

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS: ESTUDOS LITERÁRIOS

Karoline Soares de Oliveira

A morte que alimenta a fome: uma análise da trilogia *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins

Juiz de Fora

2021

Karoline Soares de Oliveira

A morte que alimenta a fome: uma análise da trilogia *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Estudos Literários. Área de concentração: Literatura, Identidades e Outras Manifestações Culturais

Orientador: Prof. Dr. Marcos Vinícius Ferreira de Oliveira

Juiz de Fora

2021

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da
Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Oliveira, Karoline Soares de.

A morte que alimenta a fome: uma análise da trilogia Jogos Vorazes,
Suzanne Collins / Karoline Soares de Oliveira. -- 2021.
84 f.

Orientador: Marcos Vinícius Ferreira de Oliveira

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de
Juiz de Fora, Faculdade de Letras. Programa de Pós-Graduação
em Estudos Literários, 2021.

1. Jogos Vorazes. 2. Distopia. 3. Crítica social. 4. Produção
distópica no século XXI. 5. Suzanne Collins. I. Ferreira de
Oliveira, Marcos Vinícius, orient. II. Título.

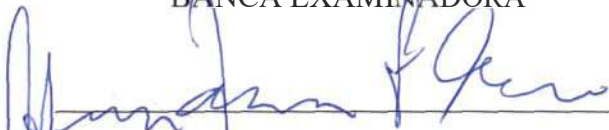
Karoline Soares de Oliveira

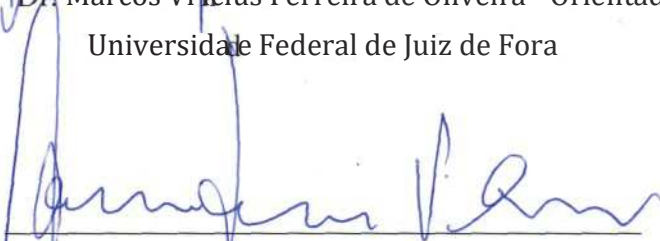
A morte que alimenta a fome: uma análise da trilogia *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins


Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Estudos Literários. Área de concentração: Literatura, Identidades e Outras Manifestações Culturais

Aprovada em 23 de setembro de 2021

BANCA EXAMINADORA


Prof. Dr. Marcos Vírcius Ferreira de Oliveira - Orientador
Universidade Federal de Juiz de Fora


Prof. Dr. Anderson Pires da Silva (cf. ata)
Universidade Federal de Juiz de Fora


Prof. Dr. Alex Martoni (cf. ata)
Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora

Dedico este trabalho a minha avó Maria da Penha, que sempre acreditou em mim, mas que não pôde me ver ganhar esse título.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço aos meus pais, Eliana e Telmiçon, por cuidarem de mim como a Katniss cuida da Prim, sempre incentivando e dando todo o suporte que podia. Agradeço também ao meu irmão, Hugo, que como o Haymitch, fez o possível para me auxiliar quando eu precisei.

Agradeço ao meu namorado, Gabriel, que tentou contribuir sem entender muito sobre meu trabalho e que sempre foi meu Peeta me acalmando nos momentos mais estressantes e minha Prim, me incentivando a dar o melhor de mim, acreditando que eu era capaz, até quando eu mesma não acreditava.

Agradeço às minhas amigas e meus amigos, que foram minhas Madges, meus Finnick, minhas Johannas, minhas Rues, por me instigar a ler *Jogos Vorazes* oito anos atrás, pelos livros que me emprestaram, pelas dicas e conselhos, por todos os momentos de lazer, de compreensão e de conversas nessa caminhada.

Dedico um agradecimento especial ao meu orientador, Marcos Vinícius, que como o Cinna, me motivou a seguir com esse tema, pelos apontamentos tão pertinentes para o desenvolvimento dessa dissertação e pela paciência com as dificuldades ao longo desse processo.

É preciso agradecer também aos professores do corpo docente e aos demais funcionários do Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, os primeiros como os mentores dos Jogos passando seu conhecimento aos tributos mais novos e os segundos como as Equipes de Preparação, mas infinitamente mais humanos, auxiliando com tudo que eu precisava da coordenação, vocês foram de grande importância nessa caminhada. Agradeço também a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) por, como os patrocinadores dos Jogos, investir nesta pesquisa.

