de modo ficcional situações perceptíveis na vida humana causadas pelos avanços científicos recentes.

A terceira definição trazida por Roberts (2006) é do crítico literário Damien Broderick:

FC é essa espécie nativa de contar histórias nativas para uma cultura em mutação epistêmica implicada na ascensão e reprodução de técnicas industriais no modo de produção, distribuição, consumo e descarte. É marcada por i) estratégias metafóricas e táticas metonímicas, ii) um primeiro plano de ícones e esquemas interpretativos de um mega texto constituído genericamente e, concomitantemente, sem ênfase de ‘boa escrita’ e de caracterização, e iii) certas prioridades mais frequentemente encontradas em textos científicos e pós-modernos do que em modelos literários: especificamente, atenção ao objeto em detrimento do sujeito. (BRODERICK, 1995, p.155)

Essa última definição é bastante complexa e leva em consideração vários aspectos da FC, tais como espaçonaves, robôs, máquinas do tempo, enfim, elementos que ajudam a construir o estranhamento das narrativas desse gênero. A complexidade da definição de Broderick, segundo Roberts (2006) não pretende duelar com as outras duas definições, Damien sabe que FC é um gênero popular e, como tal, relaciona-se com outras ficções e outros modelos populares que se aproximam, muitas vezes, da escrita adolescente sem pretensões de academicismo.

Segundo Roberts (2006), há quem atribua a criação do termo a Hugo Gernsback que teria definido FC como um gênero que produz um romance atraente misturado a fatos científicos e uma visão profética. Gernsback acreditava firmemente na importância educacional da FC. O gênero seria uma forma de introduzir a ciência moderna a pessoas completamente iletradas usando *gotas açucaradas* do romance atraente.

A FC, nos anos 30, já era uma categoria reconhecidamente publicável, mas tinha uma baixa reputação literária. Nos anos 60, o futuro ministro britânico, Harold Wilson, em um de seus discursos durante um período denominado *White heat of the scientific Revolution* (calor branco da revolução científica), de acordo com James (1994), disse:

É, claro, um clichê que estamos vivendo uma época de mudanças científicas tão rápidas que nossos filhos estão aceitando como parte de seus dias fatos que teriam sido relegados à ficção científica anos atrás. (ROBERTS, 2006, p.54)

Como se pode perceber pela fala do então candidato a primeiro ministro da Inglaterra, nos anos 60, a FC ainda era vista como um campo literário em que alguns acontecimentos eram “relegados”, conforme observa James (1994), mas pelo menos, o gênero tornava-se significativo. Nessa época alguns escritores reivindicavam o posto de gurus do futuro.

Hugo Gernsback, segundo Roberts (2006), publicou a primeira revista de FC norte-americana – *Amazing stories*, 1926 – e é um dos principais colaboradores do gênero ter prosperado no mercado estadunidense. Sua contribuição é tamanha que ele é colocado lado a lado de nomes como H.G. Wells e Júlio Verne. Embora Gernsback seja conhecido também como um editor que explorava os autores e aplicasse golpes financeiros, o termo *Science Fiction* é atribuído a ele, além de ele ser o responsável pela ascensão do gênero na preferência do público leitor.

Adam Roberts (2006) apresenta uma versão para a história da FC a que ele chama “Gernsbackian”. Esse período da história da FC encontra-se no século XX, especificamente. Embora tenha ocorrido publicações anteriores a esse período, para alguns críticos, Gernsback é o responsável por tornar a FC um gênero literário reconhecido. Segundo Gernsback, citado por Roberts (2006), o leitor de FC de qualquer idade seria mais feliz e teria um maior entendimento do mundo, sendo, portanto, mais tolerante. Em seus editoriais, Gernsback aproveitava para modelar o gênero a uma produção literária completamente fundamentada na ciência, quase uma literatura científica didática.

Outro editor de revistas de FC que merece destaque, John W. Campbell, também compartilhava do mesmo ponto de vista de Gernsback, a FC deveria educar enquanto entreteinha. Para Campbell, segundo Roberts (2006), a ciência deveria estar completamente integrada à história, não deveriam ser apenas máquinas e ideias, mas sobretudo o impacto que a tecnologia causava nas pessoas, bem como esse tipo de conhecimento moldava a sociedade.

Apesar desses objetivos tão nobres, o crítico Edward James aponta que a FC norte-americana da segunda metade do século XX deixou uma herança que concentra mais ação do que ideia, mais poder do que responsabilidade, mais agressão do que introspecção. O crítico afirma que “a maior parte dessa produção desde Wells até agora foi escrita para saciar um público semianalfabeto com fantasias compensatórias” (JAMES, 1994). Além de Gernsback e Campbell outros nomes do gênero FC acreditavam que os elementos desse tipo de narrativa derivavam do conhecimento científico.

Por outro lado, na Inglaterra, o romance científico permaneceu como um gênero que agradava a uma minoria, mas foi um gênero, em especial por causa de H. G. Wells, aceito como legítimo. Romanistas e escritores famosos norte-americanos não poderiam nunca ter se arriscado

nesse campo entre 1920 e 1930 ou ter pensado nesse tipo de escrita da mesma forma como fizeram Aldous Huxley, CS Lewis, entre outros, conforme atesta James (1994).

De 1950 a 1957, nos EUA, viveu-se o que se denominou “macartismo” que consistia na repressão do comunismo e é impossível não fazer uma ligação entre o bombeiro incendiador de livros de *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury, publicado em 1953 com o regime de perseguição política e intelectual que se instalou nos EUA. É difícil não associar *As cavernas de aço*, de Asimov com o fato de robôs estarem tomando o emprego de pessoas e até estarem se passando por seres humanos com a discussão sobre as relações entre brancos e negros na América do Norte.

Ao mesmo tempo, é preciso, porém, reconhecer que para muitos leitores e escritores, FC era um jogo intelectual cujas delícias estavam por ser descobertas de uma forma em que variações eram jogadas com os temas clássicos. E o prazer na leitura ou na escrita da FC está sempre na pergunta: E se...? E se houvesse vida em Marte? E se houvesse uma guerra nuclear? Uma pergunta bastante comum na mente do sujeito do período da Guerra Fria. Em paralelo, há um desejo em se responder que o fim ainda não chegou, então ainda há tempo de se fazer alguma coisa para salvar o planeta.

Na FC, o conhecimento sobre si e o seu próprio mundo vai mudando de forma radical a visão que esse sujeito tem de si e de seu mundo. Em *Jogos Vorazes*, Katniss começa como uma pessoa que só pensa em sobreviver e manter viva a sua família e termina como o ícone de uma revolução que derrubou o poder da Capital e permitiu que se instalasse uma forma de vida mais justa para todos os distritos. Esse gênero engloba muitas vezes alegorias a descobertas que a ciência vem trazendo para a sociedade contemporânea, ou a descobertas que os adolescentes fazem na passagem para a vida adulta ou simplesmente obrigam o leitor a refletir sobre suas próprias percepções.

Ao se comparar o romance de ficção comum ao de FC pode-se notar algumas diferenças. No primeiro, o tema sempre é a personalidade humana ou as relações humanas; na FC, o tema é a preocupação com o mundo ou com o ambiente criado pela ciência ou pela tecnologia e como as pessoas reagem a essas mudanças. Na ficção comum, o propósito é expressar as percepções sobre a psiquê humana; já na FC, o propósito é especular sobre as potencialidades e possibilidades da espécie humana e o seu lugar no universo.

No romance comum, o cenário é o mundo em que vive tanto o escritor quanto o leitor, o tempo é o presente e a geografia do lugar não é estranha; na FC, há uma alteração no mundo do leitor e do escritor em pequenos e grandes detalhes, o tempo, em geral, é o futuro e já não

se está na Terra, possivelmente em outro planeta ou mesmo em uma grande estação espacial como é o caso do romance de Kass Morgan, *The Hundred*.

Finalmente, no romance comum leitor e escritor compartilham de um mesmo passado e há uma preocupação com as personalidades dos indivíduos e com o desenvolvimento de caráter nos personagens; já na FC, é preciso construir um passado comum, já que o leitor precisa reorganizar suas aceções e conhecimentos para adequá-los a um novo universo que se apresenta; além disso, a preocupação com o sujeito é como representante da humanidade e não como indivíduo. Para isso, em muitas obras pós-modernas de FC, chega-se a escrever uma nova língua, como no filme *Avatar* (2009) de James Cameron e no filme *A chegada* (2016) de Denis Villeneuve.

Alguns críticos chegam a afirmar que somente a FC trata seriamente os problemas reais contemporâneos, tais como: superpopulação, desemprego em massa, armamentos nucleares, sexismo, poluição, miséria e, acima de tudo, como diz James (1994) tenta buscar respostas para as questões “para onde vai a humanidade?” ou “qual o propósito da vida humana?”. Um exemplo dessa preocupação do escritor de FC sobre os problemas reais contemporâneos vem de uma entrevista que James Cameron fez com os antigos roteiristas de *Star Trek*, quando eles confessam que os temas das histórias eram os temas que preocupavam a sociedade americana dos anos 60.

Um outro detalhe sobre essa série de televisão que demonstrava a preocupação com os problemas que permeavam aquela sociedade é a exigência de Gene Roddenberry por Nichelle Nichols no elenco, a atriz não interpretava qualquer papel, mas ela era a chefe de comunicação da nave *enterprise*. Atrizes como Whoopi Goldberg confessam ter seguido a carreira artística porque se inspiraram em Nichelle, a própria Zoe Saldana, a atual Uhura, confessou-se emocionada ao conhecer a atriz original da série *Star Trek*. A escolha de uma mulher negra para um papel importante em um programa importante da TV americana em pleno anos 60 mostra a preocupação da FC com temáticas sociais relevantes.

Outra característica da FC é o elemento do fantástico, sem o qual a narrativa perde o poder atrativo e pode ser comparada a um prato de comida sem sal, como diz James (1994). A FC busca o estranhamento, ou seja, busca o reconhecimento do novo e também se emprega a cognição que avalia a nova situação, tentando trazer sentido para ela. Na leitura do gênero FC, é necessário estranhamento e cognição e essa necessidade que pode explicar por que alguns leitores amam FC e outros, detestam-na.

O romance de FC tem como temática a influência da tecnologia sobre a sociedade e, para isso, especula sobre o potencial humano e suas possibilidades de realização. Além disso,

a FC procura, de modo sério ou como simples entretenimento, refletir sobre o lugar do homem no universo. O cenário desse tipo de romance pode estar no futuro ou em outro planeta e isso requer a construção de um passado que reorganize as acepções e conhecimentos trazidos pelo leitor, subvertendo essa noção ou distorcendo-as. Por fim, o indivíduo é importante enquanto representante da humanidade, por isso é observado como um todo e não como uma singularidade.

3.4 A distopia

A busca pelo lugar perfeito faz parte da literatura humana. Na história da sociedade ocidental cristã, o primeiro lugar perfeito aparece na Bíblia, no livro de Gênesis. Trata-se do paraíso onde Adão e Eva viveram por um tempo. Neste lugar, o trabalho do homem era nomear os elementos da natureza, bem como governar sobre eles. Além disso, havia uma relação muito próxima de Deus, pois o homem conversava com ele todas as tardes.

O ser humano foi banido desse lugar perfeito porque desobedeceu a uma ordem do criador a fim de obter o conhecimento do bem e do mal. Na Bíblia ainda, no livro de Apocalipse, há a promessa de um lugar perfeito, chamado de nova Terra e novo céu, onde as ruas são de ouro e o leão e a ovelha pastam juntos. Tanto o paraíso do passado quanto o lugar perfeito da eternidade não existem de fato: um porque está no passado e seria um mito, o outro porque está no futuro.

Outra obra antiga que trabalha com a noção de utopia é *A república* de Platão, obra publicada no século IV, a.C. Nesse lugar imaginado pelo autor grego, os filósofos seriam os governantes, porque seriam os únicos com habilidade para tal. Nessa sociedade utópica, há diversas ideias que se opõem a algumas conquistas do ser humano, ao longo de sua existência. Por exemplo: na República, as famílias não existem, mulheres e crianças são bens públicos, a poesia é proibida e crianças com deficiência são mortas.

Para se construir uma cronologia da distopia, é preciso que se inicie pela história da utopia. Segundo Alexander Meireles da Silva, em sua tese de doutorado “O admirável mundo novo da república velha: o nascimento da ficção científica brasileira no começo do século XX” de 2008, nos séculos antes de Cristo, já existiam obras como *Odisseia* (800 a. C.) de Homero e *História Verdadeira* (150 a. C.) de Luciano Samosata, que versavam sobre a busca do lugar perfeito.

Além disso, nessa busca pela perfeição, surgem lugares ficcionais que, para serem perfeitos, demandam um rígido controle. É o caso da obra *A república* (381 a. C.) de Platão, que apresenta de forma extensa e organizada um sistema de ideias filosóficas e tais ideias influenciaram o pensamento utópico trazido por Thomas More em 1516. A obra de More é publicada durante o Renascimento, época em que o pensamento grego foi retomado. O romance, em que o termo utopia é forjado, é um marco na produção literária do gênero FC, pois estreia um cenário de estranhamento no qual a FC se constrói, um universo em que se mostra o encontro com outros planetas e extraterrestres.

Na ilha de *Utopia* (1516), não há distinção entre o rico e o pobre, todos vestem o mesmo tipo de roupa; não há dinheiro, porque o comércio é feito com base na troca; o ouro é algo banal

e abundante. Cada clã tem a tarefa de produzir e distribuir um bem necessário à sobrevivência. As decisões são tomadas coletivamente. Esse aspecto da obra de More é utilizado na construção da relação dos Distritos com a Capital, já que cada Distrito é responsável pela produção de um bem para a Capital.

A obra do escritor inglês é uma crítica à política opressiva de seu tempo, bem como demonstrava a visão que se tinha da fé e da razão do século XVI. Em 1516, aconteciam as grandes navegações e as grandes descobertas de terras desconhecidas e povos estranhos ao europeu. Esse encontro com o diferente e o exótico para o olhar do europeu acaba influenciando tanto a literatura fantástica quanto a FC.

Na ilha de *Utopia* (1516), admitiam-se situações que contrariam outras conquistas humanas da pós-modernas, pois lá havia escravidão, controle de natalidade por sorteio e era proibido enterrar os suicidas. Fica evidente que a imaginação humana quanto ao lugar perfeito varia quanto ao que seria ou não permitido, mas traz as características dos valores sociais da época em que a obra foi escrita, a influência do pensamento cristão na obra de More é evidente.

Com o avanço do Iluminismo e a crença de que o conhecimento e a razão seriam a solução para os problemas da humanidade, o objeto da fé humana muda de lugar, deixa-se de acreditar em Deus e passa a se acreditar na ciência. A FC é um gênero literário que encontra um campo fértil nesse contexto de engrandecimento do conhecimento, por isso busca cultivar a razão e a racionalidade, ou seja, os princípios iluministas moldaram a literatura utópica e distópica, conseqüentemente. Embora a utopia e a distopia façam uso dos mesmos princípios iluministas, há uma diferença entre elas. A primeira visa criticar as deficiências do presente, enquanto a segunda visa às deficiências futuras conseqüências das ações do passado. No plano narrativo, as utopias localizam-se em lugares presentes cujas mazelas serão expostas; já as distopias são estabelecidas em lugares futurísticos cujas modificações são conseqüências de ações passadas em relação à narrativa e presentes em relação ao leitor.

A obra *Jogos Vorazes* ocorre em um lugar onde, no passado ficcional, foram os EUA e o Canadá, mas por causa de inúmeras guerras surgiu Panem. A obra foi lançada entre 2008 e 2010, ou seja, no tempo presente em que os EUA e o Canadá são países que o leitor conhece. Outro aspecto do presente que implica conseqüências no tempo futuro do romance são os conflitos armados bastante conhecidos pelo leitor contemporâneo, não só o conflito, como também a quantidade deles: o leitor contemporâneo é bombardeado por notícias de guerras e conflitos a todo momento na televisão, na internet. Portanto, o surgimento de Panem pode até causar um certo estranhamento, mas é percebido como algo possível. Nisso consiste o uso da racionalidade na construção do romance distópico: parte-se de feitos contemporâneos que

podem produzir o futuro imaginado pelo autor e é essa característica que associa a distopia à FC.

A ascensão do gênero, segundo Meireles (2019), é devida a dois fatores: o primeiro está relacionado à posição de artistas e pensadores do fim do século XIX e início do século XX contra o discurso racionalista oriundo da Revolução Industrial que deu início a narrativas marxistas ou narrativas que criticam o progresso e a tecnologia. Outro fator é o ambiente de ceticismo e pessimismo que tomou conta da Europa no período entre guerras. Esse ambiente na Europa favorece o surgimento de várias sociedades autoritárias e, mais tarde, surgem autores que viveram esse contexto de autoritarismo e transportam isso para a ficção como *Nós* (1924), do russo Yevgeny Zamyatin, ou narrativas que buscaram refletir sobre o mundo que emergiu da Segunda Guerra Mundial, como em *1984* (1984-1949), do inglês George Orwell.

A característica de ser algo previsto para o futuro faz da distopia algo subversivo, pois sugere governos e economias diferentes ao mesmo tempo consequentes dos existentes no real. Para Paul Ricouer (1989), a utopia oferece outras possibilidades sociais que transcendem a realidade. Trata-se da possibilidade de uma sociedade fora da história, através de caminhos alternativos sugeridos pela imaginação. Para Marilena Chauí (2010), a utopia se concretiza quando se julga possível uma sociedade nova. Durante o século XIX, a utopia deixou de ser um jogo intelectual para se tornar um jogo político. O socialismo utópico passou a ser o socialismo científico, a astrologia a astronomia, a alquimia a química.

As sociedades criadas pela ficção do século XX – *Nós* (1924) de Yevgeny Zamyatin, *1984* (1949) de George Orwel, *Admirável mundo novo* (1932) de Aldous Huxley – são harmônicas somente na aparência, porque do ponto de vista do sujeito que as habita são tirânicas e cruéis. Pode-se pensar que distopia seja, então, o inverso da utopia, mas não, segundo Silva (2008), a diferença entre utopia e distopia é somente uma questão de ponto de vista. Se se considerarem as sociedades imaginadas por Platão ou por More como algo que não existe, percebe-se o romance utópico como uma ironia e crítica a seu próprio tempo, assim como a distopia.

Segundo Silva (2008), as utopias podem ser lidas como sátiras a características específicas de suas sociedades. Para o pesquisador, “as distinções entre utopias e distopias dependem meramente de ponto de vista”. Os romances distópicos têm em comum um estado totalitário com diversos mecanismos de controle e uma rígida hierarquia, cujo objetivo é coibir qualquer manifestação de individualidade. Muitas vezes ou todas as vezes, esses sujeitos são descritos como alienados, simples marionetes do poder instituído. Além disso, se observar-se a sociedade da ilha criada por More ou a sociedade idealizada de Platão, poder-se-ia perguntar:

utopia para quem? Certamente para quem estivesse no controle ou em conformidade com os padrões estabelecidos.

A utopia, enquanto gênero literário, consiste em uma fantasia que possibilita o sonho sobre o futuro. Kant afirma que é impossível ao homem conhecer seu futuro, porque lhe falta a visão divina dos acontecimentos, no entanto a literatura e, em especial a distopia, já que está leva em consideração fatos históricos que possibilitam uma visão mais realista do futuro, fornece essa visão do futuro. Entretanto, como se trata de algo que ainda não ocorreu, torna-se um terreno de perturbação ou de acalento, de medo ou de esperança, ou seja, tal como grãos de areia que escapam por entre os dedos, assim é a narrativa que busca sonhar o futuro.

O desafio da narrativa que imagina o futuro é tornar a realidade narrada em fato já ocorrido, um paradoxo para a filosofia e a História que só a literatura consegue resolver. Diogo Cesar Nunes da Silva, em seu artigo “O futuro como história”, diz que a utopia espacial – More ou de Campanella – ou temporal – comum na ficção científica – o *topos* projetado é algo novo e estranho à realidade contemporânea: “a narrativa confronta e mistura real e ideal: o *topos*

A distopia assim como a utopia pretende criticar o seu próprio tempo, a diferença está na sua abordagem do tempo: a primeira leva em consideração o presente conhecido tanto pelo autor quanto pelo leitor, assim, por meio de um naufrágio ou um desembarque, chega-se a uma sociedade distinta da que o personagem conhece; a segunda está situada no futuro, como consequência de ações conhecidas no presente do leitor.

Nesse ponto é possível fazer uma associação com algumas reflexões sobre a memória coletiva que é a memória do vencedor, ou seja, do ponto de vista do vencedor, a realidade construída é utópica, mas do ponto de vista do perdedor, é uma distopia, inclusive porque essa realidade proposta pode significar a perseguição ou mesmo a morte daquele que perdeu. Portanto, reforçando o que o professor Alexander Silva afirma em sua tese *O admirável mundo novo da república velha: o nascimento da ficção científica brasileira no começo do século XX* de 2008, que utopia/distopia é uma questão de ponto de vista.

Enquanto a modernidade, influenciada pelos ideais iluministas, pensou em construir uma sociedade melhor no futuro, fundamentada no conhecimento e na razão; a pós-modernidade não acredita que isso seja possível, fundamentada em fatos históricos e imagina de forma pessimista o futuro. As razões para que o pessimismo ocorra são três, de acordo com Russel Jacoby (2007): 1) o fim da URSS, 2) a convicção de que não há distinção entre o utópico e o totalitarista, 3) o empobrecimento da imaginação ocidental.

O empobrecimento da imaginação ocidental reside, de acordo com o autor, não só na diminuição de crianças por família, mas, em especial, pelo declínio de brinquedos e brincadeiras

que demandem o uso da imaginação. Nesse aspecto, a relação da atual geração com a tecnologia inevitavelmente surge como uma possível explicação para o número crescente de produções literárias e cinematográficas que exploram esse gênero pessimista e pós-apocalíptico.

Todorov (2009), ao buscar uma definição para a literatura fantástica, estabelece três condições. A primeira delas é a hesitação que se explica como a condição de se reconhecer uma verossimilhança com a realidade paralela a um estranhamento com a realidade ficcional proposta. Em *Jogos Vorazes*, o fato de se imaginar uma sociedade em que se aceitem as regras de um jogo tão violento e cruel sem qualquer tentativa de rebelião, pelo contrário, com a agravante de ser um show popular na Capital, em que os telespectadores torcem por seus escolhidos e patrocinam produtos necessários à sobrevivência destes heróis é algo fantástico, pois traz algo conhecido do leitor, associado a uma situação que causa o estranhamento.

Outra condição da obra literária e também da literatura fantástica é o fato de o leitor se identificar com a personagem. Essa condição é relativamente fácil de ser percebida na obra, já que a personagem principal é uma adolescente que enfrenta um vida de lutas e perdas de pessoas amadas como o pai, também é uma menina que é forçada pelo contexto de vida a exercer o papel da provedora do sustento da família.

A literatura fantástica pode ser vista como um gênero que refrata a realidade dentro de uma ficção, procurando compreender o seu entorno, a distopia preenche os requisitos para se classificar como esse tipo de literatura, já que o romance também traz outros elementos do fantástico como os bestantes, que são uma espécie de feras controladas ciberneticamente, mas construídas a partir dos corpos dos jogadores mortos, uma figura medonha e perigosa.

Finalmente, o pássaro, símbolo da resistência ao regime que surge com força a partir da heroína da obra, o mockingjay, uma mistura genética entre um pássaro verdadeiro e um robô, também constitui algo fantástico, pois extrapola o real caminhando em um terreno onde a mistura entre seres vivos e máquina seja possível. Também não se pode deixar de notar um traço de FC se considerar a obra de H.G.Wells, *A ilha do Dr. Moreau* (1896), uma ficção que se passa em uma ilha onde um cientista excêntrico faz experimentos genéticos com os animais, transformando-os em bestas humanas. Na trilogia de Collins, a intertextualidade se dá pelo fato de que a Capital tenta utilizar o pássaro tagarela para ouvir a conversa dos rebeldes e revelar seus planos.

As características dessa sociedade fictícia, com governos totalitários, demonstram um poder que repousa no uso da tecnologia, já que esses líderes trazem imagens através da televisão para serem usadas na alienação da população; além disso, usam drogas alucinógenas ora como divertimento, ora como arma. Esses procedimentos trazem para a narrativa uma perspectiva da

literatura fantástica, pois abrem para o leitor uma possibilidade de ver tais elementos de uma forma distinta do real e, ao mesmo tempo, propõem reflexões interessantes sobre a sociedade contemporânea. Todas essas características também se aplicam à FC e, conseqüentemente, à distopia.

O mérito do gênero distópicos, segundo Booker (1994), é mais político do que literário, já que trabalha mais com a crítica social e política. Entretanto aqueles que defendem a “pureza” das artes acabam contribuindo muito mais para tornar as artes irrelevantes do que elevá-la a um patamar de respeito. Não se trata de dizer que a obra literária não seja distinta da sociologia ou da filosofia, mas de dizer que a literatura é inexplicavelmente social e política.

A ficção distópica, segundo Booker (1994), não pode ser desprezada pelo universo literário simplesmente porque traz à consciência sua relevância para o mundo real. Brecht, segundo Booker (1994), diz que toda arte é política, porque ela exalta ou critica as estruturas de poder existentes, o romance distópico, enquanto arte, é importante, porque a crítica se faz de modo não convencional. A arte é um laboratório poderoso de exploração imaginativa e uma poderosa lembrança de que a história nunca se completa de acordo com Richard Kearney.

As obras literárias distópicas usam a desfamiliarização como uma técnica para enriquecer a percepção que o leitor tem da realidade. A perspectiva não familiar sobre temas familiares trazida por esse tipo de obra faz uma nova e energizante contribuição que pode não ser encontrada em nenhum outro lugar do discurso não ficcional. Portanto, a distopia não é um gênero marginal, porque seu principal valor coincide com o valor da literatura: fazer o leitor ver o mundo de uma forma diferente, torná-lo capaz de se entreter com perspectivas novas e diferentes da realidade.

Outra visão interessante a ser considerada tanto sobre a distopia quanto sobre a obra literária pós-moderna é a de Frederic Jameson (1991) em sua obra *Pós-modernismo, a lógica cultural do capitalismo tardio*. Para o autor, qualquer opinião sobre o pós-modernismo cultural é sempre uma posição política concernente ao capitalismo multinacional contemporâneo. Ele justifica sua afirmação fundamentado no fato de que a produção estética atual está ligada à produção de mercadorias em geral, ou seja, tudo que se produz atualmente, inclusive nas artes, é para ser consumido.

