

“If we burn, you burn with us”: A Construção de Identidades na Teoria do Discurso de Ernesto Laclau e Chantal Mouffe a partir de Jogos Vorazes.¹

Bruna Rivolta de Souza²

Resumo: A cultura *pop* é um elemento que não deve ser desconsiderado nas análises de Relações Internacionais. Como representativa da vida política e social, a utilização dessa ferramenta não só aumenta as possibilidades de aprendizado em sala de aula - dada a utilização de referenciais de conhecimento comum. Para além disso, em determinados momentos históricos a cultura pop foi, também, formadora de elementos da vida política e social. Portanto, utilizo neste trabalho a saga Jogos Vorazes - cuja publicação dos livros e filmes homônimos foi de grande sucesso em uma escala global - para facilitar o entendimento de um referencial teórico que considero relevante para a área de Relações Internacionais, a Teoria do Discurso de Ernesto Laclau e Chantal Mouffe. A intersecção entre a área de RI e a obra dos dois autores traz grandes benefícios à disciplina, tendo em vista suas formulações e análises acerca do campo social e a formação de identidades.

Palavras-chave: Cultura *pop*; Jogos Vorazes; Ernesto Laclau; Chantal Mouffe; Teoria do Discurso.

Abstract: Pop culture is an element that should not be dismissed in International Relations analysis. As a representative of political and social life, the use of this tool not only increases the possibility of in-class learning - given the use of references of common knowledge. Furthermore, in certain historical moments pop culture was, also, constitutive of elements of political and social life. Therefore, in this paper it is used The Hunger Games saga - whose books and homonyms movies publication was a huge success in a global scale - in order to facilitate the understanding of a theoretical reference that is considered of relevance to the field of International Relations, Ernesto Laclau and Chantal Mouffe's Discourse Theory. The intersection among the IR field and the author's work brings great benefits to the subject, given its formulations and analysis about the social field and the formation of identities.

¹ Artigo científico apresentado ao Instituto de Economia e Relações Internacionais da Universidade Federal de Uberlândia como Trabalho de Conclusão de Curso para obtenção do grau de Bacharel em Relações Internacionais pela Universidade Federal de Uberlândia, sob orientação do Prof. Dr. Aureo de Toledo Gomes.

² Graduanda de Relações Internacionais pela Universidade Federal de Uberlândia

Keywords: Pop culture; The Hunger Games; Ernesto Laclau; Chantal Mouffe; Discourse Theory.

1. Introdução

[*Théoden Rei*]: *Então começou.*

(Senhor dos Anéis: As Duas Torres, 2002, 02'50"21)

A utilização de elementos da *cultura pop* como ferramenta de análise não só pode, como vêm demonstrando a abertura de um novo olhar para o campo das Relações Internacionais. Como disciplina que trabalha ativamente com a interpretação de acontecimentos históricos, com a análise do relacionamento entre Estados, Organizações Internacionais (OIs) e outras entidades sub-nacionais; além de outros elementos relacionados à política, direito, economia, etc.; a utilização de instrumentos que possibilitem maior identificação com esses temas em uma linguagem acessível, pode proporcionar maior facilidade no estudo e ensino das RI.

O termo *cultura pop* foi inicialmente cunhado no século XIX, com o objetivo de diferenciar o que era considerado como “cultura oficial” - aquela propagada pelas classes governantes - em contraste com a cultura “do povo”, suas tradições e modos de expressão (CROSSMAN, 2019). Assim, ao entender a *cultura pop* como um modelo de produção cultural de amplo acesso e apelo, e que compreende o cinema, música, literatura, HQs, jogos, moda, culinária e outros, é possível concluir que a mesma, portanto, é capaz de reproduzir e ampliar elementos diversos da vida social e política (ibidem).

A indústria cinematográfica, em especial a de *Hollywood*, demonstrou uma habilidade evidente de reproduzir discursos específicos e lutas sociais. Isso dado, sua capacidade de influenciar o cenário político estadunidense é notável em diversos momentos, tal como o processo de fortalecimento do discurso anti-terrorista após os atentados do 11 de setembro com filmes tal como *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, e de um discurso conservador propagado pelo então governo Bush através de filmes estrelados por atores influentes como Mel Gibson e Chuck Norris (KELLNER, 2010).

De forma semelhante ao que ocorre na indústria cinematográfica, a literatura possui também a capacidade de impactar o âmbito internacional ao se conectar com o público

mediante enredos e personagens marcantes, podendo assim, segundo Sheeran (2007), ser interpretada como uma força de alcance internacional com a possibilidade de impactar diversos eventos, decisões e tendências.

Dessa forma, esse trabalho entende a importância da cultura *pop* não só como fenômeno das Relações Internacionais, mas também como ferramenta de estudos para facilitar o ensino e aprendizado no campo. Assim, a partir do entendimento da relevância dos elementos de cultura *pop* enquanto ferramentas de análise e de propagação das Relações Internacionais - em especial, aquelas representações proporcionadas pela indústria cinematográfica e literária - este artigo se concentra na análise de uma obra que possui diversos aspectos que podem proporcionar diálogo benéfico com o campo das RI: a Trilogia Jogos Vorazes.

A trilogia Jogos Vorazes, escrita por Suzanne Collins e adaptada ao cinema em uma quadrilogia de filmes pela *Lions Gate Entertainment*, proporciona diversos debates que podem ser utilizados no estudo das Relações Internacionais. O enredo aborda um futuro distópico em que o país localizado no território dos EUA é destruído por uma guerra, constituindo assim Panem, uma confederação de 13 distritos governados pela Capital, o governo central.

Como forma de punição pelo conflito, o 13º Distrito é destruído e, anualmente, os 12 distritos restantes devem enviar dois “tributos” (crianças entre 12 e 18 anos do sexo masculino e do sexo feminino) para lutar nos Jogos Vorazes, um evento televisionado em uma arena tecnológica que só se encerra quando restar somente um sobrevivente. No período em que o enredo se passa, os Jogos Vorazes estão em sua 74ª edição, e os Distritos, subjugados pelas condições desumanas impostas pela Capital, iniciam uma nova revolução.

Jogos Vorazes é, notavelmente, um fenômeno de cultura *pop*³, e como tal, possui diversos aspectos relevantes a serem estudados no campo da política. O desenvolvimento de assuntos como a guerra e conflitos armados, o totalitarismo, a anarquia e a segurança humana, possibilitam a interpretação de Jogos Vorazes por diversos campos teóricos das RI e diversas análises relevantes a serem feitas no ensino e aprendizado das mesmas.

³ Ao todo, foram vendidas aproximadamente 100 milhões de cópias dos livros em todo o mundo, e o primeiro livro da saga, Jogos Vorazes, passou mais de cem semanas na lista de bestsellers do New York Times. Já os filmes homônimos faturaram mais de 3 bilhões de dólares nas bilheterias de todo o mundo (MCLOUGHLIN, 2022).

Como segundo elemento chave para este trabalho, faz-se necessário abordar inicialmente a teoria de Ernesto Laclau, que, em sua formulação sobre a análise de discurso, proporciona um referencial teórico de extrema importância para a Ciência Política e as Relações Internacionais. Apesar de não ser um teórico específico das RI, seus estudos sobre a formação de identidades, a hegemonia e o antagonismo demonstram ser ferramentas importantes e necessárias para a área, propiciando análises sobre a formulação de identidades de países, povos, movimentos sociais e outros.

Ao se aprofundar em sua teoria, é importante entender que, para o autor, um discurso não se constitui somente de palavras. A prática discursiva é a junção das palavras com a ação, elementos linguísticos e não-linguísticos, naturais e sociais. Assim, a teoria do autor revela-se um referencial que traz inúmeros benefícios para as análises no campo das Relações Internacionais, no que tange a formulação de identidades de países, instituições e povos, bem como no entendimento acerca do desenvolvimento de variados fenômenos sociais.

Assim, o objetivo deste trabalho é o da utilização de Jogos Vorazes como elemento facilitador para o entendimento da Teoria do Discurso de Ernesto Laclau e Chantal Mouffe, em especial no que tange ao desenvolvimento das identidades, hegemonia e antagonismos - que serão exemplificadas a partir do entendimento do antagonismo entre a Capital e da Revolução dos Distritos de Panem.

Sendo assim, esse artigo será dividido em quatro seções, a começar por esta introdução. Em seguida, trarei uma análise mais profunda sobre o debate entre a cultura *pop* e as Relações Internacionais, para posteriormente, na terceira seção, ilustrar pontos relevantes do mundo de Jogos Vorazes que facilitarão o entendimento da análise final. Abordarei em seguida em mais detalhes a teoria de Ernesto Laclau e procederei para a intersecção desta teoria com os conflitos da saga de Jogos Vorazes. Por fim, apresentarei minhas considerações finais sobre os pontos de maior relevância neste artigo.