É difícil medir em palavras o quanto sou grata por todo o apoio e ajuda que recebi durante o mestrado, a todas e todos que fizeram parte dessa jornada o meu muito obrigada, mais uma fase foi concluída.

“O pensamento por vir não é apenas algo que permanece futuro. ele já se instalou, já está em vigor e há de vir ainda.” (AXELOS, 1969, p. 11)

“Somos seres volúveis e idiotas com uma péssima capacidade para lembrarmos das coisas e com uma enorme volúpia pela autodestruição.” (COLLINS, 2011b, p. 407)

RESUMO

A presente dissertação busca analisar a trilogia *Jogos Vorazes* (2010), *Em Chamas* (2011a) e *A Esperança* (2011b), da escritora americana Suzanne Collins, explorando os aspectos de crítica social presentes nas obras. Como se tratam de produções distópicas, procura-se, em igual medida, sondar o quanto essa tipologia ficcional está próxima de representar alguns dos dilemas enfrentados pelos organismos sociais já nesse século XXI. Para iniciar esse estudo regressa-se aos conceitos base de utopia e distopia, necessários para compreender a linha de pensamento estudada, dispondo como apoio teórico Chauí (2008), Jacoby (2001) e Claeys (2017). A partir de uma leitura analítica das obras, procura-se compreender de que modo a autora constrói uma série de críticas relacionadas às formas de dominação e controle do tecido social, a questão do entretenimento como forma de distração da população, a perda da sensibilidade diante da morte, principalmente de crianças e jovens, e o uso da fome como uma arma contra a população. O alicerce teórico utilizado para isso envolve autores como Foucault (2014), Debord (2003) e Bauman e Donskis (2014). Por fim, são traçadas desde as ideias que motivaram Collins a escrever suas obras, passando pelo impacto social delas, até a questão do que ocasionou a grande produção distópica no século XXI, a qual se justifica pela identificação dos leitores com os cenários propostos por essas narrativas, pois ao se depararem com suas realidades, repletas de elementos já distópicos, veem falta de esperança e temem o futuro.

Palavras-chave: Jogos Vorazes. Distopia. Crítica social. Produção distópica no século XXI. Suzanne Collins.

ABSTRACT

The present thesis aims to analyze the trilogy *The Hunger Games* (2010), *Catching Fire* (2011a) and *Mockingjay* (2011b), by the American writer Suzanne Collins, exploring the aspects of social criticism present in the books. As these are dystopian productions, it seeks, in equal measure, to probe how close this fictional typology is to representing some of the dilemmas faced by social organisms already in this 21st century. To begin this study it returns to the basic concepts of utopia and dystopia, which are necessary to understand the line of thought studied, having as theoretical support Chauí (2008), Jacoby (2001) and Claeys (2017). From an analytical reading of the works, it seeks to understand how the author builds a series of criticisms related to the forms of domination and control of the social fabric, the issue of entertainment as a form of distraction of the population, the loss of sensitivity to death, especially of children and young people, and the use of hunger as a weapon against the population. The theoretical foundation used for this involves authors such as Foucault (2014), Debord (2003), and Bauman and Donskis (2014). Finally, the ideas that motivated Collins to write his works are outlined, along with their social impact and the question of what caused the great dystopian production in the 21st century, which is justified by the readers' identification with the scenarios proposed by these narratives, because when they encounter their realities, full of already dystopian elements, they see a lack of hope and fear the future.