Essa perspectiva da arte produz um achatamento e uma falta de profundidade ou o que Jameson nomeia de *um novo tipo de superficialidade* que é, segundo ele, a característica formal mais importante desse contexto de produção. Ele diz:

(...) não se trata mais de uma questão de conteúdo, mas de uma mutação mais fundamental, tanto no próprio mundo dos objetos – agora transformados em um

conjunto de textos ou de simulacros – quanto na disposição do sujeito. JAMESON, 1991, p. 37

A literatura pós-moderna sofre uma mutação no que tange seus objetos de composição e se transforma em um simulacro de si mesma, já que o texto literário, por excelência, busca construir uma ilusão como realidade possível. De acordo com Jameson (1991), essa transformação leva ao *esmaecimento do afeto na cultura pós-moderna*, não se pretende afirmar que não haja subjetividade ou qualquer emoção, mas sim que esse afeto é uma dramatização exterior daquilo que se sente no interior,

O *esmaecimento do afeto* pode ser caracterizado como a alienação do sujeito deslocada por sua fragmentação ou, como o próprio Jameson afirma no contexto literário, esmaecimento do tempo e da temporalidade. Além disso, há o desaparecimento do sujeito individual que privilegia o pastiche. Este, como a paródia, pretende imitar uma obra, mas sem a intenção da crítica. O autor pós-moderno não tem outro lugar para olhar a não ser o passado; além disso, em uma sociedade para a qual, segundo Debord (1997) a imagem é tudo, o simulacro toma conta, pois até a lembrança do valor de uso foi apagada.

Dessa forma, até o passado é modificado, o que antes era um romance histórico não passa de uma coleção de fotos e imagens – um simulacro fotográfico, como denomina Jameson (1991). O autor literário pós-moderno está condenado a buscar a História por meio de suas próprias imagens *pop* e dos simulacros da história que continua fora de alcance, porque está no passado. A partir de um sujeito fragmentado fica difícil esperar que este organize seu passado e futuro de uma forma coerente.

Ao contrário do que teme Jameson (1991), Booker (1994) afirma que o pensamento distópico não é um inimigo da visão positivista, antes age como uma voz de oposição que ajuda a prevenir o apodrecimento do pensamento utópico. A principal contribuição da distopia é evitar que pensamentos utópicos sejam transformados em dogmas, A leitura de romances distópicos e a análise séria dessas leituras servem como uma oportunidade de confrontos polifônicos entre a literatura, a cultura popular e a crítica social e isso serve para preservar o sonho de um futuro melhor.

Jameson (1991) sugere que o capitalismo seria a melhor e a pior coisa que ocorreu à humanidade, por isso é preciso pensá-lo de forma dialética – um progresso e uma catástrofe, simultaneamente. O autor destaca a função educativa da arte como algo que sempre existiu: nas eras clássicas, como algo moralizante e, em Brecht, há uma complexa e nova percepção da relação entre a arte e a educação. Outro aspecto interessante trazido por Jameson (1991) é a questão do sujeito que habita o espaço urbano ser um alienado e incapaz de mapear sua própria

posição. A desalienação envolveria uma reconquista de um sentido de localização e reconstrução retido pela memória, possibilitando ao sujeito um mapeamento de si mesmo.

Para o autor, a nova arte política precisa se ater à verdade do pós-modernismo: o espaço mundial do capital multinacional. Simultaneamente, essa arte deverá chegar a uma nova modalidade que proporcione ao sujeito uma possibilidade de entender seu posicionamento como indivíduo e coletividade, a fim de recuperar sua capacidade de agir e lutar – característica neutralizada pela confusão espacial e social.

Essa nova arte assemelha-se à esquizofrenia porque é como uma deficiência entre os significantes. Na literatura pós-moderna, o desaparecimento do sentido da história provoca a perda do sujeito de preservar seu próprio passado e este começa a viver sempre no presente. Isso acarreta duas consequências: a transformação da realidade em imagens e a fragmentação do tempo em uma série de presentes perpétuos (Jameson, 1985). De certo modo, a teorização que Jameson (1985) faz sobre a pós-modernidade e a sociedade de consumo ajuda a compreender a atração do jovem contemporâneo por distopias.

Por outro lado, a literatura moderna, segundo Octávio Paz (1984), é uma literatura política e entenda-se política aqui como algo da polis, da cidade, público, dessacralizado, fora do âmbito das autoridades. A modernidade promoveu a secularização das instituições e o declínio da tradição. Para Arendt (2004), qualquer aspecto humano está relacionado com a política. A autora define trabalho como as atividades corporais e obra como atividade humana que funda e preserva os corpos políticos. Essa última traz significado para a vida humana, já que permite ao homem reger seu próprio destino e começar algo novo.

Como a palavra foi dessacralizada pela literatura moderna, ela permite que o homem se salve por meio dela ou se perca, essa ação humana se torna a porta-voz das expectativas, dos temores e das frustrações desse homem que habita as cidades modernas. De acordo com Paz (1984), a modernidade promove um paradoxo entre as ações individuais em busca da liberdade, mas condicionada pela responsabilidade das ações sociais e políticas desse mesmo sujeito.

Entretanto, se a literatura é o caminho da imaginação e este, o descaminho da razão cartesiana, então ela se inspira e acontece na imprecisão da vida. Ela não reproduz o real, mas levanta suspeita sobre o que se chama de realidade. A experiência ficcional subverte a relação entre o real e o não-real, já que o real-real não existe, como diria Nancy Huston (2010), o que existe são narrativas, sentidos e ficções. A utopia surge como uma ação contrária a ideologia.

A ideologia busca construir uma imagem de harmonia e ordem social, por meio da naturalização das relações que constituem a realidade, por outro lado a utopia nega essa realidade por meio de uma busca pela superação fundamentada no vir-a-ser da realidade. Diante

das expectativas frustradas do ser humano na busca pela sociedade harmônica e ordenada, surge a ficção distópica que mostra um desassossego presente acossado pela responsabilidade que sente pelo amanhã.

Pesa sobre o romance distópico *a consciência histórica de uma memória de um futuro não realizado e da Esperança que morreu de véspera* (NUNES, 2012). Por isso esse gênero põe em cena uma narrativa do obscuro, do cruel, do horrendo, do asqueroso, como uma forma de expurgar os sonhos perdidos, despertar da resignação, revoltar-se contra a burocratização. Trata-se de um exercício de alteridade, já que lutar contra resignação seria uma espécie de esperança transvestida.

A ficção distópica não pretende apontar caminhos por onde se deva ir, mas levanta questões sobre as possíveis consequências de se trilhar tais direções. Na distopia clássica, o herói fracassa ao tentar romper com o Poder, pois suas estratégias e habilidades são insuficientes para isso. Entretanto, nas distopias contemporâneas, especialmente nas de autoria feminina, como a obra em estudo nesse trabalho, bem como em *Divergente* de Veronica Roth ou em *O doador de memórias* (1993) de Lois Lowry, o destino do herói é mais esperançoso e otimista. Em *Jogos Vorazes*, Katniss não só derruba o governo de Snow, como sobrevive e cria uma família com Peeta, apesar de carregar muitas memórias e traumas do conflito enfrentado, o casal de tributos, ao final da trilogia, desfruta de paz e liberdade.

Embora haja uma conclusão da obra em um momento de paz e harmonia, não se pode deixar de notar um tom sombrio no último diálogo entre Katniss e Plutarch.

-Você está se preparando para mais uma guerra, Plutarch? – pergunto.
 - Ah, não agora. Agora estamos naquele período tranquilo onde todo mundo concorda que os nossos horrores recentes jamais deveriam se repetir – diz ele. – Mas o pensamento prol do coletivo normalmente possui vida curta. Somos seres volúveis e idiotas com uma péssima capacidade para lembrar das coisas e com uma enorme volúpia pela autodestruição. (COLLINS, 2010, p.407)

Percebe-se, na distopia pós-moderna, um cuidado para não se mostrar nem extremamente positiva, tampouco extremamente negativa. O que se perceber nesse diálogo é um possível alerta de que a paz deve ser vigiada e há que se manter um constante controle do desejo humano de autodestruição. Quando Adorno afirma que, depois de Auschwitz, fazer poesia é um ato de barbárie que “corrói até mesmo o motivo pelo qual é impossível escrevê-la”, segundo NUNES (2012), ele pretendia dizer que finais felizes não cabem na obra literária pós-moderna, porque “o fim da poesia não é luto, cruel e dura metáfora, tampouco rejeição às

suas formas, mas chamada à autocrítica da linguagem, da arte e, claro, do pensamento.” (ADORNO, 1984)

O gênero distópico, conseqüentemente, serve como lócus de diálogos valiosos entre a literatura, a cultura popular e a crítica social. Tais diálogos demonstram o valor de considerar tal gênero como algo potencialmente eficaz para trazer um novo olhar sobre cada um desses aspectos. Além disso, de acordo com a hermenêutica do sujeito, é possível compreender o homem por meio de sua historicidade, e o caminho para isso é a linguagem, porque é por meio dela que o ser humano se expressa.

Segundo Booker (1994), Marx acreditava no estabelecimento do comunismo como uma realização racional, demonstrando uma fé utópica do século XIX: a fé no progresso. Entretanto, esse estabelecimento ocorreria por meio da violência e da ditadura do proletariado. As obras de Marx e Engels se distinguem de outros pensadores, porque se recusam a ser meramente utópicas. Além disso, elas discutiram a exploração dos homens pelo sistema capitalista. Historicamente, o contínuo empobrecimento das classes mais baixas em meados do século XIX serve também para mostrar o potencial destrutivo da tecnologia na vida humana. Esse contexto, segundo Booker (1994), promove a mudança do pensamento utópico para o distópicos.

As distopias criticam a criação dos estados totalitários de qualquer ordem que obrigam o indivíduo a se comportar de forma massificada, sem conseguir racionalizar a estupidez a que se submetem. Em *Jogos Vorazes*, os distritos oferecem seus filhos para a morte certa transvestida de entretenimento para a Capital; em *Divergente*, a sociedade se submete a um sistema de casta rigidamente uniformizado e quem sai do padrão é considerado o inimigo do Estado; em *Contos de Aia*, um governo de cunho religioso que, paradoxalmente, leva o crime de estupro ao nível de concepção assistida. Enfim, percebe-se, nas distopias contemporâneas, uma crítica contundente a estados totalitários impregnados de tecnologia.

Uma das visões sobre FC diz que esse gênero trabalha com a imaginação associada à ciência na ponderação da realidade e especula sobre o futuro, trazendo realidades plausíveis diante das informações científicas de que dispõe. Essa plausibilidade separa a FC da fantasia pura. As obras produzidas para o público *young adults*, jovens adultos (JA) demonstram que esse público gosta da especulação que pode incluir elementos de horror ou do *cyberpunk*, mas precisa ter um mínimo de plausibilidade. Dentro do universo da FC, as distopias e as obras pós-apocalíptica ganham força na sociedade americana especialmente depois do 11 de setembro de 2001.

A distopia e mesmo o romance pós-apocalíptico surgem como uma possibilidade de se imaginar um mundo futuro considerando a realidade científica a que se tem acesso no presente.

Pharr e Clark (2012) citam uma trilogia chamada *Weyn's The Bar Code Tattoo* (2004-2009) que relata a história de um EUA onde todos acima de 16 anos recebiam uma tatuagem de código de barras que trazia informações sobre o sujeito e essas informações eram usadas para dar ou não acesso a contas bancárias, empregos etc. Esse tipo de discriminação acaba gerando uma rebelião entre a população dessa suposta e plausível América do Norte. Essa ação sugerida no romance ficcional, possivelmente, deriva de um ensinamento protestante sobre o fim do mundo previsto no Apocalipse. O texto bíblico prevê que aqueles que não forem arrebatados ao céu, na volta de Cristo, ficarão na Terra e, para sobreviver, deverão receber a marca da Besta – o líder mundial associado ao Anticristo.

A reflexão sobre os avanços das ciências serem mais maléficos do que benéficos já se encontrava presente em *Frankenstein* de Mary Shelley. As distopias contemporâneas têm discutido isso com bastante insistência, é o caso da trilogia de Veronica Roth - *Divergente* - cuja população passou por um conflito terrível, chegando quase a extinção da raça humana por causa da manipulação genética e o mais angustiante nessa trama é que os sobreviventes desse apocalipse genético nem sabem que são seres pós efeito de avanços tecnológicos que falharam na busca pela sociedade perfeita.

Outro aspecto trazido pelas distopias é a busca pela felicidade inalcançável. Essa busca é consonante com o pensamento de Freud, que considerou o sexo como o principal elemento de subversão. Em consequência disso, em muitas dessas sociedades, há o controle rígido das relações sexuais, como acontece em *O doador de memórias*, em que se controla a libido por meio de medicamento; ou há a banalização do sexo, tal como ocorre em *Admirável mundo novo* (1932). Em *Jogos Vorazes*, a sexualidade é controlada por meio da sobrevivência e da competição. No ambiente da arena, há 24 jovens, 12 casais, mas não há um envolvimento romântico entre eles, porque, ao final, só pode sobreviver um. Uma das marcas da rebeldia de Katniss contra o sistema reside exatamente no fato de a garota preferir a morrer a matar Peeta.

A arena também traz à tona outro elemento freudiano, muito comum nas distopias, trata-se da necessidade de criar e perseguir um bode expiatório. No combate proposto pelo governo de Panem, nenhum distrito é amigo ou aliado de outro. Todos são inimigos. Embora haja algumas alianças durante o jogo, elas acabam repentinamente e de acordo com a conveniência do mais forte ou do mais esperto. O próprio jogo, quando televisionado e seguido ardorosamente pelos espectadores da Capital, figura a necessidade humana pela violência, pela agressividade. Isso fica bem claro, no episódio do incêndio na arena.

(...) Estava tudo muito quieto hoje. Nenhuma morte, talvez nenhuma luta. O público na Capital vai ficar entediado, afirmando que a edição deste ano dos Jogos está ficando uma chatice. Essa é a única coisa que os Jogos não podem ser.

Não é difícil seguir o raciocínio dos Idealizadores. Há o bando de Carreiristas e o resto de nós, provavelmente espalhados por todos os cantos da arena. Esse incêndio tem a intenção de nos tirar do esconderijo, de nos reunir. (...) COLLINS, 2008, p. 189

O fato de não haver luta ou morte pode tornar o programa desinteressante para o público, então provoca-se um incêndio que obriga os tributos a correrem pela arena e irem ao encontro um dos outros e retomar a matança que tanto atrai o público. *Jogos Vorazes*, de certo modo, satiriza H.G.Wells que acreditava que, depois de um conflito global, a sociedade ressurgiria como algo utópico. A realidade futura na obra em questão é ainda mais cruel e violenta que a anterior. Essa visão pessimista é fundamentada na observação da própria História. O homem após duas grandes guerras é possível afirmar que o ser humana continua cada vez mais cruel e agressivo, especialmente depois que se vê a foto de um bebê morto em uma praia porque os pais foram impedidos de aportarem por serem refugiados.

Outra sátira a Wells que se pode notar em *Jogos Vorazes* é a de o uso da racionalidade traria uma estrutura social mais equilibrada. O que se vê nessa obra é uma Capital que se diverte com a morte dos filhos dos distritos famintos que sustentam suas vidas fúteis. A sociedade da obra é ordenada, mas essa ordem transforma doze distritos em escravos de uma Capital, cujos habitantes alienados se enchem de comida oriunda de distritos extremamente famintos e se divertem com a morte de jovens inocentes também ofertados por esses distritos. Não há equilíbrio, pelo contrário, o que se percebe é uma concentração de rendas absurda à custa do desperdício de vidas inocentes.

Essas obras produzidas primeiramente para o jovem adulto americano ganham leitores vorazes porque exploram um sentimento de isolamento e medo que se alastra na sociedade estadunidense diante do desabamento das torres gêmeas em Nova York e o ataque ao Pentágono quase que simultaneamente. Essas tragédias possivelmente geraram crianças com menos autoconfiança em sua segurança pessoal que gerações anteriores.

Em 2003, o autor Wendell Bell publicou um artigo em que demonstrava seu medo de que as liberdades nos EUA fossem reduzidas, eliminando inclusive o sistema eleitoral, bem como estabelecendo programas que causariam destruição no meio ambiente e em setores da educação e saúde. Conforme se inicia o novo milênio, os fatos vão corroborando essa visão pessimista de futuro – recessão, escândalos de corrupção. Esse contexto forma o leitor do século XXI que imagina um futuro aberto especialmente para as interpretações pós-modernas, por mais pessimistas que essas sejam. Os jovens retratados nessas distopias para jovem adultos são ousados e vão buscar um caminho que seus pais não puderam ou não quiseram encontrar, não se preocupando com o preço a pagar por essa procura.

Na trilogia *Jogos Vorazes*, é possível perceber uma visão pessimista em relação ao futuro da América do Norte que estaria fadada à queda como Roma. Entretanto, a distopia não só traz o aspecto negativo, apresenta também um herói que na busca pela própria redenção acaba alcançando uma nova configuração para o seu próprio mundo. A reflexão proposta pela trilogia é plausível e especulativa, tornando-a atrativa para os jovens bem como atraindo adultos para seu universo de leitores.

Pharr e Clark (2012) afirmam que a trilogia de Suzanne Collins serve de prova que a literatura para jovens adultos pode transcender o "rótulo" de literatura "adolescente" que tão costumeiramente limita a recepção dos críticos literários e dos leitores maduros. Como dizem as autoras, *Jogos Vorazes* pode ser considerado um épico, já que mistura um história de guerra que pode ser lida como um tratado antiguerra, um romance que nunca se mostra abertamente romântico, uma aventura de ficção científica que se mostra uma sátira social depressiva "(...)uma tragédia descritora da desesperada necessidade humana por heróis e pelo custo terrível do heroísmo." (PHARR&CLARK, 2012, posição 151, tradução nossa).

O final da história confirma o aspecto épico da trilogia e garante um lugar na literatura de jovens adultos e na literatura pós-moderna. Nas escolas americanas, o primeiro e o terceiro volumes da trilogia constam em lista de "best sellers" das livrarias universitárias. Embora seja uma obra muito lida, há objeções feitas a ela. A primeira diz respeito à sexualidade explícita. De acordo com Pharr e Clark (2012), essa objeção trata-se de uma ironia, já que Suzanne Collins retrata o romance entre adolescentes de um modo extremamente discreto.

Outra objeção é a violência e, de fato, a violência é visceral para a composição da obra, com derramamento de sangue a todo momento, porém a fome é tão violenta quanto essas mortes inundadas em sangue, "a necessidade do pão serve como corolário para o sangue, novamente um sentido de sustento e controle da vida" (PHARR e CLARK, 2012, posição 183). A trilogia, conforme as autoras "traz uma apresentação bastante profunda e aberta sobre a complexidade que envolve as necessidades de uma sociedade as quais são brutalmente contraditórias e ainda intrinsecamente ligadas." (PHARR e CLARK, 2012, posição 183).

Ainda de acordo com Pharr e Clark (2012), Collins, de forma bem sucedida, não só atualiza a Mitologia e a FC, mas também expõe uma ansiedade contemporânea sobre um perigo inerente à pós-modernidade que é a preferência pela fantasia aceitável à verdade difícil de ser aceita e, ao fazer isso, Suzanne estabelece um diálogo com leitores de todas as idades. "Acima de tudo, a trilogia *Jogos Vorazes* toca uma raiz do medo humano, comum a qualquer idade, mas especialmente terrível para os mais jovens: o medo de não saber o que fazer, como ou quando agir em um mundo cada vez mais perigoso." (PHARR e CLARK, 2012, posição 201).

4 O poder e o corpo

4.1 A sociedade vigiada e docilizada

Segundo Foucault (1997), na época clássica, o corpo é descoberto como objeto e alvo do poder. O homem funciona sob dois registros: o primeiro, descrito por Descartes, diz respeito à razão; e o outro, constituído por um conjunto de regulamentos militares, escolares, hospitalares e por processos empíricos, serve para controlar ou corrigir as operações desse corpo, conforme se pode notar nas palavras de Foucault “É dócil um corpo que pode ser submetido, que pode ser utilizado, que pode ser transformado e aperfeiçoado” (FOUCAULT, 1997, p.123).

Em qualquer sociedade, o corpo está submisso a uma série de limitações, proibições e obrigações. Para manter esse corpo submisso, é preciso controle que, por sua vez, é feito por meio de “disciplinas” as quais, de acordo com Foucault (1997), durante o século XVII e XVIII, tornaram-se fórmulas gerais de dominações. No romance em estudo, esse assujeitamento é conseguido via um rígido sistema de regulamentação.

Há uma vigilância exercida por drones e por soldados, chamada de Pacificadores; além disso, todo ano cada distrito é obrigado a “ceder” um casal de jovens de 12 a 18 anos para lutar até a morte em uma arena televisionada. Essas práticas existem para obter de seus cidadãos a melhor cooperação possível na busca por uma sociedade próspera e harmônica, como bem nos adverte Foucault:

O momento histórico das disciplinas é o momento em que nasce uma arte do corpo humano, que visa não unicamente o aumento de suas habilidades, nem tampouco aprofundar sua sujeição, mas a formação de uma relação que no mesmo mecanismo o torna tanto mais obediente quanto é mais útil, e inversamente (FOUCAULT, 1997, p.127).

O autor ainda diz que o corpo passa a fazer parte de um maquinário de poder que o esquadrinha, desarticula-o e o recompõe. Constitui-se uma “anatomia política”, que é uma “mecânica do poder”, para que a disciplina fabrique os corpos dóceis capazes de produzir mais e melhor. Dessa forma, aumenta-se a força de produção, diminui-se a força política, estabelecendo-se uma dissociação entre o poder e o corpo: de um lado, aumenta a capacidade desse corpo para produzir mais; de outro, faz-se com que esse corpo se sujeite ao do outro. Para obter os efeitos pretendidos, a disciplina controla vários elementos. O espaço é o primeiro deles.

Foucault (1997) relata que são utilizadas várias técnicas para controlar o poder: a cerca, a clausura, as definições de lugares determinados, a colocação do indivíduo em filas. Em *Jogos Vorazes*, a nação está dividida em doze distritos, mas a comunicação entre eles é considerada crime; além disso, possuem cercas eletrificadas em seu entorno, coibindo seus moradores de

saírem de sua região, conforme se pode notar no trecho a seguir do romance de Collins: “Separando a Campina da floresta, na verdade, circundando todo o Distrito 12, encontra-se uma cerca alta de arame farpado.”

Outro elemento controlado pela disciplina, segundo Foucault (1997), são as atividades, em aspectos tais como o horário de entrada, o tempo que se leva para a execução da tarefa, a eficiência nos movimentos do corpo durante a produção, a relação do corpo com o instrumento de trabalho, a perda de tempo. A obra em estudo enfatiza a importância da destreza e força física, pois é preciso um corpo forte, hábil e veloz para que se consiga sobreviver às intempéries que podem ocorrer na arena, de nevasca a calor insuportável, e os próprios ataques dos outros competidores.

Foucault (1997) cita a escola de Gobelins como exemplo de controle de poder. As disciplinas, fundamentadas no sistema militar, são instrumentos que captam e somam o tempo por meio de quatro processos: decompor o tempo em sequências separadas e ajustadas; organizar essas sequências de acordo com um esquema analítico; finalizar esses segmentos por uma prova que confirma o nível do indivíduo – garantindo-lhe a aprendizagem e diferenciando a sua capacidade – e estabelecer séries de acordo com o nível de cada um.

Na obra, todas as regiões de Panem produzem algum bem que sustenta a Capital, mas alguns desses estados não recebem o suficiente, é o caso do lugar onde vive a personagem Katniss, e em épocas quando a comida fica ainda mais rara, as pessoas se arriscam para consegui-la, como se percebe no seguinte trecho do texto:

No outono, umas poucas almas corajosas penetram na floresta para colher maçãs. Mas sempre numa posição visível da Campina. Sempre perto o suficiente pra correr de volta para a segurança do Distrito 12 se algum problema surgir. ‘Distrito 12, onde você pode morrer de fome em segurança’, murmuro. Então, olho de relance por cima de meu ombro. Mesmo aqui, no meio do nada, você fica preocupado de alguém estar te ouvindo. (COLLINS, 2008, p. 12)

Além do medo de estar sendo vigiado, de ser capturado fazendo algo ilegal, o cidadão dessa sociedade fictícia não tem o que comer e, para não morrer de fome, arrisca-se em uma empreitada que, da mesma forma, pode-lhe custar a vida. Isso deixa bastante evidente que o estado forte de Panem tem poder não só sobre a vida de seus habitantes, mas também sobre a própria morte. O poder é exercido sobre esses corpos para obter uma vida harmônica e próspera para uma parte dessa sociedade – a Capital.

É possível, de acordo com Foucault (1997), que a guerra enquanto estratégia seja uma continuação da política que, por sua vez, como técnica da paz e da ordem internas, procurou pôr em funcionamento o dispositivo da massa disciplinada. O exército é uma força real e, também, um saber e uma técnica que projetam seu esquema sobre o corpo social. O autor ainda

diz que, além do sonho de sociedade perfeita de filósofos e historiadores, há o sonho militar de uma sociedade perfeita cujas engrenagens, cuidadosamente subordinadas sob coerções permanentes e treinamentos infundáveis, agem com uma docilidade automática em busca do lucro cada vez maior.

A ideia central do romance são os jogos, a arena tem um ambiente de selva, ou seja, além de se enfrentarem, os selecionados ainda têm que encontrar comida, abrigo e fugir de fumaça tóxica, de insetos de picadas mortais, entre outros perigos. Em muitos aspectos, as cenas na arena dos jogos lembram os treinamentos militares bem como episódios de guerras reais. Todo poder é exercido pelo jogo de uma vigilância exata. A arquitetura não é mais feita para ser vista, tampouco para vigiar o espaço exterior, mas para permitir o controle interno de modo articulado e detalhado. Depois de dezenas de anos, diz Foucault (1997), as funções fiscalizadoras passam a ter um papel pedagógico; o poder na vigilância hierarquizada das disciplinas funciona como uma máquina.

O poder disciplinar está em toda parte e sempre alerta, pois não há lugar escondido e ele controla até mesmo aqueles que têm função de controlar outros. Para que funcionem, as disciplinas estabelecem uma sanção normalizadora. Na arena dos jogos, os participantes são monitorados o tempo todo, pois trata-se de um programa de TV, acompanhado com interesse por todos em Panem. Os melhores jogadores, ou seja, aqueles que conquistam o público, possuem os melhores patrocinadores que compram medicamentos ou comida para seus ídolos.

Além disso, os idealizadores dos jogos impedem que jogadores se escondam no meio da floresta e provocam incêndios ou liberam gás venenoso de forma a “empurrar” o indivíduo para o enfrentamento e combate com outro competidor. O desenvolvimento das disciplinas marca a aparição de técnicas elementares do poder que derivam de uma economia diversa. Substitui-se o princípio de se obter a colaboração de cada uma dessas regiões, usando violência constante, pelo princípio da violência suavizada pelos jogos.

A tarefa de ajustamento deve reduzir aquilo que faz a multiplicidade não ser tão manejável quanto a unidade, aquilo que se opõe à utilização de cada um bem como do todo. A disciplina deve dominar as forças que se formam na multiplicidade organizada e neutralizá-las, a fim de evitar a resistência. Ela também deve fazer crescer a utilidade singular de cada elemento da multiplicidade de modo rápido e barato. Além do mais, é preciso que as disciplinas tornem cada um, na multiplicidade, mais útil que a simples soma de todos os seus elementos.

A docilização dos corpos em *Jogos Vorazes* é estabelecida pelas cercas que limitam os distritos, mas também pelo que Foucault (1997) chama de espaço disciplinar. Com um sistema sofisticado de drones e de um policiamento ostensivo feito pelos Pacificadores, os distritos são

vigiados a todo momento e não há nada que passe despercebido aos olhos da Capital. Esse conhecimento é usado para manipular o sujeito quando necessário.