2. O debate sobre a cultura *pop* e as RI

[Darth Vader]: Sua falta de fé é perturbadora.
(Star Wars: Uma Nova Esperança, 1977, 0'38"21)

Como já afirmado anteriormente, a cultura *pop* pode ser um instrumental de extrema importância para o ensino e aprendizado de temáticas que concernem a disciplina de Relações Internacionais e que, para além disso, também pode ser definida enquanto um fenômeno de relevância para o campo. De acordo com William Clapton (2015)⁴, dado o desenvolvimento e avanço das tecnologias de informação, em especial da internet, a cultura *pop* tornou-se um elemento intrínseco da vida política e social, tendo em vista a constante quantidade de informações à que somos expostos diariamente.

Em sala de aula, Clapton demonstrou de forma prática a relevância da utilização da cultura *pop* enquanto ferramenta de ensino para as RI. Para além de uma forma de engajar os estudantes, a utilização da cultura *pop* permite o desenvolvimento de análises mais acessíveis do que as geralmente encontradas em livros acadêmicos, tendo em vista a bagagem anteriormente possuída pelos alunos e como esta é capaz de moldar seu entendimento sobre assuntos relacionados à política global (CLAPTON, 2015). Assim, o autor pontua: “Embora a cultura popular não deixe de ter problemas ou armadilhas em potencial, ela oferece insights diferentes e mais acessíveis sobre o internacional que geralmente não são encontrados nos livros padrão de Relações Internacionais” (CLAPTON, 2015, p. 174, tradução minha). Ainda assim, para o autor, o campo tem sido lento no reconhecimento do valor da cultura *pop* no ensino e produção de conhecimento (CLAPTON, 2015).

A ausência, portanto, de uma intersecção entre esses dois campos, configura-se como uma perda relevante para as Relações Internacionais como um todo, tendo em vista que, segundo aponta Mesquita (2018):

A cultura popular, afinal de contas, é apenas um reflexo das dinâmicas que compõem a realidade. Ao engajar-se em práticas representacionais, a cultura popular fala, ela mesma, de política, como bem coloca Bleiker (2009). Se as Teorias de RI têm a intenção de engajarem-se e explicarem a realidade, creio que também devam levar em consideração a produção e reprodução de artefatos de cultura popular, que acabam por refletir a maneira pela qual seus criadores (e, muitas vezes, as sociedades nas quais os criadores estão inseridos) enxergam e compreendem a realidade (MESQUITA, 2018, p. 24).

⁴ Professor e pesquisador de Relações Internacionais na Universidade de Nova Gales do Sul

Felizmente, segundo apontam Caso e Hamilton (2015), o número de acadêmicos que passaram a utilizar fontes estéticas e elementos de cultura *pop* para tratar de assuntos relacionados às RI cresceu desde a década de 90, ainda que esse tipo de análise não seja de todo bem vinda no campo das ciências humanas.

Obra de relevância para demonstrar essa tendência é a de Nexon e Neumann (2006), na qual os autores partem da relevância da obra Harry Potter enquanto fenômeno cultural, destacando a importância da obra não só por conter temas que se relacionam com o cenário internacional, mas também pelo sucesso global da história - e o grande senso de familiaridade que grande parte da população tem em relação à saga. Para fins de exemplificação, os autores apontam que os *royalties* pela obra tornaram J. K. Rowling a mulher mais rica da Inglaterra, e a autora mais bem paga do mundo no ano de 2007, de acordo com a Forbes (NEXON e NEUMANN, 2006; VEJA, 2010).

Para além do sucesso de vendas e bilheteria, a publicação de Harry Potter e a gravação de seus filmes homônimos teve também repercussões políticas. Na Rússia, houveram especulações de que o personagem Dobby (um elfo doméstico) seria a caricatura do Presidente Vladimir Putin; nos EUA e em outros países com grande presença de fundamentalismo cristão, houve acusações de que a saga promoveria temas como o satanismo e bruxaria (NEXON e NEUMANN, 2006). Assim, o ponto de partida de Nexon e Neumann é de que o fenômeno Harry Potter possui dimensões políticas e internacionais únicas, e que “A cultura popular é um domínio crucial na qual a vida social e política são representadas”.

Logo, em “*Harry Potter and International Relations*”, os autores entendem que o campo das RI e a cultura *pop* podem ser interseccionadas de quatro maneiras diferentes. Em primeiro lugar, a cultura popular e sua relação com a política, ou seja, entender a cultura popular enquanto causa (como influencia a política) ou efeito (como é influenciada pela política). Em segundo lugar, analisam a cultura *pop* enquanto um espelho, em outras palavras, enquanto ferramenta pedagógica ou analítica⁵. Em terceiro lugar, cultura popular pode ser tratada enquanto dado, portanto, enquanto evidência de normas, crenças e ideias em determinados países ou regiões. Por fim, a cultura *pop* enquanto constitutiva, na medida em que gera efeitos determinantes, informativos, possibilitadores e naturalizantes (NEXON e NEUMANN, 2006). Não nos cabe aqui, entretanto, analisar esses tópicos mais a fundo.

⁵ Aqui, reafirmo que a cultura popular não deve ser confundida com um espelho, um elemento passivo. Pelo contrário, a cultura popular também é a responsável pela *constituição* desse mundo social e político (NEXON e NEUMANN, 2006).

Prosseguirei, portanto, com uma análise mais direta em relação ao papel da literatura de ficção e do cinema, dois de meus principais elementos de análise.

2.1 O papel da literatura de ficção e do cinema, e a relevância de Jogos Vorazes

[Alvo Dumbledore]: *A verdade. (...) É uma coisa bela e terrível(...).*

(ROWLING, 1997, p. 215)

No âmbito da cultura popular e do entretenimento, o cinema é uma das expressões artísticas mais amplamente consumidas, e, como tal, deve ser considerada enquanto ferramenta importante da política internacional e das RI, mas também como um poderoso evidenciador - e muitas vezes influenciador - de tendências e momentos históricos:

Os filmes são um indicador social especialmente esclarecedor das realidades de uma era histórica, pois uma quantidade enorme de capital é investida na pesquisa, produção e comercialização do produto. Os criadores de filmes exploram os eventos, medos, fantasias e esperanças de uma época e dão expressão cinematográfica a experiências e realidades sociais (KELLNER, 2010, p. 4, tradução minha).

Aqui, o papel da indústria de *Hollywood* não deve ser deixado de lado, tendo em vista que a mesma se configura como a maior indústria cinematográfica do globo. Apesar dos primeiros filmes remontarem ao século XIX - com a utilização de máquinas de fotografia móvel e, posteriormente, a utilização de edição de imagens, cenários e fluxo visual - a indústria *hollywoodiana* tem início no começo do século XX, com o *boom* cultural do fim da Primeira Guerra Mundial (HALE, 2014).

Há, a partir desse período, grande expansão na produção de filmes que levaram ao sucesso das grandes “estrelas” de *Hollywood* e seus diretores, que passam a ser reconhecidos e apreciados pelo estilo utilizado na produção de seus filmes (ibidem). A partir da década de 30, a indústria entra em seus anos dourados com a grande difusão do cinema enquanto forma de entretenimento da população, o desenvolvimento de novos gêneros filmicos (como ação, comédia, musicais e outros) e a ascensão de estrelas e diretores como Shirley Temple e John Ford (ibidem).

O passar das décadas impõe novos desafios à indústria cinematográfica, que sempre se reinventa, se inserindo na televisão, produzindo novos formatos de filmes, criando histórias que visavam maior apelo popular. No século XXI, a indústria novamente se reinventa com a

inserção na era do *streaming*, dominada por grandes indústrias como a Disney, HBO, Amazon e outras. Aqui nos cabe, entretanto, destacar que, independentemente do contexto, o cinema - em especial o contemporâneo - pode ser entendido como um “(...) terreno disputado que reproduz lutas sociais existentes e transcodifica os discursos políticos da era.” (KELLNER, 2010, tradução minha).

Nos EUA, essa tendência é verificada em especial a partir dos anos 2000, dadas as inúmeras turbulências políticas e econômicas do momento. Assim demonstra Douglas Kellner em “*Cinema Wars: Hollywood Film and Politics in the Bush-Cheney Era*” (2010). Em um contexto de tensões como as provocadas pelos atentados do Onze de Setembro, o Ato Patriota e a Guerra no Iraque, o governo americano utiliza-se de *Hollywood* como ferramenta para incentivar o sentimento patriótico na população, propiciando inclusive apoio popular às políticas antiterroristas implantadas durante o governo Bush (KELLNER, 2010).

