

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE LETRAS
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS PORTUGUÊS/INGLÊS

KARINE ELAINE DA SILVA TESCHE

**A TRILOGIA *JOGOS VORAZES*: REPRESSÃO, TOTALITARISMO E CORPOS
DÓCEIS PARA A MANUTENÇÃO DAS DESIGUALDADES**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

PATO BRANCO

2021

KARINE ELAINE DA SILVA TESCHE

**A TRILOGIA *JOGOS VORAZES*: REPRESSÃO, TOTALITARISMO E CORPOS
DÓCEIS PARA A MANUTENÇÃO DAS DESIGUALDADES**

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação, apresentado à disciplina de trabalho de Conclusão de Curso - TCC II, do curso de Letras Português/Inglês da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada.

Orientadora: Prof.^a Ma. Rosangela Aparecida Marquezi

PATO BRANCO
2021



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Câmpus Pato Branco
Departamento Acadêmico de Letras
Coordenação do Curso de Letras Português/Inglês



DEFESA PÚBLICA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
LETRAS – PORTUGUÊS/INGLÊS

FOLHA DE APROVAÇÃO

Autor(a): **KARINE ELAINE DA SILVA TESCHE**

Título: **A TRILOGIA JOGOS VORAZES: REPRESSÃO, TOTALITARISMO E CORPOS
DÓCEIS PARA A MANUTENÇÃO DAS DESIGUALDADES**

Trabalho de conclusão de curso defendido e **APROVADO** em 17 108 12021,
pela comissão julgadora:

Profa. Ma. Rosangela Aparecida Marquezi - UTFPR Pato Branco
Orientador(a) e Presidente da Banca

Prof. Dr. Wellington Ricardo Fioruci – UTFPR Pato Branco
Parecerista e Membro da Banca Examinadora

Profa. Dra. Mariese Ribas Stankiewicz – UTFPR Pato Branco
Membro da Banca Examinadora

Obs: O aluno deverá encaminhar, no prazo de **5 (cinco) dias úteis** a contar da data da defesa, **exemplar definitivo** do TCC, para arquivamento, conforme as normas definidas pelo Regulamento do Curso e normativa da Biblioteca da UTFPR.

VISTO E DE ACORDO:

Prof.ª M.ª Rosangela Aparecida Marquezi
Responsável pelo Trabalho de Conclusão de Curso

OBS.: A FOLHA DE ASSINATURA ORIGINAL ENCONTRA-SE ARQUIVADA NA COORDENAÇÃO DO CURSO, COM AS DEVIDAS ASSINATURAS.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela graça de chegar até aqui e poder trilhar o caminho da educação superior, tão rara nas conquistas de minha família.

À minha orientadora, Prof.^a Ma. Rosangela Aparecida Marquezi, por sua paciência, zelo e carinho ao me conduzir no caminho desta pesquisa. Suas contribuições e direcionamento foram indispensáveis, certamente.

Ao meu noivo, pelo incentivo e dedicação em me auxiliar nessa jornada.

À minha amiga Isabella Mazuchin, por sua amizade, encorajamento e presença.

TESCHE, Karine. **A trilogia *Jogos Vorazes***: repressão, totalitarismo e corpos dóceis para a manutenção das desigualdades. 2021. 54 p. Trabalho de Conclusão de Curso – Licenciatura em Letras Português-Inglês, Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Campus Pato Branco, 2021.

RESUMO

A trilogia *Jogos Vorazes* foi escrita pela autora norte-americana Suzanne Collins, que iniciou sua carreira como escritora de histórias infantis para programas de televisão e só mais tarde se tornaria uma das mais aclamadas autoras dos anos 2000, com reconhecimento de críticos como os de *The New York Times*, *Book Review* e a revista *Time*. Collins foi inspirada pelas histórias de guerra de seu veterano e já falecido pai, bem como impactada pelos acontecimentos recentes no mundo e a facilidade de abstração das pessoas diante de desastres para, assim, criar um mundo futurístico repleto de desafios extremos para seus cidadãos e, principalmente, para sua heroína, Katniss Everdeen, que se torna o rosto da revolução em Panem. Em vista disso, e de tamanha relevância que a trilogia vem conquistando no mundo literário, neste trabalho, realizamos uma pesquisa bibliográfica por meio da qual constatamos que a trilogia faz parte do grupo que muitos teóricos, como David Belbin (2011), Peter Hunt (2010) e Teresa Colomer (2003), denominam de literatura infantojuvenil ou juvenil-adulto e que as fronteiras que separam esses dois subgrupos não são exatas, contribuindo para a flexibilidade e riqueza de obras emergentes como a que analisamos aqui. Também, verificou-se que *Jogos Vorazes* pertence ao gênero literário de ficção distópica e, a partir dos estudos realizados sobre o assunto, constatamos que tal gênero possui características distintas que retratam sociedades futuras repletas de calamidades, o que nos motivou a apreciar mais de perto a sociedade retratada em *Jogos Vorazes* e o que torna possível que seu governo totalitário e suas medidas de controle se mantenham no poder: as massas. Ao longo de nossas pesquisas, notamos que o tema do totalitarismo é basilar e quase indispensável para o enredo de literaturas distópicas, por isso escolhemos nos debruçar sobre ele e sobre alguns dos princípios que o colocam em cena, como o perfil social e político de um país. Para tanto, contamos com os trabalhos de estudiosos como Hannah Arendt (2012) e Irwin *et al.* (2014), estes últimos que, especificamente, reúnem trabalhos que relacionam *Jogos Vorazes* e múltiplas teorias filosóficas-algumas apresentadas nesta monografia, a exemplo da ideia de Contrato Social do filósofo Thomas Hobbes. Com base nos resultados aqui atingidos, esperamos que este trabalho contribua para a leitura crítica e consciente de obras que objetivam despertar o leitor para o olhar atento sobre o mundo e sua sociedade, atuando de maneira a impactar seu meio, uma vez que, por sua natureza, a literatura distópica também tem função de alertar no tempo presente possíveis consequências vindouras e que resultam de comportamentos atuais.

Palavras-chave: literatura infantojuvenil; literatura juvenil-adulto; *Jogos Vorazes*; trilogia.

TESCHE, Karine. **The *Hunger Games* trilogy**: repression, totalitarianism e docile bodies for the maintenance of the inequalities. 2021. 54 p. Course Completion Work – Portuguese and English Letters. Federal Technological University of Paraná. Pato Branco, 2021.

ABSTRACT

The Hunger Games trilogy was written by the American author Suzanne Collins, who began her career as a writer of children's stories for television programs and only later became one of the most acclaimed authors of the 2000s, with recognition from critics such as the ones from *The New York Times*, *Book Review* and *Time Magazine*. Collins was inspired by the war stories of her veteran and late father, as well as impacted by the recent events in the world and people's ease of abstraction, in face of disasters, in order to create a futuristic world full of extreme challenges for its citizens and, mainly to its heroine, Katniss Everdeen, who becomes the face of the revolution in Panem. On account of it, and due to such relevance that the trilogy has been conquering in the literary world, in this work, we have carried out a bibliographical research through which we have found that the trilogy is part of the group that many theorists, such as David Belbin (2011), Peter Hunt (2010), and Teresa Colomer (2003), have called juvenile or young-adult literature, and that the boundaries which separate these two subgroups are not exact, contributing to the flexibility and richness of emerging works such as the one we analyze here. Also, it was found that *The Hunger Games* belongs to the literary genre of dystopian fiction and, from the studies carried out on the subject, we found that this genre has distinct characteristics that portray future societies full of calamities, which motivated us to appreciate more closely the society portrayed in *The Hunger Games* and what makes it possible for its totalitarian government and control measures to remain in power: the masses. Throughout our research, we have noticed that the theme of totalitarianism is basic and almost indispensable for the plot of dystopian literatures, so we have chosen to focus on it and on some of the principles that put it on the scene, such as the social and political profile of a country. Therefore, we have relied on the work of scholars such as Hannah Arendt (2012) and Irwin et al. (2014), the latter, specifically, bring together works that relate *The Hunger Games* and multiple philosophical theories – some of which are presented in this monograph, such as the idea of a Social Contract, presented by the philosopher Thomas Hobbes. Based on the results achieved here, we hope that this work will contribute to a critical and conscientious reading of works that aim to awaken the reader to a careful look at the world and its society, acting in a way to impact their environment, since, by its nature, the dystopian literature also has the function of alerting in the present time possible future consequences that result from current behaviors.

Keywords: juvenile literature; young-adult literature; *The Hunger Games*; trilogy.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1 LITERATURA INFANTO JUVENIL E JUVENIL-ADULTO	10
1.2 LITERATURA JUVENIL-ADULTO SOB A ÓTICA E O CONCEITO DE <i>YOUNG ADULT FICTION</i>	16
1.3 NARRATIVAS JOVEM-ADULTO DISTÓPICAS E A DICOTOMIA UTOPIA x DISTOPIA	20
2 A TRILOGIA JOGOS VORAZES	27
2.1 UM BREVE OLHAR SOBRE A AUTORA E O QUE A INSPIROU PARA A CRIAÇÃO DA TRILOGIA.....	27
2.2 A MORTE COMO FESTIVIDADE E OS SEUS ESPECTADORES	30
2.3 O TOTALITARISMO EM <i>JOGOS VORAZES</i> E OS CORPOS DÓCEIS QUE O MANTÊM NO PODER	40
CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
REFERÊNCIAS	51

INTRODUÇÃO

A literatura é uma das formas que o ser humano utiliza para expressar ou criticar seu mundo e, muitas vezes, isso acontece em caráter de potência, como aquilo que pode ser. Assim o foi com a trilogia *Jogos Vorazes*, da escritora Suzanne Collins, uma criança que cresceu ouvindo de seu pai, veterano de guerra, a contação de eventos históricos que resultaram em combates significativos para a humanidade e dos quais participou. Assim, Collins conheceu pessoalmente lugares em que ocorreram conflitos históricos importantes.

Juntamente à contação dessas histórias, o pai de Collins ensinava aos filhos aspectos como a necessidade de uma guerra e as condições para que esta fosse considerada necessária, por exemplo-detelhes que serviram de inspiração para as obras de Collins.

O mundo futurístico e pós-guerra/catástrofe global que Collins representou em *Jogos Vorazes* também foi inspirado quando a escritora se deu conta do quanto as pessoas apreciam estar bem informadas sobre os desastres ao seu redor, e sobre a vida de outras pessoas, e o quanto há de conformismo diante do sofrimento alheio, que culmina em falta de empatia, desinteresse e apatia social.

A essência dos *Jogos Vorazes* é a punição da parcela mais pobre de Panem, em virtude de uma antiga revolução do povo. Tudo acontece dentro de uma arena repleta de câmeras para a nação em tempo real à competição que deixará apenas um vitorioso e sobrevivente. Como veremos neste trabalho, os *Jogos Vorazes* são o espetáculo mais importante de Panem e a expressão máxima do sadismo de uma sociedade egocêntrica que sente prazer em acompanhar adolescentes se matando numa competição a sangue frio.

É por meio desse elemento central, os *Jogos Vorazes*, que Collins traz à história as peculiaridades de guerra que seu pai compartilhava com os filhos, uma vez que, a partir da personagem protagonista Katniss Everdeen, uma nova rebelião ganha força na reconquista de liberdade.

Ao longo dos anos, o trabalho de Suzanne Collins tem conquistado maior relevância, saindo do estigma dos que a tomam como mais uma literatura para adolescentes e surpreendendo pelo conteúdo e pela crítica a um futuro desastroso,

que tem chances de acontecer se as sociedades do presente continuarem a fazer vista grossa a estratégias políticas duvidosas e que colocam o senso de coletivo em risco. Por se tratar de uma obra de caráter distópico, escolhemos analisar, neste trabalho, uma das principais características presentes em tal gênero: a existência de um governo totalitário e os elementos que o fortalecem na sua permanência.

Para isso, partiremos do seguinte questionamento: a curiosidade de saber como um governo tão cruel e injusto consegue se manter no poder e por que os esforços da população são inúteis para causar qualquer mudança. Desse modo, temos, neste trabalho, a finalidade de observar algumas particularidades de governos totalitários como o de Panem, bem como os mecanismos que tornam sua subsistência possível e o perfil social em que se perpetua. Por ser o totalitarismo um dos pilares que caracterizam a ficção de gênero distópico, escolhemos nos debruçar sobre esse aspecto e também sobre os atributos da sociedade retratada na série, visto que esse estilo de governo não pode existir sem o amparo de uma população facilmente manipulável e controlável, que se apresenta como personagem indispensável na trilogia *Jogos Vorazes*.

Assim, analisaremos quais são as contribuições da população de Panem para que seu governo cruel, personificado na figura do presidente Coriolanus Snow, impere, tanto do ponto de vista da classe mais abastada, quanto da parte miserável do país.

Um dos aspectos motivadores da escolha do tema deste trabalho foi a semelhança entre o comportamento da sociedade fictícia de Panem e as práticas de nossa sociedade real quando em face de situações de injustiça social e de governos gananciosos, que usariam de grandes estratégias para seu próprio sucesso, em detrimento do bem estar e dignidade de seu povo. Sabemos que os acontecimentos retratados em *Jogos Vorazes* são de um extremismo violento e desastre coletivo, mas a relevância deles está no caráter de alerta que nos servem para que não deixemos as coisas caminharem para o fracasso social que Panem vive. Por isso, esperamos que as considerações feitas neste texto contribuam para uma leitura crítica e produtiva da trilogia, que tanto tem a oferecer e surpreender em seu conteúdo, ao mesmo tempo em que produz leitores-sujeitos atuantes em seu meio.

A trilogia *Jogos Vorazes* é composta pelos romances *Jogos Vorazes*, *Em chamas* e *Esperança*. Para a análise que se segue nos próximos capítulos, não nos

deteremos em apenas um dos três livros, mas investigaremos questões presentes em toda a trilogia e que são algumas das principais mostras da violência e desumanidade abordadas em toda a história. O método a ser empregado nesta investigação é o de pesquisa bibliográfica, pautada no estudo de teóricos e estudiosos dos assuntos abordados.

Assim, para cumprir os propósitos aqui citados, esta monografia foi dividida em dois capítulos. O primeiro, que vem à sequência desta Introdução, tratará de contextualizar *Jogos Vorazes* no universo crítico literário e, com base nos trabalhos de críticos como David Belbin (2011), Peter Hunt (2010) e Teresa Colomer (2003), verificaremos que a trilogia se relaciona com os gêneros infantojuvenil ou juvenil-adulto e também com o conceito de *Young Adult Fiction* - termo a ser explicado no capítulo específico. Também nesse primeiro capítulo, trataremos dos temas de utopia e distopia, sendo o primeiro responsável pelo surgimento do segundo e, o segundo, norteador de um estilo de ficção que retrata sociedades futuristas calamitosas, como a de Panem.