- Convença a mim. – Ele joga o guardanapo e pega o livro. Não estou olhando para ele quando se dirige à porta, então estremeço quando sussurra em meu ouvido.
- A propósito, estou sabendo do beijo, - Em seguida a porta se fecha atrás dele.
(COLLINS, S., 2009, p. 37)

Em um diálogo com o presidente Snow, Katniss relembra seu retorno após o término do jogo que participara e vencera junto com Peeta. Houve uma encenação de que ela seria apaixonada pelo rapaz e os telespectadores da Capital estavam completamente envolvidos por esse simulacro de romance. Entretanto, a moça nutre um carinho especial pelo amigo de infância e de caçadas ilegais, Gale. Ela o encontrara e houve um beijo entre eles enquanto caçavam na área em que era proibido o acesso dos moradores do distrito 12. A fala de Snow deixa claro que ele sabe tudo o que acontece com Katniss, inclusive em áreas em que nem se tinha ideia de que eram vigiadas.

Outro aspecto da docilização que ocorre em Panem é o que Foucault (1997) chama de localizações funcionais. Cada distrito do país produz uma riqueza ou um produto, porém nenhum deles possui uma independência no sentido de auto sustentabilidade. Outro aspecto interessante é que não há nenhuma comunicação entre eles, todos os distritos só têm comunicação com a Capital. Panem funciona como uma espécie de montadora de automóvel, cada setor produz uma peça e há, inclusive, um setor para montar as peças, mas nenhum setor seria capaz de produzir o automóvel sozinho.

- É isso mesmo. Você é do Distrito 11. Agricultura. Pomares, hein? Deve ser por isso que você consegue voar pelas árvores como se tivesse asas. – Rue sorri. Toquei em uns dos poucos temas em relação aos quais ela admite ter orgulho. – Bem, vem cá, então. Vem me curar. (COLLINS, S., 2008, p.217)

No diálogo com Rue, é possível perceber que Katniss tem uma ideia sobre a produção do Distrito 11, mas na continuação da conversa, percebe-se que a moradora do Distrito 12 achava que os agricultores do 11 teriam mais comida que eles, porém descobre que não é verdade. Eles não podiam comer o alimento que cultivavam e se desobedecessem tal ordem eram chicoteados na frente de todos:

É interessante ouvir como é sua vida. Temos tão poucas chances de nos comunicarmos com pessoas de outros distritos. Na verdade, imagino se os Idealizadores dos Jogos não estão bloqueando nossa conversa porque, mesmo que a informação pareça inofensiva, não querem que as pessoas de distritos diferentes saibam das vidas umas das outras. (COLLINS, S., 2008, p. 220)

Os Idealizadores dos Jogos mantêm os distritos afastados uns dos outros, porque, dessa forma, o controle sobre possíveis rebeliões fica mais fácil. Além disso, sobre todos os distritos

para o fantasma da fome, nenhum deles tem alimento sobrando, pelo contrário, no Distrito 11, por exemplo, eles recebem um pouco mais de alimento para que trabalhem mais e possam efetuar a colheita sem morrerem de fome enquanto trabalham.

A sociedade de Panem é docilizada pelos jogos: os distritos veem os jogos como uma punição pela rebeldia durante os Dias Escuros e uma lembrança de que não têm como se rebelar, porque se o fizerem serão obliterados como o Distrito 13; para a população da Capital, os jogos são uma espécie de passatempo alienante que gera pessoas cujas vidas circulam em torno dos jogos e são inertes às crueldades a que são expostos os jovens que são colocados no arena, bem como demonstram ter um intelecto também prejudicado e limitado.

Quando se descobre que o Distrito 13 ainda existe e resiste aos desmandos da Capital, também se percebe que lá o controle social é ainda mais rígido do que na Capital.

- Eles têm regras bastantes rígidas com relação PA comida. Por exemplo, se você não termina de comer e resolve guardar para depois, não vai poder sair da sala de jantar com a comida. Aparentemente, nos primeiros dias, houve incidentes com pessoas tentando estocar comida. Para algumas pessoas como Gale e eu, que fomos encarregados do suprimento alimentar de nossas famílias por anos e anos, é difícil aceitar. Sabemos como é sentir fome, mas não como ouvir o que outros têm a nos dizer sobre o que devemos fazer com as provisões de que dispomos. Em algumas coisas, o Distrito 13 é ainda mais controlador do que a Capital. (COLLINS, p.45)

Para que se tenha controle sobre uma sociedade, são necessárias certas disciplinas. No contexto de *Jogos Vorazes*, a comida ou ter o que comer é central nesse exercício de poder. Caso alguém comesse mais do que a cota provida pela Capital, ele teria que inserir seu nome mais vezes no sorteio para os jogos e, certamente, perderia a vida. No Distrito 11, onde se produzia o alimento agricultável, caso se ingerisse mais do que a cota permitida, o sujeito era castigado e humilhado. Enfim, o título da obra em inglês, se traduzido em literalmente para o português, seria os jogos da fome. O que se percebe é que não só a Capital controlava seus sujeitos pela fome, o Distrito 13, aquele que se diz rebelde ao sistema imposto por Snow, também controla sua massa da mesma forma.

No Distrito 13, os ladrões de comida são presos e castigados de modo muito duro. Katniss descobre isso, ao encontrar os ajudantes de Cinna na prisão, em estado deplorável porque haviam roubado alguns pães. A descoberta não choca só Katniss, mas sua própria mãe:

No hospital, encontro minha mãe, a única pessoa em quem confio para cuidar deles. Ela leva um minuto para reconhecer os três, devido à condição em que se encontram, mas já tem um olhar de consternação estampado no rosto. E eu sei que não é por ter visto corpos violentados, porque isso era o material de trabalho diário dela no Distrito 12, mas pela percepção de que esse tipo de coisa ocorre também no 13. (COLLINS, p.60)

Mesmo no Distrito que representa a rebelião, aquele que pretende depor Snow e assumir a nova ordem de Panem, percebe-se uma liderança que age da mesma forma como faziam os

governos monarquista do século XVIII. Além disso, o Distrito 13, de certa forma, trata Katniss como uma prisioneira. Ela mesma conclui “Em outras palavras, se eu sair da linha, estamos todos mortos” (COLLINS, p.69). Esses incidentes vão explicando a atitude de Katniss, no final do terceiro volume, quando em vez de assassinar Snow, mata Coin, a líder dos rebeldes – a tolerância com aquele que se diz diferente e se mostra igual é menor.

De certo modo, em *Jogos Vorazes*, observa-se que o governo em que Katniss e Peeta vivem determina o tipo de vida que levam, tem o poder de impor-lhes situações em que são obrigados a lutar pela sobrevivência e também pela manutenção da sanidade mental diante de uma situação tão bizarra, conforme mostra o seguinte trecho:

O sistema da colheita é injusto, com os pobres ficando com a pior parte. Você 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.

Mas aí vem a jogada. Digamos que 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 por pessoa. (COLLINS, 2008, p. 19)

O poder é imposto de uma forma cruel e eficaz, pois esse jovem pode até perceber que o jogo é algo injusto, mas sem comida suficiente o sujeito não encontra forças nem para a revolta, ele só pensa em sobreviver. Portanto, a falta de comida é um elemento bastante efetivo de controle sobre o outro.

4.2 A Utopia do Corpo

Para Foucault (2013), o corpo é o lugar sem recurso do qual não se pode fugir e ao qual se está condenado; sendo assim, na tentativa de escapar desse corpo ou mesmo de apagá-lo, surgem as utopias. A utopia, então, é o lugar em que o corpo existe sem um corpo; trata-se de um lugar idealizado onde tudo é perfeito, inclusive o corpo incorporal.

O corpo humano é o ator principal de todas as utopias porque pode usar máscaras, maquiagem e tatuagens, ações que permitem que o corpo entre em contato com poderes secretos e forças invisíveis. Essas ações arrancam o corpo de seu próprio espaço e o projetam em outro espaço, e do corpo irradiam todos os lugares possíveis, reais ou utópicos. Quando criança, segundo Foucault (2013), aprendemos que temos um corpo pela observação de outro, desenhado a partir de um cadáver. O corpo morto é o espelho do corpo vivo.

Em *Jogos Vorazes*, é possível perceber que o sofrimento a que os corpos são submetidos obriga o personagem a ver a si mesmo, a mudar sua própria apresentação ao outro. Por exemplo, Octavia, ajudante de Cinna, estilista de Katniss, depois de ser presa e castigada no Distrito 13 por roubar pão, muda completamente sua aparência, abandonando por completo a máscara que usava na Capital:

Seus cabelos verdadeiros têm na verdade uma coloração ruiva muito bonita. Seu rosto é comum, mas possui uma doçura inegável. Ela é mais jovem do que eu imaginava. Talvez na casa dos vinte e poucos anos. Despojada das unhas decorativas de dez centímetros, seus dedos parecem quase gorduchos, e não conseguem parar de tremer. (COLLINS,2010, p. 72)

O sofrimento e a dor causam mudanças no corpo e em diferentes graus nos diversos personagens da trilogia, mas esses sentimentos são evidências de que a utopia emerge do próprio corpo, bem como reflete o próprio corpo. Octavia não só mudou sua aparência, como também, depois da prisão e do castigo, carrega uma marca no corpo que reflete seu interior – as mãos trêmulas – o medo constante desse novo ambiente que habita e que traz uma forma de violência que ela desconhecia.

Há também a utopia que é feita do apagamento desse corpo, trata-se do país dos mortos, representado pelas grandes cidades da civilização egípcia, com suas múmias – os corpos que resistem à passagem do tempo. Finalmente, a utopia mais possante é a utopia da alma, porque ela escapa do corpo para viajar através dos olhos do corpo que a aprisiona, ela vê lugares e épocas sem que seja preciso sair do lugar que se ocupa, ela o faz pela imaginação, pelo sonho.

Na obra, Katniss – a narradora – é uma exímia caçadora e maneja o arco e a flecha com extrema destreza. Ela sempre escapa para uma floresta para além dos limites de seu distrito, desobedecendo a uma ordem direta da capital e podendo ser morta por isso. Entretanto, os

pacificadores de seu distrito fingem não saber que isso acontece devido às caças que ela lhes fornece, em um mercado ilegal existente no local. Além do lugar, há uma pessoa que contribui para esse corpo sentir-se livre, o amigo Gale, seu companheiro de caça. Na floresta, ela consegue sorrir, é o lugar onde a realidade é ideal, conforme se nota a seguir:

Na floresta, está me esperando a única pessoa com quem posso ser eu mesma. Gale. Posso sentir os músculos de meu rosto relaxando, meus passos se acelerando enquanto escalo o morro até nosso local, uma saliência de rocha que dá vista para um vale. Gale diz que eu nunca sorrio, exceto na floresta. (COLLINS, 2010, pp.12-13)

É na floresta também que Katniss revela outro aspecto de sua personalidade que estava escondido ou que foi desenvolvido como resposta a tanta luta e tragédia a que seu corpo foi submetido: um desejo de morte. Quando retorna ao Distrito 12 para produção de imagens que serviriam como catalisador da rebelião promovida pelo Distrito 13, ela entoava uma canção aprendida com o pai. Trata-se de uma composição mórbida porque seria o encontro de dois amantes em uma árvore onde seriam enforcados e, depois de mortos, poderiam ficar juntos para sempre – a utopia do corpo na morte.

“Você vem, você vem
Para a árvore
Usar um colar de corda, e ficar ao meu lado
Coisas estranhas aconteceram aqui
Não mais estranho seria
Se nos encontrássemos à meia-noite na árvore-forca. (COLLINS, 2010, p. 138-139)

A letra da canção é ambígua e a explicação de Katniss sobre ela também é complexa. Parece que um homem foi condenado à forca porque sua namorada o delatara e o convite dele a ela parece uma promessa de vingança, mas também poderia ser que tanto o homem quanto a namorada estivessem condenados à morte, então o convite dele é que ela se entregue logo, para poder se juntar a ele na morte e viverem em paz. Nesse episódio, Katniss relembra a última vez que cantara a canção – seu pai ainda estava vivo – e a fez reconsiderar seu julgamento sobre o rapaz da canção, especialmente depois de ter passado por duas edições dos jogos.

Eu antes achava que o assassino era o tipo de cara mais nojento que pode existir no mundo. Agora, com duas passagens pelos Jogos Vorazes na bagagem, decido não julgá-lo sem saber mais detalhes. Talvez a amante dele já estivesse condenada à morte e o objetivo dele era facilitar as coisas. Ou talvez ele pensasse que o lugar onde a estava deixando fosse pior do que a morte. Por acaso, eu não quis matar Peeta com aquela seringa para salvá-lo da Capital? Será que essa era realmente a minha única opção? Provavelmente não, mas na ocasião, não consegui pensar em nenhuma outra. (COLLINS, 2010, p.139)

Foucault (2013) também fala da heteroropia, definida como um lugar nascido das utopias, mas sem um lugar preciso e real. Ele afirma que é possível definir uma sociedade por suas heterotopias. Na sociedade primitiva, havia casas para adolescentes na fase da puberdade, mulheres no período das regras, enfim lugares para tratar a crise biológica por que passa o corpo

de tempos em tempos. No romance, a arena pode ser considerada uma heterotopia, pois nasceu da utopia de que, ao se gerar uma guerra controlada, seria possível evitar uma guerra real.

Na sociedade moderna, as heterotopias surgem para tratar o desvio – lugar imaginado pelo corpo, sem um lugar preciso e real, e que serve para que o corpo incorpóreo de cada sujeito pense sobre si mesmo e sobre o outro. A arena serve para mostrar aos doze distritos, que um dia se rebelaram, o que pode ocorrer com eles, caso se rebelem novamente, portanto leva à reflexão de que se rebelar contra o poder instituído é algo indesejável.

Em *Vigiar e Punir* (2014), Foucault fala sobre o corpo como alvo de poder. Na Época Clássica descobre-se que, diferentemente da Idade Média, o corpo docilizado teria mais proveito do que o corpo castigado. Assim, surgem os novos modelos de prisão em que se tem o prisioneiro não mais jogado em uma masmorra, mas vigiado o tempo todo. Esse modo de pensar extrapola as paredes da prisão e se estende a toda sociedade. Portanto, surgem os sistemas de câmeras para segurança de residências e comércios, o aparecimento dos drones como elementos de vigilância pública na esperança de se deter o terrorismo. Outro aspecto desse exercício de poder é a separação das pessoas, seja por função, seja por raça, enfim usa-se um critério para se separar “iguais” de “diferentes”.

No romance *Jogos Vorazes*, de forma mais explícita, esse tipo de domínio é estabelecido pela divisão de Panem em distritos incomunicáveis entre si. Como a produção de bens e alimentos é dividida, nenhum distrito é autossuficiente, obrigando essa população a sempre depender da Capital. A produção tecnológica e bélica são patrimônios dos distritos 1 e 2, que também são os mais ricos e mais próximos da Capital, sem esquecer que são também os que possuem os melhores competidores dos jogos.

O exercício do poder, neste tipo de sociedade, é mais fácil, já que essa separação promove a docilização dos corpos que terão seus papéis determinados por seus distritos. Por exemplo, o distrito de Katniss é produto de carvão, todos ali são mineradores e vivem dentro de cavernas extraíndo o minério que é levado para a Capital. Além da metáfora platônica do homem dentro da caverna, esse cenário do distrito 12 é ainda mais estarrecedor quando, em meio às lembranças de Katniss, é possível perceber toda a miséria e fome a que são submetidos os moradores desse distrito. Ao longo do conflito, o presidente Snow acaba por decretar a completa destruição do lugar.

Foucault, resgatando Nietzsche, diz que a resistência sempre aparece onde há o exercício do poder. Katniss demonstra essa resistência por meio de seus hábitos: atravessa a cerca eletrificada e caça na floresta a fim de obter sustento para si e sua família, evitando assim a aquisição de tesseras e diminuindo as chances de ser sorteada para participar dos jogos. Outra

demonstração de resistência é, durante os jogos, a ajuda que dá a Rue, cuidando da pequena menina como se fosse sua própria irmã até a morte, arriscando a vida para dar a ela um enterro digno e tornando-se naquele momento de tristeza o símbolo da rebelião. Por fim, o ato de maior rebeldia da heroína é, ao final do primeiro volume da obra, apelar para um suicídio, tanto ela quanto Peeta ingeririam a planta venenosa e morreriam, os jogos acabariam sem qualquer vencedor, o que provavelmente seria uma tragédia para o poder instituído. Katniss torna-se o ícone do indivíduo contra o sistema homogeneizante.

Segundo Booker (1994), a heterotopia de Foucault é um lugar de diversidade e mudança e está presente especificamente como uma alternativa preferível à visão utópica consoladora. Ela preserva o impulso utópico, libera-o do gênero utópico tradicional e define os limites de um novo desenvolvimento radical em um discurso particular em que nossos sonhos e ficções se interceptam.

Em *Jogos Vorazes*, como se explora a ambientação do *reality show*, em que explicitamente se cria o simulacro e procura-se envolver o telespectador naquele contexto, buscando convencê-lo de aquilo é real, é possível afirmar que a heterotopia de Katniss, de certo modo, está na imagem que o Distrito 13 procura construir sobre ela.

Plutarch desliza o caderno de desenho na minha direção. Por um instante, olho para ele desconfiada. Então a curiosidade me vence. Abro a capa e encontro um desenho de mim, em pé com ares de força, num uniforme preto. Somente uma pessoa poderia ter desenhado o traje. À primeira vista, totalmente utilitário, mas examinando calmamente uma obra de arte. A linha do capacete, a curva do peitoral, o ligeiro enchimento das mangas que permite que as dobras brancas sob os braços fiquem aparentes. Nas mãos dele, eu sou novamente um tordo.

- Cinna – sussurro.

- Exato. Ele me fez prometer que não lhe mostraria esse livro até que você decidisse por conta própria ser o Tordo. Pode acreditar, fiquei bastante tentado- diz Plutarch. – Vamos lá, folheie o caderno.

Viro as páginas lentamente, vendo cada detalhe do uniforme, As camadas da armadura cuidadosamente cortadas, as armas escondidas nas botas e no cinto, o reforço especial em cima do coração. Na última página, embaixo de um esboço de meu broche com o tordo, Cinna escreveu: *Ainda estou apostando em você.* (COLLINS,2010, p.52-53)

Transvestir-se de tordo, o símbolo do Distrito 12 e da rebelião, representa para Katniss não só a possibilidade de ser a heroína de sua história, mas também a possibilidade de salvar sua irmã e sua mãe da morte se caíssem nas mãos de Snow. Além disso, essa possibilidade é trazida para ela como o ideal imaginado por seu estilista Cinna, que se tornou um amigo muito querido para a moça, porque mostrou a ela uma beleza que não sabia que possuía.

Conforme atestam Pharr e Clark (2012), alguns críticos literários americanos dizem que o primeiro volume da trilogia traz Katniss como um pássaro aprisionado que se transforma em um pássaro de amor até completar sua sina como o tordo, o pássaro símbolo de uma rebelião.

Foucault (2013) fala que não só o cadáver e o espelho são modos que asseguram um espaço de existência real, o fazer amor também, já que é o momento em que o corpo se sente na mão do outro, além de acalmar a utopia do corpo, por isso, segundo o autor, ama-se fazer amor, porque o corpo está ali, presente no ato. Na trilogia, não se trata desse momento explicitamente por se tratar de uma produção para adolescentes, mas há insinuações e, claro, no final da história, Katniss tem dois filhos com Peeta. O que se quer ressaltar é que para essas personagens não só o fazer amor, mas o amor em si, que os levou a ficarem juntos e constituírem família, levou-os a um estado de calma, de serenidade e de consciência de que seus corpos estavam ali.

4.3 A literatura, o Mal e o Totalitarismo

Não se pode ler um romance como *Jogos Vorazes* sem pensar no mal. Imediatamente pode se pensar na ligação entre a literatura e o mal, assim como fez Georges Bataille em sua obra *A literatura e o Mal* de 1957. Para esta pesquisa, usou-se a edição da obra de 2015, no formato e-book. Na obra, o autor busca compreender o sentido da literatura e afirma que é a expressão do Mal que tem, para o leitor, *valor soberano*. Para isso, ela exige uma *hipermoral* e, como se trata de comunicação, requer lealdade e é por isso que se manifesta o rigor moral. A literatura, portanto, não é inocente.

Para demonstrar seu ponto de vista, Bataille (2015) apresenta alguns autores e obras. Para corroborar com esta pesquisa, foram selecionados três deles, Emily Brontë, Michelet e Proust nas obras *O morro dos ventos uivantes* e *A bruxa* e no artigo *A verdade e a justiça*, porque são textos narrativos em prosa e esse formato se aproxima do texto analisado nesta pesquisa.

Emily Brontë morreu aos 30 anos e viveu praticamente reclusa no presbitério de Yorkshire, onde recebeu uma educação austera de seu pai, um pastor irlandês; a moça teve uma vida de silêncio que só foi quebrado pela literatura. Embora a jovem não tenha conhecido o amor em vida, foi de sua imaginação que brotou uma das mais belas e violenta história de amor. Segundo Bataille (2015), apesar da relação entre Catherine e Heathcliff não se construa fundamentada na sensualidade, ainda assim coloca a paixão como uma questão do Mal, já que o vício, uma forma encarnada do Mal, é apresentado de modo perfeito na obra.

De acordo com Bataille (2015), o tema do romance de Brontë é *a revolta do maldito expulso de seu reino pelo destino e que nada refreia em seu desejo ardente de reencontrar o reino perdido*. O furor do rapaz em tentar retornar ao estado inicial de sua relação com a jovem acaba sendo o motivo da morte de sua amada. Para o autor, a revolta de Heathcliff e sua tentativa de retomar o amor da infância é o próprio Mal, já que se caracteriza como a vontade demoníaca e incontrolável de se obter o impossível.

A eterna luta entre o Bem e o Mal é representado pela revolta de Heathcliff que nega a razão e se refugia na loucura da ilusão. Quando não consegue obter o que deseja, comete atos que ferem toda e qualquer lei existente, apenas pelo prazer de causar o Mal à Catherine e a seu marido. Na obra de Brontë, o interdito é a relação proibida entre Catherine e Heathcliff, e a moça é punida por isso, aliás, é quase uma autopunição, já que ela morre imersa num sentimento de culpa por ainda se sentir apaixonada pelo rapaz da infância. Nisso consiste a *hipermoral* de que trata Bataille (2015). O Mal, por sua vez, está na ação do sujeito em aceitar os limites impostos pela razão, mas não se deixar dominar por eles.

O outro autor explorado por Bataille (2015) que interessa a esta pesquisa é Michelet na obra *A bruxa*, porque é um texto cujo autor trata humanamente do Mal. Ao tratar dessa obra, Bataille (op.cit.) aponta para o paralelismo existente entre o sacrifício e o malefício. O primeiro é uma iniciativa social que faz a dignidade da religião; o outro é a iniciativa particular e está ligado à prática da magia.

Segundo o autor, a mola propulsora do ser humano é afastar-se da morte. Ele explica o horror que os ricos têm dos pobres como uma reação contra aquilo que julgam ser a morte – o pobre mergulhado na miséria e na sujeira estaria mais próximo da morte. No entanto, é necessário que a vida não fuja sempre da morte, vez por outra, segundo Bataille (op. cit.), é preciso evocar as sombras da morte e, para isso, existem as artes. São elas que evocam algumas desordens, algumas dilacerações, como diz o autor, mas essa evocação não tem o peso da morte, trata-se de algo mais leve e, por um instante, faz com que o espectador acredite que tenha superado a própria morte.

Para Bataille (op.cit.), as artes são herdeiras da religião e os sacrifícios religiosos se transformaram nas tragédias e comédias criadas e recriadas na literatura. O sacrifício era visto como um ato que “fundava o laço social”. O derramamento de sangue servia de elo do tecido social e houve civilizações que promoveram o sacrifício de forma gigantesca lançando mão de guerras e outras chegaram a ponto de sacrificarem seus próprios filhos. Em *Jogos Vorazes*, a sociedade de Panem aceita sacrificar seus filhos e o jogo que mata esses jovens mantém o tecido social daquela nação. Se se considerar o texto literário como uma metáfora da realidade vivida pelo leitor, pode-se reconhecer a profundidade da crítica ali existente: uma sociedade pós-moderna, uma sociedade do espetáculo, mergulhada em um torpor coletivo, diverte-se e mantém-se unida com uma luta insana que destrói as vidas de jovens inocentes.

Finalmente, quando Bataille (2015) analisa o artigo de Proust, ele faz uma afirmação que se aplica à heroína na trilogia em estudo nesta pesquisa. Ele diz “na ideia de virilidade, há sempre a imagem do homem que, nos seus limites, em conhecimento de causa, mas sem medo e sem pensar nisso, sabe se colocar acima das leis” (posição 2667, 2015). Todo herói ou heroína de uma obra, por extensão, é esse sujeito que acaba se encontrando acima das leis. E é por meio de sua transgressão à lei vigente que a realidade é mudada.

Outra forma de Mal que surge na literatura, especialmente no século XX e XXI, são ficções que se criam a partir dos inúmeros conflitos armados e guerras ocorridas desde o início do século XX até os dias atuais. As sequências de conflitos e a indústria bélica aliada à tecnologia tem desenvolvido artefatos cada vez mais letais. Embora o fantasma da Guerra Fria é menos assustador, como diz Hannah Arendt, na obra *Sobre a violência* de 2001, há um jogo

de xadrez apocalíptico em movimento cujo objetivo não é vencer, já que não há vitória em uma guerra nuclear, o objetivo é dissuadir o outro a não dar o primeiro tiro.

A autora afirma que a razão pela qual a guerra não desapareceu das relações humanas não é o desejo mórbido que a humanidade teria de se autodestruir, tal como afirma Plutarch no último volume da trilogia em questão, tampouco a recessão econômica que poderia ser gerada se a indústria bélica deixasse de existir, mas sim, reiterando o que disse Hobbes *pactos sem espadas são meras palavras* e como observado por Bataille (2015), o derramamento de sangue serve para fundamentar o tecido social. No entanto, a guerra é a manifestação da violência que sempre esteve presente na história da humanidade.

Um conflito que marcou a história americana foi a Segunda Guerra e no livro de Hannah Arendt, *Origens do totalitarismo*, publicado em 1951 (nessa pesquisa, foi utilizada a versão e-book de 2009), a historiadora procura responder a algumas questões que surgiram na mente daquela sociedade e, por que não, ainda vagam pelo pensamento contemporâneo. As perguntas são: “O que havia acontecido? Por que havia acontecido? Como pôde ter acontecido?” O totalitarismo se apresenta como uma forma do Mal, já que não permite a coexistência do diferente.

O que é importante em nosso contexto é que o governo totalitário é diferente das tiranias e das ditaduras; a distinção entre eles não é de modo algum uma questão acadêmica que possa ser deixada, sem riscos, aos cuidados dos “teóricos”, porque o domínio total é a única forma de governo com a qual não é possível coexistir.(ARENDR, 2009, posição 6920)

O governo totalitário é construído a partir de algumas condições, mas a principal, segundo Arendt, é “a transformação das classes em massas e a concomitante eliminação da solidariedade grupal.”