À literatura, outro objeto de análise deste trabalho, não cabe menor relevância. Em um contexto multifacetado de relações inter-estatais - e relações entre Estados e organizações não-governamentais -, rivalidades entre super-potências, conflitos territoriais e outras formas de tensão no Sistema Internacional, a utilização de histórias, segundo Sheeran (2007), pode ser um referencial útil no “fazer sentido” acerca da natureza contraditória das Relações Internacionais. Isso porque, através de seus personagens e eventos, a literatura tem a capacidade de se conectar com movimentos, captar tendências e revelar padrões complexos na história e na contemporaneidade (SHEERAN, 2007).

Ainda que algumas obras literárias abordem o que pode ser considerado “pitoresco” - sem sucesso na captura do espírito de sua época -, a literatura em geral parte da ideia de que “algo importa”, que é, segundo Sheeran, o que a conecta ao político presente em todos os seres humanos. O autor aponta:

Neste livro, o político profissional, embaixador diplomático é apresentado com simpatia ao sentido gramsciano do intelectual, uma visão de que 'todos os homens são intelectuais, pode-se então dizer: mas nem todos os homens têm na sociedade a função de intelectuais'. Da mesma forma, nem todos os envolvidos nas Relações Internacionais são políticos profissionais, mas imigrantes, migrantes, soldados, fuzileiros navais, marinheiros, turistas, viajantes, empreiteiros, trabalhadores expatriados, comerciantes e artistas – todos têm preocupações políticas, que não devem ser descartadas e ignoradas (SHEERAN, 2007, p. X, tradução minha).

Dadas as transformações vivenciadas pelas Relações Internacionais enquanto área, e, portanto, os acontecimentos que a mesma não tem capacidade de categorizar ou prever - em outras palavras, suas limitações -, a literatura pode ser utilizada enquanto um instrumento

para corroborar com o entendimento acerca das complexidades vividas pela disciplina (SHEERAN, 2007). Esse entendimento se corrobora com o surgimento de uma literatura “global”, ou seja, aquela que retrata as questões do dia-a-dia, e que pode ser compreendida - e ter capacidade de influência - independentemente do conhecimento de seu idioma de origem (ibidem).

Já foi mencionada neste trabalho a influência perpetrada pela saga Harry Potter, e outras obras - citadas ao longo deste trabalho - não perdem em importância: a trilogia Senhor dos Anéis (de J. R. R. Tolkien), As Crônicas de Gelo e Fogo (de George R. R. Martin), As Crônicas de Nárnia (de C. S. Lewis). Todas as obras mencionadas tiveram adaptações de sucesso para as telas, e embora advenham de contextos e ideias diferentes, argumento que todas são, à sua própria maneira, instrumentais relevantes para o entendimento do “mundo adulto” e, portanto, das Relações Internacionais. Cito novamente Sheeran:

É argumentado neste livro que a literatura, neste estudo principalmente aquela em forma de ficção, proporciona um guia para entender a considerada loucura do mundo adulto, um reino em que príncipes, florestas mágicas e velhos reis sábios são substituídos por déspotas, tiranos, terroristas, desastres ambientais e rios poluídos, um mundo em que civis são alvos, e militares os pacificadores. (SHEERAN, 2007, p. XVII, tradução minha)

Jogos Vorazes, a principal obra de ficção à qual me referirei neste trabalho, é também ferramenta relevante para o entendimento das Relações Internacionais. A partir dos temas que são trabalhados na obra, tanto na versão literária quanto em sua adaptação, é possível apreender diversos temas a serem estudados nas Relações Internacionais. Dreyer (2015), em seu artigo “*war, peace and justice in Panem: international relations and the hunger games trilogy*” aponta a possibilidade de utilizar a trilogia Jogos Vorazes como referencial para analisar as perspectivas realista, liberal e construtivista das RI, bem como a discussão da teoria da guerra justa e o pacifismo. Henshaw (2013), por sua vez, discute a utilização da trilogia como referencial para entender os dilemas da segurança humana, os direitos de integridade pessoal e a segurança econômica.

Para além do mundo acadêmico, elementos relevantes da trilogia literária e de sua adaptação aos cinemas trouxeram impactos reais no cenário internacional. O golpe militar de maio de 2014 na Tailândia⁶, que depôs a Primeira Ministra Yingluck Shinawatra, suscitou diversos protestos populares que utilizavam-se de um símbolo em comum: uma saudação de

⁶ O contexto em que se deu o golpe era marcado por inúmeros protestos populares contra o governo, iniciados após a aprovação de uma lei de anistia que perdoou os crimes de figuras políticas do país. Então, sobre a prerrogativa de restaurar a paz e a estabilidade no reino, o Exército Real Tailandês - liderado pelo general Prayut Chan-Ocha - derruba o governo eleito e suspende a Constituição firmada em 2007, exceto pelo capítulo que legitima a monarquia (BBC, 2014; SATRUSAYANG, 2014).

três dedos, na qual, com o braço acima da cabeça, se erguem os dedos indicador, médio e anelar, enquanto o polegar e mindinho são segurados juntos (COGAN, 2021).

Figura 1: Manifestantes em Bangkok



Fonte: Cogan (2021)

Essa saudação, utilizada nos protestos na Tailândia é também posteriormente adotada nos protestos em Mianmar⁷ no ano de 2021, pedindo por “liberdade, eleições e democracia” (COGAN, 2021). Esse é um gesto retirado da franquia Jogos Vorazes, utilizado pelo Distrito 12 de Panem e pela heroína Katniss Everdeen como uma afronta à Capital durante a realização dos Jogos Vorazes após a morte de Rue, a tributo feminina do Distrito 11 - e uma criança de apenas doze anos.

Afasto-me e olho Rue uma última vez. Ela poderia muito bem estar apenas adormecida nessa campina, afinal de contas.

- Tchau, Rue - sussurro. E pressiono os três dedos médios de minha mão esquerda em meus lábios e os ergo na sua direção. Então, começo a caminhar sem olhar para trás. (COLLINS, 2008, p. 254).

Figura 2: Katniss fazendo a saudação na arena



Fonte: Jogos Vorazes (2015)

⁷ O golpe militar em Mianmar, por sua vez, ocorre após alegações de fraude nas eleições de 2020 com a vitória da presidente Aung San Suu Kyi. O ocorrido leva a massivos protestos da população, com respostas violentas do exército, a prisão de mais de 15 mil manifestantes e o deslocamento de mais de 1.2 milhões de pessoas de seus lares (RATCLIFFE, 2022).

Dadas as explicações iniciais sobre a relevância da cultura pop para as Relações Internacionais, prosseguirei com o enfoque principal deste trabalho: de forma semelhante a Dreyer e Henshaw, busco utilizar o mundo de Jogos Vorazes para explicar e assim facilitar o entendimento de uma teoria que se encaixa na corrente pós-estruturalista, a teoria do discurso de Laclau e Mouffe.

3. A Teoria do Discurso e Jogos Vorazes

[Finnick Odair]: Katniss... Lembra quem é o verdadeiro inimigo.

(Jogos Vorazes: Em Chamas, 2013, 02'08"25)

Na sessão anterior deste trabalho, procurei demonstrar a importância e a necessidade de se estudar e produzir conteúdos que interseccionam a cultura *pop* e as Relações Internacionais, dado que, como já demonstrado, as mesmas proporcionam análises grandemente enriquecedoras para o campo.

Sigo, então, com a principal proposição deste trabalho, a de que Jogos Vorazes pode ser utilizada para melhor compreender a teoria do discurso de Ernesto Laclau e Chantal Mouffe. Laclau, devo reafirmar, não é um teórico específico do campo das Relações Internacionais, porém, suas proposições da Teoria do Discurso sobre a concepção do político e do social, são de grande relevância para a área, como demonstrarei no tópico 3.2. No tópico a seguir, contarei de forma mais detalhada a trama da Trilogia Jogos Vorazes, de modo a melhor ilustrar minhas conclusões.