O segundo capítulo será dedicado a um breve olhar sobre a vida da autora, Suzanne Collins, seguido da análise da obra escolhida para este trabalho de conclusão de curso. Para isso, nos apoiaremos nas contribuições de estudiosos como Hannah Arendt (2012), em *Origens do totalitarismo*; Irwin et al. (2014), em *Jogos Vorazes e a Filosofia*-para tratar das considerações quanto ao perfil social abordado pela trilogia; bem como Lois H. Gresh (2012), com a obra *Hunger Games: a filosofia por trás dos Jogos Vorazes*, dentre outros.

Por fim, apresentaremos as considerações finais, nas quais retomaremos os aspectos principais responsáveis pelo cumprimento do objetivo deste trabalho e, em seguida, apresentaremos as referências que contribuíram para a feitura desta monografia.

1 LITERATURA INFANTOJUVENIL E JUVENIL-ADULTO

Críticos e estudiosos da literatura parecem ainda não terem chegado a um consenso sobre as características dos gêneros infantojuvenil e juvenil-adulto, pois, no que tange a este último, após mais de cinco décadas o gênero foi definido com mais clareza somente depois da Segunda Guerra Mundial, no final dos anos 1960 (SANTOS, 2015, p. 122), ainda é visto como novidade emergente e não muito relevante. A cada debruçar-se sobre uma obra do gênero, novos atributos são encontrados. Essa incerteza sobre como classificar (ou mesmo delimitar literatura infantojuvenil/juvenil-adulto) é o que discutiremos na sequência.

A princípio, é preciso falar em ambas as literaturas, infantojuvenil e juvenil-adulto, por um motivo não tão simples: as fronteiras que as separam são tênues e frágeis. Ao longo das observações sobre as duas vertentes, chegaremos à abordagem quase exclusiva da literatura juvenil-adulto, objetivo primário deste trabalho. Por ora, faremos referência às duas.

Em se tratando dessas literaturas, a carência de delimitação não é por falta de um rumo para descrever os gêneros. É, antes, o fato de que ambos possuem características tais que seus críticos preferem não os taxar em finalidade, já que, muitas vezes, os detalhes que pertencem a um, pertencem ao outro também. Impossível, então, dizer que literatura infantojuvenil ou juvenil-adulto é isso ou aquilo, pois as características que deveriam delimitá-las parecem dialogar muito entre si. E, além disso, não só de detalhes literários ou gramaticais dependemos nesse caso, mas também de seu público leitor, o qual tem função insubstituível na tarefa de rotular essas literaturas, como veremos.

Para Santos (2015, p. 121), por exemplo, a incerteza é estampada quando afirma que “[...] o termo infanto-juvenil (*sic*) é impreciso, pois abarca um grupo de leitores implícitos que vai desde a primeira infância até indivíduos que estão chegando à vida adulta”. Para outros autores, no entanto, leitores que estão chegando à vida adulta pertencem ao público-alvo da literatura juvenil-adulto (BELBIN, 2011).

Já para Colomer (2003), as impressões sobre o público leitor de literatura infantojuvenil são mais taxativas, ao afirmar que este não pode ser definido, pois é muito heterogêneo, sendo que o destinatário dessas literaturas é:

Um leitor cuja idade aumenta, que amplia progressivamente suas possibilidades de compreensão do mundo e do texto escrito, e a quem, portanto, dirigem-se textos que deveriam diferenciar-se segundo as características psicológicas da idade e segundo a complexidade das exigências de leitura. (COLOMER, 2003, p. 175, grifos da autora).

Para Santos (2015), a literatura infantojuvenil também pode ser dividida em dois grandes grupos: literatura infantil e literatura juvenil. E quais são, então, as obras que se encaixam nesses gêneros? São “[...] obras escritas para o público adulto, mas que fazem sucesso com o público juvenil; obras *escritas para* adolescentes; e obras *escritas por* adolescentes” (SANTOS, 2015, p. 121, grifos da autora).

Esses três tópicos apontados por Santos (2015) parecem ser facilmente identificáveis numa obra, mas, como dissemos anteriormente, não são poucos ou simples os critérios que descrevem o gênero. O público leitor também é um dos grandes responsáveis por balançar as certezas de classificação, visto que “[...] as fronteiras pouco delimitadas e flexíveis das literaturas infantil e juvenil podem ser consequência não só do já mencionado amplo público alvo, mas também do fato de se tratar de duas literaturas surgidas recentemente” (SANTOS, 2015, p. 122).

No que tange à literatura infantil, é necessário lembrar que, antes do século XVIII, crianças não eram vistas como atualmente: indivíduos inocentes e “folhas em branco”, pelos quais algum adulto é responsável por ensinar a viver, preservando seus direitos mais básicos, além de os nutrir com amor e carinho. A criança anterior ao século XVIII, na verdade, era vista como um miniadulto e era considerada tão capaz de trabalhar e tomar decisões quanto um adulto, bem como suportar com maturidade o que se enfrentava na sociedade da época.

Sobre isso, Philippe Áries observa, no livro *História social da criança e da família* (1981, p. 39), que “Até por volta do século XII, a arte medieval desconhecia a infância ou não tentava representá-la”. Áries fala de uma época em que a arte era reflexo da vida, das crenças e *modus vivendi* medievais, em que as pinturas e esculturas pressupunham a falta da ideia de infância daquele tempo porque, “No mundo das fórmulas românicas, e até o fim do século XIII, não existem crianças caracterizadas por uma expressão particular, e sim homens de tamanho reduzido” (ÁRIES, 1981, p. 39).

Áries (1981, p. 40) destaca que a infância era considerada uma fase que, findada rapidamente, dava todo o espaço à vida adulta, uma vez que “[...] a infância era um período de transição, logo ultrapassado, e cuja lembrança também era logo

perdida”. Foi somente por volta do século XIII que a arte retratou alguns tipos de crianças mais próximos ao que conhecemos no mundo moderno (ÁRIES, 1981, p. 40).

Além de a visão sobre o que era ser criança influenciar o surgimento e crescimento da literatura infantil, as origens desta “[...] estão ligadas a mudanças e avanços acerca da concepção de educação, sendo sua função primária justamente a de educar seus jovens leitores” (SANTOS, 2015, p. 122). E, quando falamos em literatura juvenil, é importante compreender que ela é ainda mais recente, porque a ideia de adolescência só seria definida quase na metade do século XX, pois, até o final dos anos 1930, adolescentes eram considerados crianças. (SANTOS, 2015). Mesmo com essas mudanças (por que não dizer evolução?) de perspectivas, a literatura juvenil só começou a se estabelecer depois da Segunda Guerra Mundial e foi vista como um gênero literário distinto apenas no final dos anos 1960 (CART; TRITES *apud* SANTOS, 2015).

Estamos diante, então, de uma vertente literária não tão jovem, mas repleta de atributos que a permitem evoluir e trazer novidades aos seus leitores e estudiosos até hoje. Tanto que, segundo Peter Hunt (2010), no livro *Crítica, teoria e literatura infantil*, precisamos lembrar que este não é um gênero literário a ser estudado como outros (cânones ou não), que estão presos a normas acadêmicas e de estilo literário, já previamente determinados. Para Hunt (2010, p. 49),

A literatura infantil (e seu estudo) atravessa as fronteiras genéricas já estabelecidas, históricas, acadêmicas e linguísticas; ela requer contribuição de outras disciplinas; é relevante para uma ampla classe de usuários, apresenta desafios singulares de interpretação e de produção. Implica necessariamente em aquisição da língua, censura, gênero e sexualidade, o que leva o debate mais para o domínio do afeto que para o da teoria.

Sem dúvidas, diante das virtudes da literatura infantil-diga-se também da literatura juvenil-adulto, visto que ambas partilham de características semelhantes e dialogam entre si, conforme apontado por Hunt (2010)-seu estudo é imprescindível e certamente rico em exploração. O fato de não se deixar prender por regras limitadoras é que faz com que o estudo de obras infantis e juvenis seja relevante a tão grande público.

Discussões como as de Hunt (2010) nos alertam a não fundarmos novos parâmetros limitadores, não tão diferentes dos que já estão por aí, dado que há um certo tom de despreço por esse gênero literário, em relação aos ditos clássicos. Isso

porque o estudo das literaturas infantil e juvenil parece ser reservado para áreas da educação, em detrimento das disciplinas mais teóricas da literatura. Sobre isso, Lígia Cademartori (2010, p. 13), em *O que é literatura infantil*, afirma que “no sistema literário, [o gênero infantil] é espécie de primo pobre. No sistema da educação, ocupa lugar mais destacado, graças ao seu papel na formação de leitores, que cabe à escola assumir e realizar”.

Cademartori aqui fala do gênero literário infantil, mas às vistas de contribuições de diferentes teóricos-alguns vistos neste trabalho, vê-se que a baixa estima também acontece em relação ao gênero da literatura juvenil. Não é impossível notar, assim, que o que predomina é uma visão de propósitos didáticos e educacionais, como se a literatura infantojuvenil não fosse valorosa o bastante para ser estudada como/com os cânones. Visto que são, quase exclusivamente, “[...] as obras que falam do viés pedagógico dessa literatura as que delineiam panoramas históricos e tentativas de delimitá-la e classificá-la” (SANTOS, 2015, p. 123).

Diante dessa visão reducionista sobre a literatura infantojuvenil, Cademartori também nos faz um alerta. Para ela, a literatura infantil-e crescente-se a juvenil- “[...] não é fácil nem menor, não aceita improvisação nem descuido, mas requer talento especial para ser composto de acordo com suas peculiaridades”. (CADEMARTORI, 2010, p. 15).

Esse aspecto didático quase limitador da literatura infantojuvenil também é destacado por Colomer (2003, p. 161, grifos da autora), ao afirmar que “[...] ‘a literatura infantil e juvenil foi se consolidando como um instrumento socializador de nossa cultura’”, permitindo, assim, o repassar de valores à sociedade. Basta lembrarmos do momento de seu surgimento, já mencionado neste trabalho: nasce a visão de que criança é criança e precisa ser tratada como tal, educada como tal e ensinada como tal. A quem caberia o papel professoral? Aos livros e suas histórias produzidas na época.

É preciso notar, porém, que o aspecto didático do gênero lhe dá o poder de influenciar por meio dos livros e não deve ser subestimado. “Simples” histórias têm muito a ensinar, uma vez que

Livros para adolescentes são subversivos-mas às vezes apenas de forma superficial. Na verdade, eles costumam ser bastante didáticos; a conclusão do enredo de muitos romances juvenis contém uma mensagem explícita sobre o que o narrador aprendeu [...]. Livros para adolescentes têm muitas

ideologias. E eles passam muito tempo manipulando o leitor adolescente. (TRITES, 2000, p. ix-x *apud* SANTOS, 2015, p. 124).

Para o bem ou para o mal, a influência da literatura infantojuvenil é inegável. E isso também depende de como o leitor irá recepcionar a história que lhe é contada. Não discutiremos, no entanto, a teoria da recepção textual do leitor neste trabalho, apenas nos apoiaremos nos estudiosos desse gênero e suas contribuições.

Questionar por que essa literatura possui tão grande influência sobre seus leitores abre portas para compreendê-la, além de trazer luz sobre seus objetivos, já que “A literatura infantil se caracteriza pela forma de endereçamento dos textos ao leitor”. (CADEMARTORI, 2010, p. 16). O motivo de os leitores infantojuvenis se identificarem tão facilmente com obras dirigidas a eles parece estar no fato de que, nas narrativas, há sempre um indicador de “[...] correlação entre a idade do protagonista, ou núcleo jovem principal, e a idade do leitor implícito ou alvo, devendo elas ser próximas, sendo pouco comum também [...] a presença de protagonistas adultos” (SANTOS, 2015, p. 125).

Apesar dessa correlação de idade das personagens e leitores, C. S. Lewis (2011, p. 743) é cuidadoso ao dizer que, em literatura, “hoje em dia, a crítica moderna usa o adjetivo ‘adulto’ como marca de aprovação. Ela é hostil ao que denomina ‘nostalgia’ e tem absoluto desprezo pelo que chama de ‘Peter Panteísmo’”, ou seja, restringir o valor de uma obra infantojuvenil (ou juvenil-adulto, que trataremos adiante) por meio de regras de características de seu público-alvo é limitador do potencial e riqueza que ela apresenta.

Dito isso, é possível perceber que a identificação dos leitores ocorre, no primeiro momento, a partir do fator idade. E, ligadas ao fator idade, estão as situações comumente vividas por indivíduos de tal faixa etária. Podemos observar que o período da adolescência, por exemplo, é uma fase repleta de conflitos - internos e externos - e ao passar por ela, os indivíduos parecem estar num enfrentamento constante à vida e às entidades que os sujeitam. São dificuldades na escola, na família, em relação a amigos e colegas e em relação a si mesmos.

Por essas e outras razões é que a literatura infantojuvenil se faz tão importante e bem-sucedida diante de quem a lê, visto que ela “[...] oferece uma forma de enfrentar os conflitos típicos dessa fase, ao mostrar para o adolescente que é possível superar suas dificuldades e que ele não é o único a enfrentá-las” (SANTOS, 2015, p. 126). Ou

seja, as narrativas são como telas em que os adolescentes podem assistir a outros enfrentando e vencendo batalhas que eles também enfrentam. Ao ver uma personagem triunfar, o sentimento de identificação dá origem a uma esperança pessoal. Isso é algo a que os leitores adolescentes podem se 'agarrar' para continuar em frente.

Diante disso, podemos dizer que além de um papel pedagógico da literatura infantojuvenil, as obras desse gênero “[...] tendem para uma reconciliação entre indivíduo e sociedade, mesmo nos casos em que essa mesma sociedade é hostil ao indivíduo, ou assim se mostra inicialmente” (SANTOS, 2015, p. 124). Essa reconciliação parece se dar pelo surgimento da esperança.

E eis aqui um papel importante da esperança nessas obras, porque “[...] o que parece ser comum aos diferentes finais da literatura infanto-juvenil (*sic*) é uma tendência para [ela], mesmo quando a conclusão parece triste” (SANTOS, 2015, p. 127). A esperança evocada nessas obras ensina aos leitores adolescentes que, ainda que o caminho não tenha sido perfeito e haja perdas no trajeto, tudo vai acabar bem.