Seria um erro ainda mais grave esquecer, em face dessa impermanência, que os regimes totalitários, enquanto no poder, e os líderes totalitários, enquanto vivos, sempre “comandam e baseiam-se no apoio das massas”. ARENDR, 2009, posição 7161)

O governo totalitário se estabelece em lugares em que existe um completo desprezo pela vida humana e o pensamento de que haja vidas descartáveis: “Somente onde há grandes massas supérfluas que podem ser sacrificadas sem resultados desastrosos de despovoamento é que se torna viável o governo totalitário, diferente do movimento totalitário”. (ARENDR, 2009, posição 7233). Hannah Arendt define massa de uma forma que se aproxima da ideia da sociedade do espetáculo, da sociedade pós-moderna.

O termo massa só se aplica quando lidamos com pessoas que, simplesmente devido ao seu número, ou à sua indiferença, ou a uma mistura de ambos, não se podem integrar numa organização baseada no interesse comum, seja partido político,

organização profissional ou sindicato de trabalhadores. (ARENDR, 2009, posição 7236).

O sucesso dos governos totalitários destruiu duas ilusões do governo democrático. A primeira é que todo o povo participava do governo e cada indivíduo simpatizava com um dos partidos políticos existentes. A segunda ilusão destruída é que a massa politicamente indiferente não tinha importância porque parecia neutra. Essa massa foi atraída pela revolta contra a hipocrisia vivida pela elite governante e, mesmo entre os membros dessa elite, havia pessoas que também desprezavam os supostos valores que deveriam ser preservados.

Como era tentador assumir atitudes extremas na meia-luz hipócrita dos duplos padrões de moral, colocar publicamente no rosto a máscara da crueldade quando todos fingiam ser bondosos e ostentar a maldade num mundo que nem sequer era de maldade, mas de mesquinhez! (ARENDR, 2009, posição 7728).

Arendt mostra que as peças de Brecht na Alemanha antes de Hitler surtiram um efeito não desejável. A ralé, como diz a autora, via as peças e entendia que a ação de banditismo estava validada. Já a elite também aplaudia, mas porque as peças expunham toda a hipocrisia de que essa classe era autora e vítima. Ao contrário do que esperava Brecht, suas obras não causavam o choque pretendido, pelo contrário, a burguesia observava *com prazer a denúncia da sua filosofia* (ARENDR, 2009, posição 7744). As obras encorajavam a retirada das máscaras burguesas e a plena aceitação dos padrões da ralé.

A massificação promovida pelo totalitarismo levou a uma perda total de uma identidade individual e promoveu uma uniformização insana que se aproxima da uniformização descrita por Bauman em tempos de pós-modernidade.

O domínio total não permite a livre iniciativa em qualquer campo de ação, nem qualquer atividade que não seja inteiramente previsível. O totalitarismo no poder invariavelmente substitui todo talento, quaisquer que sejam as suas simpatias, pelos loucos e insensatos cuja falta de inteligência e criatividade é ainda a melhor garantia de lealdade. (ARENDR, 2009, posição 7877)

Com o totalitarismo instalado, o terror continua sendo usado e o mais assustador é que contra uma população sem poder de reação, “mesmo depois de atingido o seu objetivo psicológico, o regime totalitário continua a empregar o terror; o verdadeiro drama é que ele é aplicado contra uma população já completamente subjugada” (ARENDR, 2009, posição 7875). Em *Jogos Vorazes*, a crueldade da rena contra os jovens dos 12 distritos estava em vigor há 74 anos e não havia qualquer sombra de resistência. Já não havia necessidade da propaganda totalitária, pois não havia resistência.

Em outras palavras, a propaganda é um instrumento do totalitarismo, possivelmente o mais importante, para enfrentar o mundo não totalitário; o terror, ao contrário, é a própria essência da sua forma de governo. (ARENDR, 2009, posição 7880).

A ilusão promovida pelo *reality show* de violência se fazia coerente para o povo alienado da Capital e, por isso perdurava, já que a coerência também é fundamental para o governo totalitário. A propaganda totalitária é uma ferramenta importante na construção dessa coerência.

A propaganda totalitária prospera nesse clima de fuga da realidade para a ficção, da coincidência para a coerência. A principal desvantagem da propaganda totalitária é que não pode satisfazer esse anseio das massas por um mundo completamente coerente, compreensível e previsível sem entrar em sério conflito com o bom senso. (ARENDR, 2009, posição 8039).

Segundo Arendt, as massas não suportam “os aspectos acidentais e incompreensíveis” e procuram fugir dessa realidade. Essa fuga é como uma condenação ao mundo real e imprevisível, “onde o acaso é o senhor supremo e os seres humanos necessitam transformar constantemente as condições do caos e do acidente num padrão humano de relativa coerência” (Arendt, 2009, posição 8052) A autora diz também que a escolha das massas pela falta do bom senso não é justificada pela estupidez ou pela perversidade, mas pela manutenção de um mínimo de respeito próprio.

Os distritos em *Jogos Vorazes* aceitavam enviar seus filhos, porque se sentiam responsáveis pela matança provocada pela rebelião ocorrida há mais de setenta anos. Essa crença teve origem na propaganda totalitária lançada pelos líderes da Capital.

Diante de uma situação na qual a linha divisória entre a ficção e a realidade é apagada pela inerente coerência da acusação, é indispensável não apenas a firmeza de caráter para resistir a constantes ameaças, mas também uma grande dose de confiança na existência de semelhantes — parentes, amigos ou vizinhos — que nunca acreditarão na “estória”, para que se resista à tentação de ceder a uma abstrata possibilidade de culpa. (ARENDR, 2009, posição 8064).

A loucura da arena de *Jogos Vorazes* só foi possível, porque ocorre em um mundo inteiramente totalitário. Como ficção, nisso reside, em parte, a atração que esses romances exercem sobre o público jovem adulto, já que eles conseguem encontrar semelhança da ficção com sua realidade e percebem a leitura como uma espécie de profecia de algo que deve ser evitado a todo custo. O totalitarismo reside na figura de seu líder que, de forma misteriosa, consegue agir de forma paradoxal e ser aceito.

O verdadeiro mistério do Líder totalitário reside na organização que lhe permite assumir a responsabilidade total por todos os crimes cometidos pelas formações de elite e, ao mesmo tempo, adotar a honesta e inocente respeitabilidade do mais ingênuo simpatizante. (ARENDR, 2009, posições 8503-4)

Os líderes totalitários promovem uma dicotomia que é fundamental para que o regime crie raízes: “Os movimentos totalitários têm ainda em comum com as sociedades secretas a divisão dicotômica do mundo entre “irmãos jurados de sangue” e uma massa indistinta e inarticulada de inimigos jurados.” (ARENDR, 2009, posição 8516).

A promoção da ideia de que “quem não está conosco está contra nós” é terreno fértil para o enraizamento do totalitarismo e permite que se criem arenas que tanto servem para a demonstração do poder do governo como para o entretenimento de uma elite alienada. Esses líderes também são envolvidos por um simulacro, eles também estão iludidos por sua própria ideologia de que são infalíveis e onipotentes.

Contudo, a lealdade dos que não acreditam nem em chavões ideológicos nem na infalibilidade do Líder tem também razões mais profundas e menos técnicas. O que une esses homens é uma firme crença na onipotência humana. O seu cinismo moral e a sua crença de que tudo é permitido repousam na sólida convicção de que tudo é possível. É verdade que esses homens, pouco numerosos, não são facilmente apanhados em suas próprias mentiras específicas e não creem necessariamente em racismo ou em economia, em conspirações de judeus ou de Wall Street. (...) Contudo, são também iludidos — iludidos pela ideia impudente e presunçosa de que se pode fazer tudo, e pela insolente convicção de que tudo o que existe é apenas um obstáculo temporário a ser certamente vencido pela organização superior. Confiantes de que a força da organização pode destruir a força da substância, (...) subestimam constantemente a força das comunidades estáveis e superestimam a força motora do movimento. Além disso, como não creem realmente que exista contra eles uma conspiração mundial, mas usam-na apenas como expediente organizacional, não percebem que a sua própria conspiração pode acabar levando o mundo inteiro a unir-se para combatê-los. (ARENDR, 2009, posições 8741-7).

O erro de Snow foi não acreditar que a força que Katniss despertara nos distritos fosse suficiente para tirá-lo do poder. Por outro lado, se Snow não houvesse sido verdadeiro com Katniss, talvez, ela não tivesse percebido as manobras de Coin, líder do distrito 13. Em síntese, a força de sustentação de um governo totalitário advém de uma sociedade de indivíduos atomizados: “o isolamento de indivíduos atomizados não apenas constitui a base para o domínio totalitário, mas é levado a efeito de modo a atingir o próprio topo da estrutura.” (ARENDR, 2009, posição 9088).

O mal se esconde no totalitarismo porque “o poder, como concebido pelo totalitarismo, reside exclusivamente na força produzida pela organização” (Arendt, 2009, posição 9290). O totalitarismo procura apagar a pluralidade e, para isso, cria ficções de eugenia, ou como em *Jogos Vorazes*, de pseudopacificação ou vingança.

O domínio total, que procura sistematizar a infinita pluralidade e diferenciação dos seres humanos como se toda a humanidade fosse apenas um indivíduo, só é possível quando toda e qualquer pessoa seja reduzida à mesma identidade de reações. O problema é fabricar algo que não existe, isto é, um tipo de espécie humana que se assemelhe a outras espécies animais, e cuja única “liberdade” consista em “preservar a espécie”. (ARENDR, 2009, posição 9718).

Para a implantação do domínio total, o campo de concentração é uma ferramenta essencial. Como os campos de concentração só deixavam em seus habitantes o instinto de sobrevivência, assim funcionava a arena dos jogos da trilogia em questão. Hannah Arendt descreve os campos de concentração da seguinte maneira:

Os campos destinam-se não apenas a exterminar pessoas e degradar seres humanos, mas também servem à chocante experiência da eliminação, em condições cientificamente controladas, da própria espontaneidade como expressão da conduta humana, e da transformação da personalidade humana numa simples coisa, em algo que nem mesmo os animais são; pois o cão de Pavlov que, como sabemos, era treinado para comer quando tocava um sino, mesmo que não tivesse fome, era um animal degenerado. (ARENDDT, 2009, posição 8725).

A arena traz uma novidade que aprimora o poder de controle do estado totalitário. Ela desumaniza apenas alguns seres humanos selecionados pela fome, porque é sabido que a “espontaneidade jamais pode ser inteiramente eliminada, uma vez que se relaciona não apenas com a liberdade humana, mas com a própria vida” (Arendt, 2009, posição 9729). Ao diminuir o número de seres humanos subjulgados e obrigados a se despir de sua identidade, a Capital demonstra uma sociedade atomizada e alienada em seu simulacro de entretenimento.

O totalitarismo mostra a personificação do mal porque: “O meio se transforma no fim e a afirmação de que ‘o fim justifica os meios’ já não se aplica, pois o terror, não sendo mais o meio de aterrorizar as pessoas, perdeu a sua ‘finalidade’” (Arendt, 2009, posição 9757). Em *Jogos Vorazes*, a crueldade em se enviar crianças e jovens como gladiadores e estes servirem de entretenimento a uma população alienada é uma espécie de maldade chocante. Um choque típico da literatura que busca provocar em seu leitor uma reação diante dessa possibilidade de futuro. Como afirma Arendt:

Tentamos compreender psicologicamente a conduta dos presos dos campos de concentração e dos homens da ss, quando o que é preciso compreender é que a psique humana pode ser destruída mesmo sem a destruição física do homem; que, na verdade, a psique, o caráter e a individualidade parecem, em certas circunstâncias, manifestar-se apenas pela rapidez ou lentidão com que se desintegram.¹³⁰ (ARENDDT, 2009, posição 9779).

A arena dos jogos causou em Katniss e Peeta um efeito devastador, ela quase retirou desses jovens a individualidade e a espontaneidade. Foi preciso um processo bastante intenso e complicado para trazê-los de volta a um mínimo de normalidade. O retorno de Katniss e Peeta da arena é uma forma da ficção retratar os sobreviventes dessas realidade tão inverossímeis da realidade das guerras e dos campos de concentração.

Como resultado final surgem homens inanimados, que já não podem ser compreendidos psicologicamente, cujo retorno ao mundo psicologicamente humano (ou inteligivelmente humano) se assemelha à ressurreição de Lázaro. Diante disso, qualquer julgamento do bom senso serve apenas para justificar aqueles que acham “superficial” “deter-se em horrores”.¹³¹ (ARENDDT, 2009, posições 9783-85).

Tanto a literatura científica e histórica quanto a ficcional se debruçaram e se debruçam na exploração da realidade de campos de concentração, porque “(...) Se é verdade que os campos de concentração são a instituição que caracteriza mais especificamente o governo totalitário, então deter-se nos horrores que eles representam é indispensável para compreender

o totalitarismo” (Arendt, 2009, posição 9786). Parece haver uma necessidade muito grande em se compreender o totalitarismo, assim como se busca entender as ações de Heathclif na obra de Brontë, já que tanto em uma situação como na outra, o que se percebe é a manifestação do mal.

Para Arendt, há três tipos de campos de concentração que são denominados pela autora de limbo, purgatório e inferno. A autora descreve os três tipos, mas mesmo com suas características distintas,

Os três tipos têm uma coisa em comum: as massas humanas que eles detêm são tratadas como se já não existissem, como se o que sucedesse com elas não pudesse interessar a ninguém, como se já estivessem mortas e algum espírito mau, tomado de alguma loucura, brincasse de suspendê-las por certo tempo entre a vida e a morte, antes de admiti-las na paz eterna. (ARENDR, 2009, posição 9878).

Os estudos históricos sobre os campos de concentração mostram que passou a existir um lugar onde pessoas podiam ser torturadas e mortas sem que nem elas próprias se dessem conta do que ocorria, porque elas não existiam nem para elas mesmas, já que ninguém sabia quem era quem nos campos. Todos eram apenas números gravados a ferro na pele, assim como os tributos eram os representantes de distritos rebeldes que deveriam ser punidos por seus crimes de guerra. Nos campos, as pessoas surgiam e desapareciam sem tempo de deixarem suas marcas. Os campos eram lugares onde havia mais “que um jogo cruel ou um sonho absurdo” (Arendt, 2009).

A realidade histórica é ainda mais cruel e inverossímil que a obra de ficção onde se exterminam crianças e adolescentes famintos porque “o inferno totalitário prova somente que o poder do homem é maior do que jamais ousaram pensar, e que podemos realizar nossas fantasias infernais sem que o céu nos caia sobre a cabeça ou a terra se abra sob os nossos pés” (Arendt, 2009, posição 9899). É certo que não haja limites para a imaginação humana para criar histórias, mas também parece certo que a maldade humana também não conheça fronteiras. A descoberta dessa possibilidade provocou um ceticismo muito grande. Há muitas definições e descrições da sociedade que surge pós Segunda Guerra. Arendt diz que são “seres incapazes de viver sem temor e sem esperança, as massas são atraídas por qualquer esforço que pareça prometer uma imitação humana do Paraíso que desejaram e do Inferno que temeram” (Arendt, 2009, posição 9904).

Uma outra característica do campo de concentração que ecoa na arena de *Jogos Vorazes* é que o indivíduo selecionado para o campo não era o criminoso convicto, pelo contrário, o sujeito enviado para o campo era aquele inocente que havia sido privado de sua pessoa jurídica. Os criminosos, eventualmente, enviados aos campos serviam apenas para a propaganda do regime totalitário, a fim de dar credibilidade aos campos.

De certo modo foi isso que Snow procurou fazer na 75ª edição dos jogos, quebrando uma regra fundamental dos jogos, reenviando os campeões de edições anteriores. Outra marca dos campos de concentração é que eles despertam no homem morto juridicamente um elo de identidade com a categoria em que foi colocado, assim foi comum entre os sobreviventes que o comunista saísse dali mais comunista ainda; o judeu, ainda mais judeu, porque essa identificação lhes devolvia parcialmente a pessoa jurídica que lhes fora arrancada. Afinal, como diz Arendt “(...) A destruição dos direitos de um homem, a morte da sua pessoa jurídica, é a condição primordial para que seja inteiramente dominado.” (2009, posição 9999)

Por fim, os campos roubavam a pessoa moral, já que não permitiam saber se o sujeito estava vivo ou morto, não garantia ao inimigo a honra da morte como fizeram os gregos e os romanos, pelo contrário “a morte apenas selava o fato de que ele jamais havia existido” (Arendt, 2009, posição 10028). A atrocidade da arena nos jogos da fome não foi fruto da imaginação de Collins, consiste em uma adaptação dos campos nazistas onde os próprios condenados designados a cargos administrativos eram obrigados a escolherem qual amigo ou qual desconhecido enviar para a morte. Ou seja, o preso se tornava cúmplice do crime de se próprio carrasco.

A destruição do homem físico, jurídico e moral mostra que o homem, em seu âmago, é uma espécie bestial.

A experiência dos campos de concentração demonstra realmente que os seres humanos podem transformar-se em espécimes do animal humano, e que a “natureza” do homem só é “humana” na medida em que dá ao homem a possibilidade de tornar-se algo eminentemente não natural, isto é, um homem. (ARENDR, 2009, posição 10077).

Essa aniquilação leva à destruição da individualidade e isso leva a outras destruições ainda piores, “(...) Porque destruir a individualidade é destruir a espontaneidade, a capacidade do homem de iniciar algo novo com os seus próprios recursos, algo que não possa ser explicado à base de reação ao ambiente e aos fatos” (Arendt, 2009, posição 10084). E tanto o campo quanto a arena criam *marionetes* humanas como *os cães de Pavlov*. Em certa medida, a sociedade que habita a Capital de Panem se tornou uma audiência alienada que *saliva* diante das cenas cruéis proporcionadas pelos jogos. E como diz Arendt:

O cão de Pavlov, o espécime humano reduzido às reações mais elementares, o feixe de reações que sempre pode ser liquidado e substituído por outros feixes de reações de comportamento exatamente igual, é o “cidadão” modelo do Estado totalitário; e esse cidadão não pode ser produzido de maneira perfeita a não ser nos campos de concentração. (ARENDR, 2009, 10097-98).

É importante notar que os seres manipulados encontram-se dentro e fora da arena. Esses seres totalmente docilizados só são obtidos se forem criados nessas circunstâncias onde há um campo de concentração ou uma arena de gladiadores, porque

É da própria natureza dos regimes totalitários exigir o poder ilimitado. Esse poder só é conseguido se literalmente todos os homens, sem exceção, forem totalmente dominados em todos os aspectos da vida. (ARENDR, 2009, posições 10109-110).

A maldade do totalitarismo reside no fato de que “(...) O totalitarismo não procura o domínio despótico dos homens, mas sim um sistema em que os homens sejam supérfluos” (Arendt, 2009, posição 10120). A crítica em *Jogos Vorazes* é contundente se examinada à luz do mal descortinado por Arendt, pois mostra uma sociedade totalmente docilizada pela tecnologia e pelo entretenimento e que se tornou um lugar perfeito para a criação e manutenção de um estado totalitário bem-sucedido por mais de setenta anos. Collins utiliza o gênero da distopia para conquistar o público jovem e, consciente ou não, alerta para os perigos da alienação e da uniformização não mais promovida por um sistema político tal como ocorreu na Rússia, mas nascido nas sociedades capitalistas mergulhadas no munda da tecnologia e da riqueza.

A visão pós-moderna atrelada a essa conjuntura perpetua algo que nasceu nos campos de concentração e se revela um aspecto atraente para esse público leitor: o fato de a vida humana ser algo supérfluo em um mundo superpovoado. “A tentativa totalitária de tornar supérfluos os homens reflete a sensação de superfluidade das massas modernas numa terra superpovoadas” (Arendt, 2009, posição 10132).

O que se pretendia com os campos ou com a arena não era transformar o mundo exterior, mas a própria natureza humana. Fazendo isso, os homens descobriram, como afirma Arendt, que “existem crimes que os homens não podem punir nem perdoar” (2009, posição 10174). Nesse sentido, é possível aceitar o fim da trilogia em que se nega a continuação dos jogos, mesmo que a presidente Coin quisesse punir a população da Capital. Também o fato de que Katniss desistir da vingança contra Snow, preferindo matar Coin que pretendia manter os jogos vivos. De certo modo, Katniss e, posteriormente, o novo governo instalado decide pela reconstrução da democracia e a recuperação dos distritos destruídos pela rebelião.

É exatamente quando se faz do impossível algo possível, tal como fez o regime autoritário, que se descortinou o mal absoluto. O mal que não pode ser punido, absorvido, compreendido ou explicado, como afirma Arendt

É inerente a toda a nossa tradição filosófica que não possamos conceber um “mal radical”, e isso se aplica tanto à teologia cristã, que concedeu ao próprio Diabo uma origem celestial, como a Kant, o único filósofo que, pela denominação que lhe deu, ao menos deve ter suscitado de que esse mal existia, embora logo o racionalizasse

no conceito de um “rancor pervertido” que podia ser explicado por motivos compreensíveis. (ARENDR, 2009, posição 10179).

A ficção busca, por meio de realidades futuras, onde há governos totalitários, criar finais que tornem de certa forma explicável e palatável realidades tão avassaladoras quanto o fascismo, o nazismo ou mesmo o totalitarismo russo.

5 As relações pessoais e o herói na pós-modernidade

5.1 O Contexto da pós-modernidade

A contemporaneidade trouxe consigo a cultura-mundo, como denomina Lipovetsky (2011), que é identificada com um ideal ético e liberal que busca ver o outro como seu igual, favorecendo o amor pela humanidade mais que o amor pela cidade. Esse tipo de cultura disseminou pelo mundo a cultura da tecnociência, do mercado, do indivíduo, etc. e com isso espalhou também problemas que põem em jogo não só questões globais como também questões existenciais tais como a crise dos sentidos, a crise de identidade, entre outras.

A cultura apresenta duas eras distintas e o autor coloca a cultura-mundo em uma terceira era. A primeira foi a mais longa historicamente e identifica-se com o que ele chama de “momento religioso tradicional” da cultura. Ela aparece como uma espécie de explicação para tudo o que ocorre em torno do sujeito – astronomia, geografia, botânica – e é transmitida de geração para geração. Essa cultura “pura” é algo recebido dos deuses e dos ancestrais.

A segunda era da cultura advém com o nascimento das democracias e traz valores como igualdade, fraternidade e liberdade. O poder de ruptura dessa cultura é enorme, ela busca a separação completa do que seja particular, objetivando o universalismo. Tem como alvo a emancipação dos homens de tudo aquilo que é coercitivo, organizando-se em dois polos antagônicos: de um lado a “arte” comercial e do outro a “arte” de vanguarda que recusa os valores burgueses.

A terceira era é a hipótese de Lipovetsky (2011) que surge com a globalização e como consequência do fim das grandes utopias. Trata-se de uma cultura revolucionária e hipercapitalista, para a qual as mídias e o ciberespaço tornam-se ferramentas importantes para uma relação de vida que transcende os limites nacionais e afeta a percepção de mundo. Há uma aproximação entre as sociedades ao redor do mundo que provoca um desenvolvimento de pluralização, de heterogeneização e de subjetivação. A cultura-mundo comprime o tempo e encolhe o espaço, gerando um compartilhamento de medos e inseguranças comuns a toda humanidade.

Todas as sociedades ao redor do mundo dispõem das mesmas informações, dos mesmos produtos e fazem multiplicar as hibridações do local com o global, não se destroem as questões culturais locais, antes essas são relançadas por meio da problemática da identidade coletiva. Simultaneamente, há uma indústria cultural de ordem homogeneizadora e uma demanda cada vez maior de comunidades que buscam a diferença como emblema de sua identidade. Quanto mais o mundo se globaliza, mais crescem os particularismos culturais.

Lipovetsky (2011) afirma que a cultura-mundo pacifica as democracias e reorganiza a experiência com o espaço e o tempo, mas também desorganiza a existência do sujeito nela imerso. Ela provoca uma desorganização de ordem de estrutural e crônica no mundo hipermoderno.

“Enquanto as democracias não têm mais inimigos internos capazes de destruí-las, estamos estranhamente perdidos em uma errância generalizada. Todos os pontos de referência coletivos evaporaram uns após os outros e já não estamos nem sequer em condições de imaginar um futuro societário baseado em princípios substancialmente diferentes daqueles que organizam nosso presente.” (LIPOVETSKY, 2011, p. 18)

A cultura-mundo provoca no sujeito uma sensação de completo abandono e total desesperança do que o espera adiante no futuro. Algo que se assemelha ao *carpe diem* vivenciado pelos românticos, mas diferente daquele não gera uma busca pelos ideais de liberdade, fraternidade e igualdade, que evaporaram, gera sim uma angústia e uma desesperança em tempos melhores.

Essa atitude pode ser vista claramente na trilogia em questão, tanto na postura de Katniss que declara não ter posição em relação ao governo tirânico imposto pela Capital e aos jogos, a não ser o fato de não querer ter filhos para os colocar no lugar que ela ocupa – ser escolhida ao acaso para lutar na arena até a morte – mas não há na personagem um posicionamento crítico em relação a isso; tampouco se percebe um otimismo na própria liderança da revolução e da própria personagem de que a “paz” conquistada com a derrubada do presidente Snow e o fim dos jogos seja algo duradouro e eterno. O romance acaba com a declaração de Katniss de que aquilo vivido por ela, Peeta e os filhos seria algo temporário e fadado à extinção.

Em outros exemplos de romances ou obras cinematográficas produzidas para o público juvenil, essa visão, de que nada é eterno ou de que qualquer conquista gere um ambiente pacífico e harmônico, nunca é apresentada como algo feito para durar, ao contrário, muitas vezes não permanece nem tempo suficiente para se fazer qualquer avaliação de bom ou ruim, pois acaba muito rápido. Na série *The walking dead*, por exemplo, as diversas comunidades que se formam vão uma a uma sendo destruídas, mesmo as comunidades que prevalecem parecem caminhar para um fim iminente.

O nascimento da cultura-mundo coincide com o fim da Guerra Fria e com a dissolução de ideologias progressistas que afirmam que a história tem um sentido, de que estaria caminhando para a liberdade e a felicidade. Segundo Lipovetsky (2011), a dúvida substitui o dogma, fazendo com que aumente o desencanto e a incerteza. Portanto, não é surpreendente que romances como *Jogos Vorazes*, produzidos para o público mais afetado pela

hipermodernidade, sejam tão repletos de tanta desesperança e de um cenário que pode provocar angústia em pessoas mais velhas, frutos de outros tempos.

O fim do mundo bipartido entre bloco comunista e bloco capitalista não trouxe a harmonia e a prosperidade esperada, pelo contrário, fez brotar inúmeros conflitos, explodir o fanatismo identitário, provocar limpezas étnicas e ressurgir com muita força os movimentos migratórios. Além disso, as armas nucleares proliferaram, cresceram as redes criminosas internacionais e surgiu a delinquência informática, termo usado por Lipotvesky (2011) para se referir, por exemplo, aos inúmeros tipos de *bullying* praticados pela internet.

O mundo contemporâneo acreditava que o fim da bipolarização traria um mercado eficaz e transparente, porém trouxe um capitalismo abalado por constantes e incontroláveis crises. Não só o aspecto econômico é uma desilusão como também o aspecto religioso, já que as igrejas não têm mais controle sobre a regulamentação da crença. Completando o quadro, o aspecto político também sofre com múltiplas denúncias de corrupção que levam ao descrédito e também à desilusão.