3.1 O mundo de Jogos Vorazes

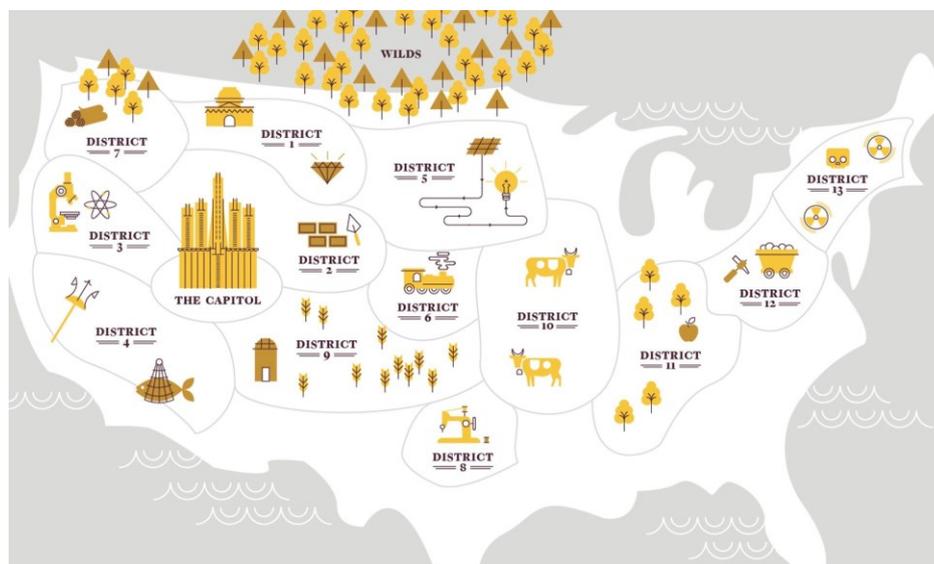
[Effie Trinket]: Feliz Jogos Vorazes! E que a sorte esteja sempre a seu favor!

(COLLINS, 2010, p. 26)

A trilogia de Jogos Vorazes se passa em um futuro distópico. Sem explicações mais a fundo dentro da saga, a civilização moderna é, centenas de anos antes do início da história, destruída com diversos desastres naturais que assolam o planeta: grandes aumentos no nível dos mares, a destruição completa da atmosfera e mudanças expressivas nas massas terrestres. Os poucos humanos restantes se refugiam no território que era anteriormente conhecido como a América do Norte, e formam a nação de Panem.

Panem (cujo nome vêm da expressão em latim “*Panem et circenses*”, que traduzida, significa “Pão e Circo”) é então formada com a criação da Capital (o governo central) e de 13 Distritos, cada um responsável por fornecer elementos necessários à existência da primeira, como artefatos de luxo, madeira, produtos agrícolas e entre outros.

Figura 3: Mapa do Território de Panem com os 13 Distritos e a Capital



Fonte: Koerner (2015)

Para melhor entendimento da análise que se seguirá, explico, na tabela abaixo, a função produtiva de cada Distrito ilustrado no mapa e uma breve descrição do mesmo:

Tabela 1: Os 13 Distritos de Panem

Distrito	Descrição
A Capital	Governo Central de Panem. Presidida por Coriolanus Snow, o principal antagonista da saga.
Distrito 1	Artigos de Luxo. É considerado o distrito mais rico.
Distrito 2	Alvenaria e Armamentos. Aqui são treinados os

	“Pacificadores”, a polícia comandada pela Capital.
Distrito 3	Tecnologia. É considerado um distrito rebelde.
Distrito 4	Pesca. Lar de Finnick Odair, tributo vencedor de uma das edições dos Jogos Vorazes, e um dos principais aliados de Katniss.
Distrito 5	Energia. Possui uma grande usina hidrelétrica.
Distrito 6	Meios de Transporte
Distrito 7	Madeira
Distrito 8	Indústria Têxtil
Distrito 9	Distribuição Agrícola. Pouco se sabe sobre esse distrito.
Distrito 10	Pecuária
Distrito 11	Agricultura. É um dos distritos mais pobres de Panem, porém com o maior território do país. Lar de Rue.
Distrito 12	Mineração. Maior extrator de carvão, é o lar de Katniss Everdeen e Peeta Mellark.
Distrito 13	Energia Nuclear. Foi bombardeado pela Capital durante a Primeira Rebelião até sua completa destruição.

Fonte: Collins (2014)

Dados os seguidos anos de abusos perpetrados pela Capital - que, no contexto da obra, pode ser entendida como uma ditadura totalitária -, os Distritos, liderados pelo Distrito 13 iniciam uma guerra civil em Panem que fica conhecida como a Primeira Rebelião. O período de conflitos, que ficam conhecidos como os Dias Escuros, duram aproximadamente três anos, e se encerram com a destruição completa do Distrito 13 e a derrota dos doze restantes. Como punição pelo levante, a Capital instaura o Tratado da Traição, que instaura novas leis para garantir uma paz forçada em Panem, além de banir qualquer forma de comunicação entre os Distritos e iniciar os Jogos Vorazes.

Os Jogos Vorazes, utilizados pela Capital como ferramenta de controle e opressão, são uma forma de punição aos Distritos que devem, anualmente, enviar dois “tributos” (um

garoto e uma garota de idades entre 12 e 18 anos) para participarem. Assim, os vinte e quatro tributos devem lutar uns contra os outros até a morte em uma arena a céu aberto. Vale destacar que o evento é completamente televisionado pela Capital, e tratado como uma festividade, um evento esportivo:

Levar as crianças de nossos distritos, forçá-las a se matar 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. Pouco importam as palavras que eles utilizam. A mensagem é bem clara: “Vejam como levamos suas crianças e as sacrificamos, e não há nada que vocês possam fazer a respeito. Se erguerem um dedo, nós destruiremos todos vocês da mesma maneira que destruímos o Distrito Treze.”. (COLLINS, 2008, p. 25)

O Tributo restante será o vencedor, e seu Distrito será “agraciado” com quantias extras de comida e outros prêmios. Nesse contexto, é necessário destacar que as desigualdades existentes entre os próprios Distritos são fatores determinantes nos Jogos, tendo em vista que tributos dos Distritos mais ricos são preparados desde crianças para participarem dos Jogos Vorazes, os chamados Carreiristas (dos Distritos 1, 2 e 4). Isso contribui para uma sensação de humilhação entre os Distritos mais pobres, que, por conta de suas condições subdesenvolvidas, possuem poucas chances de vencer os Jogos.

No período em que se passa a história, os Jogos Vorazes estão em sua 74ª edição. A trama segue a personagem principal, Katniss Everdeen, moradora do Distrito 12. No dia da Colheita - evento televisionado para toda Panem, no qual são selecionados os Tributos de cada Distrito - Katniss se vê obrigada a se voluntariar como Tributo no lugar de sua irmã mais nova, Primrose Everdeen, de apenas 12 anos. Esse é um evento inédito na história do Distrito 12, e a força do episódio começa a gerar faíscas de comoção e revolta entre os Distritos.

Katniss é então enviada à Capital junto com Peeta Mellark - o Tributo masculino do Distrito 12 -, e junto com seu mentor, Haymitch Abernathy, iniciam um plano para vender Katniss e Peeta como “os amantes desafortunados do Distrito 12”, e assim, angariar maior simpatia do público e conseqüentemente, aumentar suas chances de sobrevivência nos Jogos. É importante destacar que a condição de vida que possuem os habitantes da Capital é completamente diferente daquela nos Distritos:

A Capital, a cidade que governa Panem. As câmeras não mentiram a respeito da grandiosidade do local. Se tanto, elas não chegaram a captar a magnificência dos edifícios esplendorosos num arco-íris de matizes que se projeta em direção ao céu, os carros cintilantes que passam pelas avenidas de calçadas largas, as pessoas vestidas de modo esquisito, com penteados bizarros e rostos pintados que nunca

deixaram de fazer uma refeição. Todas as cores parecem artificiais, os rosas intensos demais, os verdes muito brilhantes, os amarelos dolorosos demais aos olhos, como as balas redondas e duras que nunca temos condições de comprar nas lojinhas de doce do Distrito 12 (COLLINS, 2008, p. 67).

A estratégia para proteger Katniss e Peeta funciona, e como é de se esperar, os Jogos transcorrem com doses brutais de violência e manipulação por parte da Capital, que é capaz de influenciar o ambiente físico da arena. Momento relevante da história é quando Katniss faz uma aliança com Rue - a tributo feminino do Distrito 11 -, e, no momento da morte da garota, cobre seu corpo com flores e faz a saudação de seu Distrito em frente às câmeras. Isso acaba por inflamar ainda mais os ânimos em Panem, especialmente no Distrito 11, cuja população começa a entrar em conflito direto com os pacificadores da Capital e a se rebelar.