Desse modo, podemos dizer que, ao contrário da literatura adulta, a literatura infantojuvenil, além do entretenimento:

[...] serve a um papel educativo, não só porque pode ser usada na escola como meio de trabalhar as habilidades de leitura e conhecimento das normas literárias, mas justamente por contribuir para a socialização, mostrando para o leitor o mundo e a sociedade ao seu redor, e a forma como estes funcionam. (SANTOS, 2015, p. 126).

Além desses dois grandes grupos literários discutidos até aqui (literatura infantil e juvenil), temos o nascimento da literatura juvenil-adulto. Como as duas primeiras vertentes dialogam entre si, veremos que a terceira possui características semelhantes a elas e também apresenta um problema de classificação, graças às suas muitas qualidades.

1.2 LITERATURA JUVENIL-ADULTO SOB A ÓTICA E O CONCEITO DE *YOUNG ADULT FICTION*

A despeito de toda sua rica pluralidade, há quem questione o valor do gênero YA (*Young Adult*)¹, como o crítico Harold Bloom, defensor dos clássicos e cânones literários. Os motivos para tanto variam, podendo ser relacionados à “linguagem simplificada; por serem destinadas a leitores menos experientes; ou por trazerem temáticas mais triviais em comparação aos ditos ‘cânones’”. (RODRIGUES, 2015, p. 12). Essas características se justificam porque “Os leitores também determinam a linguagem que será utilizada, em termos de estilo, elaboração e vocabulário” (SANTOS, 2015, p. 125).

Outros estudiosos do assunto, no entanto, condenam a classificação de “bom” ou “ruim”, afirmando que

[...] essas obras direcionadas a jovens leitores merecem ser vistas como material digno para a crítica literária, principalmente quando elas apresentam impacto cultural e dizem algo relevante sobre os leitores contemporâneos e o momento histórico em que vivemos. (RODRIGUES, 2015, p. 12).

É preciso destacar que a literatura jovem-adulto se consolidou ainda mais tarde do que a literatura infantojuvenil - apenas no início dos anos 1970 - com a publicação da obra *The Chocolate War*, do autor Robert Cormier. Inicialmente, o romance era destinado ao público adulto, mas o agente de Cormier foi decisivo ao dizer que a obra se encaixava melhor na ficção emergente YA (BELBIN, 2011).

David Belbin é, no campo da literatura jovem-adulto, um dos mais respeitáveis escritores de livros para jovens. Assim como os autores citados anteriormente, ele classifica seus leitores de acordo com uma idade cronológica, todavia, sem descartar exceções. Para ele, seu público-alvo ideal tem entre treze e dezessete anos (2011, p. 137). Mesmo assim, no trabalho *What is Young Adult Fiction* (O Que é Ficção Jovem-Adulto) ele destaca sua obra *Fallen Angel*, considerada uma ficção YA, mas cuja protagonista tem 21 anos. Para Belbin (2011), essa é uma personagem bem mais velha do que a maioria das personagens de literatura jovem-adulta.

¹ O termo *Young Adult Fiction* em inglês significa “Ficção para Jovens Adultos” e refere-se a obras destinadas, em sua maioria, a adolescentes, evidenciando os conflitos enfrentados por eles, por meio de uma personagem jovem, na passagem da infância para a vida adulta, em face das primeiras complexidades da vida. (RODRIGUES, 2015).

Sobre o que define uma obra como literatura YA, Belbin cita ainda outros aspectos, além da idade dos leitores-alvo. Para ele, "[...] se uma história sobre jovens adultos é contada em retrospecto, através de uma mente adulta madura [...], então é um romance adulto. Mas se é narrado através de uma consciência de jovens adultos, [...] é um romance para jovens adultos". (BELBIN, 2011, p. 141, tradução nossa²).³

Além disso, Belbin afirma que uma de suas estratégias de escrita para jovens adultos é pensar que está escrevendo para o menino de 14 anos que já foi e que não dispunha de "romances voltados diretamente para ele"⁴. (BELBIN, 2011, p. 141). As afirmações de C. S. Lewis parecem concordar com essa ideia, conforme podemos observar: "Escrevi o que eu gostaria de ter lido quando criança e que ainda gosto de ler agora, com mais de cinquenta anos". (LEWIS, 2011, p. 741).

Em *What is Young Adult Fiction*, o discurso de Belbin parece ser norteado por duas características de peso sobre o gênero: a faixa etária de seus leitores-muitas vezes imprecisa, mas associada (e determinante sobre) às vivências destes-e o papel dos autores de literatura jovem-adulto. Sobre este segundo aspecto, Belbin chama a atenção e sugere que os escritores do gênero têm um chamado didático especial sobre a vida dos que os leem. Ideia que corrobora com as reflexões de Santos, vistas há pouco.

Para Belbin (2011, p. 135), então, "[...] um dos aspectos mais intrigantes da ficção jovem-adulta [...] é que você tem uma audiência para a qual tudo é novidade"⁵. E se tudo é novidade para alguém, naturalmente pressupõe-se a necessidade de aprendizado, o que justifica o papel professoral dos escritores para jovens-adultos.

Os leitores de literatura YA, ainda segundo Belbin (2011), são indivíduos em transição da juventude para a vida adulta, situação que os coloca em um estado quase constante de batalha. Temos, aqui, um perfil muito semelhante ao do leitor de literatura infantojuvenil. A passagem desses leitores para a vida adulta pode ser turbulenta, gerar dúvidas, inseguranças e outros conflitos mais, por isso os escritores para YA também atuam como guias durante essa trajetória caótica.

² Todas as traduções do autor David Belbin foram feitas pela autora deste trabalho.

³ "[...] I have slowly come to the view that, if a story about young adults is told in hindsight, through a mature adult mind [...], then it's an adult novel. But if it's narrated through a young adult consciousness [...] the it's a Young Adult novel" (BELBIN, 2011, p. 141).

⁴ "[...] who had no novels aimed directly at him". (BELBIN, 2011, p. 141).

⁵ "[...] one of the most exciting aspects of YA fiction [...] you have an audience for whom everything is new". (BELBIN, 2011, p. 135).

Para Belbin (2011, p. 138), além de guias, os escritores de literatura jovem-adulto:

[...] são educadores e artistas. Eu iria além e argumentaria que todos os romances de YA são voltados para leitores emergentes - essa é uma das qualidades que os torna romances de YA -, portanto, o impulso educacional está no coração da ficção de YA".⁶ (BELBIN, 2011, p. 138).

Essa influência pedagógica da literatura YA é louvável, tanto que Belbin menciona em seu trabalho a possibilidade de tratar de assuntos delicados à sociedade nesse tipo de obra: casos de professores apaixonados por seus alunos; histórias de abuso sexual; consumo de drogas; preconceito; luta social; *bullying*, etc. (BELBIN, 2011). São temáticas sensíveis ao público-alvo do gênero YA-muitas vezes, enfrentadas por estes-e que não passam despercebidas aos olhos cautelosos de críticos, editores e revisores, também. Sobre isso, Belbin (2011, p. 136) afirma que:

A diferença entre escrever romances para adultos e escrever romances para adolescentes é que a literatura jovem-adulta tem alguns vigilantes que [...] dificultam que os escritores explorem os problemas mais controversos hoje em dia: professores, bibliotecários, pais, editores e até vendedores, nenhum deles pertence ao público-alvo. Os editores ficam assustados com facilidade. [...] Entendeu-se que eu escreveria sobre questões contemporâneas de maneira responsável (mas nunca didática). As histórias eram explícitas, mas nunca emocionantes⁷.

Estando bem no centro dos acontecimentos que envolvem a literatura YA, David Belbin, como escritor dependente de publicar suas obras para sobreviver, atuou sob esses olhos vigilantes e precisou adaptar algumas de suas obras para se encaixar na comunidade que teria voz para barrar, ou não, uma publicação. Mas Belbin não deixou de reconhecer e defender o papel influenciador de autores de ficção YA.

⁶ “[...] they are educators, as well as artists. I would go further, and argue that all YA novels are aimed at emerging readers - this is one of the qualities that makes them YA novels - so the educational impulse is at the heart of YA Fiction”. (BELBIN, 2011, p. 138).

⁷ “One difference between writing novels for adults and writing novels for teenagers is that YA literature has a number of gatekeepers who [...] can make it difficult for writers to explore the most controversial issues of the day: teachers, librarians, parents, publishers, editors and even booksellers, none of whom belong to the intended audience. Publishers get scared easily. [...] It was understood that i would write about contemporary issues in a responsible (but never didactic) way. The stories were explicit, but never titillating”. (BELBIN, 2011, p. 136).

Belbin (2011, p. 140) afirma que "deveríamos nos orgulhar pela ficção jovem-adulto atuar como um lar para escritores com uma agenda moral séria"⁸. Em outras palavras, se esse é o território em que esses autores se sentem confortáveis, tanto melhor, pois significa que se importam e se esforçam para influenciar pedagógica e criticamente seus leitores por meio de temas sensíveis, não os vendo apenas como consumidores de diversão, e sim como sujeitos potencialmente conscientes de si e de seu contexto. Poderíamos dizer que, até mais do que isso, os veem como sujeitos críticos e atuantes no seu grupo social, que não vivem como espectadores da vida.

Quanto ao aspecto de a literatura YA servir como apoio aos seus leitores, como Santos (2015) também discute, David Belbin chama a atenção ao lembrar a idade e fase de vivência de seus leitores: adolescentes que têm 13 anos ou mais e afirma que "os escritores [...] sentiram que a ficção jovem-adulta tem suas próprias preocupações específicas, fornecendo um lugar vital para reflexão e fuga durante a adolescência, a fase mais difícil da vida de muitas pessoas"⁹. (BELBIN, 2011, p. 141).

A característica da esperança como resultado final em um tempo difícil nessas obras também é destacada por Belbin (2011, p. 137): "Embora coisas muito sombrias aconteçam aos meus personagens [...] um final completamente niilista nunca foi uma opção, como é na ficção de crime adulto. Era preciso haver um núcleo de esperança"¹⁰. Diante disso, percebe-se que as obras voltadas ao público infantojuvenil e juvenil-adulto dialogam muito com a literatura distópica emergente no século XX e, de certa forma, resgatada por autores contemporâneos. O diálogo parece se estabelecer devido à característica de conflitos vividos pelos leitores-alvo. Assim, obras distópicas também servem como um território de reconhecimento e autoidentificação em meio às dificuldades dos leitores e das personagens, bem como do ambiente em que estão.

Na próxima seção, discutiremos as características de obras distópicas, assim como os conceitos de Utopia e Distopia, ambos termos necessários para compreender

⁸ "We should be proud that YA Fiction acts as a home for writers with a serious moral agenda". (BELBIN, 2011, p. 140).

⁹ "[...] YA fiction is fiction that is aimed at readers who are chronologically teenagers as well as having a reading age of 13+". [...] "The writers who spoke felt that YA fiction has its own specific concerns, providing a vital place for reflection and escape during adolescence, the most difficult phase of many people's lives". (BELBIN, 2011, p. 141).

¹⁰ "Although very dark things happen to my characters [...] a completely nihilistic ending was never an option, as it is in adult crime fiction. There had to be a kernel of hope". (BELBIN, 2011, p. 137).

um ao outro. Além disso, examinaremos os atributos da vertente literária que se caracteriza por ficção jovem-adulto distópica.

1.3 NARRATIVAS JOVEM-ADULTO DISTÓPICAS E A DICOTOMIA UTOPIA x DISTOPIA

A literatura distópica emergiu mais especificamente a partir da segunda metade do século XX, com obras como *1984*, de George Orwell, e *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury, além de *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley. Essas são apenas algumas das obras distópicas de maior popularidade da época.

Essa ramificação da literatura de ficção científica tem como características marcantes a descrença num sistema de governo, que geralmente é autoritário e totalitário; a violência, seja ela física ou psicológica; uma sociedade com divisão de classes bem estabelecida; tecnologia de ponta como instrumento de poder; precariedade do sistema educacional com vias de criar pessoas alienadas, entre outros.

Logo no seu surgimento, no início do século XX, as ficções distópicas eram majoritariamente endereçadas ao público adulto e acredita-se que muito foram influenciadas pelos acontecimentos da época: a sociedade saía de um sonho utópico de civilização-que era esperado a partir da evolução científica e desenvolvimento da tecnologia-e passava para a realidade das mazelas consequentes da Revolução Industrial e, mais tarde, para os horrores das Grandes Guerras, bem como o terror da crise econômica que assolou as maiores potências mundiais na década de 1930.

A partir do início do século XXI, o gênero distópico conquistou um público diferenciado: jovens entre 12 e 20 anos. De acordo com o *site* de leituras Goodreads, “a nova geração de romances distópicos combina os temas clássicos de governos cruéis e mundos violentos com algumas novidades-fortes heroínas e romance”. (GOODREADS, 2012).¹¹

Sendo uma tangente das literaturas infantojuvenil e juvenil-adulto, é interessante notar que a ficção distópica que abrange esse novo público conta com algumas diferenças: “As fantasias predominantes [...] foram substituídas por grandes tramas políticas ambientadas em mundos destruídos e fragmentados, nos quais o

¹¹ “The new breed of dystopian novels combines classic dystopian themes of cruel governments and violent, restrictive worlds with a few new twists - badass heroines and romance.”

jovem é oprimido e responsável pela mudança da sua realidade”. (RODRIGUES, 2015, p. 10). São, portanto, narrativas em que a ordem não predomina, mas sim o caos, resultante de catástrofes naturais ou mesmo de conflitos políticos e guerras, destacando-se o papel imprescindível da personagem jovem para ressignificar o destino de uma coletividade.

Muito se questiona, no entanto, quais seriam os motivos para que esse gênero literário chame tanta atenção do público juvenil. De acordo com teóricos do assunto, o mundo fragmentado e caótico resultante dos muitos conflitos ocorridos no início deste século pode ter provocado essa tendência, uma vez que

Romances juvenis distópicos/pós-apocalípticos anteriores [ao 11 de setembro] tendem a ser contos de sobrevivência, seja contra a opressão, alienígenas, ou o meio ambiente. Os romances pós-11/9 deste gênero são de alguma forma diferentes, focados em mudança pessoal e social. A maioria está preocupada em lutar contra governos totalitários que só os jovens conseguem reconhecer. Adultos são normalmente retratados como ineficazes ou doutrinados. (RODRIGUES, 2015, p. 54).

Nesse sentido, assim como ocorreu no início do século XX com as ficções distópicas, é possível dizer que a literatura distópica emergente no início do século XXI baseia-se nos conflitos políticos e sociais que assolam a contemporaneidade. Sendo, desse modo, a literatura, uma forma de escape à realidade e que permite solucionar problemas fictícios que, na vida real, ainda insistem em crescer. Dá-se, nesse caso também, uma identificação pelos conflitos da idade dos leitores juvenil-adulto e os conflitos sociais da narrativa. Dessa forma, além de vencer lutas pessoais e em uma perspectiva individual, o leitor da literatura distópica lê para superar problemas coletivos, também.