Essa combinação de fatores gera um indivíduo inseguro e ansioso que se vê diante de um mundo de informações geradas cada vez mais rapidamente e, ao mesmo tempo, esse sujeito tem menos tempo para processar todas essas informações e se adaptar às mudanças causadas por elas. Portanto, o que se vê não é clareza e racionalidade, mas sim um aumento de caos intelectual e de insegurança psicológica, além de uma busca cada vez maior por crenças esotéricas.

Esse cenário afeta a vida social e particular do sujeito – a relação familiar, a identidade sexual, a moda etc. – nada escapa, nem mesmo a alta cultura diante da produção de uma arte incompreensível e vendida a preços astronômicos. A sociedade contemporânea está mergulhada em um mundo em que tempo e espaço estão globalizados e onde divertir-se é a palavra de ordem, não se importando mais com valores morais, tem-se um mundo regido pelo mercado.

“(...) um mercado que governa tudo, direitos humanos achincalhados: o mal-estar cultural e ético cresce também, hipertrofiado na medida de um mundo hiper, no qual o homem, à medida que tem mais, e mesmo demais, chega a se perguntar se tem melhor.” (LIPOVETSKY, 2011, p. 22)

O excesso de bens e de objetos que facilitam a vida e tornam-na mais confortável acaba gerando uma reação de ansiedade e de desorientação tão grande que leva muitos desses sujeitos ao suicídio. De certo modo, a arena do romance metaforiza isso, já que a luta dentro dela é travada por jovens cujo único objetivo é ser o único sobrevivente. Os jovens oriundos do distrito 1, por exemplo, treinam a vida toda para isso. As sequelas desse tipo de vida revelam-se naqueles que sobrevivem aos jogos. Todos, sem exceção, manifestam algum tipo de paranoia.

Esse cenário apresentado pela ficção é uma representação da sociedade contemporânea que, embora tenha tudo que precisa, viva em um mundo extremamente confortável, é depressiva e ansiosa, tomada de uma inquietação que pode ser comparada com o estar preso em uma arena cujo ambiente lembra uma floresta selvagem cheia de perigos naturais e habitada por inimigos que, para sobreviverem, caçam uns aos outros. Não há necessidade de uma história de ódio entre esses inimigos, eles simplesmente se tornam inimigos porque habitam o mesmo espaço em um mesmo tempo.

O mal-estar da civilização foi anunciado por diversos filósofos, mas sempre foram contrabalançados por algum discurso de esperança e otimismo, no entanto essa réstia de conforto foi dissolvida, porque não há mais fé no futuro, porque o progresso encarado pelo sujeito pós-moderno é uma continuação do mesmo, como se fosse um fio de linha sem fim cuja única finalidade é o mercado e a democracia. Nesse contexto, sempre é necessário ser mais atualizado, mais competitivo.

Para Llosa (2013), “a pós-modernidade destruiu o mito de que as humanidades humanizam”, trata-se de um tempo em que a palavra está subordinada à imagem, a música é resumida ao ritmo, à batida ou a sons estridentes. A busca incessante por bens, provocada pelo regime de mercado, produz o fenômeno da “coisificação” do sujeito que vai se esvaziando do senso de preocupação social ou espiritual, criando um isolamento e destruindo a noção do outro, do próximo.

Guy Debord (1997) diz que nas sociedades modernas, onde há o aumento das imagens em aspectos distintos da vida, cresce também a busca pelo espetáculo. Há uma maior valorização da ilusão, parece melhor viver no faz de conta do que buscar a verdade ou a realidade dos fatos.

Em *Jogos Vorazes*, isso fica evidente. A capital de Panem é um lugar onde vivem pessoas abastadas e consumistas cujas vidas se justificam na visualização dos jogos. Estes se transformam em “um instrumento de unificação”. É visível a união, inclusive dos distritos devastados pela miséria e pela fome, em torno dos telões que exibem o dia a dia dos tributos se matando ou morrendo de causas naturais. As razões para pararem diante das projeções são bem distintas da população da capital, mas ainda assim há uma união em torno desse espetáculo.

O espetáculo gera as relações sociais, conforme afirma o autor, e isso também pode ser observado em *Jogos Vorazes*. A relação entre Katniss e Peeta, pelo menos para Katniss, surge por causa do espetáculo. Para Peeta, a relação que ele tem com Katniss antecede os jogos, o rapaz traz uma paixão pela protagonista desde os tempos de escola. Há momentos na narrativa de *flashbacks*, neles a presença de Peeta é notada em um episódio dramático da vida da moça:

ela estava a ponto de sucumbir de fome e Peeta, filho do padeiro da cidade, propositadamente deixa alguns pães queimar para poder atirá-los para Katniss, pois a mãe do rapaz não o autorizaria dá-los, já que todos no distrito 12 lutavam contra a pobreza.

Outro comentário que o autor faz sobre a sociedade do espetáculo é que este é o projeto de um modo de produção e, ao mesmo tempo, é o resultado. A espetacularização da competição até a morte dos jovens tributos é o projeto de controle de uma sociedade pacificada pelo medo, que faz lembrar a cada ano que a Capital é superior e é inútil resistir a ela. A única saída possível é se submeter a essa proposta de vida, ou seja, a resignação dos distritos é o resultado esperado por aqueles que promovem o jogo.

Mais do que a submissão dos distritos explorados, o que se tem, na Capital, é uma população fútil e frívola que gere suas vidas aos moldes do espetáculo dos jogos: vestem-se como os tributos ou têm suas roupas confeccionadas pelos estilistas do programa; torcem a favor ou contra determinado tributo, contribuindo com presentes ou não; enfim, não há como separar a vida real dessa população da ilusão produzida pelos jogos. Como diz Debord (1997), “essa alienação recíproca é a essência e a base da sociedade existente.” (p.15).

Para o autor, a separação do trabalhador daquilo que produz causa a perda do ponto de vista particular sobre a atividade realizada. Na ficção, percebe-se que os distritos produzem as riquezas que sustentam o modo de vida da capital, enquanto esses trabalhadores passam fome e chegam mesmo a morrer de fome ou de exaustão. Daí a justificativa do título da obra em inglês *Hunger games* – Jogos da fome, literalmente. A população dos distritos está tão assustada, humilhada e debilitada pelo poder da capital que não consegue fazer outra coisa a não ser se resignar.

O fato de Katniss se oferecer como voluntária a fim de salvar a irmã mais nova da morte certa quebra a rotina de resignação e, por que não de egoísmo, já que, no estado de miséria em que se encontram, é natural que esses indivíduos ajam única e exclusivamente pensando em si mesmos, em sobreviver, isso é instintivo. O ato voluntário da moça também é transformado em espetáculo e explorado pelos organizadores dos jogos. O interessante é que esse ato, de certa forma, desperta a esperança dos explorados e como diz Snow, o presidente de Panem, o único sentimento mais forte que o medo é a esperança.

O que se vê em *Jogos Vorazes* é que o povo tanto da Capital quanto dos distritos consome as imagens dos jogos como uma espécie de alimento. Estes porque, apesar de saber da iminente derrota de seus filhos, têm a ilusão de que um milagre possa acontecer e um deles seja o vencedor; aqueles porque foram dominados pela cultura de mercado e se tornaram

consumidores de ilusão, os jogos são o simulacro de uma luta pela sobrevivência que eles desconhecem na realidade em que vivem.

Na verdade, todos – Capital e distritos – são seres fúteis, dominados pelo modelo da sociedade em que o sujeito se pensa livre, mas está condicionado a um mercado de consumo que lhe impõem o que comprar, o que vestir, o que produzir etc. A proposição de Debord ecoa com a hipótese de Lipovetsky que fala sobre o enaltecimento de uma cultura-mundo que apaga as diferenças, destrói as fronteiras, fazendo distritos tão distintos, por exemplo, juntarem-se numa luta comum contra a capital porque partilham da mesma dor – a fome verdadeira.

Os organizadores dos jogos são a personificação da indústria da cultura de massa que busca oferecer um programa de TV, nos moldes dos *reality shows* que compõem o universo do leitor, que anestesia os sentidos da população da Capital e penaliza os distritos. No último volume da trilogia, quando o poder da Capital é dominado pelos rebeldes, há um conselho entre Coin – a líder da rebelião e presidente sucessora de Snow – e os Tributos vencedores dos jogos para decidirem sobre uma última edição dos jogos, cujos participantes seriam os filhos dos líderes depositos da Capital.

Naquele momento em que se decide um plano de vingança contra aqueles que mataram pessoas caras aos tributos e que condenaram à fome e à miséria outros milhares, Katniss tem uma espécie de epifania de como 75 anos antes os jogos teriam sido instituídos – uma vingança contra os distritos rebelados e causadores de uma guerra atroz que levou à morte muitos filhos da Capital. Nessa reflexão de Katniss, é possível notar uma espécie de lucidez sobre seu próprio tempo, sobre a sazonalidade da história, sobre a finitude dos ciclos de poder.

Na sociedade do espetáculo, Llosa (2013), discordando de Lipovetsky, diz que a cultura-mundo não desenvolve um individualismo extremo, mas sim torna esse sujeito um imbecil e o priva de lucidez e livre arbítrio como se fossem os cães treinados por Pavlov. Outra crítica feita pelo autor à cultura de massa é que ela é produzida para ser consumida como pipoca ou biscoito, enquanto a cultura do passado era produzida para durar e ficar viva através das gerações vindouras.

Em *Jogos Vorazes*, se a análise for feita considerando a ficção produzida para o público *young adults*, é possível apontar vários elementos que comprovam o utilitarismo da obra, até o fato de ter sido transformada em filme. No entanto, não dá para negar que a visão trazida por Katniss, ou mesmo Plutarch – personagens da ficção – sobre o momento que vivem pretende ser durável, já que analisam a relação humana com o poder e com a história.

Para Bauman (2011), a cultura é modelada pelo indivíduo por meio da escolha e da responsabilidade – o indivíduo tem o direito, quase dever, de escolha e, paralelo a isso, a

responsabilidade sobre sua decisão. A cultura está ligada à oferta e não à proibição e procura criar estímulos e não regulamentos. Cria objetos que possam ser consumidos, que disputam a atenção do sujeito de modo passageiro.

As forças que impulsionam a gradual transformação do conceito de “cultura” em sua encarnação líquido-moderna são as mesmas que favorecem a libertação dos mercados de suas limitações não econômicas, sobretudo sociais, políticas e étnicas. Uma economia líquido-moderna, orientada para o consumidor, baseia-se no excedente das ofertas, no rápido envelhecimento e no definhamento prematuro do poder de sedução. (BAUMAN, Z., 2011, p. 20)

Os produtos culturais surgem para seduzir e são rápidos e passageiros, ou seja, são regulamentados pela mesma lei do mercado consumidor, que se preocupa em criar necessidades ou desejos que antes não existiam. A trilogia em questão é um produto criado para o consumo de um público de jovens adultos contemporâneos, mas também retrata uma sociedade completamente dominada por esse tipo de cultura, pois a população que assiste aos jogos e os sustentam têm suas vidas balizadas pelos produtos e pelas aparências que se tornam o centro do programa de TV.

A trilogia explora o universo da televisão, bem como a moda. Bauman (2011) define a moda como um sistema que invalida a segunda lei da termodinâmica, já que se alimenta de sua própria energia para gerar a si mesma, em outras palavras, a moda nunca sai de moda. Ela é “o anseio de pertencimento a um grupo e o desejo de se distinguir das massas”. Esse paradoxo faz da moda uma espécie de gerenciador de um conflito eterno e inacabado. Diante dessa definição de moda, é compreensível porque ela é algo extremamente importante para a sociedade da ficção.

Não se trata apenas de uma crítica ou de uma busca pela verossimilhança na narrativa, também não é somente pelo fato de os personagens serem colocados diante das câmeras de televisão. A moda em *Jogos Vorazes* mostra a superficialidade da vida das pessoas da Capital e, em certa medida, confirma aquilo que Bauman diz sobre a época contemporânea, já que produz sujeitos que não precisam lutar por nada, só passam o dia todo se preocupando com seu entretenimento e com sua aparência. São pessoas tão alienadas que não se questionam sobre as condições dos jovens nos jogos, tampouco sobre as condições de vida dos distritos.

A caça é uma atividade de tempo integral no palco da modernidade líquida. Ela consome uma quantidade incomum de atenção e energia, deixando pouco tempo para qualquer outra coisa. Distrai a atenção do caráter inerentemente infundável da tarefa e adia para as calendas gregas – para uma data inexistente – o momento da reflexão e da percepção face a face da impossibilidade de sua realização. (BAUMAN, Z., 2011, p. 30)

A comparação da vida contemporânea à caça é bastante pertinente à obra em questão, pois Katniss, antes dos jogos, passava seus dias caçando coelhos e cervos para manter-se viva,

bem como sustentar sua mãe e irmã. A essência dos jogos é uma caçada humana, na qual somente um dos vinte e quatro jovens pode sair vivo. O telespectador desse *show* tem nele um simulacro de uma aventura pela sobrevivência, já que, na realidade, não enfrenta qualquer obstáculo para se manter vivo.

Para Bauman (1998), o cenário pós-moderno troca a diacronia pela sincronia, a co-presença toma o lugar da sucessão e o presente contínuo substitui a história. Todos os estilos de todos os tempos devem provar seu direito de sobreviver, não há espaço para a metanarrativa, porque não há espaço para as verdades absolutas. Assim, o escritor pós-modernista revisita os textos antigos para lhes dar novos pontos de vista, bem como produzir novos sentidos que não mais pretendem ser verdades universais, mas apenas outras verdades, como defende Bauman:

A arte contemporânea, por outro lado, já não tem nada a ver com a “representação”; ela já não admite que a verdade que precisa ser captada pela obra de arte se ache em ocultação “exterior”- na realidade não-artística e pré-artística – esperando ser encontrada e receber expressão artística. (BAUMAN, 1998, p.134)

O autor explica a questão da verdade como a visão que o sujeito tem a respeito de uma determinada atitude e espera que os demais tenham a mesma posição que ele, ou seja, “a noção de verdade pertence à retórica do poder”. Sempre que se questiona se uma crença é verdadeira ou não, o que está, de fato, em jogo é o poder em que um terá de se submeter ao domínio do outro. A teoria em torno da verdade foi a razão de muitos pensadores, dentre eles Platão, Nietzsche e Kant, para quem a verdade filosófica era democrática.

Entretanto, na empreitada de se fazer a mente comum racionalizar e destruir o nefasto senso comum, Kant descobriu que “a filosofia nunca pode refutar o senso comum, pois esse é surdo à linguagem da filosofia”. Os filósofos, portanto, precisavam cuidar para que as controvérsias metafísicas não viessem a causar escândalo na massa, embora retirar a massa do atoleiro do erro nunca tivesse sido uma premissa retirada da agenda do filósofo. Outro ponto importante é que o filósofo acaba refém das crenças e da língua, isso significa que é impossível ao filósofo ter “uma visão do olho de Deus”, como disse Hilary Putnam, de acordo com Bauman (1998).

A tendência atual é abandonar a prática dos filósofos ascéticos que acabaram por promover uma cultura ocidental racista, sexista e imperialista e aprender a estar à vontade com uma multiplicidade de pessoas e avançar em direção à união; de acordo com Rorty, trazido por Bauman (1998), ninguém mais acredita que Deus, ou a verdade ou a Natureza das Coisas esteja a seu favor. Para ele, a filosofia ocidental encontrou um abrigo para a verdade, o romance – a ficção – lugar combatido a toda força anteriormente. Conforme Bauman:

Num mundo dominado pelo medo mortal de tudo o que é contingente, opaco e inexplicável, a ficção artística é uma contínua sessão de treinamento para viver com o ambivalente e o misterioso. Ela ensaia a tolerância e equanimidade para com o inconstante, o contingente, o não inteiramente determinado, o não inteiramente compreendido e o não inteiramente previsível. Incentiva a reconciliação com a contingência da vida e a polifonia de verdades. (BAUMAN, 1998, p.151)

O mundo da ficção passa a oferecer uma realidade em que a noção de verdade é inabalável. Bauman (1998) menciona uma ideia de Umberto Eco, a de que esse universo traz uma segurança que o mundo real não tem como oferecer, leva o leitor para um jogo que o ajuda a dar sentido à sua própria existência. O romance não oferece liberdade, já que o mundo real está infestado disso, mas, segundo Bauman (1998), ele provê um amparo para os pés que caminhavam numa espécie de areia movediça de uma realidade com estilos mutáveis, identidades que não sobrevivem à própria construção e a histórias sem passado e sem consequência.

Enquanto o homem moderno acreditava em poder excluir determinadas realidades e construir um mundo de acordo com sua preferência, o pós-moderno está preparado para encarar a diferença com equanimidade e aceitar a pluralidade. Isso significa que destruir as diferenças é a palavra de ordem. O homem pós-moderno não consegue se manter fiel a nenhuma identidade por muito tempo, pois dele é exigido o acomodar-se para caber em ambientes plurais e diversos. O mundo real se apresenta como um jogo dividido em períodos finitos e episódicos.

Para Bauman (1998), o mal-estar da pós-modernidade nasce da liberdade e não da opressão, pois o sujeito pode ser qualquer um em cada lugar que estiver, assim o romance permite a esse sujeito um refúgio de um mundo cada vez mais produzido pelo racionalismo moderno, um lugar onde os acontecimentos dispersos da realidade são ordenados para serem compreendidos. Não se trata de fingir uma situação, mas como salientou Baudrillard (1981), trata-se do simulacro, uma obra de simulação em que há um apagamento dos limites entre a verdade e a falsidade dentro do próprio sujeito.

A ficção procura criar o ambiente em que o leitor se identifica de tal modo com o personagem que não consegue distinguir entre ele e o outro. O mundo do romance abriga, assim, a verdade banida do mundo real e, nessa nova habitação, ela não necessita do consenso para ser aceita como verdade, ou seja,

[...] as verdades nascidas na obra de ficção artística, e, por meio dela podem – apenas podem – preencher a deficiência, na existência humana, deixada pela espécie de realidade que faz todo o possível para tornar a busca de significado redundante e irrelevante para a própria autoperpetuação, assim como um objetivo indigno dos esforços de uma vida. (BAUMAN, 1998, p. 159)

O enredo de *Jogos Vorazes* ocorre em uma sociedade governada por um sistema rígido de controle quer por drones, quer por outros inventos cibernéticos e essa situação é consequência de uma guerra causada por uma miséria que se alastra devido a desastres ambientais. Esse pormenor da obra também encontra repercussão no mundo real contemporâneo, especialmente na sociedade americana pós 11 de setembro, que passa a ser vigiada por drones e estabelece políticas como os Atos Patrióticos, a fim de tentar impedir outros atentados; além disso, a sociedade contemporânea é bombardeada quase diariamente com notícias sobre desastres ambientais que causam tragédias no planeta inteiro.

Nos jogos, a luta pela sobrevivência é travada diante de câmeras de TV que lembram a todo momento aos jovens participantes que eles estão sendo medidos, avaliados, apreciados ou odiados. Percebe-se que a ficção enfatiza os aspectos de que a vida é um jogo que, para ser vencido, é preciso que se conquistem aliados fora da arena. *Jogos Vorazes* reproduz literariamente a sociedade do espetáculo, traz de forma hiperbólica um lugar em que uma audiência completamente entorpecida por um *reality show* é capaz de ser conivente com mortes cruéis e desnecessárias de diversos jovens.

O comportamento daqueles que vivem na capital e que acompanham os jogos de uma forma tão ávida materializa a sociedade do espetáculo que Vargas Llosa (2013) descreve como “civilização de um mundo onde o primeiro lugar na tabela de valores vigentes é ocupado pelo entretenimento, onde divertir-se é escapar do tédio, é a paixão universal.” Os jogos, a luta insana travada por 24 jovens em uma arena, equivalem a uma final de campeonato de futebol ou, no caso dos EUA, ao Super Bowl, final do campeonato de futebol americano.

Os jovens participantes são tratados por tributo, um termo que pode ser atrelado à religião, já que os animais sacrificados nos cerimoniais judaicos, por exemplo, eram chamados de tributo. Outra semelhança entre o animal e o jovem é a inocência, ambos foram condenados à morte sem terem cometido nenhum crime, construindo a metáfora de Jesus para o contexto judaico-cristão bastante conhecido do público ocidental em geral. Mais uma vez a ficção revisita a história de uma maneira crítica e, por meio da metáfora da arena, procura mostrar a selva em que estão imersos esses jovens que lutam para sobreviver e para agradar àqueles que os observam.

A reincidência do gênero distopia não parece aleatória, tampouco sem significado. O mundo contemporâneo parece mergulhado em pequenas guerras, a todo momento se é bombardeado com notícias de novos conflitos, bem como atentados que deixam um número considerável de mortos. Além disso, os avanços tecnológicos provocaram um comportamento

globalizado entre os jovens que consiste em expor suas vidas como se elas fossem programas de entretenimento, como se nota a seguir:

Levar as crianças de nossos distritos, forçá-las a matarem umas às outras enquanto todos nós assistimos pela televisão. Essa é a maneira encontrada pela Capital de nos lembrar de como estamos totalmente subjugados a ela. De como teríamos pouquíssimas chances de sobrevivência caso organizássemos uma nova rebelião. (COLLINS, 2008, p.25)

Em *Jogos Vorazes*, percebe-se que o jovem é forçado a lutar por sua sobrevivência em um simulacro de guerra que serve tanto como uma afirmação de poder de um estado totalitário, quanto em uma demonstração de uma sociedade completamente rendida a uma cultura de massa que não lhe permite perceber a atrocidade que se comete em nome da paz. Uma realidade em que se geram pessoas completamente insensíveis à crueldade e insanidade a que são submetidos os tributos.

Katniss pode ser considerada um exemplo do sujeito pós-moderno que não tem certeza de nada, age por instinto de sobrevivência e por amor à irmã mais nova. A confusão desse personagem é tão profunda que ela não consegue estabelecer um relacionamento saudável com nenhum dos dois rapazes por quem se sente atraída. O medo de que fala Bauman (1998) se materializa no medo de Katniss em ter filhos em um mundo tão absurdo como o seu.

Logo no início da narrativa, ela diz: “Eu jamais vou querer ter filhos.” Ao final da obra, ela reitera “jamais serei capaz de proporcionar o tipo de amor que se transforma em uma família, em filhos” (Collins, 2008, p.15). Na arena, ao tratar de Peeta, que se encontra seriamente ferido, ela acaba beijando o rapaz, mas sua reação é mecânica, pragmática, não há traço algum de emoção.

(...) É a primeira vez na minha vida que beijo um garoto, o que em si já deveria causar um impacto, acho eu, mas tudo o que consigo registrar é como seus lábios estão estranhamente quentes devido à febre. (...) (COLLINS, 2008, p.279)

Logo depois dessa cena, eles recebem, como presente de seus patrocinadores, um pote de sopa. A leitura que ela faz - movida pela comida que recebe - é que “um beijo é igual a um pote de caldo”. A partir desse momento, ela percebe que, para manter seu companheiro vivo, é preciso vestir a máscara de que são um casal apaixonado:

E ele está certo. Se quero manter Peeta vivo, tenho de despertar mais simpatia no público. Amantes desafortunados desesperados por voltar para casa. Dois corações batendo como um só. Romance.

(...) Estou a ponto de sair quando me lembro da importância de manter a rotina dos amantes desafortunados, e me inclino sobre Peeta para lhe dar um longo e duradouro beijo. (...) (COLLINS, 2008, p.280; 301)

Na tentativa de iludir o telespectador de que é apaixonada pelo rapaz, Katniss, em vários momentos, perde-se em seus pensamentos e não consegue decidir se sua decisão de se aproximar de Peeta foi algo bom, conforme mostra o trecho a seguir:

Passo a noite meio sentada, meio deitada, próxima a Peeta, refazendo o curativo e tentando não pensar no fato de que, ao me associar a ele, acabei me tornando muito mais vulnerável do que quando estava sozinha. Amarrada ao chão, montando guarda, com uma pessoa bem doente para tomar conta. Mas eu sabia que ele estava ferido. E, ainda assim, fui atrás dele. Vou ser obrigada a acreditar que, qualquer que tenha sido o instinto que me levou a encontra-lo, foi bem-intencionado. (COLLINS, 2008, p.282)

A passagem pela arena dos jogos deixa marca nos corpos dos dois jovens, mas essas marcas são, de certo modo, apagadas pela tecnologia da capital, no entanto, as cicatrizes na alma e no espírito desses jovens jamais serão esquecidas e os mudarão para sempre. O corpo adolescente não passa ileso pela batalha da vida e da sobrevivência, ele terá que se adaptar às marcas que lhe são impostas:

(...) Não só a mão foi limpa como também as unhas estão perfeitamente cortadas e as cicatrizes das queimaduras estão menos proeminentes. Toco minha bochecha, meus lábios, a cicatriz franzina acima de minha sobrancelha, e estou começando a percorrer os dedos pelos cabelos sedosos quando fico paralisada. Apreensivamente, balanço os cabelos acima de meu ouvido esquerdo. Não, não foi uma ilusão. Estou ouvindo novamente. (COLLINS, 2008, p.371)

Embora as marcas na pele de Katniss sejam completamente recuperadas, bem como seu ouvido esquerdo, inutilizado temporariamente depois de uma explosão de uma bomba bem próxima a ela, seu lado emocional fica completamente abalado. No romance *Em Chamas*, segundo volume da trilogia, Katniss é acometida de pesadelos horríveis, enquanto Peeta aprende a lidar com a ambiguidade de Katniss:

Quero dizer a ele que sua atitude não é justa. Que nós erámos estranhos. Que fiz o que era preciso para permanecer viva, para que nós permanecêssemos vivos na arena. Que não tenho como explicar como são as coisas com Gale porque não conheço nem a mim mesma. Que não é boa ideia me amar por que nunca vou me casar mesmo e ele ia acabar me odiando mais cedo ou mais tarde. (...). Também quero dizer a ele o quanto já estou sentindo a sua falta. Mas isso não seria justo de minha parte. (COLLINS, 2008, p. 396)

Katniss não consegue se envolver emocionalmente nem com Gale, seu companheiro de caça, nem com Peeta, seu companheiro de arena. Não se trata apenas da instabilidade da adolescência, ela parece incapaz de ser “profunda”, sempre se mantém na superfície, talvez como uma maneira de se proteger de uma possível perda, já que nas circunstâncias em que vivem, as pessoas morrem muito facilmente.

É possível fazer um paralelo entre a heroína e o leitor, já que este habita a era em que o presente é fluido como os líquidos e os gases e, quando submetidos a forças experimentam mudanças. Não há nada fixo ou estável no tempo ou no espaço. Há o derretimento do sólido:

as lealdades tradicionais, os direitos e obrigações que atavam pés e mãos que impossibilitavam os movimentos e as iniciativas.

Essa modernidade fluida entrelaça escolhas individuais em projetos e ações coletivas. O acesso a meios mais rápidos de mobilidade na modernidade é a principal ferramenta de poder e dominação. O homem, por ser incapaz de parar e ficar parado, tem necessidade de estar sempre à frente de si mesmo, significa também ter uma identidade que só pode existir como um projeto não realizado. Não há estado de perfeição a ser atingido no fim do caminho e a individualização consiste em transformar a identidade humana: uma tarefa em que o próprio sujeito é responsável pelo fazer e pela consequência dessas ações.