Próximo ao final dos Jogos, com poucos participantes restantes na arena, as regras são alteradas. Somente dois Tributos do mesmo Distrito poderiam ser vencedores. Katniss procura por Peeta, que descobre estar machucado por uma aliança que havia feito com os tributos carreiristas. Em meio aos acontecimentos finais e após a morte do último Tributo do Distrito 1, Cato, Katniss e Peeta são os únicos restantes. Em uma reviravolta, as regras novamente se alteram, e, mais uma vez, a regra de que somente poderia haver um vencedor volta a vigorar. Katniss, ao perceber que os Jogos não poderiam se encerrar se os dois morressem, enfrenta a autoridade da Capital utilizando-se de amoras venenosas encontradas na arena para fingir que os dois cometeriam suicídio. A estratégia funciona, e, nos 74 anos de existência dos Jogos, pela primeira vez dois vencedores são coroados.

Nos eventos de *Em Chamas*, o segundo livro - e filme -, Katniss e Peeta devem agora viver sob a imagem que criaram nos Jogos, a de amantes. Após a turnê dos vitoriosos, na qual os dois são obrigados a visitar todos os Distritos de Panem para “celebrar” sua vitória nos Jogos, uma nova edição dos Jogos Vorazes é anunciada, a 75ª edição, conhecida como o Massacre Quaternário. Entretanto, como maneira de silenciar Katniss e Peeta, vistos agora pela população dos distritos como elemento de esperança, a Capital muda as regras do evento. Os tributos do Massacre Quaternário serão selecionados entre os vencedores de edições anteriores dos Jogos. A edição transcorre com a participação de Katniss e Peeta, enquanto nos Distritos, o número de rebeliões aumenta.

Ao final da edição, Katniss destrói o teto da arena e é resgatada por uma legião de rebeldes, que a levam para o Distrito 13, que afinal não havia sido destruído, mas estava sim

escondido sob a superfície da terra. A garota descobre também que Peeta fora capturado pela Capital, e seu lar, o Distrito 12, destruído.

Em *A Esperança*, é dada à Katniss a missão de assumir o papel do Tordo, o símbolo da insurgente revolução dos distritos. Os embates diretos entre a Capital e os Distritos têm início, e como parte da estratégia da Rebelião, são gravados vídeos de Katniss em cenários de conflitos para repassar a mensagem aos rebeldes e incentivar o restante da população. A mensagem propagada pela Capital, entretanto, é outra: o Tordo e os rebeldes são criminosos, buscando acabar com a paz construída em Panem.

Katniss, junto com os rebeldes, consegue invadir o território da Capital em uma missão para resgatar Peeta. Descobrem, entretanto, que Peeta fora torturado e, através disso, transformado em um bestante - uma arma geneticamente manipulada da Capital - tornando-se uma ameaça para Katniss. Os conflitos prosseguem no território da Capital e dos Distritos, com inúmeras mortes de personagens importantes da saga. Porém, enfim, o Presidente Snow é capturado, e Alma Coin, a líder do Distrito 13 e da Rebelião, assume a presidência de Panem.

A Presidente Coin, entretanto, demonstra as mesmas tendências autoritárias demonstradas por Snow. Katniss descobre, posteriormente, que Coin havia tramado toda a rebelião - sacrificando inúmeras vidas inocentes no processo, como a da irmã de Katniss - com a finalidade de depor Snow e assumir o comando de Panem. Em uma cerimônia pública, na qual Snow deveria ser executado por seus crimes, Katniss atira uma flecha em Coin, que morre no mesmo instante. As rebeliões nos Distritos se encerram, e Panem torna-se uma república constitucional democrática. Katniss, com inúmeras sequelas psicológicas dos conflitos, retorna ao Distrito 12 com Peeta.

3.2 A formação de um Discurso: Identidades, Hegemonia e Antagonismos

[Katniss]: Deve ser um sistema bem fraco para ser derrubado por umas poucas amoras.

[Presidente Snow]: Sim, é fraco, mas não da maneira que imagina.

(Jogos Vorazes: Em Chamas, 2013, 0'08"15)

No ano de 1985, Ernesto Laclau publica em conjunto com Chantal Mouffe a obra “*Hegemony and socialist strategy: towards a radical democratic politics*”, na qual são dadas as bases para a formulação de sua Teoria do Discurso. Como já mencionado anteriormente, Laclau não é um teórico específico das Relações Internacionais, mas sim da Ciência Política, e sua Teoria do Discurso pode corroborar para melhor compreensão do social, dado seu enfoque no poder, e portanto, na ordem discursiva, como constituidores das relações sociais (DE MENDONÇA, 2012).

A década de 80, na qual Laclau e Mouffe publicaram sua obra, vê o desenvolvimento de estados de bem-estar social em democracias ocidentais, bem como a emergência de demandas populares que extravasam o âmbito das desigualdades de classes, e passam a apoiar pautas como o feminismo, os direitos civis e o meio ambiente (VAN HAM, 2018). Entretanto, o crescimento econômico vivenciado sofre uma desaceleração, e ideias neoliberais passam a ganhar força (ibidem).

Assim, nesse cenário, conforme apontado por Mendonça (2012), a melhor maneira de se iniciar uma explicação acerca da Teoria do Discurso de Laclau é entender que a mesma buscou apontar falhas fundacionais no marxismo (DE MENDONÇA, 2012; VAN HAM, 2018). Enquanto antigo teórico marxista, Laclau posteriormente passa a entender que a corrente não é capaz de compreender em sua totalidade a complexidade das relações sociais contemporâneas, tendo em vista que a mesma apresenta uma visão reducionista das relações sociais enquanto vinculadas a um antagonismo capital-trabalho (DE MENDONÇA, 2012). Seria necessário, portanto, encontrar uma nova maneira de reorganização para a esquerda - e para outros movimentos sociais - em busca de transformação social (VAN HAM, 2018).

Ademais, para os autores, reconhecer a pluralidade e a igualdade é essencial para o funcionamento da democracia (ibidem). Para que a defesa dos direitos dos trabalhadores não seja feita aos custos dos direitos das mulheres, imigrantes, consumidores, ou outros grupos é necessário estabelecer uma equivalência entre essas diferentes lutas (ibidem). Somente sob essa condição que as lutas contra o poder tornam-se verdadeiramente democráticas (ibidem).

Laclau e Mouffe consideram, inicialmente, o conceito gramsciano de hegemonia, no qual o poder é garantido às elites não só através da coerção ou da força econômica, mas também da ideologia (ibidem). Assim, quando valores e normas são propagados pelas elites e aceitos pela sociedade, a ideologia permite que aqueles no poder tenham legitimidade, mantendo o *status quo* (ibidem). Os autores expandem esse conceito, buscando maneiras de

permitir que a esquerda fosse capaz de construir e propagar seus próprios discursos hegemônicos, garantindo assim mudanças sociais (ibidem).

Assim, para bem entender a teoria proposta por Laclau e Mouffe, é necessário entender que, em todos os sentidos, a Teoria do Discurso é uma teoria para entender o campo social. Essa é uma aproximação que se encaixa no pós-estruturalismo, ou seja, a realidade social só pode existir através da construção e do discurso (POLITICAL THEORY AND CONTEMPORARY POLITICS, 2021). O campo do discurso, portanto, corresponde direta e intrinsecamente ao campo social.

Em primeiro lugar, faz-se necessário compreender o verdadeiro significado de um “discurso” no âmbito proposto por Laclau e Mouffe. Para além de um simples conjunto de palavras - faladas ou escritas -, o “discurso” a que nos referimos aqui é também *prática*, é aquilo que possibilita a materialidade de um objeto, ou seja, que o mesmo tenha seu próprio *ser* (CORRAL DE FREITAS, 2021). Em outras palavras, um objeto comum, como uma cadeira, pode - e de fato - *existe*. Mas seu *ser*, seu sentido perante a sociedade, só ocorre dentro de um contexto discursivo.

Para simplificar essa explicação, utilizarei a metáfora proposta por Laclau, a da ocorrência de um terremoto. Um terremoto é um fenômeno que *existe* sem necessitar de quaisquer intervenções humanas, que pode ser fisicamente sentido. Simplesmente existe. Seu *ser*, isto é, o entendimento que compartilhamos sobre este fenômeno, depende da estruturação de um campo discursivo: esse terremoto *é* fruto da ira divina ou *é* simplesmente uma ação da natureza? Nesse caso, a visão religiosa e a visão científica são dois discursos distintos, tendo em vista que ambos podem outorgar ao fenômeno do terremoto seu “*ser*”, sua *identidade*.