Para melhor compreender o conceito de Distopia, tal como sua ramificação na literatura, é fundamental lembrar que a noção de distópico nasceu a partir da ideia de Utopia e, por esse motivo, precisamos nos debruçar sobre seu conceito.

O termo “utopia” foi cunhado pelo escritor humanista inglês Thomas More, com a publicação de sua obra *Utopia* em 1516. Nela, o escritor narra o que viu na desconhecida ilha de Utopia, dando ares de veracidade aos acontecimentos descritos. A narração “[...] mostra um modelo de boa sociedade em oposição às vicissitudes da Europa do século 16 (*sic*)”. (RODRIGUES, 2015, p. 17). A partir disso, o termo utopia passou a ser atribuído a todo gênero literário que possui como essência “[...] imaginar

terras ou tempos distantes nos quais o governo se molda com leis e princípios justos que eliminam os vícios e problemas da realidade”. (RODRIGUES, 2015, p. 17-18).

De acordo com Chad Walsh (1962 *apud* RODRIGUES, 2015, p.18), existem dois significados etimológicos gregos para utopia: o primeiro, originário de *utopia*, seria “não lugar” ou “lugar que não existe”. A ideia de Walsh corrobora e é complementada pela definição do *Merriam Webster’s Collegiate Dictionary*: Utopia pode ser “1: um lugar imaginário e indefinidamente remoto, 2: um lugar de perfeição ideal, especialmente em leis, governo e condições sociais, e 3: um esquema impraticável para a melhoria social”.¹²

Ainda segundo Walsh (*apud* RODRIGUES, 2015), Thomas More teria feito um trocadilho com a palavra *eutopia*, que tem a mesma pronúncia de *utopia* na língua inglesa e significa “lugar bom”. Nesse sentido, tem-se por utópico um lugar bom que não existe. Além disso, considera-se que Utopia é o que se espera de melhor de uma sociedade, a partir do momento presente (ANDRADE; REIS, 2017).

Chad Walsh (*apud* ANDRADE; REIS, 2017, p. 7) ainda afirma que há pontos recorrentes nas narrativas utópicas, tais como: “[...] noção diferenciada de evolução humana [...]; mudança do papel religioso na formação da sociedade; e transformação da forma como a economia é mantida, ou seja, a implementação de melhorias coletivas”. Como veremos mais adiante, essas características utópicas muito se assemelham às características presentes na distopia.

Sobre o utopista, Jerzy Szachi (1972) o define como aquele que, a partir do seu mundo real, destrói o mundo conhecido para criar um outro ideal, com todas as dificuldades, corrupção, pobreza e mazelas de uma sociedade abrindo espaço para o que é bom para todos. Além disso, Szachi considera que a utopia “[...] nasce quando na consciência [do utopista] surge uma ruptura entre o que é, e o que deveria ser; entre o mundo que é, e o mundo que pode ser pensado”. (SZACHI, 1972, p. 13)

Contrapondo-se à utopia, porém, surgiu a distopia. O termo foi usado pela primeira vez em 1868, pelo filósofo e político britânico Stuart Mill, durante um debate parlamentar (KOPP *apud* RODRIGUES, 2015, p. 28). Na ocasião, Stuart Mill se opunha à junção da igreja católica e da protestante na Irlanda, dizendo: “O que é comumente chamado utópico é algo bom demais para ser posto em prática, mas o

¹² 1: a place of ideal perfection especially in laws, government, and social conditions; 2: an impractical scheme for social improvement; 3: an imaginary and indefinitely remote place.

que eles parecem defender é algo ruim demais para ser posto em prática” (MILL *apud* ANDRADE; REIS, p. 6). No *Merriam Webster’s Collegiate Dictionary* (tradução nossa), distopia significa: “[...] um lugar imaginário onde as pessoas levam vidas desumanizadas e muitas vezes com medo”.¹³ Ruim demais para ser colocado em prática.

Obras literárias consideradas distópicas têm por característica a projeção de um futuro baseado no presente e na realidade do escritor, visando a “[...] um mundo cruel, com sistemas aprisionadores e líderes totalitários e no qual o avanço só serviria para trazer a destruição do homem em sua integridade”. (RODRIGUES, 2015, p. 27).

Ambas, utopia e distopia, tratam de sociedades futuras e com características gerais muito semelhantes, mas a grande diferença entre elas se dá no fato de que para a utopia o futuro seria algo ideal, com perfeição estática em todas as áreas da sociedade, visando a e atingindo o bem de todos. A distopia, por sua vez, não traz esperanças para o futuro, somente instabilidade, governos corruptos e caos em todas as esferas sociais. Andrade e Reis (2017, p. 2) apontam que:

[...] a utopia tem a função de esperança, de consolo, de válvula de escape e do lugar onde reina o amor, a liberdade, a segurança e a paz; [...] a utopia não corresponde à realidade, e estando distante dela, torna-se parte do mundo irreal desejável, e quando a ideia do real entra em contato com a utopia, forma-se a distopia, ou seja, configura-se a dicotomia entre o desejo e o possível do imaginário, utopia e distopia.

Isso porque a distopia de um indivíduo pode ser a utopia de outro, já que as vivências são diferentes e, por isso, desejam um real diferente. Ou seja, uma nação controlada, submissa e dominada é o ideal utópico de um líder que acredita que um pouco de pão pode ser usado em troca de proteção, enquanto a outra face da população experimenta domínio social disfarçado de segurança pública que monitora e pune quem sai dos trilhos.

James M. Morris e Andrea L. Kross (*apud* ABDELBAKY, 2016) também trazem suas contribuições sobre o assunto e cooperam para o melhor entendimento do que é distópico, essencialmente, uma vez que definem etimologicamente a palavra Distopia, assim como foi com a palavra Utopia. Para eles,

[...] ‘distopia [...] deriva do grego dus (doente, defeituoso, difícil, desfavorável ou ruim) + topos (local), significando um local ruim ou com defeito. É o oposto

¹³ “[...] an imagined world or society in which people lead wretched, dehumanized, fearful lives”.

de 'utopia' (ou 'eutopia') do grego ou (não ou não) + topos (lugar), que significa literalmente 'nenhum lugar', mas geralmente aceito como 'um bom lugar'. 'Distopia' é usada na literatura ou na linguagem comum para designar ou descrever uma sociedade em potencial perfeita, que é, de fato, um lugar ou sociedade muito ruim, desfavorável ou defeituosa". (MORRIS; KROSS *apud* ABDELBAKY, 2016, p. 24).

O sucesso da literatura distópica não começou no século XIX. O século XX trouxe consigo um desmontar de sonhos e projetos ousados para a sociedade, substituindo o que era utópico pelo distópico, em situações que não pairavam nem mesmo no pior pesadelo dos indivíduos da época.

[...] a distopia emergiu como uma forma literária só no início dos anos 1900 [e é] amplamente o produto dos terrores do século XX. Cem anos de exploração, repressão, violência estatal, guerra, genocídio, doença, fome, ecocídio, depressão, dívidas e esgotamento constante da humanidade por meio da compra e venda da vida cotidiana. (MOYLAN *apud* LEWIS, 2016, p. 83).

Os tempos eram maus, os piores que a humanidade enfrentou até aquele momento e, no lugar de se agarrar ao que é bom, em contraste à vivência do momento, as pessoas foram sobrepujadas pelo contexto histórico e pessoal. As tragédias produziam desolação tal que já não era possível lembrar com tanta força de uma esperança futura. Pelo contrário, as mazelas reservavam às pessoas as piores expectativas possíveis. Expectativas traduzidas em literatura distópica, a literatura da desesperança.

Nossas gerações passadas viram a desesperança tomar conta do mundo a partir de grandes tragédias e traduziram seus sentimentos em literatura. O que nossos antepassados enfrentaram em relação ao Estado e à tecnologia, entretanto, ainda enfrentamos, sem grandes perspectivas de melhora-o que justifica o já citado sucesso das literaturas distópicas juvenil-adulto neste século. Num ciclo aparentemente sem fim, os jovens de hoje enfrentam conflitos sociais desoladores tais quais os de outrora.

Dito isso, não é sem consequências que a desolação se faz presente. Conforme Andrade e Reis (2017, p. 2) afirmam, “a ruptura com a esperança traz o pessimismo e a forte crença que a tecnologia (ou o Estado) dominará a cultura popular, [...] desenvolvendo a distopia [...] como símbolo da corrente literária de descrença na política, no progresso e na ciência”. As afirmações de Lewis (2016, p. 100) corroboram essa ideia:

A existência de condições tão negativas pode afastar qualquer um da possibilidade de esperança. O pesadelo distópico domina o sonho utópico. Ficar preso dentro de um sistema que obviamente está quebrado é desolador. E a crença de que a mudança sistêmica na educação é impossível apenas impulsiona a sociedade atual para fins distópicos.

No âmbito literário e de suas características estruturais, além da pedagogia da desesperança, a distopia é responsável por reproduzir formas de governo completamente anti-democráticas. Nessas literaturas,

A maioria dos romances representa o totalitarismo na figura do poder absoluto do governo, conformismo em todas as áreas da vida, dependência excessiva de tecnologia controlada por quem está no poder, agrupamento distinto de pessoas e vigilância dos cidadãos. (LEWIS, 2016, p. 93-94).

Nesse sentido, a premissa parece ser dividir as classes sociais, oprimindo uma parcela da população para que esteja conformada e indisposta a lutar pela liberdade, uma vez que “[...] na maioria dos casos, os que estão no poder decidem o que seus cidadãos sabem e o que eles não têm permissão para saber” (LEWIS, 2016, p. 94). Essa premissa/consequência do *modus operandi* de um governo totalitário, é responsável pela cultura do medo que impera sobre os cidadãos dominados. O medo é, então, outra característica fundamental da literatura distópica. Para Lewis, “[os autores] criam mundos onde o medo impulsiona o poder do governo e os cidadãos são submetidos a condições desumanas e onde liberdade e direitos individuais são removidos ou limitados” (LEWIS, 2016, p. 99, tradução nossa)¹⁴.

Embora às vistas de uma vida tão limitada, limitadora e castradora da humanidade dos cidadãos em uma narrativa distópica, é importante dizer que o protagonista jovem-adulto e os que o rodeiam têm um papel muito significativo quanto ao curso da história: “[...] a escolha mais importante que os jovens personagens fazem num contexto distópico está entre a submissão e resistência”. (LEWIS, 2016, p. 96, tradução nossa).¹⁵

Nosso desafio aqui, então, será investigar de que maneira isso acontece na trilogia *Jogos Vorazes*, desvelando no corpo da obra, principalmente no primeiro livro, as características relativas à identidade de literatura distópica, bem como as

¹⁴ “They [the authors] create worlds where fear drives the power of the government and citizens are subjected to conditions that are dehumanizing and where individual freedoms and rights are removed or limited” (LEWIS, 2016, p. 99).

¹⁵ “The most important choice that the young characters make in dystopian settings is between compliance and resistance” (LEWIS, 2016, p. 96).

associações com o mundo real, que contribuem para sua existência e sucesso entre o público juvenil-adulto e representam o futuro desolador que sua natureza expressa.

Para isso, no próximo capítulo, abordaremos e apreciaremos essas questões à luz de teóricos de literatura distópica, como também de estudiosos dos atributos de governos repressores e totalitários.

2 A TRILOGIA JOGOS VORAZES

As próximas seções serão dedicadas à análise propriamente dita da trilogia *Jogos Vorazes*. Inicialmente, observaremos como acontecimentos na vida pessoal da autora a inspiraram na criação da trilogia, além de verificar elementos complementares que foram cruciais para a criação das três obras, tal qual a referência a mitos gregos-como o de Spartacus-e a analogia do Coliseu romano presente na história, dentre outros.

Para a investigação que segue abaixo, selecionamos alguns dos assuntos que mais nos chamaram a atenção na trilogia, como a segregação social e organização política de Panem, bem como os artifícios que tornam essa estrutura governamental possível. Veremos, também, que a fome é uma das estratégias basilares de controle social em *Jogos Vorazes* e nos dedicaremos a compreender como isso acontece e qual a sua relação com a ditadura apresentada na história.

2.1 UM BREVE OLHAR SOBRE A AUTORA E O QUE A INSPIROU PARA A CRIAÇÃO DA TRILOGIA

Suzanne Collins é uma escritora norte americana, filha de um já falecido piloto da Força Aérea dos Estados Unidos. Devido à vida militar de seu pai, o assunto mais explorado na família de Collins era a guerra. Segundo a escritora (MORAIS, 2018), seu pai preocupava-se em ensinar seus filhos sobre a guerra e tudo o que pudesse envolvê-la, detalhadamente.

A carreira de Collins não começou pelos livros. Em 1991, iniciou a carreira escrevendo para programas infantis de TV, em canais como a Nickelodeon, e foi indicada a um Emmy por seus trabalhos chamados *Clarissa Explains it All* e *The Mystery Files of Shelby Woo*. Ela continuou a trabalhar com roteiros de programas infantis até encontrar um amigo, autor e ilustrador de livros infantis, Jaimes Proimos, que disse a ela que deveria dar uma chance aos livros infantis. (BIOGRAPHY, 2016, tradução nossa¹⁶). Mais tarde, em 2003, Collins publicou seu primeiro livro, chamado *Gregor the Overlander*, da série *The Underland Chronicles*. A partir de 2008, com a

¹⁶ “A big fan of her writing, it was Proimos who urged Collins to try writing books”. (BIOGRAPHY, 2016).

publicação do livro “Jogos Vorazes”, a trilogia de mesmo título passaria a ser a responsável por fazer o nome de Suzanne Collins conhecido internacionalmente.

Inspirada-ou dir-se-ia impactada-pela ideia transmitida nos programas de *reality shows* e pelo quanto as pessoas apreciam estar atualizadas sobre as tragédias no mundo (como as guerras, catástrofes naturais e humanas), Suzanne Collins teceu uma das mais populares narrativas distópicas infantojuvenis da atualidade. Ela centralizou, na personagem Katniss Everdeen, a jornada de uma adolescente que não planejava ser o símbolo heroico de sua nação, mas foi a grande fomentadora de uma revolução que mais tarde ocorreria no país chamado Panem.