Durante toda a trilogia, Katniss parece estar em busca de si mesma e é arrastada pelas circunstâncias de sua vida a uma arena duas vezes, numa luta ensandecida pela sobrevivência não só do corpo, como também de sua própria mente. Ao final do terceiro volume, ela chega a atentar contra a própria vida, mas é salva e submetida a um intenso tratamento psicológico. A sanidade de Katniss só é restaurada com auxílio da escrita e sobre isso é interessante atentar para o que Ricouer diz em suas obras “O conflito das interpretações” (1978) e “Das interpretações: ensaio sobre Freud” (1977).

Para o autor, compreender o homem, quem é ele em sua historicidade, é algo que requer um estudo profundo sobre a linguagem, pois é por meio dela que o mundo e o ser humano se dizem, é por meio dela que toda a compreensão do ser é expressa. Além disso, toda compreensão ocorre por meio da mediação, porque o pressuposto é o de que não haja conhecimento imediato de si mesmo. Assim como a linguagem, o indivíduo não é transparente para si mesmo, existir é ser interpretado.

Portanto, segundo Ricouer, o homem precisa saber quem é para poder agir como tal sem nunca atingir a perfeição porque é um ser finito, ou seja, não se trata de ser mas muito mais da possibilidade de ser. O caminho a ser percorrido até o sujeito ter uma noção sobre si mesmo é longo, porque depende da mediação do outro e outro no sentido lato. A narrativa, portanto, é o melhor meio de se conhecer a si mesmo, porque ela ajuda o sujeito a perceber a alteridade do outro e só assim se torna ele próprio pessoa.

Katniss, em vários momentos revela que tem uma percepção muito ruim de si mesma e encontra em Peeta alguém que demonstra ter uma visão completamente oposta dela, enxergando-a como corajosa, bela, alguém por quem ele é apaixonado. Entretanto, depois de sofrer uma lavagem cerebral na Capital, Peeta traz um discurso sobre Katniss que coincide com a leitura que ela faz de si mesma, mas uma leitura que só ela pode fazer, o outro não.

(...) Demora um bom tempo até eu conseguir chegar no fundo da questão acerca do motivo pelo qual estou tão irritada. Assim que chego à conclusão, é algo quase aterrorizante demais para admitir. Todos esses meses achando que era líquido e certo que Peeta me considerava uma pessoa maravilhosa agora fazem parte do passado. Finalmente, ele está conseguindo me ver como eu realmente sou. Violenta. Não confiável. Manipuladora. Mortífera.
E eu o odeio por isso. (COLLINS, 2010, p.250)

A relação de Katniss com Peeta a ajuda a encarar algo sobre ela mesma: a necessidade de parecer maravilhosa aos olhos do outro e não ter confirmada a visão distorcida que tem de si e que revela uma estima baixa. Na verdade, a reflexão que Katniss faz acerca dela é muito semelhante à visão de muitos adolescentes.

A existência humana só pode ser compreendida pela interpretação. Quando alguém nasce, já nasce em um tempo, envolto em uma linguagem, em uma história, em uma tradição, a isso Houston (2010) chama de metaficção humana. O destino do homem é se reencontrar de uma perdição inicial e situar-se no seu tempo por meio da interpretação e do conflito que a maneira como percebe o mundo no seu entorno possa trazer, sabendo que essas interpretações são sempre abertas a novas interpretações.

Katniss, depois de ser resgatada pelos rebeldes do Distrito 13, no final do segundo volume da trilogia, passa por uma cirurgia em que seu corpo é reconstruído, além disso necessita de um tratamento psicológico que lhe recomenda enumerar mentalmente fatos sobre sua própria existência.

Meu nome é Katniss Everdeen. Tenho dezessete anos. Meu lar é o Distrito 12. Eu participei dos Jogos Vorazes. Eu escapei. A Capital me odeia. Peeta foi levado prisioneiro. Ele está vivo. Ele é um traidor, mas está vivo. Eu preciso mantê-lo vivo... (COLLINS, p.47)

Toda a incerteza e instabilidade da existência desse sujeito está refletida em Katniss, que oscila entre a crença de que Peeta seja um traidor ou alguém que deseja matá-la, mas que em pelo menos três ocasiões se pôs em perigo de morte para salvá-la, por isso a necessidade de mantê-lo vivo, embora ao pensar que precisa mantê-lo vivo, também se possa interpretar tal atitude como um espécie de afeto pelo garoto que não sabe caçar como Gale, mas é um artista.

A atração de Katniss pelos artistas talvez se explique pela aproximação que demonstra ter com o pai, que era cantor. Por causa dele, ela canta para afastar os pesadelos da irmã, homenageia a pequena Rue, morta de modo brutal na arena, fazendo surgir o símbolo da rebelião: o Tordo. Essa imagem é explorada por Plutarch, mas também incentivada por Cinna, o estilista designado para Katniss nos jogos.

Peeta também recorre à narrativa sobre si mesmo para restaurar sua sanidade depois de sofrer lavagem cerebral pela Capital, onde foi prisioneiro por um tempo, a ponto de estabelecer

um ritual com Katniss para ajudá-lo a retornar à realidade. É comovente ver como o rapaz perde completamente a noção de quem era, a ponto de não se lembrar qual era sua cor favorita. Ele foi submetido a um processo de total desumanização por meio de tortura e medicamentos. Katniss, ao trazer à tona fatos da vida do rapaz emociona-se.

A partir desse momento, Peeta estabelece com Katniss e todo o esquadrão que invade a Capital uma relação de perguntas cuja resposta é falso ou verdadeiro. Algo sugerido por Finnick, porque seria a tática que empregava com Annie, sua esposa, também vencedora de uma edição dos jogos. Annie voltara tão traumatizada dos jogos que passou um longo tempo em tratamento psicológico e psiquiátrico intenso.

Nessa trajetória de volta à sanidade, Peeta demonstra o quanto a imagem que forma de si próprio, mesmo aquelas que são criadas por meio da sugestão associada a um tratamento medicamentoso, como era o caso do rapaz, são ideias difíceis de serem superadas, passando a ser encaradas como verdade absoluta.

- Bom, isso é uma coisa boa, não é? – pergunto. – Se você consegue separar as duas experiências, então consegue distinguir qual é a verdadeira.
- Sim. E se eu conseguisse criar asas, poderia voar. Só que as pessoas não conseguem criar asas – diz ele. – Verdadeiro ou falso?
- Verdadeiro – digo. – Mas as pessoas não precisam de asas para sobreviver.
- Tordos precisam. – Ele termina a sopa e devolve a lata. (COLLINS, 2010, p.325)

Peeta começa a recobrar a noção de quem era e de quem é Katniss. O fato de o rapaz afirmar que o tordo precisa de asas para sobreviver demonstra que a visão que tem da moça não é a de um ser humano qualquer, mas de alguém diferenciado que requer asas no sentido figurado, ou seja busca a liberdade para ser ela mesma. Essa fala de Peeta faz com Katniss acaricie os cabelos do rapaz de forma natural e não planejada como se fosse um ato ensaiado para ser representado diante da câmera.

A luta de Peeta contra si mesmo, na tentativa de recobrar sua antiga identidade, é muito grande. O rapaz não confia em si mesmo porque não sabe quem é, a ponto de só aceitar o conselho de Katniss para dormir depois de ser algemado:- “ Vá dormir – digo. Ele só acata a minha proposta depois que recoloco suas algemas e as prendo em um dos suportes da escada. (...)” (Collins, 2010, p.346).

A memória em situações de extrema violência faz com que a vítima se torne incapaz de responder a ela, porque não consegue compreender a experiência pela qual passa nem lhe atribuir sentido; a vítima tampouco consegue operar suas memórias de modo seletivo. Esse é o temor de Peeta: os medicamentos que foram injetados nele, bem como a mostra de imagens fabricadas para que se acreditasse numa outra realidade podem fazer com que, ao acordar,

acredite estar em um sonho e reaja de modo violento. Ele sabe que a sua confusão mental entre o verdadeiro e o falso não lhe permite ter controle sobre suas possíveis reações.

De acordo com Candau (2018), “a memória é a identidade em ação”, mas as lembranças também podem destruir a identidade, especialmente se estiverem associadas a traumas e tragédias. Quando Peeta é resgatado pelos rebeldes, ele retorna com sua identidade completamente alterada a ponto de tentar matar Katniss, porque ele acredita que ela seja a representação de todo o mal. Um processo de tortura leva o rapaz a esse estágio de completa desordem identitária, mas ele não é o único, Annie, vencedora de uma das edições dos jogos, ao retornar para casa, por causa das lembranças na arena, também torna-se uma pessoa transtornada. A jovem só consegue uma vida normal depois de longo tratamento.

Candau (2018) também trabalha com o conceito de memória coletiva e afirma que estas são alimentadas por narrativas que estão aptas e trazem sentido de pertencimento à realidade. Essas narrativas podem levar os homens a morrer por elas. Na obra, a instituição dos jogos é algo que pode chocar alguns leitores e levar a questionamentos do tipo: como essa população aceita tal imposição? Como as pessoas se sujeitam a entregar seus filhos e suas vidas por uma Capital que não faz nada mais além de explorá-los?

Essas perguntas podem ser respondidas por Candau (2018), quando ele diz que a memória coletiva de um grupo pode possuir os mesmos marcos históricos e que pode não haver compartilhamento entre, por exemplo, um grupo de pessoas que compartilhem símbolos históricos. As lembranças são individuais e, mesmo que se alimentem da mesma fonte, a singularidade de cada cérebro faz com que se construam representações diversas. Há indícios bastante fortes de que duas testemunhas possam presenciar o mesmo fato e as interpretações não sejam as mesmas.

Ao final da obra, quando Coin reúne os tributos vencedores para resolver o que fazer em Panem logo depois da vitória dos rebeldes, ela propõe que se mantenham os jogos e os participantes sejam os filhos dos líderes depostos. Diante da proposta de Coin, Katniss reflete se não teria sido daquela mesma maneira, há 75 anos, que os Jogos teriam nascido, como uma maneira de acalmar os ânimos, promovendo um massacre de inocentes como vingança.

Ao final do levante dos Distritos, a Capital resolvera punir os rebeldes, sorteando um casal de cada Distrito para morrer lutando na arena. Desse modo, seria vingada a morte de tantos jovens da Capital no conflito. Do mesmo modo, Coin propõe uma última edição dos jogos para punir os líderes depostos. O conflito em Katniss é imediato, porque toda a luta havia sido para acabar com a realidade da arena – tão cruel e tão injusta – que condenava à morte jovens inocentes.

Outro aspecto da memória coletiva trazido por Candau (2018), é que ela pode ser mantida como faziam os antigos gregos, por meio de epopeias, cantadas inúmeras vezes a fim de exaltar a grandeza e a força dos helenos, mas também trazer uma noção de unidade. Em Panem, experimenta-se uma prática semelhante com a edição anual dos jogos, bem como por meio da narrativa do prefeito do Distrito 12. A diferença é que, entre os gregos, a narrativa sobre os heróis mortos traz para eles um sentido, um valor e uma continuidade da existência; já entre os habitantes do Distrito, a memorização coletiva é a de que os rebeldes mortos deixaram sobre eles o legado do castigo eterno.

Enquanto a epopeia gera no grego um sentimento de união, a metaficção de Panem gera em seus habitantes um afastamento do outro, destrói o sentido de nação e coloca no lugar um sentimento de sobrevivência instintivo metaforicamente representado pelo jovens na arena que se matam para não morrerem. Esses tributos veem a Capital como o senhor a ser servido e a si mesmos como vassalos sem qualquer direito, apenas o dever de prover o que a Capital exige deles e ceder seus jovens para a morte certa.

A memória compartilhada, segundo Candau (2018), também está associada a odores e saberes. Em uma pesquisa feita pelo autor entre perfumistas, ele descobriu que os narizes em treinamento são levados a associar determinados aromas a certos adjetivos. O treinamento dos perfumistas passa pela linguagem associada ao olfato. Na obra, há uma associação feita entre o aroma de rosas e a ameaça do presidente Snow. Como o líder da Capital é um cultivador de rosas apaixonado, ele exala o perfume dessa flor por onde passa e isso fica impregnado na memória de Katniss, que passa associar esse aroma com a ameaça velada que lhe foi feita.

- Estou com um problema, senhorita Everdeen – diz o presidente Snow. – Um problema que começou no momento em que você pegou aquelas amoras envenenadas na arena. (...) – Se o chefe dos Idealizadores dos Jogos, Seneca Crane, tivesse alguma coisa naquela cabeça, ele teria transformado você em pó ali mesmo. Mas ele teve um desafortunado ataque de sentimentalismo. Então você está bem aqui. Pode imaginar onde ele está? – pergunta ele.

Balanço aa cabeça porque, pela maneira como ele fala, está mais do que claro que Seneca Crane foi executado. O cheiro das rosas e de sangue ficou mais forte agora que apenas uma escrivantina nos separa. Tem uma rosa na lapela do presidente Snow, o que pelo menos sugere uma fonte para o perfume de flor, mas ela deve ser geneticamente aprimorada, porque nenhuma rosa verdadeira exala um aroma como aquele. Quanto ao sangue... eu não sei. (COLLINS, 2009, pp.27-28)

O aroma de rosas mesclado ao aroma de sangue fica gravado na memória de Katniss e essa memória sempre será retomada em momentos de tensão e de perigo iminente. A partir do encontro de Katniss com o presidente Snow, relatado no fragmento acima, começa um jogo entre ela e o presidente: ela pretende provar que, de fato, está apaixonada por Peeta e ele fará

de tudo para tentar destruir os dois e o que eles representam. Afinal, dentro da metaficção de Panem não há espaço para a esperança, e nada é mais esperançoso que uma relação de amor.

Segundo Candau (2018), o sujeito sem memória vive apenas o presente, se esvazia e perde a identidade, pois é da memória que emerge o conjunto da personalidade de um sujeito, sendo ela mais eficiente e duradoura que as sensações. A partir da memória nasce a consciência de si, a compreensão do mundo em torno do sujeito, a memória humana é representativa, ou seja, o indivíduo pode escolher o que lembrar e o que esquecer. Ela “experimenta no presente a dimensão de seu passado”.

Esse passado pode estar carregado de lembranças traumáticas que, às vezes, se manifestam por meio de um comportamento neurótico ou de sonhos. Isso revela que a memória tanto pode funcionar como elemento organizador como desorganizador da identidade do sujeito. Somente quando esse sujeito se libera de certas cargas traumáticas é que ele tem condição de apropriar-se de si mesmo novamente. No romance, Katniss só consegue reconstruir uma vida para si mesma depois de depositar todas as suas lembranças em um livro.

Aqui vale a pena ressaltar uma característica da obra: por ser uma distopia, é uma visão do futuro, uma maneira crítica de se analisar o presente e, ao mesmo tempo, é um relato de uma memória perturbada por todos os acontecimentos pelos quais passou. Embora a distopia seja uma narrativa cheia de pessimismo e desesperança, esse negativismo acaba compensado pela escrita da memória que resgata, em parte o trauma, mas resgata também a irmã morta, o amigo abatido, enfim traz de volta parte do que foi perdido.

5.1.1 O jogo na sociedade

O jogo é o fato mais antigo da cultura, de acordo com Johan Huizinga em sua obra *Homo Ludens – o jogo como elemento da cultura* de 1993. Ele encerra dentro dele mesmo um elemento não natural que se torna sua própria essência. Há diversas definições de jogo, entre elas: o jogo seria uma descarga de sobras de energia ou o ato de satisfazer um *instinto de imitação* ou até a simples necessidade de distensão. Segundo o autor, o jogo pode ser encarado como um preparo para a vida adulta e teria o papel didático de preparar o jovem para esse momento futuro, a fim de que este aprenda o autocontrole. O jogo também pode ser o exercício de um desejo inato pela competição. O que há em comum em todas essas definições, segundo Huizinga, é que “o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo”.

Algo que essas definições não se preocupam em explicar é o que torna o jogo tão divertido. Trata-se de uma atividade capaz de cativar milhões, como faz o futebol no Brasil ou o Super Bowl nos EUA. A explicação para esse fenômeno não é puramente biológico. Como diz Huizinga: “A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo.” (p.5, 1993).

Muitas abstrações humanas são passíveis de serem negadas, mas o jogo não, porque este possui uma realidade autônoma. Para explicar essa afirmação o autor faz um paralelo entre o homem e o animal e diz: “Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional.” (p. 6, 1993). A capacidade e o desejo de jogar, segundo Huizinga, demonstra que o homem não é um ser completamente racional.

Segundo o autor, a existência do jogo é importante como uma função social. O jogo é “diametralmente oposto à seriedade”. Não se quer dizer com isso que o jogo não seja sério. Além disso, o jogo não desempenha uma função moral, já que não é possível atribuir a ele a noção de vício ou de virtude. “O jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos” (p.10, 1993). Além disso, o jogo é voluntário, se for ordenado passa a ser uma imitação forçada desse ato social.

Seja como for, para o indivíduo adulto e responsável o jogo é uma função que facilmente poderia ser dispensada, é algo supérfluo. Só se torna uma necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade. É possível, em qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas ‘horas de ócio’. (HUIZINGA, 1993, p.10-11)

O jogo é praticado porque produz prazer. Em *Jogos Vorazes*, considerando esse aspecto do jogo, percebe-se que quem, de fato, joga são os habitantes da Capital, os telespectadores que contribuem ou não com o tributo a quem se afeiçoam. Para esse público, as cenas apresentadas na tela de TV são uma imitação da vida. E, de fato, é um simulacro de uma guerra forjada por uma competição que não só pretende imitar um conflito, mas também punir os distritos rebeldes. Além disso, trata-se de um simulacro do próprio jogo, já que causa um efeito tão atrativo sobre Panem que perdura por mais de setenta anos na trama.

Quando o jogo é imposto e tem regras, aí assume a função cultural de culto ou ritual. Esse é o jogo praticado pelos tributos, porque, para eles, a arena não é diversão, tampouco fonte de prazer, pelo contrário, trata-se do altar onde suas vidas são sacrificadas em lugar de outras, com o objetivo de se evitar uma guerra. É nesse ponto que o jogo toca o Mal, pois o derramamento de sangue inocente fortalece o tecido social de Panem.

Outro aspecto do jogo, ressaltado por Huizinga é que “todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador”. Na trilogia em análise, o jogo realizado na arena é o que sustenta Panem como é. Como o jogo também tem a qualidade de ser um momento de distensão, ele acaba fazendo parte da rotina diária como um canal para se livrar do estresse do cotidiano. Em *Jogos Vorazes*, é brutal pensar esse evento como algo relaxante para o espectador da Capital, mas é exatamente isso que acontece. O nível de alienação é tanto que se torna possível apreciar como relaxante cenas de mortes extremamente cruéis de jovens inocentes. Como afirma Huizinga (1993), o jogo pode adquirir uma função vital não só na vida do indivíduo, mas na vida de toda uma sociedade.

Outro aspecto do jogo é o isolamento, a limitação. Isso significa que o jogo tem começo e fim. E mesmo quando acaba, sua memória permanece como um tesouro. Por exemplo, é comum, especialmente em tempos de Copa do Mundo de Futebol, emissoras de TV mostrarem shows e programas em que se revivem outros momentos e outras vitórias da seleção brasileira de futebol. Isso não ocorre apenas no Brasil. Isso não ocorre apenas no Brasil, acontece nos EUA também e essa repetição de episódios passados daquela competição também é praticada pelos organizadores de Panem. Ao final de cada temporada dos jogos da fome, o evento é reprisado na TV o ano todo, sem esquecer que os distritos 1, 2 e 3 treinam seus tributos usando vídeos de edições anteriores.

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o ‘lugar sagrado’ não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. (HUIZINGA, 1993, p.13)

O espaço da arena não apenas delimita o lugar da luta, mas também, paralelamente, é o lugar sagrado, onde se executa o sacrifício. A morte do tributo ocorre a fim de evitar que haja um confronto em que, eventualmente, ocorreria um massacre. Por fim, o jogo cria a ordem, As regras estabelecidas promovem ritmo e harmonia às ações trazendo para o jogo um aspecto estético. Ele cria a tensão em torno do objetivo que se pretende alcançar.

Embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua 'lealdade'. Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo. (HUIZINGA, 1993, p. 14)

A regra principal dos jogos vorazes é que somente um dos tributos saia vivo da arena. A destruição do *status quo* de Panem começa com a rebeldia de Katniss ao sugerir que tanto ela quanto Peeta cometam o suicídio. Portanto, a septuagésima quarta edição desse jogo macabro não teria vencedores. Ela força os organizadores a renunciarem à regra principal do jogo, já que eles permitem que não saia apenas um, mas dois vencedores. As regras do jogo são verdades inabaláveis e ter alguém que as questione, desobedeça a elas e permaneça vivo não só para contar sua história, mas para assumir um papel simbólico da rebelião põe toda essa certeza em descrédito a ponto de levar a queda de um sistema que durava 74 anos.

Entre os diversos tipos de jogos existentes na sociedade estão os ritos que Huizinga explica assim:

O ritual produz um efeito que, mais do que figurativamente mostrado, é realmente reproduzido na ação. Portanto, a função do rito está longe de ser simplesmente imitativa, leva a uma verdadeira participação no próprio ato sagrado. É um fator 'helping the action out'. (HUIZINGA, 1993, p. 18)

Na trilogia em estudo, a competição na arena que culmina na sobrevivência de um único competidor representa o poder da Capital sobre os distritos e, nessa relação, somente a Capital é vencedora. Para Huizinga, o jogo não é um fato cultural, mas toda cultura, em sua forma mais primitiva, possui um caráter lúdico. À medida em que a cultura evolui, o elemento lúdico vai sendo passado para segundo plano e o que resta cristaliza-se em folclore, poesia e filosofia entre outros saberes.

No jogo, o objetivo primordial é ganhar e ganhar; segundo o autor, "significa manifestar sua superioridade". Os frutos dessa vitória podem ser "a honra, aplausos e orações". Contudo, em geral, a vitória sempre conduz a um prêmio que pode ter valor simbólico ou valor material. As palavras prêmio, apreço e preço têm origens afins no latim, por isso, segundo o autor acha difícil precisar seus limites de sentido. É importante destacar que, em inglês, um termo usado para prêmio 'reward', 'usada também para salário ou retribuição; dessa forma, é possível afirmar que o salário do jogador é o prêmio.

Outro aspecto do jogo destacado por Huizinga é que o espírito lúdico é dado à generosidade, que gosta de correr riscos, diferentemente da avareza que nunca arrisca. É razoável dizer, então, que aquele que entra no jogo é alguém generoso, altruísta. Nessa extrapolação do espírito lúdico, pode-se encaixar a heroína da trilogia que se oferece no lugar da irmã. E não só ela, mas todos os outros tributos que aderiram à rebelião contra Snow, já que cada um deles sacrificou algo particular em prol do bem comum: Peeta e Gale perderam seus pais e irmãos, Anne perdeu Finn e a própria Katniss perde Prim, apesar de toda a luta para mantê-la viva.

5.2 O herói

Katniss Everdeen tem seu chamado no momento em que a irmã mais nova Prim é sorteada para participar dos jogos, pois ela nutre pela irmã um amor maternal, já que, desde a morte do pai, é a responsável pela sobrevivência não só da irmã, mas da mãe também. A personagem, ao longo de sua trajetória, tem vários protetores – o mentor Haymitch, o estilista Cinna e o companheiro de arena Peeta.

Além disso, embora a obra traga uma heroína, não necessariamente traz um viés feminista, já que todos os protetores dela são homens, exceto no terceiro volume, quando a vida de Katniss é poupada pela então presidente Paylor.

O limiar enfrentado pela heroína é a arena dos jogos, onde encara perigos naturais de uma floresta, mas criados e controlados artificialmente pelos organizadores dos jogos; além disso, luta também contra os outros competidores e ela mesma, já que é uma adolescente característica com suas inseguranças e desconfianças. Katniss é como uma caça, comporta-se de forma arisca tal como os coelhos e cervos que ela gosta de perseguir e matar no Distrito 12.

Para Campbell (2007), o limiar seria como uma libido incestuosa e o destruto patricida. Apesar de não ser o foco da narrativa, é possível perceber o conflito vivido pela heroína em relação ao sentimento que nutre por Gale, seu companheiro de caça e amigo de infância, e por Peeta, companheiro de arena e conhecido do Distrito 12. Além disso, ao longo da trilogia, por algumas vezes, Katniss tem sonhos e devaneios com o pai, que morrera em um acidente na mina de carvão em que trabalhava.

Essa personagem traz traços de um tipo diferente de herói, o herói sem identidade, cuja maior luta seria a descoberta de quem é e de quais são seus valores e suas crenças, se é que há alguma em meio a uma sociedade caótica e autoritária. A análise das relações humanas travadas pela heroína mostra traços da pós-modernidade tanto na relação familiar quanto na relação amorosa estabelecida pelos personagens.

A pergunta que se faz é se o herói construído nessa narrativa pode ser considerado um anti-herói, como descreve Brombert (2001), já que a heroína se trata de alguém comum que se oferece no lugar da irmã com quem tem um laço de afeto profundo, mas debate-se na busca pela própria identidade e pelos próprios valores, além de tentar se livrar de medos e inseguranças provocados pela vida em sociedade. Nessa busca pela identidade, pode-se notar o papel da memória como um traço desse personagem atormentado por diversos dilemas típicos do homem pós-moderno.

O herói habita o imaginário humano desde que se tem conhecimento da história das civilizações. Em toda sociedade, é possível encontrar essa figura que serve, inclusive, de metáforas para a psicanálise do processo de amadurecimento do ser humano. Em toda história de qualquer civilização, há um rito de passagem que marca o fim da infância e o início da vida adulta. Esses ritos, em geral, envolvem um aspecto místico e em uma sociedade dominada pelas leis de mercado e consumo, o místico e o misterioso tem sido ressuscitado por meio da literatura.

Há inúmeras obras também produzidas para o mesmo público de *Jogos Vorazes* que retomam a Mitologia Grega, outros a Mitologia Nórdica, etc. O sucesso de vendas de tais obras serve para demonstrar a necessidade humana de cultivar a figura do herói como se fosse um ícone de sua própria luta para crescer, amadurecer e vencer seus próprios desafios. Como o herói é aquele que consegue vencer suas próprias limitações, não é surpresa o investimento da cultura de massa nesse tipo de narrativa para o público adolescente e jovem.

No processo da construção do herói, Joseph Campbell (2007) mostra que há um trajeto a ser percorrido por esse personagem. A primeira etapa é o chamado para a aventura, em que se tem a impressão de que o próprio destino conspira contra o sujeito. No caso de Katniss, sua vida pregressa aos jogos, de certa forma, já faz dela um ser diferenciado dos demais jovens do Distrito 12.

A morte súbita e violenta do pai e a depressão profunda em que a mãe mergulha obrigam-na a lutar pela sobrevivência da família, em especial, da irmã mais nova – Prim. Nessa luta pela vida, ela se torna transgressora, pois não respeita a cerca que limita o Distrito 12 e caça os animais silvestres que ali se encontram. Essa vida serve como treinamento para se tornar uma exímia atiradora de flechas.