Keywords: The Hunger Games. Dystopia. Social criticism. Dystopian production in the 21st century. Suzanne Collins.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	UTOPIA X DISTOPIA: CONCEITOS SOBRE O FUTURO	15
2.1	UTOPIA	16
2.2	O CAMINHO QUE LEVA DA UTOPIA A DISTOPIA.....	22
2.3	DE <i>JOGOS VORAZES</i> A <i>A ESPERANÇA</i> : UM RESUMO	28
3	DOMINAÇÃO, CONTROLE E ENTRETENIMENTO A BASE DE FOME E MORTE EM JOGOS VORAZES	33
3.1	JOGOS VORAZES: O ALICERCE DA DOMINAÇÃO E DA DEMONSTRAÇÃO DE PODER.....	34
3.2	PANEM: O MODELO SOCIAL DO CONTROLE.....	39
3.3	O FUTURO DO ENTRETENIMENTO: JOGOS VORAZES, UMA COMBINAÇÃO DE FOME E MORTE.....	43
3.3.1	Jogos Vorazes: o espetáculo da morte	44
3.3.2	O jogo da morte: que a sorte esteja sempre com você!	48
3.3.3	Fome Voraz	53
4	FUTURO? O REAL OBJETIVO DA DISTOPIA	58
4.1	SUZANNE COLLINS E A GÊNESE DE <i>JOGOS VORAZES</i>	59
4.2	<i>JOGOS VORAZES</i> : IMPACTO SOCIAL	62
4.3	POSSÍVEIS EXPLICAÇÕES PARA O SUCESSO DE <i>JOGOS VORAZES</i> E PARA A FEBRE DISTÓPICA NO SÉCULO XXI	64
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	74
	REFERÊNCIAS	78

1 INTRODUÇÃO

A natureza humana é repleta de características que a tornam singular, como sua inteligência complexa, capaz desde a criação até a destruição. Entretanto, mesmo sendo seres únicos, é inevitável que os humanos compartilhem certas particularidades com os animais, como o sentimento de medo, por exemplo. Em algum momento, ambos experienciaram esse sentimento e foram obrigados a lidar com ele de algum modo, reagindo de formas distintas diante de situações que os amedrontam. Os animais agem de forma instintiva, seja atacando ou fugindo. Os seres humanos, por sua vez, não se restringem a atacar, se esconder ou fugir. Mas, ao longo da história, encontraram diversas maneiras de lidar com esse sentimento, até mesmo fazendo uso dele.

Fica claro que, apesar do medo ser um sentimento de conhecimento de toda criatura vivente (BAUMAN, 2008, p. 7), no que tange à espécie humana, o medo possui uma natureza mais complexa e diferenciada (DELUMEAU, 1989, *apud* SANTOS, 2003, p. 49), tendo influências culturais e históricas. Portanto, não é imutável e possui a capacidade de ser “aprendido e ensinado de formas diferentes, dependendo da época” (SANTOS, 2003, p. 50). Entretanto, é necessário entender o que é o medo e, para isso, se faz necessário retornar à origem dessa palavra, a qual teve sua definição atribuída a dois termos distintos na história da humanidade: *phóbos* e *déos*. Diversos autores apresentaram o significado de ambos os termos, dentre eles Loruax (1989 *apud* OLIVEIRA, 2009, p. 4), conceituando *phóbos* de “medo pânico” e *déos* de “medo consciência”. De acordo com Bailly, o primeiro seria um “temor súbito, repentino”, e o segundo, um “temor racional” (2000 *apud* OLIVEIRA, 2009, p. 4). Para Aristóteles, século IV a.C., *phóbos* consistia em “uma aflição da imaginação que surgia ao sobreviver a um mal destrutivo”¹. Ainda no mesmo século, Platão pontuava que “*déos* ou *deimos* (temor) era uma emoção oposta ao valor”². O filósofo Ammonio, século II d.C., diferencia os dois termos, denominando o primeiro como “um golpe presente produzido por algo assustador”³, e o segundo como “a suspeita de um mal por vir”⁴. Sebastian Covarrubias ainda completa, em 1611, no *Tesoro de la Lengua Castellana Española*, dicionário monolíngue, que o medo é sinônimo de uma emoção que “pode ser utilizada para alcançar

¹ No original: “una aflicción de la imaginación que surgía al sobrevenir un mal destructivo”.

² No original: “*déos* o *deimos* (temor) era una emoción opuesta al valor”.

³ No original: “un golpe presente producido por algo aterrador”.

⁴ No original: “la sospecha de un mal por venir”.

certos interesses de poder”⁵ (SORDO, 2012, p. 116-117).