Além de a trilogia *Jogos Vorazes* ser sucesso entre o público infantojuvenil e juvenil-adulto, termo originário do inglês *Young Adult Fiction*¹⁷, também recebeu aclamações de grandes nomes como Stephen King e foi enaltecida na mídia em jornais com o *The New York Times* e *Book Review* e pela revista *Time*. (GRESH, 2012, p. 11).

Em suas entrevistas, Collins declara que a ideia para *Jogos Vorazes* surgiu quando, certa noite, mudava de um canal de televisão para outro e se deparou com imagens de soldados americanos lutando na guerra do Iraque e, em seguida, com imagens de *reality shows*. As cenas, segundo ela, ajustaram-se de maneira perturbadora e a história do primeiro livro começou a tomar forma.

Começando pelo desconforto perturbador das imagens dos soldados associadas às do *reality show*, Collins também se inspirou no Coliseu romano ao criar a arena dos Jogos Vorazes: “Mandei meus tributos para uma versão atualizada dos jogos gladiadores romanos [...] que dizem respeito a um governo brutal obrigando pessoas a lutarem até a morte como entretenimento popular”. (COLLINS *apud* SHAFFER, 2014, p. 95). Sem mortes e agressões físicas, a essência dos *reality shows* também é a de entreter com conflitos.

Assim, numa associação entre o que é passado (referência ao Coliseu romano), contemporâneo e futurista, a autora projetou uma arena dotada dos mais altos recursos tecnológicos e completamente vazia dos valores éticos e morais que regem uma sociedade e que são responsáveis pela valorização do humano. A única

¹⁷ O termo *Young Adult Fiction* em inglês significa “Ficção para Jovens Adultos” e refere-se a obras destinadas, em sua maioria, a adolescentes, evidenciando os conflitos enfrentados por eles, por meio de uma personagem jovem, na passagem da infância para a vida adulta, em face das primeiras complexidades da vida. (RODRIGUES, 2015).

regra que impera na competição é a ordem de sobrevivência de apenas um dos competidores:

Os vinte e quatro tributos serão aprisionados em uma vasta arena a céu aberto que pode conter qualquer coisa: de um deserto em chamas a um descampado congelado. Por várias semanas os competidores deverão lutar até a morte. O último tributo restante será o vencedor. [...] levar as crianças dos nossos distritos, forçá-las a se matar umas às outras enquanto todos nós assistimos pela televisão [...]. (COLLINS, 2008, p. 24-25).

Outro ponto inspirador na criação de *Jogos Vorazes* foi a experiência pessoal da autora com a realidade das guerras, já que seu pai fazia parte desse universo e se dedicava a conscientizar seus filhos a partir de suas histórias de veterano, sempre frisando quando uma guerra era necessária ou não. O que Suzanne Collins faz é, de certa forma, projetar na trilogia *Jogos Vorazes* o conhecimento que seu pai lhe transmitiu, sua experiência pessoal sobre guerras, ainda que de modo um pouco distanciado.

Além de ouvir os relatos de seu pai sobre os conflitos, Collins cresceu visitando os lugares onde eles ocorriam, estando no centro de importantes combates e absorvendo a riqueza histórica deles, bem como o pano de fundo com os motivos que os fizeram existir. Toda essa experiência pessoal é um dos aspectos enriquecedores de sua obra, já que, segundo Norman Friedman, em *O ponto de vista na ficção* (2002, p. 168), “[.] a relação entre os valores e atitudes do autor, sua incorporação em sua obra e seus efeitos sobre o leitor foram e continuam a ser de importância crucial”.

Ainda de acordo com Friedman (2002, p. 169, grifos do autor), “[...] o ponto de vista oferece um *modus operandi* para distinguir os possíveis graus de extinção autoral na arte narrativa”. Em outras palavras, o ponto de vista do autor, seu ângulo e proximidade com os elementos e acontecimentos tratados na história guiam a narrativa e quanto mais o autor estiver próximo deles, mais de si colocará na trama e sua familiaridade dirá os rumos da narrativa.

Portanto, ao mesmo tempo em que projeta sua experiência pessoal e traz vida à trilogia *Jogos Vorazes* a partir de experiências que lhe foram imputadas e por si vividas, Collins silencia a própria voz de autora para confiá-la a Katniss Everdeen e conta sua história por meio de uma narradora-personagem que diz o que pensa, o que sente e coloca o leitor bem perto das impressões de sua mente a respeito das situações em que se encontra (BEACH *apud* FRIEDMAN, 2002, p. 171). Ao longo de

toda a narrativa pode-se notar essa característica, principalmente enquanto Katniss está na arena e tudo se torna mais intenso:

Os ossos da cintura e da costela estão mais proeminentes do que consigo me lembrar desde aqueles meses horríveis que se seguiram à morte de meu pai. E não vamos nos esquecer dos ferimentos com os quais tenho de lidar: queimaduras, cortes e hematomas causados pelo choque com as árvores, e três ferroadas de teleguiadas que estão mais doloridas e inchadas do que nunca. (COLLINS, 2008, p. 214).

Para acrescentar maior profundidade à história, Collins ainda se inspirou no mito de Teseu e o Minotauro ao dar vida à protagonista da trilogia, já que Katniss, bem como Teseu, oferece-se no lugar de um tributo (sua irmã) e derrota o Minotauro – na trilogia representado pelo governo de Panem, monstro que devorava os jovens enviados a ele como oferta (GRESH, 2012).

Spartacus, que viveu entre 109 a 71 a.C, e que ficou famoso por liderar uma rebelião de escravos contra o Império Romano, também ajudou a dar forma à personagem de Katniss, pois ela “[...] segue o mesmo arco, passando de escrava a gladiadora, depois rebelde e se tornando por fim o rosto de uma guerra”. (COLLINS *apud* MILLER, 2014, p. 168).

Mais tarde, ao longo da trilogia, Katniss Everdeen seria a responsável por acabar com os Jogos Vorazes e resgatar um país inteiro das garras de um comando cruel e sanguinário, que fomenta a forma de violência mais brutal como forma de repressão. Na próxima seção, observaremos como os Jogos Vorazes são organizados e o que possibilita que eles aconteçam ano após ano.

2.2 A MORTE COMO FESTIVIDADE E OS SEUS ESPECTADORES

A regra dos Jogos Vorazes é mandar para a arena dois tributos-um menino e uma menina entre 12 e 18 anos-de cada distrito que compõe Panem. E, segundo a personagem Katniss, “Para fazer com que a coisa seja humilhante, além de torturante, a Capital nos obriga a tratar os Jogos Vorazes como uma festividade, um evento esportivo que coloca todos os distritos como inimigos uns dos outros”. (COLLINS, 2008, p. 25).

Os jovens são escolhidos num sorteio que ocorre durante o evento “comemorativo” dos Jogos, chamado de Colheita. Na 74.^a edição dos Jogos Vorazes,

porém, o destino de Panem começa a mudar, já que o tributo feminino sorteado no Distrito 12 foi a irmã da protagonista Katniss, Primrose Everdeen. Como a tarefa e instintos de Katniss são para cuidar e proteger a irmã a qualquer custo, ela se oferece no lugar da caçula como tributo e vai para a Capital, coração de Panem e sede dos Jogos.

Para melhor compreender a história da trilogia e como a barbaridade sanguinária dos Jogos se faz possível, observar o contexto social e político de Panem é essencial e, para isso, é necessário voltar às origens desse país tão incomum e interessante. Panem fica na região que atualmente é conhecida como os Estados Unidos da América e foi erguido após inúmeras catástrofes naturais ao redor do mundo. A crise ecológica e devastadora derrubou governos e nações (SHAFFER, 2014, p. 96) e deixou apenas caos e destruição. Essa história é contada ano após ano nas escolas dos distritos, com louvor à resiliência das pessoas que foram capazes de erguer Panem em meio ao caos. Mas Katniss tem uma opinião contrária acerca de seus antepassados:

Francamente, nossos ancestrais não parecem merecer esse respaldo todo. Enfim, olha o estado em que nos deixaram, com as guerras e o planeta destruído. Visivelmente não davam a mínima para o que poderia vir a acontecer com as pessoas que viveriam depois deles. (COLLINS, 2010, p. 96).

Conflitos internacionais posteriores a essa devastação fizeram restar apenas uns poucos pedaços de terra habitáveis e, quando finalmente se acalmaram as contendas, é que Panem foi levantada e um governo totalitário, autoritário e opressor ocupou o lugar da democracia, para que a ordem fosse estabelecida.

É durante o evento da Colheita que conhecemos um pouco mais da história de Panem, visto que o protocolo cerimonial estabelece que o prefeito da cidade faça as honras de lembrar a população do distrito as origens do país que os acolhe:

[...] Panem, o país que se ergueu das cinzas de um lugar que no passado foi chamado de América do Norte. [O prefeito] 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 aos seus cidadãos. (COLLINS, 2008, p. 24).

Katniss usa da ironia ao falar da paz e prosperidade nascidas com a ordem estabelecida em Panem. Isso porque os Distritos são um retrato fiel da enorme desigualdade social e condições precárias, para não dizer monstruosas, em que os cidadãos viviam, e é isso que dá início aos Dias Escuros, que foi 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).

Quando os conflitos dos Dias Escuros finalmente acabaram e o Distrito 13 foi dizimado (de acordo com o que a Capital propagava em todo o país), os demais distritos ficaram em situação de pobreza e miséria ainda maiores do que antes, além de viverem numa espécie de prisão moral e social, aceitando involuntariamente a barbárie dos Jogos Vorazes. Em troca de oferecer seus filhos aos Jogos, os cidadãos teriam paz e ordem novamente e alguma comida para colocar no estômago.

Joseph J. Foy (2014) destaca que o Tratado da Traição assinado pelos distritos se assemelha ao contrato social descrito pelo filósofo Thomas Hobbes em sua obra *Leviatã*. Foy destaca que o contrato social de Hobbes é um tipo de acordo tácito estabelecido entre um governo e sua população, o contrário do que ocorre em *Jogos Vorazes*, pois o Tratado da Traição foi mesmo assinado por Panem e pelos Distritos.

O objetivo do contrato social de Hobbes, conforme Foy (2014) examina, é impedir que a sociedade retorne ao seu estado de natureza, no qual não existem leis nem normas que guiem o comportamento dos povos e o grande imperativo é a sobrevivência a qualquer custo. O estado de natureza a que Thomas Hobbes se refere é:

[um] vislumbre da condição 'natural' da existência humana, isto é, de como a vida deve ter sido antes da formação de governos estáveis. [Hobbes argumentava]: 'não há lugar para o trabalho, pois seu fruto é incerto; conseqüentemente, não há cultivo da terra, nem navegação, nem uso das mercadorias que podem ser importadas pelo mar; não há construções confortáveis, nem instrumentos para mover e remover as coisas que precisam de grande força; não há conhecimento da face da Terra, nem cômputo do tempo, nem artes, nem letras; não há sociedade'. (HOBBS *apud* FOY, 2014, p. 233).

Em Panem, vemos que o único lugar em que o estado de natureza acontece, com sua luta pela vida e sobrevivência acima de tudo, é na arena dos Jogos Vorazes.

É somente nesse lugar, em Panem toda, em que o imperativo é a sobrevivência, e isso só será possível por meio do assassinato de uns aos outros, conforme as regras dos Jogos. A dominação de Panem é a responsável por distorcer a liberdade de lutar pela vida-essência do estado de natureza de Hobbes-com a matança que é espetáculo na arena e faz dos Jogos Vorazes o retrato dos Dias Escuros com um recado bem claro: se quiserem lutar por suas vidas, é isso que enfrentarão: morte, violência e assassinato.

O que Hobbes (*apud* FOY, 2014) destaca acerca do contrato social é a existência indispensável dessa mão/poder superior que organiza e guia a sociedade. Sem isso, tudo seria caos, seria estado de natureza, como na arena em que os tributos são lançados. No universo de *Jogos Vorazes*, quando, juntamente com a Capital, a população dos distritos assinou o Tratado da Traição

[...] concordou em se submeter à autoridade da Capital, mas, assim como acontece com o poder soberano de Hobbes, a Capital não é limitada por qualquer tipo de restrição contratual. Na verdade, o povo abriu mão de toda a soberania pessoal e liberdade que tinha no estado de natureza. Em troca, recebeu a segurança básica de viver em uma sociedade ordeira em vez de lutar pela vida no estado de natureza". (FOY, 2014, p. 234).

No contexto do contrato social de Hobbes, independentemente do comportamento do governo, do que ele exija de sua população ou do quão tirano seja, é melhor estar sob mãos que mantêm a paz e ordem e garantem que as pessoas tenham o mínimo para sobreviver do que voltar à condição perpétua de violência que o estado de natureza provoca (FOY, 2014), no qual havia liberdade para lutar, pelo menos.

Ainda que em circunstâncias horrendas de vivência e subsistência, talvez esse seja o motivo pelo qual os distritos não mais se levantassem contra a Capital: o estado de natureza dos Dias Escuros, mesmo que trouxesse esperança para lutar pela vida, não deve jamais sobrepujar a "paz" promovida pelo seu governo nem extinguir as migalhas de pão garantidas nos pratos dos cidadãos. No contrato social-e no Tratado da Traição-a emancipação é trocada por um pedaço de pão que diz que é melhor morrer de fome aos poucos do que morrer de fome de uma vez na busca pela liberdade.

Sobre a protagonista-heroína, Katniss Everdeen, vê-se que é apenas uma adolescente de 16 anos quando o futuro de Panem começa a se transformar. Katniss

conta os detalhes da vida sob o comando da Capital: ela vive no distrito mais pobre da nação, Distrito 12, e se encarrega de sustentar sua família (mãe e irmã) por meio da caça ilegal.

Após a morte de seu pai, em uma das minas de carvão do distrito, ela se arrisca com seu melhor amigo, Gale, a ultrapassar as cercas do distrito em busca de alimento para as famílias de ambos, pois o acesso à comida que o governo permite comercializar é quase impossível, relegando a população à miséria. O seguinte excerto é uma amostra da barbárie que coordena o distrito em que a protagonista vive:

Morrer de fome não é um destino incomum no Distrito 12. Quem não viu as vítimas? Pessoas mais velhas que não podem trabalhar. Crianças de alguma família com muitos para alimentar. Pessoas feridas nas minas vagueando pelas ruas. Então, um dia desses você vê um deles sentado, imóvel, encostado em algum muro ou deitado na Campina. Você ouve os lamentos de alguma casa e os Pacificadores são chamados para retirar o corpo. A fome nunca é a causa oficial da morte. É sempre a gripe, o abandono ou a pneumonia. Mas isso não engana ninguém. (COLLINS, 2010, p. 35).