Nesse sentido, Corral de Freitas (2021, v. 34, p.9) aponta: “O discurso, deste modo, é uma prática significativa que constitui e organiza relações sociais (...). Assim, toda produção de sentidos depende de uma estrutura discursiva. Portanto discurso é a ligação entre palavras e ações que formam totalidades significativas.”. É correto afirmar que o discurso, portanto, como constituidor de sentidos, constitui, organiza e se equivale ao campo do social.

O discurso, por sua vez, se constitui a partir de uma prática articulatória, ou seja, elementos anteriormente dispersos na sociedade que se organizam em diferentes posições, tornando-se momentos (CORRAL DE FREITAS, 2021). Em outras palavras, posições

articuladas em um discurso podem ser entendidas enquanto momentos. Já aquelas que não estão discursivamente articuladas, são consideradas elementos.

Vale destacar aqui que os discursos podem ser considerados precários e contingentes, pois é impossível que os mesmos tornem-se universalmente hegemônicos, dado que são sempre confrontados por discursos rivais (CORRAL DE FREITAS, 2021). Ou seja, discursos não são estruturas fixas. A possibilidade de um discurso ter seu sentido “fixo” somente ocorreria quando os mesmos são olhados por uma perspectiva que ignora o tempo e o contexto em que estão inseridos (POLITICAL THEORY AND CONTEMPORARY POLITICS, 2021). No discurso, há uma negociação constante sobre o que a realidade pode ser. O discurso então, está sempre aberto a novas representações e ao que pode ser considerado a realidade e a verdade.

Assim, é possível reafirmar o entendimento de que a teoria de Laclau e Mouffe busca compreender as regularidades de sentidos nas disputas políticas do mundo social. Aqui, a construção de sentidos é um processo dinâmico e constante de disputa entre diferentes elementos e grupos. Essas disputas - ou articulações - podem ser compreendidas através do que os autores entendem por lógica da equivalência. A lógica da equivalência entende que A e B podem ser considerados equivalentes se existir um termo que não é nem A nem B, mas que permite identificar algo em comum, que impede que os termos se tornem objetivos (TOLEDO, 2014). Esse termo é o que os autores entendem por “ponto nodal”, e é o que permite que diferentes elementos se articulem e se relacionem entre si.

Ponto nodal, por sua vez, é um significante vazio, ou seja, um significante que foi esvaziado de seu sentido original para permitir a articulação e a construção de sentidos. É, portanto, um elemento flexível que pode ser substituído ou deslocado. Vale também destacar que quanto mais o significante é esvaziado de seu significado original, mais articulações são possíveis de serem formadas.

Dadas essas explicações, é possível avançar para dois conceitos fundamentais para a teoria do discurso, o antagonismo e a hegemonia. A lógica da equivalência de Laclau e Mouffe parte da ideia de que para se estabelecer uma compreensão temporária e estável dos significados, os elementos discursivos precisam ser relacionados de forma equivalente, mas também precisam ser diferenciados de um aspecto negativo e externo. A identidade coletiva é construída através da exclusão de elementos que não possuem relações normais e diferenciais e ameaçam a identidade do discurso.

É aqui que entra o conceito de antagonismo, que é utilizado para descrever o embate ou confronto entre elementos ou identidades opostas. O antagonismo é visto como um elemento fundamental para a construção de uma cadeia de equivalência e para entender as disputas políticas na realidade social. O antagônico é percebido como uma ameaça para a constituição do discurso oposto, mas também é sua condição de possibilidade. É o que os autores entendem por condição paradoxal e dupla do antagonismo: O antagônico é excluído porque seu pertencimento ao sistema o questionaria e ameaçaria (POLITICAL THEORY AND CONTEMPORARY POLITICS, 2021). Por outro lado, entretanto, esse sistema é constituído somente através da exclusão e da demarcação (ibidem).

O relacionamento entre o discurso e seu antagonismo, portanto, é um limite de objetividade (ibidem). Esse é um limite impermeável, e que nunca existe naturalmente, só pode ser estabelecido como antagônico através da exclusão (ibidem). É por isso que nesse contexto falamos de um exterior constitutivo, que constitui e ao mesmo tempo representa uma ameaça constante ao sistema. Toda formação social é, portanto, dependente de ter um exterior constitutivo antagônico.

Como já mencionado anteriormente, a perspectiva da hegemonia advém do conceito de hegemonia inicialmente proposto por Gramsci. Para Laclau e Mouffe, hegemonia é um processo que se dá através da articulação de diferentes elementos discursivos e demandas, que se relacionam entre si e se articulam em torno de um "ponto nodal" ou signo privilegiado, que permite a construção de uma cadeia de equivalência. É, portanto, um processo complexo e dinâmico, que se dá através da construção de consensos e acordos. Em suma, como aponta Toledo (2014):

Para Laclau e Mouffe (1985), hegemonia é uma forma de relação política que tenta estabelecer uma ordem dita universal. Dado que o terreno do social é caracterizado por constante disputa política pela construção de sentidos hegemônicos, hegemonia seria um projeto político particular no qual um determinado discurso (sobre, por exemplo, como o Estado, economia e sociedade civil devem se organizar) consegue se impor sobre tantas alternativas possíveis. Tal imposição seria alcançada uma vez que, ao expandir seus sentidos mediante a construção de cadeias de equivalências, pontos nodais e significantes vazios, o discurso condensaria outros sentidos dispersos e conseguiria enfim se apresentar enquanto universal, porém um universal precário, dado que estaria sempre sob a sombra de outros discursos rivais, correndo o risco de ser deslocado e substituído por outro projeto hegemônico. (TOLEDO, p. 47-48, 2014).

Assim, o poder de definir a ordem e tentar estabelecer uma perspectiva uniforme da sociedade e excluir interpretações alternativas pode ser descrito como hegemonia ou luta hegemônica (POLITICAL THEORY AND CONTEMPORARY POLITICS, 2021).

Entretanto, como mencionado na citação acima, a formação hegemônica é precária e ameaçada, dadas as constantes lutas por estabilização entre diferentes discursos no cenário social.

3.3 Os discursos em Jogos Vorazes

[Katniss]: Eu tenho uma mensagem para o Presidente Snow. Você pode nos torturar, nos bombardear, reduzir nossos Distritos a cinzas. Mas está vendo isso? O fogo está se alastrando. E se nós queimarmos, você queimará conosco.

(Jogos Vorazes: A Esperança - Parte 1, 2015, 0'51"55)

Agora, passarei a exemplificar pontos da saga Jogos Vorazes que contribuem para um melhor entendimento acerca da Teoria do Discurso de Laclau e Mouffe. Como já discutido anteriormente, a Teoria do Discurso é uma teoria que visa representar e melhor compreender o social e suas relações complexas, com a finalidade última de garantir uma ferramenta para a transformação social. A saga Jogos Vorazes, por sua vez, se ambienta em um contexto totalitário e repressivo, o do governo da Capital e, posteriormente, das subseqüentes Revoluções dos Distritos.

Avancemos por partes. Como já mencionado anteriormente, Panem se forma enquanto nação no antigo território estadunidense após a ocorrência de diversos desastres naturais que assolam o globo terrestre. O novo território se organiza então a partir da formação da Capital e de 13 Distritos, que oferecem os elementos econômicos e materiais necessários à manutenção do país.

A Capital, nesse cenário, passa a atuar enquanto um governo totalitário. Para além disso, os Distritos, cuja existência é totalmente controlada e voltada para a manutenção dos interesses da Capital, não vêem suas demandas sendo acolhidas: as condições de desigualdade econômica entre os Distritos são extremas. Enquanto os cidadãos de Distritos mais pobres, como o 10, 11 e 12 passam fome, os habitantes da Capital possuem vidas completamente abastadas e alheias em relação à situação dos Distritos:

(...) 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 que elas representam. (...) 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. (...) E aqui na Capital eles vomitam tudo pelo prazer de encher seus corpos ininterruptamente. Não por causa de alguma enfermidade do corpo ou da mente, nem por causa de alguma comida estragada. É o que todo mundo faz numa festa. É o que é esperado. Faz parte da diversão. (COLLINS, 2011b, p. 90-91).

Assim, nesse momento inicial, dada a insatisfação sentida pelos Distritos em relação à Capital, mas ainda sem qualquer forma de organização comum, é possível afirmar que os mesmos são, de acordo com a Teoria do Discurso, vistos como *elementos*. A partir do instante em que o Distrito 13 passa a incitar uma rebelião contra a Capital, ou seja, a encontrar um ponto em comum em torno do qual os Distritos (elementos) - considerando todas as suas diferenças - possam se articular (ponto nodal), é possível afirmar que os mesmos passam a ser *momentos* do discurso. Sobre o processo de articulação de diferenças, Mendonça (2012) aponta:

(...) o que faz com que os mesmos tenham, ao mesmo tempo, suas demandas particulares ainda presentes, mas que, em relação à articulação que os envolve, esses cancelam suas diferenças neste instante particular e tão somente neste instante (DE MENDONÇA, 2012, p. 158).