No processo de construção do herói, pode haver uma recusa ao chamado. No caso de Katniss, pode-se dizer que há uma relutância em aceitar o papel de ícone da rebelião. No decorrer da narrativa, fica claro que a menina busca viver em paz em seu distrito e conservar vivas a mãe e a irmã, procurando de todas as maneiras fazer com que o Presidente Snow acredite que ela se encontra apaixonada por Peeta, para poder preservar com vida as pessoas que ama.

Tudo isso passa como um raio na minha cabeça enquanto os olhos do presidente Snow fixam-se em mim logo depois de sua ameaça de matar Gale. Como fui estúpida em pensar que a Capital simplesmente me ignoraria assim que voltasse para casa!
(COLLINS, S., 2009. p. 35-36)

O “tudo isso” a que Katniss se refere é a lembrança de sua volta ao Distrito 12. Durante vários dias, ela não tinha ficado a sós com Gale, seu amigo de caçadas, companheiro de sobrevivência, quando fica sozinha com o rapaz, atira-se em seus braços, ficando abraçados por

um longo tempo, depois saem para caçar juntos e, finalmente, o rapaz lhe dá um beijo. O presidente Snow sabe do ocorrido e usa o fato para ameaçar a vida de Gale. Snow diz que pouparia a vida de Gale se Katniss convencesse a ele que estava apaixonada por Peeta como fez todos acreditarem diante das câmeras dos jogos.

Outra evidência da tentativa de recusa de Katniss em se tornar, de fato, a heroína da história, encontra-se no final do segundo volume da trilogia, quando ela volta à consciência depois de uma tentativa frustrada da Capital em tentar eliminá-la. Em diálogo com Plutarch, um dos criadores dos jogos, mas que se rebela contra Snow, é revelado a Katniss todo o plano em mantê-la viva, pois a moça se tornara o símbolo da rebelião.

- Tínhamos de salvá-la por que você é o tordo, Katniss – disse Plutarch, - Enquanto você viver, a revolução vive. O pássaro, o broche, a canção, as amoras, o relógio, o biscoito, o vestido em chamas. Eu sou o tordo. O que sobreviveu apesar dos planos da Capital. O símbolo da rebelião. (COLLINS, S., 2009, p. 408)

Na verdade, nesse ponto da trilogia, é possível perceber que Katniss toma consciência de que vários acontecimentos em sua história a conduziram a este ponto: tornar-se o símbolo da rebelião. Uma jovem alienada aos acontecimentos políticos em seu entorno, vê-se obrigada a assumir o lugar da irmã, por amor; recusa-se a deixar morrer o aliado, forjando um envolvimento amoroso e acaba se tornando um símbolo de resistência à Capital, porque não reage de forma egoísta diante dos eventos que a vida lhe apresenta.

Outro aspecto heroico na personagem, como destaca Campbell (2007), é a presença de um auxílio. No caso de Katniss, a ajuda recebida não é sobrenatural, pelo contrário, bastante natural. A primeira ajuda vem de Rue, a pequena participante do Distrito 11, que socorre Katniss, na arena, salvando sua vida com a aplicação de um medicamento feito de raízes de plantas encontradas na própria arena dos jogos. Outra ajuda importante foi o plano de livrar Katniss da morte em sua segunda participação nos jogos, já que ela havia se tornado o símbolo da rebelião.

Campbell (2007) fala que o herói passa por limiares, o primeiro seria à entrada de uma região de força ampliada. No caso da personagem, esse lugar é a arena dos primeiros jogos, pois é ali que Katniss experimenta uma terra estranha a ela e onde ela é obrigada a olhar para dentro de si mesma, para questionar-se sobre lealdade, sobre o amor, enfim sobre quem de fato seria ela e quais seriam seus valores. É nesse local, diz Campbell, que aparecem os demônios que tentarão fazer o herói desistir de seu propósito.

Katniss enfrenta vários desafios ao longo de sua primeira participação nos jogos, diante de alguns pensa em desistir de sua sobrevivência, um desses momentos é quando foi picada por várias teleguiadas e começa a delirar em consequência do veneno, Katniss parece aceitar sua

morte, mas é salva por Rue; outro momento em que a heroína está a ponto de entregar-se voluntariamente à morte é no final do volume um, quando ela teria que matar Peeta para sobreviver. Ela não mata o rapaz e sugere um suicídio duplo, mas o organizador dos jogos interfere e considera ambos vencedores dos jogos.

Todas essas aproximações com a morte mostram a auto aniquilação pela qual o herói precisa passar, mostrando que vencer esse primeiro limiar requer uma destruição do corpo material, pois somente sendo aniquilado, o herói poderá passar entre os dois mundos e efetuar a salvação dos mortais que o cercam.

O herói cujo apego ao ego já foi aniquilado vai e volta pelos horizontes do mundo, entra no dragão, assim como sai dele, tão prontamente como um rei circula por todos os cômodos do palácio. Aí reside seu poder de salvar: pois sua passagem e retorno demonstram que, em todos os contrários da fenomenalidade, permanece o Incriado-Impercível e não há nada a temer. (CAMPBELL, 2007, p. 93)

O aniquilamento do ego de Katniss, manifestado em sua atitude altruísta, começa com sua atitude em assumir o lugar da irmã, por sentir-se responsável pela menina ou por sentir-se como mãe de Prim, enfim uma atitude que, entre os povos cristãos, é o exemplo máximo de amor: dar a vida pelo outro. Além do aniquilamento espiritual, por assim dizer, há a destruição do corpo: Katniss tem seu ouvido restaurado, já que seu tímpano havia sido rompido em uma explosão na arena e ela tinha perdido a audição em um dos ouvidos; Peeta recebe uma perna mecânica, para substituir a sua, perdida por causa de um ferimento mal tratado que sofrera gangrena.

Victor Brombert (2001), na obra *Em louvor de anti-heróis* discute um outro tipo de personagem que se opõe ao herói clássico que é alguém que vive sob um código rígido de conduta, alguém extremamente obstinado diante de um obstáculo, muito ousado, chegando ao limite da temeridade, finalmente, é um indivíduo comprometido com a honra e o orgulho. Trata-se também de um personagem que opta pela vida de lutas e sacrifícios por livre e espontânea vontade, não é coagido por alguém ou por qualquer circunstância a fazer o que faz. De acordo com Campbell (2007), esse tipo de herói é alguém disposto a dar sua vida por um bem maior.

Entretanto, a literatura ocidental foi invadida por diversos protagonistas que agem ou são literalmente o avesso de todas essas características apontadas em relação ao herói. São sujeitos como Macunaíma, de Mário de Andrade, um homem muito feio e preguiçoso, mas ao mesmo tempo fiel a suas tradições, ingênuo e tremendamente respeitoso com os mais velhos. Esses novos protagonistas trazem outro tipo de coragem e se apresentam mais sintonizados com a realidade dos séculos XX e XXI.

Muitos heróis ou anti-heróis contemporâneos cativam seus leitores exatamente pela maneira como subvertem e contestam a imagem ideal dos heróis. O anti-herói foi denunciado por alguns autores, que são listados por Brombert (2001), porque alimentam ilusões e inércia moral advinda da confiança estabelecida nos modelos ideais que representam. Além disso, heróis de outras épocas não preenchem os valores de tempos mais modernos, O cultivo de anti-heróis só é possível em sociedades em que se cultivou o herói real. A lembrança do herói real não é somente uma oposição ao anti-herói, mas mostra um desejo, uma busca.

(...) Numa época de ceticismo e fê definhante, época marcada pela consciência difusa de perda e desordem, a intencional subversão da tradição heroica pode indicar uma iniciativa de recuperar ou reinventar significação. (...) (BROMBERT, 2001, p.20)

Não se trata de concordar ou discordar do modelo anterior, mas muitas vezes é uma maneira de se ajustar a novos contextos e parâmetros. Na construção desses anti-heróis, é comum se exporem os paradoxos da humanidade diante de suas próprias crenças. Esses personagens rebatem citações bíblicas e expõem uma igreja que se une a tiranos e se coloca em confronto com os dogmas que diz defender.

Em Gogol, no conto *O capote*, Brombert (2001) fala de um herói que parece ocupar o lugar de um santo às avessas. A vestimenta assume uma simbologia ambígua, tanto mostrando um aspecto divino da personagem como um aspecto maligno, uma perversão que o casaco esconderia. Já em Dostoiévski, o anti-heroísmo implica a subversão ou ausência de um modelo e traz um paradoxo escondido atrás de uma incongruência lógica ou de uma negação provocadora. Em Flaubert, segundo o autor, há a noção de heroísmo da arte que seria a sacralização da arte fundamentada na imperfeição da vida, permitindo a consciência de que nunca se atinge o sonho do absoluto.

Várias distopias produzidas para jovens na atualidade têm optado por heroínas. Para a pesquisadora, embora seja uma moça que ocupe o lugar do herói, não há outros indícios que apontem para uma discussão de gênero. Trata-se de uma obra escrita para o público adolescente sem qualquer pretensão de aprofundamento em discussão de sexo, gênero ou mesmo etnia. Além disso, ao final da obra, Katniss e Peeta se casam e têm filhos, configurando um final que não foge a nenhuma expectativa sobre uma obra feita para esse público.

Embora o romance não trate da questão sexual explicitamente, é possível fazer uma discussão de forma periférica. Em *Jogos Vorazes*, Katniss assume o lugar do pai e traz para casa o sustento material, bem como se torna o referencial de segurança psicológica da mãe e da irmã mais nova. O fato de Katniss assumir o lugar do pai como provedora da família e por cuidar de Peeta, quando este se fere durante os jogos, pode ser tomado como um deslocamento

dessa mulher na sociedade, já que o papel de provedor e protetor ainda é visto como um papel masculino.

A obra não pretende discutir o feminismo, mas como um romance de massa aproveita o contexto histórico em que é criada para trazer uma heroína em vez de um herói, já que o papel feminino tem sido tema de inúmeros debates na contemporaneidade. Essa afirmação é possível, porque se percebe que Katniss, apesar de ter se tornado a provedora de sua família, acaba aceitando o fato de que não conseguiria sobreviver sem Peeta, o que parece diametralmente oposto a uma postura feminista que busca uma mulher independente capaz de sobreviver sozinha.

Há diversas outras personagens femininas, como Coin, a líder do Distrito 13 e da rebelião. Trata-se de uma mulher no poder, mas apenas uma versão do gênero feminino do mesmo tipo de liderança exercida por Snow, presidente de Panem. Outra personagem feminina que se destaca aparentemente na narrativa, é a presidente eleita após o assassinato de Coin por Katniss, Paylor, que antes fora a comandante do distrito 8, excelente soldado na luta contra a Capital, é nomeada no lugar de Snow por Plutarch e o resto da cúpula rebelde, por conveniência política.

A irmã de Katniss, Prim, adquire um certo destaque intelectual, já que se torna uma médica bastante competente, dentro das limitações da sociedade em que vivem. Entretanto, não há qualquer indício de que a obra pretendesse discutir o feminismo, ela apenas coloca várias personagens femininas tanto em posição de poder como funcionando como estereótipos de futilidade muito mais para alcançar uma verossimilhança do que discutir algum aspecto social da obra.

Outra personagem feminina de destaque é Effie, um dos estereótipos da mulher fútil, cuja única preocupação é a aparência, o modelo da mulher que sobrevive nessa sociedade porque se conforma e se adapta ao que for preciso para sobreviver. Trata-se de uma pessoa mergulhada nos costumes da capital, acostumada ao luxo e à fartura, ela julga a vida no Distrito 12 uma barbárie, por causa da miséria em que as pessoas vivem, mas não consegue perceber a brutalidade dos jogos e da crueldade de seu próprio trabalho que é cuidar de jovens que serão levados ao abate.

Não é possível afirmar se Effie é alienada ou tem um medo tão grande dos poderosos de Panem que procura cumprir seu papel com excelência a fim de escapar da morte ou da mutilação. Quando ela fica sabendo da atitude de Katniss diante dos organizadores dos jogos, ela se desespera, porém, quando vê que Katniss foi bem avaliada, expressa-se da seguinte forma: “Bem, eles mereceram. É o trabalho deles prestar atenção em vocês (...) Sinto muito,

mas é isso que eu acho (...)” (COLLINS, 2008, p.119). Ela faz uma crítica e, logo em seguida, desculpa-se por pensar daquela forma, demonstrando insegurança diante de sua ousadia em criticar os organizadores dos jogos.

A mãe de Katniss é uma representação da mulher criada para viver sob a proteção do marido e, quando este morre de forma estúpida e inesperada, mergulha numa profunda depressão, da qual não consegue sair nem por amor às filhas. No entanto, a mãe de Katniss, ao ver a filha se oferecer em lugar de Prim e vencer os jogos, integra a rebelião e se torna uma peça útil e importante na nova Panem. Ela não retorna para o Distrito 12, mesmo quando os rebeldes tomam o poder, talvez porque as memórias do que fora perdido fosse insuportável, mas também é razoável supor que ela não quisesse retroceder à antiga vida, buscando um novo modo de viver. Ela, no fim da história, está no Distrito 4, ajudando a reconstruir o hospital daquele lugar.

Katniss sai do conflito como uma louca de guerra, por isso mesmo é perdoada em seu julgamento por assassinar Coin. Mais uma vez, há algumas semelhanças entre a ficção e a história real. Após término da Segunda Guerra, Churchill não é reeleito Primeiro Ministro da Inglaterra, já que era tido como um sujeito meio maluco e truculento, sendo útil apenas em período de conflito armado. Katniss também era alguém bastante útil em tempos de guerra, entretanto, em tempos de paz, percebia-se como peça sobressalente: “A verdade é que ninguém sabe exatamente o que fazer comigo agora que a guerra acabou, apesar de que, se porventura uma outra se tornar iminente, Plutarch tenha certeza de que encontrariam um lugar para mim.” (COLLINS, 2010, p. 406).

A jovem retorna ao Distrito 12 junto de Haymitch e Peeta, mas não consegue perceber qualquer sentido na vida, a não ser quando pensa em escrever um livro para preservar memórias que não poderiam ser perdidas. É na escrita de suas memórias – dela, de Haymitch e de Peeta – que Katniss se reconstrói em um Distrito que também está em reconstrução.

(...) Então, com a minha mais cuidadosa escrita, surgem todos os detalhes que seria um crime esquecer. Lady lambendo a bochecha de Prim. O riso de meu pai. O pai de Peeta com os biscoitos. A cor dos olhos de Finnick. O que Cinna era caoz de fazer com um pedaço de seda. Boggs reprogramando o Holo. Rue na pontinha dos pés, s braços ligeiramente abertos, como se fosse um pássaro prestes a alçar voo. E assim por diante. Lacramos as paginas com sal marinho e promessas de viver bem para que as mortes tenham valido a pena. Haymitch finalmente se junta a nós, contribuindo com vinte anos de tributos que ele foi forçado a orientar. Adições tornam-se menores. Uma antiga lembrança que volta à tona. Uma antiga primula preservada entre as páginas. Estranhos fragmentos de felicidade, como a foto do filho recém-nascido de Finnick e Annie. (COLLINS, S., 2010, p.416)

A necessidade de se preservar a memória individual como um processo de construção da história coletiva é o caminho para a reconstrução de um ser humano completamente

devastado pela guerra. O final da história de Katniss traz à memória uma imagem bastante recorrente da flor vencendo o canhão, do amor se sobrepondo ao ódio, do perdão vencendo a revanche. Katniss vê em Peeta essa possibilidade de vida.

(...) Que aquilo de que necessito para sobreviver não é o fogo de Gale, aceso com raiva e ódio. Eu mesma tenho fogo suficiente. Necessito é do dente-de-leão na primavera. Do amarelo vívido que significa renascimento em vez de destruição. Da promessa de que a vida pode prosseguir, independentemente do quão insuportáveis foram as nossas perdas. Que ela pode voltar a ser boa. E somente Peeta pode me dar isso. (COLLINS, S., 2010, p. 417)

A lembrança do que Gale havia dito enquanto eles invadiam a Capital e que, naquele momento foi motivo de raiva de Katniss, a ponto de pensar que, para sobreviver, não precisava nem de Gale, nem de Peeta, não é interpretada da mesma maneira, pelo contrário, a moça é capaz de admitir que para sobreviver precisa sim de um dos dois, compreendendo inclusive a razão de ser Peeta e não Gale, aquele que a completa. Há aqui uma exteriorização da máxima de que os opostos se completam, ou pelo menos os opostos são capazes de despertar o que há de melhor no outro.

Afinal, que tipo de herói é Katniss? Embora ela apresente traços do herói clássico, trazendo episódios em sua vida que podem ser associados ao caminho do herói apresentado por Campbell (2007), não há o sacrifício final. A irmã morre de forma brutal, ela descobre que, de fato, fora um fantoche nas mãos da rebelião, mas não há um sacrifício da vida de Katniss, pelo contrário, ela absorve todo esse sofrimento para refazer sua trajetória enquanto autora de sua própria história. Portanto, a heroína apresenta também muitos aspectos do anti-herói, o sujeito comum cujo único objetivo é manter-se vivo, apesar dos obstáculos que enfrenta.

A ambiguidade da arena abraça Katniss com uma intensidade que nem Peeta ou Gale poderiam atingir. Como Aquiles, o trágico herói grego, Katniss precisa aceitar as consequências desse abraço. Portanto, Katniss é simultaneamente, o herói clássico, que reluta em aceitar seu destino, e também o herói pós-moderno, que luta para conseguir sua independência em um mundo incerto. Assim como Hans Solo, em *Stars Wars* ou Wolverine, em *X-Men*, Katniss reluta em aceitar o seu papel de heroína ou ícone de um movimento rebelde; ela, como eles, não tem qualquer desejo em participar de uma rebelião, mas é forçada a isso.

Katniss é uma moça nascida na miséria que demonstra ter dentro de si um espírito de sobrevivência e de caçadora muito forte. Esse instinto de vida e de luta ficam bem claros quando ela é colocada dentro da arena. Como todo herói de FC, Katniss vive entre ordinário e o extraordinário até que entra na arena dos jogos – um novo nível de inferno – no lugar da irmã. Nesse lugar infernal, junto a Peeta, há uma associação pragmática, a princípio, para sobreviver. Katniss demonstra saber o que fazer para sobreviver, mas não age com a certeza esperada nos

heróis. Até imersa no papel de *mockingjay*, no volume final da trilogia, a dúvida persiste. Apesar disso, é a existência dessa heroína duvidosa, a heroína que duvida de si mesma, que não convence nem a si mesma, cuja sobrevivência traz esperança aos distritos de Panem. Esse perfil de Katniss parece encontrar ressonância no jovem leitor que, possivelmente também está cheio de dúvidas, perturbado por inúmeras informações que não teve tempo de processar ou de mudanças tecnológicas e sociais a que não se adaptou ainda; no entanto, desse jovem também é exigido que lute, que enfrente uma concorrência no mercado de trabalho e isso pode ser metaforizado em uma arena de combate.

6 Considerações Finais

Como o sujeito não é transparente para si mesmo, a compreensão que o indivíduo busca de si mesmo só pode ser conquistada pela mediação do outro. Assim, a narrativa é o melhor meio de conhecer a si mesmo. É também por meio da narrativa que o homem percebe a alteridade do outro e só assim o homem se torna pessoa. A existência humana só pode se compreender pela interpretação e, quando nasce, este ser já recebe um tempo, uma linguagem, uma história e uma tradição. O sujeito nunca parte do zero, quando nasce, ele já tem uma história.

Maria de Jesus Martins Fonseca, em seu artigo “Introdução à hermenêutica de Paul Ricoeur”, destaca que Ricoeur afirma que há necessidade de falar das ilusões do sujeito. O conhecimento de si pode ser sistematicamente distorcido pela violência e por todas as intrusões, as estruturas de dominação na comunicação interiorizada. É necessário que se faça uma crítica sobre a imagem que o indivíduo faz de si próprio, porque o sujeito se engana acerca de si mesmo. Assim, o principal não é reencontrar detrás e sob o texto a intenção subjetiva do autor, mas explicitar, frente ao texto, o mundo que ele abre, descobre e desvela.

Como o conhecimento de si só vem pela mediação do outro e essa mediação é carregada de símbolos opacos, exige-se um trabalho de interpretação. Esse é o trabalho da hermenêutica. Fonseca ressalta que Ricoeur diz que há algumas categorias que precisam ser compreendidas. Primeiro, ele cita a experiência, que é temporal e histórica e depois o sentido de pertença, que é a participação do sujeito no passado histórico, a consciência de que ele está exposto aos efeitos históricos.

Para a autora, Ricoeur considera o texto independente das intenções subjetivas do autor, o que configuraria a morte do autor. Essa autonomia garante que o texto tenha sempre o que dizer. A hermenêutica busca, diante do texto, interpretar e explicitar o mundo que ele mostra, abre e propõe. O texto, como palavra, é plurissignificativo e permite diversas leituras, inclusive leituras contrárias entre si. Para o autor, há uma dialética da compreensão, já que uma compreensão exige ser explicada ou explicitada para ser mais bem compreendida.

Na obra em estudo, o texto a ser considerado tem duas autoras – uma real e outra ficcional. O romance é de autoria de Suzanne Collins, no entanto, quando se chega ao final da trilogia, pode-se inferir que o que se vinha lendo eram as memórias de Katniss, já que ao final da trama, a personagem encontra na escrita não só o caminho para a sanidade como uma maneira de imortalizar aqueles que ama e que já não estão mais presentes.

É por meio da escrita de sua própria história que Katniss consegue se conhecer melhor e, por meio desse autoconhecimento consegue prosseguir com sua vida. É razoável supor que

o leitor da obra também consiga um certo conhecimento sobre si e sobre a sociedade que o cerca por meio da leitura da obra. Não só isso, mas é possível que para alguns leitores a identificação com a personagem seja tão grande que ele se afeiçoe a ela e, conseqüentemente, à obra como se fosse algo real ou uma pessoa de carne e osso.

Ao mergulhar numa análise mais profunda de uma obra que faz sucesso entre os jovens leitores, é possível perceber em Katniss muitas características que podem servir de parâmetro para compreender melhor o jovem real. Não se pretende dizer que todo leitor da obra apresente este ou aquele perfil, mas antes permitir que o professor adulto, que, possivelmente, lê outros tipos de ficções ou tem outros interesses, consiga penetrar em um mundo que lhe é estranho, mas que para o seu aluno é familiar.

A FC é tão imaginária quanto científica, porque considera a realidade por meio da especulação de outros mundos, de outros tempos e de outros seres. Esse tipo de narrativa demanda plausibilidade, já que seu foco está em ações e eventos que ainda não ocorreram, mas que podem perfeitamente ocorrerem. É essa plausibilidade que separa a FC da pura fantasia e é isso que explica, em parte, a aproximação do jovem contemporâneo a esse gênero literário.

A preferência do jovem contemporâneo pelas distopias não só demonstra que ele é fruto de seu próprio tempo histórico, mas também pode denunciar todo um universo de desilusão com todas as propostas de governo que estão ao redor desse leitor. Além disso, o final da obra também pode mostrar que, embora haja uma percepção bastante realista de que nada é para sempre, tampouco a paz, ainda assim há espaço para velhas ilusões e tradições – Katniss se casa e tem filhos – a constituição da família permanece no imaginário da maioria dos jovens.

Tanto a distopia, que trabalha a relação do indivíduo com um governo totalitário, quanto os romances pós-apocalípticos, que se ocupam na relação com o outro cujo objetivo principal é a sobrevivência, parecem evocar e despertar uma atitude mental de medo e isolamento que muitos jovens norte-americanos sentiram depois dos ataques terroristas de 11 de setembro ao *World Trade Center* e ao Pentágono. Muitos jovens e adultos dessa época cresceram sentindo-se menos confiantes em sua segurança pessoal do que crescera a geração antes deles.

Outro aspecto que também permanece no imaginário é o combate, seja ele corporal como foi o de Katniss e Peeta na arena dos jogos, seja na luta pela sobrevivência diante de uma realidade tão miserável ou até no desespero de superar a perda de alguém extremamente importante. Os personagens de *Jogos Vorazes* estão o tempo todo lutando para sobreviver à fome, à violência e ao desespero da perda e, embora se trate de uma obra para jovens que não se aprofunde na análise de tais aspectos da vida humana, eles não deixam de estar presentes por meio da metáfora da distopia.

Na leitura da obra, fica evidente também a importância da memória na construção da personagem. Diversos fatos que explicam muitas das atitudes de Katniss são trazidos ao conhecimento do leitor por meio da lembrança. Por exemplo, no momento da colheita, quando Peeta Mellark é sorteado, Katniss lembra-se do dia em que depois de um longo dia tentando encontrar o que comer, não tendo encontrado nada, estava, literalmente à beira da exaustão e da fome, quase desmaiou nas proximidades da casa do rapaz. Este, vendo-a naquele estado, teria deixado uma fornada de pães queimar, inclusive foi duramente advertido pela mãe, que o mandou jogar fora os pães tostados. O rapaz joga os pães em um lugar em que Katniss poderia pegar e comer. O primeiro contato com Peeta foi o contato da salvação.

Esse momento fica gravado na memória da personagem porque ele tem um propósito na narrativa. Ao longo da obra, no terceiro volume da trilogia, Gale e Peeta conversam sobre Katniss e se perguntam qual dos dois a moça iria escolher. Katniss, ao ouvir a conversa, no momento se revolta e pensa consigo que não precisava nem de um, nem do outro. Entretanto, ao final, ela reconhece que Peeta tinha as qualidades de que ela precisava para ser salva, para conduzi-la de volta à vida. A relação com Peeta explica-se por meio da salvação que começa com uma fornada de pães queimados, passa por uma arena de luta insana duas vezes e termina de volta ao Distrito 12 com a constituição de uma família. A metáfora do salvador em Peeta fica ainda mais intensa se se considerar que a profissão do rapaz é a panificação – ele é aquele que faz o pão que mata a fome ou, no sentido bíblico, a figura de Jesus Cristo, o pão da vida.

Outro aspecto da obra que fica evidente é a recuperação de aspectos da civilização romana. A começar pelos nomes de diversos personagens, especialmente daqueles diretamente envolvidos nos jogos que, aliás, são uma reconstrução das arenas dos gladiadores. Na história de Roma, os circos, como eram chamados esses espetáculos funcionavam como uma espécie de calmante para as frustrações da população, especialmente, da população mais pobre. Como Veyne (2015) explica, a população troca o voto pelo ingresso. Em *Panem*, é exatamente isso que ocorre: a população da Capital troca a reflexão sobre o que ocorre nos Distritos para manter a tradição dos jogos.

A política do pão e circo é retomada na obra de uma forma crítica, porque mostra uma população abastada, tão abastada que se diverte em banquetes com a prática do vômito para poder comer mais; enquanto isso, nos distritos em volta, pessoas morrem de fome. Essa abordagem demonstra que a distopia, de fato, é um romance político. Não há como não associar a Capital aos países de primeiro mundo, como o próprio Estados Unidos.