Ao longo da narrativa, percebemos que a vida nos outros distritos não é muito diferente. Embora haja abundância de alimentos provenientes da agricultura no Distrito 11, por exemplo, os cidadãos não são autorizados a usufruir do fruto do seu trabalho. Tudo o que é produzido deve ser enviado à Capital. Aliás, aos distritos de Panem pesa a responsabilidade de produzir tudo o que a metrópole do país precisa para sobreviver, manter seus luxos e preservar seu poder opressor sobre a população, incluindo os recursos provenientes da indústria bélica.

Cada distrito está encarregado de uma área de atividade/matéria prima em questão. A organização da produção dos distritos é a seguinte: Distrito 1: Artigos de Luxo; Distrito 2: Alvenaria; Distrito 3: Tecnologia; Distrito 4: Pesca; Distrito 5: Energia; Distrito 6: Transporte; Distrito 7: Madeira; Distrito 8: Tecidos; Distrito 9: Grãos; Distrito 10: Pecuária; Distrito 11: Agricultura; Distrito 12: Mineração (FANDOM, 2014). O Distrito 13, antes de ser dizimado pela Capital nos Dias Escuros, era o distrito responsável pelo desenvolvimento de Energia Nuclear.

Infelizmente, “[...] as pessoas nos distritos sofrem bastante, vivendo um medo perpétuo da Capital, que as explora para sustentar os prazeres opulentos e perversos de seus habitantes”. (FOY, 2014, p. 242). Além de ter seu trabalho físico completamente abusado pela Capital, os cidadãos eram obrigados a entregar seus filhos e mandá-los à arena dos Jogos Vorazes para cumprir com o Tratado da Traição:

Depois da Colheita, todos devem celebrar. E muitas pessoas o fazem, por alívio porque suas crianças foram poupadas por mais um ano. Mas pelo menos duas famílias deixarão suas persianas cerradas, trancarão suas portas e tentarão descobrir como sobreviverão às dolorosas semanas seguintes. (COLLINS, 2008, p. 17).

Como tudo o que acontece em Panem, o sistema de sorteio da Colheita é traiçoeiro e, ao que percebemos, foi desenvolvido exatamente para assim o ser:

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 para cada pessoa. [...] Assim, aos doze anos de idade, meu nome foi inscrito quatro vezes no sorteio. (COLLINS, 2008, p. 19).

Conforme observamos no primeiro capítulo deste trabalho, distopia é um lugar de desumanização, muitas vezes de um processo de coisificação do seu povo. É o que ocorre na relação opressor-oprimido vivida pelo povo de Panem, ficcionalmente, e tão bem explicada por Paulo Freire em *Pedagogia do oprimido* (2020, p. 62):

Em verdade, instaurada uma situação de violência, de opressão, ela gera toda uma forma de ser e comportar-se nos que estão envolvidos nela. Nos opressores e nos oprimidos. Uns e outros, porque concretamente banhados nesta situação, refletem a opressão que os marca.

O modo dos cidadãos do Distrito 12 refletir a violência a si gerada pela Capital vai desde a emoção mais árdua e sofredora a um conformismo aproveitador. Observemos este excerto, em que Katniss ainda contextualiza a Colheita:

Os jovens entre doze e dezoito anos são arrebanhados em áreas separadas por cordas e assinaladas com as respectivas idades, os mais velhos na frente e os jovens, como Prim [irmã de Katniss], na parte de trás. Os familiares se alinham em torno do perímetro, segurando com firmeza as mãos uns dos outros. Mas há outros também que não possuem ninguém que estimam correndo risco, ou que não se importam mais, mas se metem no meio da multidão para fazer apostas sobre os dois jovens cujos nomes serão lançados. (COLLINS, 2008, p. 23).

Podemos dizer, diante disso, que o evento da Colheita é a “materialização do sistema autoritário da Capital” (ANDRADE; REIS, p. 3). E que, não à toa, Katniss se

refere a ele como um lembrete do que o Estado pode fazer com a população se alguém decidir se rebelar novamente: “As pessoas formam fila para a inscrição em silêncio. A colheita também é uma boa oportunidade para a Capital manter a população sob vigilância”. (COLLINS, 2008, p. 23)

A literatura distópica, com histórias como a trilogia *Jogos Vorazes*, apresenta o ato de lembrar como uma característica marcante de governos totalitários e violentos. De acordo com Lewis (2016, p. 93) “[...] três características importantes encontradas em quase todas as ficções distópicas Ya [...]: lugar e tempo, lembrança histórica e resistência política”. O lugar e tempo narrados por Katniss é um futuro pós catástrofes naturais e conflitos entre as nações, a partir dos quais nasceu Panem. A resistência política na trilogia é sufocada e reprimida na maior parte da história do país e, lembramos, é com Katniss que ela volta a acontecer.

Também, a trilogia traz as pessoas da Capital, que contrastam significativamente com a população dos distritos. Para começar, seu visual é muito extravagante, chegando a ser bizarro em alguns casos. À medida que Katniss descreve o que vê e as pessoas que conhece na Capital, o leitor se depara com homens e mulheres incomuns, com seus rostos e corpos modificados cirurgicamente de maneira absurda – como o caso da estilista Tigris, que transfigurou seu rosto no de um gato e até implantou grandes bigodes, com cabelos coloridos e roupas exuberantes.

Quando os tributos dos distritos chegam à Capital, têm à sua disposição uma equipe de preparação que cuidará de sua aparência para os exibir à Capital num desfile especial. E vemos exemplos de excentricidade principalmente nessa ocasião. Venia e Octavia são duas das responsáveis pela estética de Katniss na sua equipe de preparação, “[...] Venia, uma mulher de cabelos azul-claros e tatuagens douradas acima das sobrancelhas” e “Octavia, uma mulher roliça cujo corpo todo foi tingido de uma tonalidade esverdeada” (COLLINS, 2008, p. 69-70).

Há também, na equipe, Flavius, que anda exibindo cachos dourados nos cabelos e um batom roxo. Katniss acha tudo tão estranho que chega a compará-los a animais exóticos: “Eu sei que deveria estar constrangida, mas eles são tão inumanos quanto um trio de aves coloridas ciscando aos meus pés” (COLLINS, 2008, p. 70).

E não só nesses aspectos as pessoas da Capital e dos distritos se diferenciam. Uma diferença brutal e até cruel permeia essas populações no quesito comida.

Enquanto nos distritos há pessoas morrendo de inanição das maneiras mais tristes imagináveis, na Capital, “[...] alimentos sofisticados aparecem prontos ao toque de um botão, e as escolhas mais difíceis que as famílias precisam fazer na hora das refeições é quais pratos vão saborear”. (DYKE, 2014, p. 277). Na Capital, as pessoas esbanjam pratos que poderiam alimentar uma família inteira no distrito de Katniss.

Peculiar como é, a Capital “[...] não é um mundo em que exista o tipo de fome com o qual Katniss cresceu”. (DYKE, 2014, p. 277). Ao que parece, a fome da Capital é por excentricidade, vaidade, luxo e toda sorte de frivolidades que se possa ter. A situação envolvendo comida que foi mais impactante para Katniss foi a ocasião em que, após vencer a 74.^a edição dos Jogos Vorazes, Peeta (tributo masculino do Distrito 12) e Katniss foram convidados para um jantar na casa do presidente de Panem, Coriolanus Snow. Lá, havia mesas enormes e extensas, abundantes com os mais elaborados e deliciosos pratos que os dois haviam visto. Além de extravasarem nas bebidas, os convidados comiam muito. E quando não havia mais espaço em suas barrigas para continuar a comer, tomavam o líquido de uma pequena taça, disponível junto aos pratos, que os fazia regurgitarem tudo o que haviam comido para poder comer mais:

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 condições de dar a elas. Mais comida. Agora que somos ricos, ela manda um pouco para elas levarem para casa. 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, 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, 2009, p. 91).

Além disso, a população da Capital também chama a atenção pela maneira de encarar os Jogos Vorazes. Para essas pessoas, tudo não passa de entretenimento e diversão do mais alto nível e a coisa toda envolve patrocinadores muito ricos que escolhem os tributos que mais lhe agradam, em termos de aparência, ousadia e possibilidade de vencer os Jogos, e enviam suprimentos – ou armas – a eles na arena. Conforme Melançon (2014, p. 247), “A violência é uma velha conhecida de Panem: crianças são assassinadas na arena e a rebelião levou a devastação e a destruição dos distritos até as ruas da Capital. Dentro e fora da arena, Panem é um mundo em guerra”. As pessoas da Capital não sentem nenhuma compaixão em enviar as

crianças dos Distritos para lutarem e se matarem a sangue frio até restar apenas uma, desde que não sejam as suas próprias crianças.

O contraste entre os cidadãos da Capital e dos distritos é notável. De um lado, diante da carnificina que acontece em todas as edições dos Jogos Vorazes, os cidadãos da Capital expressam sua alegria e prazer no entretenimento sanguinário organizado e promovido pelo governo de Panem. De outro, as famílias nos distritos são obrigadas a assistir seus filhos na TV, enquanto torcem para que voltem com vida ou não tenham uma morte muito cruel.

É importante destacar que a regra dos Jogos Vorazes é de haver apenas um tributo vencedor. Mas Katniss Everdeen e Peeta Mellark quebram a tradição. Ao perceberem que a população da Capital estava gostando do clima de romance que os dois adolescentes criaram (estrategicamente), os idealizadores dos Jogos mudaram as regras, já com os Jogos em curso, para que os vencedores fossem o casal de determinado distrito. Jogando sujo, quando restaram apenas Peeta e Katniss na arena, os idealizadores mudaram as regras para apenas um vencedor. Contrariando-os e desafiando o poder da Capital, Katniss e Peeta ameaçaram comer frutas venenosas para “morrerem junto com seu amor” e a fagulha de esperança se acendeu na nação com esse ato insolente contra a Capital.

Tão logo chega na entrada da Capital, Katniss não deixa de sentir repúdio à reação dos cidadãos e expressa: “As pessoas começam a apontar para nós com veemência ao reconhecer o trem dos tributos chegando à cidade. Eu me afasto da janela, enjoada com aquela excitação, ciente de que eles mal podem esperar para assistir à nossa morte”. (COLLINS, 2008, p. 67).

À essa excitação frente à carnificina dos Jogos é possível atribuir a ideia da “[...] emoção chamada *schadenfreude* (pronuncia-se “chádêinfroide”), palavra de origem alemã que significa ‘prazer obtido com o sofrimento alheio’”. (SHAFFER, 2014, p. 93). Com a cultura dos Jogos instaurada, a Capital assiste a crianças iguais às suas crianças, mas pobres e meio animais aos seus olhos, num espetáculo de massacre e horror. “Os cidadãos da Capital aplaudem as mortes dos tributos dentro da arena, em uma exibição pública sem precedentes de sede de sangue”. (SHAFFER, 2014, p. 94).

Mas por que os cidadãos da Capital aceitam, e até se deleitam, com o cenário político e social de Panem, bem como com a violência dos Jogos Vorazes? O que os

faz não enxergar os cidadãos dos distritos como sendo tão humanos quanto eles próprios e, portanto, dignos de respeito e de direitos básicos de sobrevivência? Isso só é possível devido ao processo de desumanização dos habitantes dos distritos. Tirar a essência de humanidade de uma pessoa é o caminho mais fácil para se acostumar às atrocidades que a acometem. Segundo Shaffer (2014, p. 96) “a desumanização, isto é, negar a alguém o *status* de ser uma pessoa, é uma técnica muito usada por opressores a fim de atrair o populacho para apreciar o sofrimento alheio”.

A desumanização também é a responsável por objetificar e modificar suas vítimas, para que estas se pareçam cada vez menos gente e cada vez menos dignos de humanidade. Acerca disso, Paulo Freire (2020, p. 62) destaca, na reflexão sobre opressores e oprimidos, que “[...] para eles [os opressores], pessoa humana são apenas eles. Os outros, estes são ‘coisas’. Para eles, há um só direito-o seu direito de viverem em paz”.

O conceito apresentado por Freire se demonstra num dos pensamentos de Katniss, enquanto esta se preparava para encarar os Jogos e as inevitáveis mortes que causaria com suas próprias mãos: “A parte mais horrorosa é que se eu puder esquecer que se trata de pessoas, não vai fazer a menor diferença” (COLLINS, 2008. p. 47).

O raciocínio de Katniss nos elucida a normalidade com que os cidadãos da Capital encaram a matança dos Jogos; afinal, se, como Katniss, eles puderem se esquecer que os adolescentes e crianças lançados na Arena são pessoas, a violência contra eles é permitida. De outro lado, mas confirmando esse comportamento da Capital, Peeta, tributo masculino do distrito 12 e dupla de Katniss, expõe indiretamente a objetificação que sente sobre si, numa tentativa de resistência a ela:

É que... quero morrer como eu mesmo. [...] Não quero que eles mudem meu jeito de ser na arena. Não quero ser transformado em algum tipo de monstro que sei que não sou. [...] Não, quando surgir a oportunidade, tenho certeza de que vou matar como qualquer outro tributo. Não posso cair sem lutar. Só fico desejando que haja alguma maneira de... de mostrar à Capital que eles não mandam em mim. Que sou mais do que somente uma peça nos Jogos deles. (COLLINS, 2008, p.156).

Em concordância com Van Dyke (2014, p. 276), podemos dizer, em relação aos cidadãos da Capital e a objetificação das pessoas dos Distritos, que:

[...] quanto mais tempo e energia [...] gastam em modificações corporais e na vida social, mais concentrados eles ficam em si mesmos e, portanto, menor a probabilidade de notarem ou se importarem com as injustiças políticas que não os afetam diretamente. A frivolidade dos cidadãos é utilizada pela Capital para fortalecer seu poder.

Quando a 74.^a edição do Jogos Vorazes termina Katniss sugere que estar sob a mão e ordem de um governo forte como o da Capital seria melhor do que a revolução que começou depois do episódio das amoras venenosas que ela e Peeta ameaçaram comer, pois as pessoas estariam mais “seguras”. Rebatendo essa ideia da amiga, Gale nega a sugestão hobbesiana da protagonista e desabafa:

Seguras para fazer o quê? [...] Morrer de fome? Trabalhar como escravas? Mandar os filhos para colheita? Você não fez mal às pessoas, você deu uma oportunidade a elas. Elas só precisam ser corajosas o suficiente para agarrar essa oportunidade. (COLLINS, 2009, p. 111).

A fagulha de esperança que surgiu com a audácia de Katniss desencadeou novas manifestações pelos distritos. Em sua primeira vez na arena dos Jogos, a adolescente “desafia abertamente a autoridade da Capital e inspira uma revolução para derrubá-la. Como o Tordo, Katniss representa a possibilidade de autonomia e liberdade diante da opressão autoritária”. (DYKE, 2014 p. 244).