Ao se considerar a maneira como esses termos foram conceituados ao longo do tempo, é possível observar como eles se amalgamaram e, somados a percepções que decorrem de diferentes contextos sociais, produziram um novo sentido de medo, trazendo consigo a memória dessas mudanças. O pensador contemporâneo, Zygmunt Bauman, apresenta o medo como “o nome que damos a nossa *incerteza*: nossa *ignorância* da ameaça e do que deve ser feito” (2008, p. 7). Ele afirma que “tememos o que não podemos controlar” e o “que não somos capazes de administrar nos é ‘desconhecido’, [e] o ‘desconhecido’ é assustador” (2008, p. 90). Pensando nas palavras de Bauman, entende-se que esse sentimento pode ser traduzido como algo que é, de alguma maneira, incerto, incontrolável e desconhecido. E assim também é o futuro, inevitável como o medo, que atemoriza por sua imprevisibilidade.

Contudo, como seria possível definir o futuro? De acordo com o Padre Antônio Vieira (200-?, p. 4), o tempo teria “dois hemisférios: um superior e visível, que é o passado, outro inferior e invisível, que é o futuro”. Entre eles, estão “os horizontes do tempo, que são estes instantes do presente que imos vivendo, onde o passado se termina e o futuro começa”. Dessa forma, Vieira mostra como o passado é visível, tendo os historiadores escrito “os impérios, as repúblicas, as leis, os conselhos, as resoluções”, ou seja, as coisas que já aconteceram; e como o futuro é invisível, por não se saber o que irá acontecer, por ser uma página em branco. Sobre o futuro, Franco Berardi (2019, p. 140) declara que “é uma palavra que se refere a uma coisa que não existe”, por isso propõe a ideia de “futurabilidade, a intrínseca pluralidade de futuros possíveis inscritos no presente”. Dessa forma, ao propor o termo, Berardi abarca não só um futuro, mas todas as possibilidades de futuro que se têm diante do presente e que “no momento não vemos” (2019, p. 140).

No entanto, ter consciência de sua imprevisibilidade não impede que os seres humanos tentem antever o que está por vir. E é justamente o fato de que isso não é possível que provoca o medo do futuro. Nas palavras de Vieira (200-?, p. 6): “Nem todos os futuros são para desejar, porque há muitos futuros para temer”. Logo, a história da humanidade se divide em futuros desejados e futuros temidos. Conscientes dessas possibilidades, variados escritores de diferentes áreas mostraram concepções sobre o porvir. Não foi diferente com a literatura, dada a sua capacidade de envolver os aspectos relativos às estruturas da sociedade, conjugados aos acontecimentos históricos e sua habilidade de produzir um olhar único sobre eles. Ela mostrou-se uma área favorável para o florescimento de textos sobre os diversos

⁵ No original: “puede ser utilizada para alcanzar ciertos intereses de poder”.

futuros possíveis. Esse olhar único tem expressado as grandes expectativas sobre o amanhã, demonstrando as representações das suas duas facetas: a mais desejada e a mais receada. Thomas More, Francis Bacon, Aldous Huxley, George Orwell, Margaret Atwood, Scott Westerfeld, Suzanne Collins e muitos outros autores ao longo da história fizeram projeções do futuro ao lançarem seus olhares para o presente no qual se encontravam. Esses textos, por suas características distintas, se dividiram em duas linhas de pensamento: utopia e distopia.

A República, de Platão, século IV a.C., tem sido lida como a precursora das obras utópicas devido ao fato de que esse texto elementar ter influenciado todos os autores posteriores dessa linha de pensamento. No entanto, o termo surge mais de quinze séculos depois, em 1516, com Thomas Morus, em sua obra intitulada *A Utopia*. De acordo com Kopp (2011, p. 31), essa designação tende “a caracterizar genericamente textos, sejam ficcionais ou não, ou projetos que imaginam lugares e tempos perfeitos, ideais ou melhores”. Além disso, Azevedo (2015, p. 10) aponta que na sociedade utópica “todos os problemas relativos à vida coletiva e pessoal não estariam mais presentes”, muito menos “os conflitos inerentes à divergência de pensamentos dos indivíduos que compõem essas sociedades, nos níveis políticos e culturais; em resumo, a forma correta de governo seria atingida”. Assim, os séculos que se seguiram foram permeados por um sentimento de esperança relativo ao futuro e muitas obras consideradas utópicas despontaram, a exemplo de *Nova Atlântida* (1627), de Francis Bacon, *Terra das Mulheres* (1915), de Charlotte Perkins Gilman, e *A Ilha* (1962), de Aldous Huxley.