Estendendo a crítica, a população alienada aos problemas no seu entorno que renuncia a seu poder político é duramente retratada. Em *Panem*, os distritos eram a fonte do pão e,

também, do circo. Em outras palavras, essa população abastada não só tem tudo que precisa por meio da força de trabalho de distritos mais pobres, como também se entretém diante da TV com a luta desses miseráveis pela sobrevivência.

Isso leva a uma outra reflexão induzida pela obra. Os jogos surgiram como uma forma de punição a uma parte da população que se rebelou contra o poder instituído e perdeu. Mais do que um castigo, tornou-se um memorial que fundamenta o arque-texto da Capital para manter os doze distritos sob seu comando. Fica evidente que quando não se perdoa o outro pelos males que ele causou todos se tornam reféns do mesmo arque-texto, ou seja, onde não há o perdão todos são prisioneiros, mesmo aqueles que oprimem.

A opressão em Panem não é exercida apenas pelos jogos, o controle absoluto da Capital sobre os Distritos ocorre, principalmente, por meio da vigilância constante associada à falta de insumos para uma sobrevivência com fartura – nenhum dos distritos tinha comida em abundância. O Distrito 12 sofria ainda mais com a abstinência do alimento porque sua riqueza era as minas de carvão, lugar em que muitos não conseguiam trabalhar e ser bem-sucedidos, porque era um ambiente inóspito e porque esse tipo de trabalho exige força física, boa saúde. Se se pensar que os jovens no Distrito 12 cresciam sem uma nutrição adequada, fica fácil perceber por que tanta gente morria de inanição naquele lugar.

Outra consideração que não se pode deixar de fazer é sobre o sujeito que o tempo todo trabalha com sua imagem reproduzida por uma câmera. Katniss lida com esse duplo. Na posição de tributo do Distrito 12, ela é a garota em chamas, assumindo um sentido ambíguo que dá margem à sensualidade. Depois, ela passa a ser o Mockingjay – o tordo – símbolo da rebelião contra a Capital. Ao final, ela é a louca de guerra que comete o desatino de assassinar a líder da rebelião.

Katniss só se sente como Katniss, quando está na floresta caçando com Gale e, mesmo nesse lugar de suposta paz interior, vive assombrada pela morte repentina e brutal do pai numa explosão na mina em que ele trabalhava. É razoável supor que a atração do jovem leitor por essa heroína seja essa vida tão inserida em um simulacro que fica quase impossível perceber-se como um sujeito real. Aliás, inserida em um contexto pós-moderno, em que todas as verdades absolutas se liquefizeram, questionando o que seria ser um sujeito real. Katniss descobre seu verdadeiro ser por meio da escrita de suas memórias, uma outra metáfora interessante que encontra ecos nos estudos linguísticos e psicanalíticos contemporâneos – a escrita que liberta ou que restaura.

Esse aspecto da vida de Katniss é o indício mais forte de que ela não é uma heroína nos moldes clássicos, mas uma anti-heroína, um menina comum, de origem ainda mais comum, que

se vê em uma situação da qual não há como escapar, já que proteger a irmã mais nova sempre fora a razão de sua vida desde a morte do pai. Depois de vencer os jogos, sem querer, apenas fazendo o que acreditava ser correto em relação a Rue, torna-se símbolo de uma rebelião contra a Capital. Novamente, arrastada pelos acontecimentos, enfrenta a arena, só que nessa segunda vez, o jogo é interrompido de forma estrondosa pelas forças rebeldes.

Alistada como soldado do Distrito 13 na luta contra a Capital, finalmente Katniss assume a posição de Mockingjay, de ícone da rebelião, mas, mesmo assim, porque quer manter as pessoas que ama vivas – a ameaça de morte de sua mãe e irmã, bem como Peeta e Gale sempre rondam a vida de Katniss e funcionam como uma arma dos que estão no poder para obter o engajamento da moça. Por fim, a heroína acaba assassinando Coin, a líder da rebelião, porque além de se descobrir um joguete na mão dessa mulher, Katniss percebe que toda sua luta fora vã – já que a irmã morrera, ela não fora capaz de protegê-la..

O fim do simulacro de Katniss leva-a à loucura, a ponto de a moça passar muito tempo em tratamento psiquiátrico, tentando, inclusive, o suicídio. Entretanto, entre as diversas formas de intervenções médicas recebidas, ela é aconselhada a escrever suas memórias e é isso que a reconduz ao equilíbrio, a uma situação em que se torna possível a reconstrução de sua própria vida: uma vida longe das câmeras, longe da fama, uma vida comum para o leitor, mas rara para a personagem.

Vale ressaltar, também, o papel da escrita na remissão da personagem. Katniss se tornou uma assassina não por opção própria, mas porque queria salvar a irmã de uma morte certa na arena. Ao final da obra, percebe-se que Katniss falhou nesse propósito de manter a irmã viva e esse é o principal motivo para que a moça perca a vontade de viver e tente o suicídio. Entretanto, por meio da escrita de suas memórias, ela consegue resgatar a memória não só da irmã, mas também de outros amigos que fez ao longo de sua trajetória. A escrita se mostra redentora, porque exime os erros de Katniss e lhe permite criar uma família.

Como uma obra distópica, a trilogia constrói uma crítica de seu próprio tempo. Percebe-se uma sociedade alienada entre diversas atividades: cirurgias plásticas para se obter uma determinada aparência; colocação de cabelos nas cores mais diferentes possíveis, maquiagens e figurinos extravagantes e, finalmente, um programa de TV que hipnotiza a todos – os Jogos Vorazes. Relembrando o que diz Llosa sobre a sociedade pós-moderna, parece que a sociedade de Panem ficou tão imbecilizada que os únicos divertimentos que possui é um *reality show* que destrói vidas inocentes e jantares em que se empanturra de comida.

De acordo com Debord (1997), *o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação pessoal entre as pessoas, mediatizada por imagens*. Em Panem, pode-se perceber um

exagero na relação das pessoas com a imagem, por se tratar de uma sociedade fictícia, contudo não deixa de ser um exagero literário em que a crítica ao contemporâneo pode ser inferida. A metáfora da trilogia consiste em uma sociedade rica que se delicia com o massacre de crianças.

As entrevistas promovidas por Caesar Flickerman, antes e depois dos jogos, são monstruosas. Ele não está entrevistando lutadores de MMA vencedores ou esportistas que irão se enfrentar em algo inocente, ele entrevista pessoas que serão mortas das formas mais cruéis ou sobreviventes desse massacre e transforma toda essa situação horrenda em um show de banalidades, associado a um público tão alienado que não se sente constrangido, pelo contrário, aplaude e se diverte.

O jogo não é planejado como um jogo juvenil de tabuleiro, mas como um mecanismo de controle que se estende dos jovens na arena a toda Panem. É um evento planejado para manter sob controle e demonstrar o poder que a Capital possui sobre todos os distritos. Nem os jogadores sabem todas as regras, mesmo porque as regras são e serão mudadas, à medida em que os Idealizadores sentirem que estão perdendo o controle.

A obra *Jogos Vorazes* é um romance de massa e como tal tem o objetivo comercial de se tornar desejável a um determinado público e, portanto, ser rentável, nem por isso deixa de ser um romance capaz de elevar a alma, como diria Aristóteles. Por exemplo, pode se ver em Peeta uma alma de artista tão sensível que por meio da mimese consegue não só salvar a própria vida, com também levar conforto a um dos tributos na agonia da morte. Esse personagem se opõe à Capital, porque reproduz a natureza de forma suave, enquanto os donos do poder representam a natureza de modo exagerado – os bestantes ou as rosas super perfumadas de Snow.

Além disso, o tempo todo se discute a questão da performance em oposição à autenticidade, uma questão extremamente presente na vida do jovem contemporâneo que divide seu tempo entre suas relações pessoais e presenças *versus* suas relações virtuais. No ambiente virtual ou em jogos de RPG, esse público pode ter a vida que quiser, a aparência que desejar, pode ser ele mesmo ou escolher viver sob uma máscara. De certo modo, o leitor também se percebe o tempo todo sob a mira de uma teleobjetiva.

As relações humanas verdadeiras, na trilogia, representam uma ameaça ao poder instituído. Quando Cinna orienta Katniss e Peeta que desfilem de mãos dadas, esse símbolo de união entre os tributos consiste em um ato de rebeldia. O fato de Peeta e Katniss entrarem na arena com a sugestão de que seriam um casal e, com a agravante de insinuarem um suicídio coletivo, tal como Romeu e Julieta, é outro ato de rebeldia. Entretanto, o ato mais grave de rebeldia vem de Katniss, quando ela faz um cerimonial fúnebre em homenagem a Rue. A

demonstração de afeto pela pequena competidora desperta, em especial, no Distrito 11, movimentos de enfrentamento entre os Pacificadores – força policial da Capital – e os habitantes do lugar.

Outro elemento que se destaca no que tange às relações pessoais estabelecidas na ficção é o papel da transparência *versus* a hipocrisia. Katniss sabia que o presidente Snow era o inimigo. Ele nunca escondeu isso dela, pelo contrário, declarou diversas vezes à menina o quanto tudo o que ela inspirava era perigoso para ele que tinha a responsabilidade de manter a máquina do poder em andamento. Mesmo assim, ao final da trama, Katniss não mata Snow, mas sim Coin.

Isso ocorre porque Katniss descobre que o massacre promovido aos portões do palácio presidencial na Capital não fora perpetrado por Snow, mas por Coin. A irmã de Katniss morre nesse atentado, mas não é isso que causa maior revolta na heroína. O que realmente enraivece Katniss a ponto de cometer um assassinato é descobrir que o atentado foi um simulacro para iludir a população sobre a maldade de Snow. Não é que o presidente não fosse capaz de cometer aquele ato, mas usando as palavras dele mesmo “Ambos sabemos que não vejo problema em matar crianças, mas não tolero desperdícios fúteis. Tiro vidas por motivos bem específicos.” (COLLINS, 2010, p. 383).

No imaginário de Katniss, o crime cometido por Coin, ao ordenar o bombardeamento de um cercado de crianças da Capital, quando o próprio presidente Snow já se preparava para assinar uma rendição foi superior as todas as mortes autorizadas e promovidas pela Capital. A metáfora de crianças completamente inocentes, colocadas em um cercado, onde supostamente estariam a salvo das bombas, sendo bombardeadas pelos rebeldes para parecer um ataque ordenado por Snow supera o nível de sadismo com que Panem vinha sendo gerida. Snow matava como estratégia de manter o poder, mas não escondia isso do inimigo; Coin matou como estratégia para colocar a Capital de joelhos, mas escondeu isso da aliada Katniss. Coin traiu a confiança de Katniss.

Há, nesse episódio, uma simbologia muito interessante e reveladora sobre a heroína. Enquanto sobrevivente da arena, onde se lutava contra pessoas que se tornavam inimigas pelas circunstâncias, já que dali só sairia um vivo, Katniss compreendera o ato de matar como um modo de sobrevivência. Isso colabora no fato de escolher matar Coin e não Snow. Por outro lado, quando Coin ordena o bombardeamento das crianças da Capital trai Katniss, mas acima de tudo trai os ideais do próprio Distrito 13. Enquanto Snow reflete sobre o brilhantismo bélico da ação de Coin, veja as reflexões de Katniss:

Não estou com Snow agora. Estou de volta ao 13, ao Arsenal Especial, com Gale e Beetee. Olhando para os desenhos nas armadilhas de Gale. Que brincava com a solidariedade humana. A primeira bomba matou as vítimas. A segunda, a equipe de resgate. Lembrando as palavras de Gale: “Beetee e eu estamos seguindo o mesmo código de regras que o presidente Snow usou quando telessequestrou Peeta. (...) Temo que nós dois tenhamos sido feito de bobos. Me recuso a aceitar que isso seja verdade” (COLLINS, 2010, p. 384)

A raiva de Katniss em relação à Coin faz com que a moça mate a líder da rebelião, não se trata de uma simples revolta por Coin ter matado pessoas inocentes, mas por ter matado Prim numa tentativa de construir um simulacro para conseguir a lealdade da heroína. Coin faz parecer que o ataque que resultou na morte das crianças da Capital e de Prim fosse uma ordem de Snow. Afinal, se Katniss acreditasse que Snow era o responsável por essa infâmia, ela não só mataria o presidente de forma simbólica – com uma flecha – mas seria leal a Coin e não lhe tomaria o poder, porque o que a líder dos rebeldes queria a todo custo era o poder.

Vale ressaltar que o fato de Gale ser o projetista da bomba também é motivo do afastamento definitivo de Katniss e Gale. Ela nunca o perdoou por isso e ele também dá indícios de que carregaria a culpa pela morte de Prim pelo resto de sua vida. Em um dos últimos encontros com Katniss, o rapaz diz “- A minha única responsabilidade era cuidar da sua família (...)” (COLLINS, 2010, p.393). É possível subentender que o rapaz não conseguiu cumprir com seu papel, já que Prim morreria. E Katniss também admite que seria impossível perdoá-lo pela morte da irmã.

Ao mesmo tempo que a obra deixa uma brecha para se refletir que a falta de perdão leva a um ciclo vicioso, que pode ser comparado a um arque-texto, provocando uma infundável sequência de mortes inocentes, portanto o perdão seria a saída; por outro lado, sugere que, entre amigos próximos, como Katniss e Gale, um detalhe como projetar a bomba que matou a irmã seja suficiente para se afastar não só o amigo, mas possivelmente o amante, já que se Prim não tivesse morrido, como morreu, possivelmente Katniss e Gale teriam ficado juntos.

Por fim, é preciso reforçar o caráter humano e pós-moderno da heroína, um sujeito fundamentado em paradoxos. A princípio, Katniss tem dificuldade em lidar com a imagem daquilo que ela julga ser e a imagem que precisa vender tanto para os telespectadores quanto para o presidente Snow. Entretanto, à medida que a trama avança e chega ao clímax, ela parece aceitar a convivência com seu duplo e isso evidencia-se na votação pela última edição dos jogos.

Coin expõe aos tributos vivos – Haymitch, Katniss, Beetee, Esnobaria, Annie, Peeta e Johanna – que fará uma última edição dos jogos com os jovens da Capital e dos Distritos 1 e 2, que lutaram ao lado da Capital. Peeta é veemente contra e demonstra isso com sua atitude, porque ele é transparente, autêntico. Beetee concorda com Peeta, porque acredita que, naquele

momento, a sobrevivência de Panem dependia da união e não da continuação do conflito, mesmo que simbólico. Johanna e Esnobarria ficam a favor da última edição, pelo gosto da vingança.

Quando chega a vez do voto de Katniss, ela vota a favor dos jogos uma última vez. Enquanto leitor, fica o estranhamento na decisão da moça e, talvez, a sensação de “não acredito”, já que a personagem parecia contrária a tudo aquilo. Entretanto, há uma troca de olhares entre Katniss e Haymitch e, nesse momento, a percepção da moça do quanto era parecida com seu mentor. Haymitch desempata, votando junto com Katniss, a favor de uma última edição dos Jogos Vorazes.

A aceitação de Katniss de que a sobrevivência naquela sociedade dependia do uso de máscaras reflete o amadurecimento do personagem a fim de cumprir o caminho que lhe estava proposto. Quando Coin passa por Katniss em direção à cerimônia em que Katniss atiraria a flecha que mataria Snow diante de todos, a heroína oferece a rosa, recebida do presidente, à líder da rebelião e futura presidente de Panem e pede a ela que coloque sobre o corpo de Snow.

Esse ato se torna simbólico, porque logo se descobre que a moça mataria Coin e não Snow, portanto a flor serve como uma metáfora à morte da líder que estava próxima. Além disso, torna explícita a aceitação da heroína de sua dupla face, de sua capacidade de fingir-se amiga e aliada de alguém que ela intencionava matar logo em seguida – Katniss toma as rédeas do simulacro que tentava dominá-la para conseguir destruí-lo.

A trilogia além de épica pode ser lida também como um presságio para o mundo contemporâneo, como uma fábula sobre os perigos políticos no cenário atual. Panem é corrupta, tem uma desigualdade social tão grande que chega ao ponto de se tornar uma ameaça à estabilidade do governo de Snow. De acordo com Pharr e Clark (2012), “o mundo criado por Collins é um paradigma de decadência, sua fachada de elegância estúpida é fundamentada no sofrimento humano e na inquietude social.”

A história atesta que, quando uma sociedade atinge níveis altos de desigualdade social e exploração de classes com sofrimento e miséria humana, ocorrem rebeliões que derrubam governos. A Revolução Russa de 1917, quando os bolcheviques tomam o controle, foi iniciada por um levante popular que invade o castelo dos Romanovs e não necessitou ser incitada ou liderada por Lenin, que se encontrava na Suíça na ocasião. A queda prevista de Panem traz indícios intertextuais com a própria História. A Capital é um lugar de poucos privilegiados cujas vidas são gastas de modo frívolo e às custas do sofrimento e da miséria de muitos que são explorados de forma cruel.

O que torna Katniss um herói ambíguo e atrai o leitor contemporâneo é o fato de perceber o que está errado no seu entorno, mas não saber o que fazer para resolver o problema; não se trata de um problema pessoal, mas uma questão que envolve todo o mundo da personagem e do leitor. A atitude de Katniss, ao abraçar o desafio de enfrentar a Capital, é heroica e, portanto, complexa. A moça transcende o papel da irmã mais velha que deseja proteger a amiga nova e assume o lugar do ícone de uma rebelião.

Em outras distopias ou romances pós-apocalípticos, há heroínas que surgem para proteger suas irmãs mais novas e até enfrentar governos tirânicos, mas não demonstram a força de Katniss. A força dessa personagem inspirou a criação de outras heroínas como Beatrice Price em *Divergente* de Veronica Roth. O fato de pessoas com idades diversas e de formações distintas simpatizarem com as angústias de Katniss faz com que a discussão da obra sob o ponto de vista acadêmico seja relevante.

Nos EUA, a trilogia de livros e os filmes inspirados nela vêm sendo explorados academicamente desde 2010. Há alguns livros publicados que reúnem artigos cujas pesquisas se fundamentam na trilogia, tais como Mary F. Pharr e Leisa A. Clark *Of bread, blood and Hunger Games: critical essays on the Suzanne Collins trilogy* de Mary F. Pharr e Leisa A. Clark, *Katniss the cattail* de Valerie Estelle Frankel e *The girl who was on fire*, editado por Leah Wilson, entre outros. É uma obra que merece estudos mais aprofundados em diversos aspectos, tais como históricos, políticos, econômicos, culturais.

Finalmente, a relação da literatura com o mal, nesta obra, aparece na figura do totalitarismo que, por meio de suas instituições, em especial, os campos de concentração, são construções fundamentadas na mentira e não somente na lisonja – a mentira contada pelo outro a fim de iludir o ego alheio, mas na mentira forjada com o intuito de organizar o sistema de governo, para que seja possível manter toda uma sociedade sob controle, uma mentira que será repetida quantas vezes for necessário para que se torne uma verdade.

A obra literária surge como uma oportunidade de, por meio do exagero ficcional, do fingimento da arte, descortinar um novo olhar sobre a realidade contemporânea na qual o acesso à tecnologia e ao entretenimento é extremamente fácil e na qual, também, brotam cada vez mais discursos de ódio contra parcelas da sociedade que se tenta criminalizar e privar de identidade jurídica e moral. Ao se mergulhar mais profundamente numa obra de massa, em uma distopia para o público jovem-adulto, pode-se atingir uma percepção da sociedade pós-moderna que pode colaborar na construção de um cidadão mais consciente de si mesmo e seu entorno.

7 REFERÊNCIA

ARAÚJO, Maria Paula Nascimento e SANTOS, Myrian Sepúlveda dos. *História, memória e esquecimento: implicações políticas*. In Revista Crítica das Ciências Sociais, 79, Dezembro 2007, p. 95-111. <https://doi.org/10.4000/rccs.728>

ARENDT, Hanna. *Origens do totalitarismo*. São Paulo, SP: Editora Schwarcz, 2009.

..... *Sobre a violência*. Rio de Janeiro, RJ: Relume Dumara, 2001.

BATAILLE, Georges. *A literatura e o mal*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1981.

..... *Simulacra and simulation*. Michigan: The University of Michigan, 1994.

BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

..... *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

..... *A cultura no mundo líquido*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

BEAN, Thomas W.; MOSSI, Karen. *Developng students critical literacy: exploring identity construction in Young adult fiction* (2003). Publicado em Journal of Adolescent and Adult Literacy, acesso em 29/11/2019.

BENJAMIN, W. *Magia, técnica, arte e política: Ensaio sobre literatura e história da cultura*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BENTIVOGLIO, Julio e BRITO, Thiago Vieira (org.). *Distopia, literatura & história*. Serra, ES: Editora Milfontes, 2018.

BOOKER, M. KEITH. *The dystopian impulse in modern literature – fiction as social criticism*. Westport, CT: Greenwood Press, 1994.

BRADBURY, Ray. *Fahrenheit 451*. São Paulo; MEDIAFASHION, 2016 (Coleção da Folha de São Paulo, volume 23).

BRODERICK, Damien. *Reading by Starlight: Postmodern Science Fiction*, London and New York: Routledge, 1995.

BROMBERT, Victor. *Em louvor de anti-heróis*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2001.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo, Pensamento, 2007.

COLLINS, Suzanne. *Jogos vorazes*. Rio de Janeiro: Editora Rocco Ltda, 2008.

..... *Em chamas*. Rio de Janeiro: Editora Rocco Ltda, 2009.

..... *A esperança*. Rio de Janeiro: Editora Rocco Ltda, 2010.

DANIELS, Cindy Lou. *Literary theory and Young adult literature: the open frontier in critical studies*. In *The ALAN Review*: 2006. <https://doi.org/10.21061/alan.v33i2.a.11>

DAVIS, Terry. *On the question of integrating Young Adult literature in the mainstream*. In *The ALAN Review*: 1997.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997

DUNN, George A., MICHAUD, Nicolas (org.). *Jogos vorazes e a filosofia – uma crítica da traição pura*. Hoboken, New Jersey: Jon Wiley & Sons, 2012.

EAGLETON, Terry. *Crítica marxista*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

ECO, Umberto. *Sete passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FONSECA, Maria de Jesus Martins da. *Introdução à hermenêutica de Paul Ricoeur*. Disponível em <http://www.ipv.pt/millennium/Millennium36/3.pdf> (Acesso em Abril 2019)

FOUCAULT, Michel. *A hermenêutica do sujeito*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

..... *As palavras e as coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

..... *A ordem do discurso*. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

..... *O corpo, as heterotopias*. São Paulo: Câmara Brasileira do Livro, 2013.

..... *Vigiar e punir*. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2014.

..... *Ditos e escritos*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004.

..... *A microfísica do poder*. Rio de Janeiro, RJ: Graal, 1984.

FROTA, Adolfo José de Souza. *Reflexões sobre o pessimismo distópicos em A estrada de Cormac Mccarthy*. In *Periódicos UTFPR*, 2010. <https://doi.org/10.3895/rl.v12n13.2429>

GAGNEBIN, J. M. Lembrar escrever esquecer. Trad. São Paulo: Ed. 34, 2006.

HALBWACHS, M. A memória coletiva. Trad. Beatriz Sidou. São Paulo: Centauro, 2006.

HAYN, Judith; KAPLAN, Jeffrey S.; NOLEN, Amanda. *Young adult literature research in the 21st century*. Publicado em graphicnovelsinedu.weekly.com – acesso em 28/11/2019.

HARVEY, D. Condição pós-moderna. São Paulo: Edições Loyola, 2001.

HOUSTON, Nancy. *A espécie fabuladora – um breve estudo sobre a humanidade*. São Paulo: LPM Editora, 2008.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens – o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1993.

HUSLEY, Aldous. *Admirável mundo novo*. São Paulo; MEDIAFASHION, 2016 (Coleção da Folha de São Paulo, volume 3).

JAMES, Edward. *Science fiction in the 20th century*. Oxford: Oxford University Press, 1994.

JAMESON, Frederic. *Pós-modernidade e sociedade de consumo*. In Novos Estudos, nº 12 CEBRAP, São Paulo, pp.16-26, jun. 85.

..... *Pós-modernismo, a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Editora Ática, 2006.

KAPLAN, Jeffrey S. *Dissertations on adolescent literature: 2000-2005*. Publicado no site scholar.lib.vt.edu, acesso em 29/11/2019.

LE GOFF, Jacques. *História & Memória*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013.

LIPOVETSKY, Gilles, SERROY, Jean. *A cultura-mundo – resposta a uma sociedade desorientada*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

LOWRY, Lois. *The giver quartet*. New York: Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company, 2012.

MORGAN, Kass. *The hundred*. Rio de Janeiro: Editora Record, 2013.

NUNES, Diogo Cesar. *Da literatura como (participação) política: modernidade, utopia e ficção distópica*. In Revista de História Comparada, Rio de Janeiro, 6-2: 113-137, 2012.

ORWEL, George. *1984*. São Paulo: Cia das letras, 2009.

OSTRY, Elaine. *Is he still human? Are you?: Young adult science fiction in the posthuman age* (2004). Publicado no site researchgate.net, acesso em 29/11/2019.

PHARR, Mary F. and CLARK, Leisa A. *Of bread, blood and Hunger Games: critical essays on the Suzanne Collins trilogy*. Jefferson, NC: McFarland&Company Inc. Publishers, 2012. (e-book)

PLATÃO. *A república*. São Paulo: Martins Claret, 2013.

PÊCHEUX, M. *Papel da memória*. 2 ed. Campinas: Pontes Editores, 2007.

RICOUER, Paul. *Do texto à acção: ensaios de hermenêutica II*. Porto: Rés-Editora, 1989.

ROBERTS, Adam. *Science fiction*. (The New Critical Idiom) Taylor and Francis. Edição do Kindle. 2nd 2d. New York, NY: Routledge, 2006.

RUSSELL, David L. *Literature for children*. 5th ed. Boston: Pearson, 2005.

SCHOLES, Robert. *Structural Fabulation: an Essay on Fiction of the Future*, Bloomington: Indiana University Press, 1975.

SILVA, Alexander Meireles da. *O admirável mundo novo da república velha: o nascimento da ficção científica brasileira no começo do século XX*. Tese de doutorado, UERJ: Rio de Janeiro, 2008.

..... In: REIS, Carlos; ROAS, David; FURTADO, Filipe; GARCÍA, Flavio; FRANÇA, Júlio (Editores). *Dicionário Digital do Insólito Ficcional* (e-DDIF). Rio de Janeiro: Dialogarts. <<http://www.insolitoficcional.uerj.br/m/medo/>>, acessado em 17/01/2019.

SUVIN, Darko. *Positions and Presuppositions in Science Fiction*, London: Macmillan, 1988. <https://doi.org/10.1007/978-1-349-08179-0>

SYLVESTRE, Fernanda Aquino. Originalidade e transformação: a mágica da criação na metaficção de Robert Coover. Dissertação de mestrado. Araraquara, 2003.

TACCA, O. As vozes do romance. Trad. Margarida Coutinho Gouveia. Coimbra: Livraria Almedina, 1983

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

VARGAS-LLOSA, Mario. *A civilização do espetáculo*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2013.

VEYNE, Paul. *Pão e circo*. São Paulo: Editora Unesp, 2015.

WATT, Ian. *A ascensão do romance*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

WHITE, Harvey. *Trópicos do discurso: ensaios sobre a crítica da cultura*. São Paulo: EDUSP, 1994.