Contudo, a estrutura de poder que Panem desenvolveu ao longo de quase um século da existência dos Jogos Vorazes nos indica os motivos da dificuldade tão grande enfrentada pelos rebeldes, até a libertação completa do país, contada no terceiro livro da trilogia *A esperança*. De acordo com o objetivo deste trabalho, na seção seguinte analisaremos essa estrutura de poder, à luz de teóricos do assunto, bem como observaremos como ela se dá em *Jogos Vorazes*.

2.3 O TOTALITARISMO EM JOGOS VORAZES E OS CORPOS DÓCEIS QUE O MANTÊM NO PODER

Quando se trata de literatura de ficção distópica, como o é a trilogia *Jogos Vorazes*, notamos a presença de um dos pilares indispensáveis para o gênero: o totalitarismo. Para Erika Gottlieb (*apud* Abdelbaki, 2016, p. 25, tradução nossa):

[...] a ficção distópica considera a ditadura totalitária como seu protótipo que coloca toda a sua população continuamente em julgamento, uma sociedade que encontra sua essência em campos de concentração, isto é, em privar e escravizar classes inteiras de seus cidadãos ... glorificando e justificando a violência.¹⁸

Os campos de concentração destacados por Gottlieb (*apud* ABDELBAKI, 2016), no contexto de *Jogos Vorazes*, seriam os distritos, em que os cidadãos apenas esperam o momento de serem executados pelos Pacificadores-força policial no país ou morrerem de fome. Morrer de fome também é morrer diretamente pelas mãos da Capital, uma vez que esta é que suscita condições tão precárias de sobrevivência.

Quando diante de um país regido por um governo totalitário, dominador, opressor e absolutista, em que antes a democracia reinava, é quase inevitável nos perguntarmos como foi que sua população permitiu que as coisas chegassem a tal ponto. Como uma política escancaradamente violenta, como a de Panem, colocou-se no poder e consegue se manter nesse lugar? Podemos dizer que, a partir desses questionamentos, além de políticos engenhosos e muito bem organizados em seu objetivo, temos um coadjuvante fundamental nesse processo: as massas.

Para Hannah Arendt, em sua obra *Origens do Totalitarismo* (2012), as massas são caracterizadas por serem alheias aos interesses comuns, não se importando em assumir uma posição de luta por direitos básicos ou de qualquer natureza. Seu interesse principal está em continuar levando sua vida, sem empecilhos ao seu conforto, que não fazem questão de conquistar ou manter, apenas preservar sem aplicar muita energia. Além disso,

[...] as massas, em contraste com as classes, desejam a vitória e o sucesso em si mesmos, em sua forma mais abstrata; não se unem quaisquer interesses coletivos especiais que considerem essenciais à sua sobrevivência como um grupo e pelos quais, portanto, poderiam lutar contra a adversidade. (ARENDR, 2012, p. 400).

A essência das massas consiste na sobrevivência egocentrada, uma vez que elas “[...] não se unem pela consciência de um interesse comum e falta-lhes aquela

¹⁸ “[...] dystopian fiction regards ‘totalitarian dictatorship as its prototype that puts its whole population continuously on trial, a society that find its essence in concentration camps, that is, in disfranchising and enslaving entire classes of its citizens... glorifying and justifying violence’. (GOTTLIEB *apud* ABDELBAKI, 2016. p. 25).

específica articulação de classes que se expressa em objetivos determinados, limitados e atingíveis” (ARENDDT, 2012, p. 344). Diante disso, pode-se pensar que sua existência é dispensável, pois não fazem diferença ou transformação alguma na comunidade onde vivem. Entretanto, como indicamos no início desta seção, é justamente essa passividade das massas que as torna tão importantes para a instauração de governos totalitários, porque “Os movimentos totalitários objetivam e conseguem organizar as massas” (ARENDDT, 2012, p. 342) para seu benefício.

A omissão das responsabilidades coletivas das massas as torna alienáveis, sujeitos fáceis de manipulação e convencimento, por meio da propaganda do movimento totalitário que deseja ascender em determinado espaço. Conforme Arendt (2012) aponta em seu estudo, nem sempre essa propaganda do movimento totalitário se dá de forma explícita e óbvia ou agressiva. Com efeito,

[...] o que caracteriza a propaganda totalitária melhor do que as ameaças diretas e os crimes contra indivíduos é o uso de insinuações indiretas, veladas e ameaçadoras contra todos os que não derem ouvidos aos seus ensinamentos, seguidas de assassinato em massa perpetrado igualmente contra ‘culpados’ e ‘inocentes’. (ARENDDT, 2012, p. 394).

Em *Jogos Vorazes*, a ação da propaganda totalitária do governo absoluto do presidente Coriolanus Snow, à época em que Katniss narra a história, acontece explicitamente e, por vezes, de forma velada. Um exemplo explícito dessas ações são os Jogos Vorazes que, como dito anteriormente, são a grande representação do que pode acontecer com quem se posicionar contra o governo. Esse aviso está relacionado diretamente aos distritos, mas também é um lembrete indireto aos cidadãos da Capital da autoridade inquestionável a que estão todos submetidos.

É por isso que, ao longo de todos os anos em que os Jogos foram acontecendo, a população da Capital também entrou na dança do espetáculo mais sombrio que poderiam presenciar. Aos poucos, a propaganda totalitária dos vencedores dos Dias Escuros tornou natural entre as pessoas da Capital os assassinatos ocorridos nos Jogos Vorazes e seu significado.

Uma amostra menos direta dessa propaganda ocorre quando, após a vitória de Katniss e Peeta na 74.^a edição dos Jogos Vorazes, Snow vai à Aldeia dos Vitoriosos no Distrito 12, na atual casa de Katniss, e a ameaça antes da Turnê da Vitória,

aproveitando para sugerir o que possa ter acontecido com o chefe dos Idealizadores dos Jogos em que Katniss participou:

-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? [...] Balanço a cabeça, porque, pela maneira como ele fala está mais do que claro que Seneca Crane foi executado. (COLLINS, 2011, p. 27-28).

A execução de Seneca Crane não serviu apenas para intimidar Katniss, mas para refrescar a memória até dos que estão mais próximos do sistema político da Capital e tencionam trabalhar a seu favor. A melhor intenção, como a de Seneca Crane, não pode se tornar um erro prejudicial para o sistema:

-Ocorreram levantes? - pergunto [...]. -Ainda não. Mas ocorrerão se o curso dos acontecimentos não mudar. E é sabido que levantes levam a revoluções. [...] Você faz ideia do que isso significaria? De quantas pessoas morreriam? Das condições que os sobreviventes teriam de enfrentar? Independentemente dos problemas que alguém possa ter com a Capital, acredite quando digo que se ela lançar suas garras sobre os distritos, mesmo que por um curto período de tempo, todo o sistema desmoronará. (COLLINS, 2011, p. 28-29).

Snow tem visão do todo da situação de Panem e, como um “bom” governante, prevê possibilidades para o futuro do país. Para não deixar que o sistema político que o beneficia tanto se desmantele, ele precisa agir. Um líder de massas como ele, de acordo com Hannah Arendt (2012), precisa ter um atributo indispensável, que é “[...] sua infinita infalibilidade; jamais pode admitir que errou”. (ARENDDT, 2012, p. 398).

Assim, na figura do presidente Snow observamos essa qualificação posta em prática quando a 75.^a edição dos Jogos Vorazes é anunciada. Essa edição é chamada de Massacre Quaternário e, por ser uma edição especial, tem regras especiais. Para mostrar sua infinita infalibilidade como líder totalitário, o presidente decide mandar para a arena tributos vencedores de edições anteriores dos Jogos, para corrigir o erro de ter permitido que Katniss afrontasse seu governo na 74.^a edição dos Jogos e incendiasse o país com novas manifestações por liberdade. De fato, seu objetivo era mostrar que nem mesmo os vencedores dos jogos teriam poder contra a Capital:

-No aniversário de setenta e cinco anos, para que os rebeldes não se esqueçam de que até mesmo o mais forte dentre eles não pode superar o

poder da Capital, o tributo masculino e o tributo feminino serão coletados a partir do rol de vitoriosos vivos. [...] O que isso significa? O rol de vitoriosos vivos? Então entendo o que isso significa. Pelo menos, para mim. O Distrito 12 tem apenas três vitoriosos vivos para serem escolhidos. Dois do sexo masculino. Uma do sexo feminino... Vou voltar para a arena. (COLLINS, 2011, p. 187).

Em contraste com os distritos, mais uma vez os cidadãos da Capital parecem viver num mundo onde é tudo maravilhoso para si e não há preocupações: “Não há nenhum perigo de um levante aqui entre os privilegiados, entre aqueles cujos nomes jamais são colocados nas bolinhas da colheita, cujos filhos jamais morrem pelos crimes supostamente cometidos gerações atrás”. (COLLINS, 2011, p. 84).

Por que os cidadãos da Capital se fazem tão alheios aos interesses políticos e de sobrevivência coletiva? Além do ato de desumanização das pessoas dos distritos, vemos a presença de uma cultura de distração e comodismo, já citada anteriormente, sustentada pela situação abastada em que vivem. Para Dyke (2014, p. 280),

Na Capital, [...] a incrível abundância de recursos deixa os cidadãos com muito tempo para se concentrar nas normas sociais da moda e do entretenimento. Na verdade, a grande quantidade de tempo livre que os cidadãos têm ajuda a explicar *por que* as normas sociais da Capital são tão complexas, difundidas e elaboradas: os cidadãos não têm mais nada para ocupar a atenção. Uma vez instituídas, essas normas originam fomes igualmente complexas e exigentes, deixando a noção de identidade de cada cidadão cada vez mais centrada nas formas específicas que ele escolhe para saciar essas fomes.

As pessoas da Capital vivem sob uma realidade que as beneficia no sentido de não terem de se preocupar com necessidades básicas de subsistência, então podem direcionar a sua energia para as leis da moda citadas por Dyke (2014), bem como a passatempos fúteis. Assim, a fome se faz um elo comum entre Capital e Distritos, mas que age diferentemente em cada cenário. Os cidadãos da Capital são movidos por uma fome emocional, enquanto as pessoas dos Distritos são assombradas pela fome física. De acordo com Dyke (2014, p. 281),

[...] surpreendentemente, a fome tem papel crucial na vida dos habitantes da Capital: eles organizam a vida em torno da satisfação de desejos complexos do mesmo modo que Katniss e Gale Hawthorne organizam a vida em torno de saciar suas fomes mais básicas e evitar que suas famílias morram de fome (de comida).

É essa fome egocentrada, vaidosa e direcionada a coisas fúteis que coloca os cidadãos da Capital exatamente no lugar que o totalitarismo do presidente Snow espera: no lugar de corpos dóceis, facilmente manipuláveis e controláveis, uma vez que

A maneira como os cidadãos saciam suas fomes tem papel importante para que eles façam vista grossa às injustiças dos Jogos Vorazes. Em uma sociedade que dá forte ênfase à moda e ao entretenimento, a prática constante da autovigilância [...] e autocorreção [...] desvia a atenção de outros assuntos. O esforço dos cidadãos para estarem atualizados com estilos que sempre mudam [...] os transforma em 'corpos dóceis'. (DYKE, 2014, p. 281).

De acordo com a filósofa feminista Susan Bordo (s.d., p. 2), que à luz de Foucault destaca o conceito de corpos dóceis, estes são “[...] aqueles cujas forças e energias estão habituadas ao controle externo, à sujeição, à transformação e ao 'aperfeiçoamento'”. No que diz respeito às pessoas da Capital, portanto, toda a atenção dedicada a si mesmas é o que as distrai de questões realmente importantes para a sociedade e robustece o domínio existente sobre elas e o restante de Panem (DYKE, 2014, p. 282).

O objetivo de Panem para alienar e fazer dos corpos dóceis seus escravos políticos sempre esteve bem claro àqueles que se propusessem a enxergar. Plutarch Heavensbee, por exemplo, um dos cidadãos rebeldes da Capital que se junta à Katniss na revolução, explica a esta o antigo ditado romano *panem et circenses*, sob o qual afirma que as pessoas da Capital vivem: “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, 2011, p. 241). Assim, podemos dizer que a estratégia do governo totalitário de Snow é, sumariamente, uma e altamente eficaz: distrair para dominar.

Mas será tão fácil assim abrir mão de direitos e poder político? Um prato de comida garantido a cada refeição é o suficiente para uma população se entregar completamente nas mãos de um governo? Certamente, não, e governos totalitários sabem disso. Além de barrigas cheias, o que um Estado absoluto e totalitário como o da Capital precisa é de “[...] um processo de disciplina social sutil, porém poderosa, [...] fundamental para a disposição deles de cooperar com o *status quo* político” (DYKE, 2014, p. 282).

Assim, na Capital o que existe é uma liberdade aparente: os cidadãos vivem em casas luxuosas, com comida à vontade e aparelhos de TV gigantescos e podem se divertir como quiserem. Contudo, toda a opulência disfarça o controle que a Capital exerce sobre o que as pessoas podem ou não assistir. Na verdade, a narrativa de *Jogos Vorazes* sugere que toda a programação televisiva no país é produzida e disseminada pela própria Capital. Além disso, a vida dos cidadãos é monitorada por sistemas de “segurança” o tempo todo, em todos os lugares.

Assim, podemos concluir que o contexto das pessoas da Capital é a vivência de uma “ilusão democrática”, que também é um dos frutos dos movimentos totalitários, ainda de acordo com Arendt (2012, p. 346):

Esses movimentos [...] demonstraram que as massas politicamente e indiferentes podiam facilmente constituir a maioria num país de governo democrático e que, portanto, uma democracia podia funcionar de acordo com normas que, na verdade, eram aceitas apenas por uma minoria.

Ou seja, a população extravagante da Capital que se deleita todos os anos com os *Jogos Vorazes* é a minoria em Panem; no entanto, vemos que a sociedade de *Jogos Vorazes* funciona de acordo com as normas que essa mesma minoria aceita e enaltece, uma vez que

Entre enfrentar a crescente decadência, com a sua anarquia e total arbitrariedade, e curvar-se ante a coerência mais rígida e fantásticamente fictícia de uma ideologia, as massas provavelmente escolherão este último caminho, dispostas a pagar por isso com sacrifícios individuais – não porque sejam estúpidas ou perversas, mas porque, no desastre geral, essa fuga lhes permite manter um mínimo de respeito próprio”. (ARENDR, 2012, p. 402).