Em outras palavras, mesmo considerando todas as diferenças existentes entre os Distritos (culturais, socioeconômicas e outras), os mesmos “as deixam de lado” em prol de uma luta em comum: a luta contra a Capital. Mendonça (2012) complementa: “Nesse sentido, é possível, inclusive, que grupos originalmente antagônicos entre si façam parte de uma mesma cadeia articulatória, tendo em vista o fato contingente de se ter um inimigo comum entre os próprios inimigos” (DE MENDONÇA, 2012, p. 158).

Nesse mesmo cenário, é possível apontar que o corte antagônico é aquele formado pela Capital. Aqui, é possível afirmar que a condição paradoxal e dupla do antagonismo é cumprida: Em primeiro lugar, tudo o que a Capital representa é, de certa forma, excluído pelo discurso da Rebelião. Não é possível para a Rebelião, adotar uma característica autoritária e repressiva como aquela da Capital, tendo em vista que ao fazê-lo, a própria legitimidade do movimento seria questionável. Nesse caso, a busca pela mudança social não seria atingida. Em segundo lugar, seu papel de exterior constitutivo também é cumprido, tendo em vista que não fosse a existência da Capital e de suas características repressivas, o movimento da Rebelião dos Distritos não existiria - não precisaria existir. Ao mesmo tempo que constituiu a Rebelião dos Distritos, a existência da Capital é também uma ameaça constante a essa formação, impede que sua identidade e seus propósitos se constituam por completo.

Entretanto, como já visto anteriormente, a Primeira Rebelião dos Distritos não obtém sucesso em seu projeto hegemônico. O levante é duramente reprimido pela Capital, que destrói o Distrito 13 e impõe os Jogos Vorazes como forma de punição aos remanescentes. Setenta e quatro anos após esses acontecimentos, a história de Katniss tem início.

Figura 4: A Bandeira de Panem durante o período dos Jogos Vorazes e o governo de Coriolanus Snow



Fonte: The Hunger Games Wiki (201X)

Após a finalização da 74ª Edição dos Jogos Vorazes, novamente, a insatisfação dos Distritos em relação ao domínio da Capital se eleva. Com a finalização da 75ª edição - também conhecida como o Massacre Quaternário - a captura de Peeta pela Capital e a ida de Katniss ao Distrito 13, a situação de revolta entre os Distritos se intensifica. Assim, com a articulação dos Distritos em torno da Segunda Rebelião, centralizada na figura de Katniss, o Tordo, os mesmos passam então, novamente, a ser momentos do discurso.

Nesse sentido, é possível afirmar que Katniss, ao tornar-se o Tordo, torna-se o ponto nodal do Discurso da Segunda Rebelião. O processo vivenciado pela personagem é extremamente similar ao que uma identidade passa ao esvaziar-se de seu significado para tornar-se um significante vazio: Ao tornar-se o Tordo, o símbolo da rebelião, Katniss “esvazia-se” de sua própria identidade, como forma de angariar apoio da população de Panem a esse novo projeto hegemônico. Nesse contexto, a figura do Tordo passa não somente a representar a luta contra a Capital, mas também a luta contra todas as formas de opressão sofridas pelos Distritos: a desigualdade, a fome, a pobreza, a violência institucionalizada, a falta de um regime democrático.

A Capital, novamente antagônica ao projeto revolucionário dos Distritos, busca impedir a constituição da identidade da rebelião ao utilizar-se da figura de Peeta para sua desmobilização, e a projeção de seus próprios ideais:

- Nós não podemos ficar lutando uns contra os outros, Caesar - explica Peeta. - Não vão sobrar pessoas suficientes para seguir em frente. Se as pessoas não se livrarem de suas armas, e estou frisando: isso é para ontem, tudo vai acabar de um jeito ou de outro.
- Quer dizer então... que você está conclamando um cessar-fogo? - pergunta Caesar.
- Estou sim, estou conclamando um cessar-fogo (...). (COLLINS, 2011a, p. 34).

Em resposta às provocações da Capital, a Rebelião passa a utilizar-se da figura de Katniss para enviar mensagens à população de Panem. É nesse formato de conflito que, durante toda a obra, é possível verificar a maior expressão do antagonismo proposto por Laclau e Mouffe. A Capital e o Tordo são dois Discursos opostos, antagônicos, cuja constituição se dá pela negação total do que seu antagônico representa.

Com o avançar da obra e a derrocada da Capital, entretanto, ocorre a descoberta de que o projeto hegemônico avançado pelo Distrito 13 não foge à desigualdade de poder que antes era perpetrada pela Capital:

A minha falha - diz Snow - foi ter sido lento demais em entender o plano de Coin. Deixar que a Capital e os Distritos destruíssem uns aos outros e depois avançar para tomar o poder com o 13 praticamente sem nenhum arranhão. Não se engane, desde o início ela tinha a intenção de tomar meu lugar. Isso não devia ter me surpreendido. Afinal de contas, foi o 13 que iniciou a rebelião que levou aos Dias Escuros e depois abandonou o resto dos distritos quando a maré virou. Mas eu não estava acompanhando os movimentos de Coin. Estava acompanhando os seus, Tordo. Temo que nós dois tenhamos sido feitos de bobos. (COLLINS, 2011a, p. 384).

É possível verificar, então, que a proposição de Laclau e Mouffe - de que, em prol de uma luta verdadeiramente democrática, as diversas lutas existentes devem entrar em uma lógica de equivalência - não é cumprida. A Rebelião avançada pelo Distrito 13 não é, de fato, igualitária em relação aos outros distritos. Em certo momento, há inclusive um debate entre líderes da rebelião sobre a implantação de uma última edição dos Jogos Vorazes utilizando-se de crianças da Capital como tributos. É possível afirmar, que nesse momento, Alma Coin, a líder do Distrito 13, figurava-se como a nova representante do antagonismo contra a busca por liberdade em Panem.

A história se desenrola com a morte - pelas mãos de Katniss - de Coin, então nova presidente de Panem. O país entra então em um novo período, o da implantação de uma república constitucional democrática, com a busca pela união igualitária entre os 13 Distritos e a Capital.

4. Considerações finais.

[John Keating]: Medicina, direito, negócios e engenharia são ocupações nobres para manter a vida. Mas poesia, beleza, romance e amor são razões para ficar vivo.

(Sociedade dos Poetas Mortos, 1989, 0'25"47)

Esse trabalho se desenvolveu através da intersecção de dois campos cuja análise conjunta tem potencial extremo, o das Relações Internacionais e da Cultura *pop*. Como espero ter demonstrado, a cultura *pop* é um artefato que pode trazer grande enriquecimento para as análises no campo das RI - e da Ciência Política como um todo. Isso se dá pois, como já exemplificado anteriormente, a utilização de elementos da cultura *pop* é uma ferramenta valiosa para a explicação de conceitos relacionados à área de Relações Internacionais em sala de aula, tornando o conteúdo mais acessível através da conexão com repertórios possuídos por grande parte dos alunos.

Para além dessa facilitação, destaco também que a cultura *pop* é, primariamente, representativa e constituinte da vida política. Como bem aponta Jutta Weldes (2003), o poder no mundo da política não reside somente na “*high politics*”, mas também em sua contraparte, a “*low politics*”, representada por categorias tais como gênero, classe, raça e relações coloniais - e também, é claro, a cultura. Esses dois elementos são, de fato, interconectados. As relações de gênero e suas subsequentes divisões de trabalho, por exemplo, são fundantes do processo de globalização (WELDES, 2003). A conexão entre as duas áreas não deve, portanto, ser esquecida.

Meu principal enfoque, entretanto, era o de utilizar um elemento de cultura *pop* - cuja importância já destaquei ao longo deste trabalho - para a explicação de um referencial teórico que pode, também, trazer maior riqueza para o campo de estudos das Relações Internacionais: a Teoria do Discurso de Ernesto Laclau e Chantal Mouffé. Ao tratarem especificamente do campo social e de possibilidades para sua análise e mudança, Laclau e Mouffé trazem também contribuições relevantes para as RI, especialmente no que tange à análise da identidade de países, movimentos sociais, elementos de política externa, bem como a análise discursiva de fenômenos variados no cenário internacional.

Ainda que a teoria do discurso seja de relativamente difícil compreensão, espero, durante este trabalho, ter sido capaz de melhor elucidar seus pressupostos, facilitar seu entendimento e demonstrar os pontos de semelhança entre a mesma e os acontecimentos da saga Jogos Vorazes.

5. Referências Bibliográficas

BBC. **Thailand military seizes power in coup**. BBC News, 2014. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/world-asia-27517591>. Acesso em 04 jan. 2023.

CARNEIRO, Raquel. **Filme recoloca trilogia ‘Jogos Vorazes’ entre mais vendidos**. Veja, 2020. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/coluna/meus-livros/filme-recoloca-trilogia-8216-jogos-vorazes-8217-entre-mais-vendidos/#:~:text=Lan%C3%A7ada%20em%202008%20nos%20Estados,impresas%20apenas%20nos%20Estados%20Unidos.>>. Acesso em: 20 nov. 2022.

CASO, Federica; HAMILTON, Caitlyn (org.). **Popular Culture and World Politics: Theories, Methods, Pedagogies**. Bristol: E-International Relations Publishing, 2015. p. 1-9.

CLAPTON, William. Pedagogy and Pop Culture: Pop Culture as Teaching Tool and Assessment Practice. *In*: CASO, Federica; HAMILTON, Caitlyn (org.). **Popular Culture and World Politics: Theories, Methods, Pedagogies**. Bristol: E-International Relations Publishing, 2015. p. 169-175.

CORRAL DE FREITAS, F. A POLÍTICA COMO ANTAGONISMO: a irredutibilidade do conflito político. **Caderno CRH**, [S. l.], v. 34, p. e021017, 2021. DOI: 10.9771/ccrh.v34i0.34868. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/crh/article/view/34868>. Acesso em: 20 mar. 2022.

DE MENDONÇA, D. Como olhar “o político” a partir da teoria do discurso. **Revista Brasileira de Ciência Política**, [S. l.], n. 1, p. 153–169, 2012. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/rbcp/article/view/1533>. Acesso em: 20 mar. 2022.

COGAN, Mark. **Understanding the three-finger salute from Thailand to Myanmar**. Thai Enquirer, 2021. Disponível em: <<https://www.thaienquirer.com/23831/understanding-the-three-finger-salute-from-thailand-to-myanmar/>>. Acesso em 20 nov. 2022.

COLLINS, Suzanne. **A Esperança**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011a. p. 1-421.

COLLINS, Suzanne. **Em Chamas**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011b. p. 1-413.

COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010. p. 1-397.

CROSSMAN, Ashley. **Sociological Definition of Popular Culture: The History and Genesis of Pop Culture**. ThoughtCo, 2019. Disponível em: <<https://www.thoughtco.com/popular-culture-definition-3026453>>. Acesso em 20 nov. 2022.

DREYER, David R. War, peace, and justice in panem: international relations and the hunger games trilogy. **European Political Science**, EUA, n. 15, p. 251-265, nov./2015. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1057/eps.2015.68>. Acesso em: 20 nov. 2022.

GOMES, A. de T. Antagonismo, Equivalência, Logocentrismo: uma análise do discurso sobre as “novas guerras”. **Carta Internacional**, [S. l.], v. 9, n. 1, p. 44–58, 2014. Disponível em: <https://cartainternacional.abri.org.br/Carta/article/view/83>. Acesso em: 14 jan. 2023

HALE, Benjamin. **The History of Hollywood: The Film Industry Exposed**. History Cooperative, 2014. Disponível em: <<https://historycooperative.org/the-history-of-the-hollywood-movie-industry/>>. Acesso em 20 nov. 2022.

HENSHAW, Alexis. **The Hunger Games and Human Security**. E-International Relations, 2013. Disponível em:<<https://www.e-ir.info/2013/12/16/the-hunger-games-and-human-security/>>. Acesso em 20 nov. 2022.

JOGOS Vorazes. Direção de Gary Ross. Carolina do Norte: *Lions Gate Entertainment*, 2012. 1 DVD (142 min.).

JOGOS Vorazes - A Esperança: O Final. Direção de Francis Lawrence. Georgia: *Lions Gate Entertainment*, 2015. 1 DVD (137 min.).

JOGOS Vorazes - A Esperança: Parte 1. Direção de Francis Lawrence. Georgia: *Lions Gate Entertainment*, 2014. 1 DVD (123 min.).

JOGOS Vorazes - Em Chamas. Direção de Francis Lawrence. Georgia: *Lions Gate Entertainment*, 2013. 1 DVD (146 min.).

KELLNER, Douglas. **Cinema Wars: Hollywood Film and Politics in the Bush-Cheney Era**. 1. ed. UK: Willey-Blackwell, 2010. p. 1-279.

KOERNER, Alisson. Find out where you'd live in 'Hunger Games' Panem. **Bustle Entertainment**. 20 nov. 2015. Disponível em: <<https://www.bustle.com/articles/125285-this-hunger-games-panem-map-will-help-you-find-out-which-district-you-live-in>>. Acesso em: 15 nov. 2022

LACLAU, Ernesto; MOUFFE, Chantal. **Hegemony and Socialist Strategy: Towards a Radical Democratic Politics**. [S.l.: s.n.], 1985. p. 1-197.

MCLOUGHLIN, Danny. The Hunger Games (Novel Series) Statistics. **Words Rated**. Disponível em: <<https://wordsrated.com/the-hunger-games-statistics/>>. Acesso em 04 jan. 2023.

MESQUITA, Luisa Davi Oliveira de. **Água é o elemento da mudança: identidades e transformação estrutural no construtivismo de Alexander Wendt à luz de Avatar: A Lenda de Aang**. 2018. 27 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Relações Internacionais) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2018.

NEXON, Daniel H; NEUMANN, Iver B. **Harry Potter and International Relations**. [S.l.]: Rowman & Littlefield Publishers, 2006. p. 1-224.

Novo 'Jogos Vorazes' dribla a crise e vende 500 mil cópias em uma semana. **Veja**. 28 mai. 2020. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/cultura/novo-jogos-vorazes-dribla-a-crise-e-vende-500-mil-copias-em-uma-semana/#:~:text=No%20total%2C%20a%20franquia%20Jogos,quatro%20filmes%20de%20bilheteria%20bilion%C3%A1ria.>>. Acesso em: 20 nov. 2022.

POLITICAL THEORY AND CONTEMPORARY POLITICS. **Laclau and Mouffe - Discourse Theory - Hegemony, Antagonism and Dislocation**. Youtube, 23 mai. 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=TEnjZZzcJ4Y>>. Acesso em 01 dez. 2022.

RATCLIFFE, Rebecca. **The 2021 Myanmar coup explained in 30 seconds**. The Guardian, 2022. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/world/2022/sep/19/myanmar-coup-2021-explained-in-30-seconds>>. Acesso em 04 jan. 2023.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e a Pedra Filosofal**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000. p. 1-223.

REDAÇÃO. **Curiosidades numéricas da saga Harry Potter**. *Veja*, 2010. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/cultura/curiosidades-numericas-da-saga-harry-potter/>>. Acesso em 30 nov. 2022.

SATRUSAYANG, Cod. **An Oral History of the 2014 Military Coup**. Thai Enquirer, 2021. Disponível em: <<https://www.thaienquirer.com/13394/a-brief-oral-history-of-the-2014-military-coup/>>. Acesso em 04 jan. 2023

SENHOR dos Anéis: As Duas Torres. Direção de Peter Jackson. Nova Zelândia: *New Line Cinema*, 2002. 1 DVD (179 min.).

SHEERAN, Paul. **Literature and International Relations: Stories in the Art of Diplomacy**. 1ª. ed. UK: Routledge, 2007. p. 1-238.

SOCIEDADE dos Poetas Mortos. Direção de Peter Weir. Califórnia: Touchstone Pictures, 1989. 1 DVD (128 min.).

STAR Wars: Episódio IV - Uma Nova Esperança. Direção de George Lucas. Califórnia: *Lucasfilm*, 1977. 1 DVD (121 min.).

THE HUNGER GAMES WIKI. **Panem.** Disponível em: <<https://thehungergames.fandom.com/wiki/Panem#1>>. Acesso em 28 nov. 2022

VAN Ham, Carolien. **Laclau and Mouffe.** Youtube, 18 mai. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Tstkq9JckqE>>. Acesso em 01 dez. 2022.

WELDES, Jutta (Org.). **To Seek Out New Worlds: Science Fiction and World Politics.** New York: Palgrave Macmillan US, 2003.