A escolha das massas, representada pelos cidadãos da Capital, se manifesta num contrato social hobbesiano estabelecido silenciosa e tacitamente entre as partes. E, embora não tenha a característica de explicitude em si, é o espelho do que acontece com os distritos, que assinam um contrato real, o Tratado da Traição, para garantir paz, segurança e alguma comida em troca de submissão.

Diante disso, vemos que a resignação ao totalitarismo do governo de Panem é uma moeda com dois lados não muito diferentes, já que tanto os cidadãos dos distritos

quanto os cidadãos da Capital têm uma motivação central: garantir sua sobrevivência, por mais precária e ilusória que seja.

Juntamente com a liberdade dos cidadãos, o totalitarismo de Panem rouba sua humanidade ao exercer o papel de opressão máxima sobre as pessoas, lhes tirando a humanização, a qual, segundo Freire (2020, p. p. 40), é uma vocação do homem e constitui sua essência: “Vocação negada na injustiça, na exploração, na opressão, na violência dos opressores. Mas afirmada no anseio de liberdade, de justiça, de luta dos oprimidos, pela recuperação de sua humanidade roubada”. (FREIRE, 2020, p. 40).

E é nesse anseio que, mesmo após o anúncio do Massacre Quaternário, quando Katniss voltaria à Arena dos Jogos, os rebeldes de Panem se unem para recuperar sua liberdade e humanidade usurpadas. Notamos que isso se dá quando um pouco de comida no prato já não equivale ao preço da prisão moral, política e física em que todos se encontram pelas mãos do governo do presidente Coriolanus Snow. Em breve, no decorrer da história da nova revolução em Panem, os mesmos oprimidos seriam os responsáveis por derrubar esse governo de massas e de minorias absortas na própria crueldade.

Percebemos, diante disso, que *Jogos Vorazes* revela-se mais do que uma literatura de passatempo, uma vez que, em caráter crítico e admoestador, apresenta um mundo futuro catastrófico, que nos serve de alerta para os tempos atuais, além de trazer elementos ricos de referência filosófica e mitológica. Dado que nosso principal objetivo neste trabalho foi investigar as estruturas que permitem a existência do governo totalitário em Panem, pudemos constatar que elas dizem respeito ao “poder” de uma minoria alienada e egoísta e a sujeição de uma maioria enfraquecida pela violência.

Num âmbito mais específico, percebemos que a fome, tanto emocional quanto física, tem papel crucial para manter a população distraída com assuntos “mais importantes” do que justiça social e luta por liberdade. Enquanto os cidadãos dos distritos se preocupam, com razão, em sobreviver mais um dia e não morrer de fome (física), as pessoas da Capital se dedicam a acompanhar a última moda que as torna relevantes no seu meio, alimentando suas vaidades e futilidades (fome emocional).

Também, para que o totalitarismo continuasse no poder em Panem, vimos que um modelo de Contrato Social (o Tratado da Traição) precisou ser estabelecido e assinado com a população dos distritos, e foi eficaz para garantir, durante cerca de 75

anos, que não haveria outra rebelião contra a Capital. Em troca, esta proveria segurança e comida às pessoas. Desse modo, nossa análise nos permitiu compreender que fome, alienação por meio de distrações, subjugo violento e Contrato Social são os principais aspectos para um governo totalitário, como o de Panem, manter seu controle. Isso porque o resultado dessas estratégias são os corpos dóceis – indivíduos que não têm forças para se desvencilhar do controle extremo e se sujeitam pacificamente aos seus dominadores, como vemos nas pessoas da Capital e dos distritos de Panem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo principal para esta monografia foi buscar compreender de que maneira o comportamento da população de Panem-sobretudo a parcela extravagante da Capital-se relaciona com a existência e manutenção do governo tirânico, personificado na pessoa do presidente Coriolanus Snow, à época em que se passa a história contada por Katniss.

Para essa compreensão foi necessário realizar, inicialmente, um caminho investigativo acerca da literatura juvenil adulta, gênero a que pertence a trilogia *Jogos Vorazes*, e perceber como esta se apresenta em caráter professoral aos seus leitores, despertando criticamente para assuntos relevantes ao seu público, tanto em situações pontuais quanto mais globais, envolvendo o âmbito social.

Além disso, para analisar o comportamento da sociedade retratada em *Jogos Vorazes*, foi necessário nos debruçamos sobre os conceitos de contrato social, do filósofo Thomas Hobbes, e qual a sua relação com o Tratado da Traição trazido pela história da trilogia-ambos servindo para representar a submissão de um povo mediante um poder superior. Também, nos dedicamos a observar algumas das características de governos totalitários, bem como o papel da sociedade de massas para que este exista e tenha seus propósitos atingidos.

Após essas análises e investigações, e da leitura atenta dos três volumes da série, constatamos que o totalitarismo em Panem não poderia existir sem a passividade e inércia das massas e que, embora pareçam inertes, inúteis ou descartáveis devido à sua tendência a não se envolver com assuntos coletivos, as massas são personagem fundamental na instauração e permanência de governos tirânicos e totalitários. Conforme verificamos ao longo do trabalho, é por meio dessa parcela altamente manipulável que governos como o de Snow conseguem exercer seu poder, isso porque, muitas vezes, essa parcela da população, mesmo sendo a minoria, é a que norteia os rumos políticos de um país, pois não manifesta absolutamente nenhuma objeção àquilo que não fere sua existência egoísta e seus confortos.

Reconhecemos, também, que os meios pelos quais governos totalitários manipulam as massas de seus países se dão mediante uma propaganda totalitária de domesticação gradual, como acontece na Capital, em que os cidadãos têm a

impressão de liberdade com suas infinitas possibilidades de entretenimento e segurança, mas, na verdade, são monitorados e influenciados pelas intenções políticas do governo a todo tempo. E, uma vez que alguém fizesse algo a prejudicar todo o sistema-como foi o caso da personagem Seneca Crane-seria indispensável a punição como forma de alerta a quem interessasse.

Além desses aspectos, pudemos verificar que a distração é uma importante ferramenta de alheamento das pessoas, o que permite que o governo faça o que bem entender, sem questionamentos contrários. As distrações promovidas na Capital para influenciar as massas têm sua maior manifestação no evento anual dos Jogos Vorazes, mas se perpetuam por meio da necessidade quase vital que os cidadãos têm de estar de acordo com a última moda, com procedimentos estéticos que os tornaria incomuns e admirados pelos outros e também no saciar sua fome emocional com moda, glotonaria e um falso senso de pertencimento a um grupo seletivo como o da Capital. Quanto mais concentrados em si mesmos, mais alheios aos interesses coletivos os cidadãos são.

Contra-pondo-se à realidade dos cidadãos da Capital, observamos que o meio pelo qual o governo de Panem encontrou para manter os distritos sob seu jugo inquestionável, foi o Tratado da Traição, cujo propósito é garantir que os distritos não mais se insurgiriam contra a Capital e, em troca, esta os manteria em segurança e com comida no prato. Condições estas que, como percebemos na história, são miseráveis. Assim, os cidadãos dos distritos acabam por ser incapacitados de lutar contra o sistema inflexível que os aprisiona, uma vez que estão muito ocupados com um único objetivo: saciar sua fome física para tentar garantir sobrevivência.

Podemos concluir, por fim, a partir do estudo aqui realizado que não pode existir governo totalitário sem um certo grau de permissão social, ainda que isso aconteça a partir da menor parcela da população, as massas. Mas, em se tratando de *Jogos Vorazes*, nem por isso uma parcela ainda menor de rebeldes iria desistir de recuperar a liberdade e humanidade de toda Panem, já que, no terceiro livro da trilogia, “Esperança”, inicia-se uma segunda revolução no país, que seria a responsável por destituir o governo do presidente Snow, pelas mãos de Katniss Everdeen. Contudo, a continuidade e aprofundamento dos estudos sobre essa revolução, não acontecerá neste trabalho, mas em uma pesquisa futura, à qual este estudo abre o caminho.

REFERÊNCIAS

ABDELBAKY, Ashraf. A perfect world or an oppressive world: a critical study of utopia and dystopia as subgenres of science fiction. **International Journal of English Language, Literature and Humanities**. v. 4. University of Newcastle - Australia. 2016. Disponível em: https://www.academia.edu/33313454/A_Perfect_World_or_an_Oppressive_World_A_Critical_Study_of_Utopia_and_Dystopia_as_Subgenres_of_Science_Fiction. Acesso em: 03 mar. 2020.

ANDRADE, Andreza T. de.; REIS, Thais R. dos. Jogos Vorazes: um dispositivo de análise da sociedade contemporânea. **Revista Pandora Brasil**, n. 83. 2017.

ARENDRT, Hannah. **Origens do Totalitarismo**. São Paulo: Companhia das Letras. 2012. Tradução: Roberto Raposo. Disponível em: http://www.dhnet.org.br/direitos/anthist/marcos/hdh_arendt_origens_totalitarismo.pdf. Acesso em: 09 ago. 2021.

ÁRIES, Philippe. **História social da infância e da família**. Rio de Janeiro: LTC, 1981. Tradução: Dora Flaksman. 3 ed. Disponível em: <http://files.grupo-educacional-vanguard8.webnode.com/200000024-07a9b08a40/Livro%20PHILIPPE-ARIES-Historia-social-da-crianca-e-da-familia.pdf>. Acesso em: 11 maio 2020.

BELBIN, David. What is Young Adult Fiction? **English in Education**. Vol. 45, nº 2, 2011. Disponível em: https://www.academia.edu/22223901/What_is_Young_Adult_Fiction. Acesso em: 06 fev. 2020.

BIOGRAPHY. Suzanne Collins Biography. 01 set. 2016. Disponível em <https://www.biography.com/people/suzanne-collins-20903551>. Acesso em: 28 maio 2018.

BORDO, Susan. **O corpo e a reprodução da feminidade**: uma apropriação feminista de Foucault. s.d. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/382566474/o-corpo-e-a-reproducao-da-feminidade-uma-apropriacao-feminista-de-foucault-susan-bordo>. Acesso em: 09 ago. 2021.

CADEMARTORI, Lúgia. **O que é literatura infantil**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense. 2010.

COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes**. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2008. Tradução: Alexandre D'Elia.

COLLINS, Suzanne. **Em chamas**. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2009. Tradução: Alexandre D'Elia.

COLLINS, Suzanne. **A Esperança**. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010. Tradução: Alexandre D'Elia.

COLOMER, Teresa. **A formação do leitor literário: narrativa infantil e juvenil atual**. 1. ed. Tradução: Laura Sandroni. São Paulo: Global. 2003.

DYKE, Christina Van. Disciplina e o corpo dócil: Controlando as fomes na Capital. In: IRWIN, William; DUNN, George A.; MICHAUD, Nicolas. **Jogos Vorazes e a filosofia**. 2. ed. Tradução: Patrícia Azeredo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2014, p. 275-290.

FANDOM. Suzanne Collins. S.d. Disponível em: https://jogosvorazes.fandom.com/wiki/Suzanne_Collins. Acesso em: 02 out. 2019.

FOY, Joseph J. "Seguras para fazer o quê"? Moralidade e a guerra de todos contra todos na arena. In: IRWIN, William; DUNN, George A.; MICHAUD, Nicolas. **Jogos Vorazes e a filosofia**. 2. ed. Tradução: Patrícia Azeredo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2014, p. 231-246.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 75. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 2020.

FRIEDMAN, Morgan. O ponto de vista na ficção: o desenvolvimento de um conceito crítico. **Revista USP**, São Paulo, n. 53, p. 166-182. 2002. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/33195/35933>. Acesso em: 01 abr. 2019.

GOODREADS. The dystopian timeline to the Hunger Games [Infográfico]. 21 mar. 2012. Disponível em: <https://www.goodreads.com/blog/show/351-the-dystopian-timeline-to-the-hunger-games-infographic>. Acesso em: 28 maio 2018.

GRESH, Lois H. **Hunger Games: a filosofia por trás dos Jogos Vorazes**. Tradução: Cassius Medauar. São Paulo: Lua de Papel, 2012.

HUNT, Peter. **Crítica, Teoria e Literatura Infantil**. Ed. rev. Tradução: Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify. 2010.

LEWIS, Christopher. **The Spaces Between Dystopia and Utopia: Youth Perspectives on Identity, Education, and Resistance**. 2016. Disponível em: file:///C:/Users/User/Downloads/The_Spaces_Between_Dystopia_and_Utopia_Y.pdf. Acesso em: 09 ago. 2021.

LEWIS, C. S. Três maneiras de escrever para crianças. In: **As Crônicas de Nárnia: volume único**. São Paulo: Martins Fontes. Tradução: Paulo Mendes Campos e Silêda Steuernagel. 2011, p. 740-751.

MELANÇON, Louis. Começar incêndios pode causar queimaduras: A tradição da guerra justa e a rebelião contra a Capital. In: IRWIN, William; DUNN, George A.;

MICHAUD, Nicolas. **Jogos Vorazes e a filosofia**. 2. ed. Tradução: Patrícia Azeredo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2014, p. 247-258.

MILLER, Jessica. “Ela não faz ideia do efeito que causa”: Katniss e a política de gênero. In: IRWIN, William; DUNN, George A.; MICHAUD, Nicolas. **Jogos Vorazes e a filosofia**. 2. ed. Tradução: Patrícia Azeredo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2014, p. 165-181.

MORAIS, Guilherme A. L. F. de. A representação do modelo de herói clássico na personagem feminina Katniss Everdeen, de “Jogos Vorazes”. 2018, p. 10-26. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/152788>. Acesso em: 03 mar. 2020.

RODRIGUES, Paula M. **A narrativa distópica juvenil**: um estudo sobre *Jogos Vorazes* e *Divergente*. 2015. Dissertação de mestrado - Programa de Pós-graduação em Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio grande do Sul - PUC, Porto Alegre, 2015.

SANTOS, Cássia F. O. dos. Uma discussão sobre a literatura juvenil. **Anais do VI SAPPIL** - Estudos de Literatura, UFF, nº 1, p. 120-129, 2015.

SHAFFER, Andrew. A alegria de ver o sofrimento alheio: *Schadenfreude* e *Jogos Vorazes*. In: IRWIN, William; DUNN, George A.; MICHAUD, Nicolas. **Jogos Vorazes e a filosofia**. 2. ed. Tradução: Patrícia Azeredo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2014, p. 91-105.

SZACHI, Jerzy. **As utopias**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1972.

WEBSTER, Merriam - Dictionary. Definition of utopia. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/utopia>. Acesso em: 02 mar. 2020.

WEBSTER, Merriam - Dictionary. Definition of distopia. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/dystopia>. Acesso em: 02 mar. 2020.