No século XX, as tentativas de alcançar utopias mostraram-se falhas, resultando em regimes totalitários e desencadeando diversos conflitos. Não parecia restar muita esperança no futuro, dadas as calamidades que atingiam a sociedade. Logo, o pensamento utópico perdeu sua força diante de um sentimento que voltava a assolar os seres humanos, o medo do futuro. Com isso, uma nova linha de pensamento surge para atender a essa mudança, a qual se denomina distopia. As obras distópicas se caracterizam por apresentar uma visão pessimista da sociedade, em que, com frequência, o sistema de governo é totalitário, segregacionista e faz constante uso da tecnologia para a vigilância e o controle social. De acordo com Neumann, Silva e Kopp (2013, p. 85) a “ficção distópica é sempre uma história intencional de advertência – que se refere a uma sociedade imaginada e projetada no futuro – que deve causar incômodo aos leitores”. Essa advertência, a qual os autores se referem, diz respeito aos temores que os escritores distópicos têm em relação a questões do presente que, caso continuem seguindo o curso que estão, darão sentido à definição da palavra medo proposta

pelo filósofo Ammonio, “a suspeita de um mal por vir” (SORDO, 2012, p. 117)⁶. Nas palavras de Miguel (2018, p. 92), a literatura distópica se estabelece “como meio de crítica acerca dos regimes e práticas em curso na sociedade, através do exagero, comportando-se como um verdadeiro farol de alerta, no presente, para os perigos a serem evitados no futuro”.

Instigados pelos acontecimentos do século XX, diversos autores fizeram projeções do futuro ao lançarem seus olhares para o presente no qual se encontravam. Entre eles, é possível destacar Yevgeny Zamyatin, com *Nós* (1924), Aldous Huxley, com *Admirável mundo novo* (1932), George Orwell, com *1984* (1949), Ray Bradbury, com *Fahrenheit 451* (1953), e Margaret Atwood, com *O conto da aia* (1985). Para Booker (1994a *apud* BABAEE *et al*, 2015, p. 65) as três primeiras obras citadas são consideradas “[...] grandes textos definidores do gênero da ficção distópica, tanto na vivacidade de seu engajamento com questões sociais e políticas do mundo real e no escopo de suas críticas as sociedades em que se concentram”⁷, servindo, assim, como modelo para obras posteriores.

A produção distópica, que parecia ter tido seu ápice no século XX, dado os acontecimentos históricos daquele período, tem se mostrado crescente no século XXI, trazendo uma vasta variedade de obras consumidas por um público diversificado. A título de exemplo, é possível citar *Feios* (2005), de Scott Westerfeld, a trilogia *Jogos Vorazes* (2010-2011b), de Suzanne Collins, *Maze Runner: correr ou morrer* (2009), de James Dashner, *Divergente* (2011), de Veronica Roth, *A Seleção* (2012), de Kiera Cass, *Submissão* (2015), de Michel Houellebecq, e *Vox* (2018), de Christina Dalcher. Dentre as obras citadas, encontram-se os livros mais lidos em diversas listas. O sucesso entre os leitores levou muitos desses trabalhos a serem adaptados para o cinema, como as obras de Collins, de Dashner e de Roth, além de outras que já estão em processo de produção, como o caso de Cass e de Westerfeld.

Ao se considerar que utopias e distopias são capazes de evidenciar importantes questões sobre a sociedade na qual seus autores estão inseridos e, dado que delineiam imagens do futuro, embasadas no momento presente, se faz significativo pensar uma justificativa concebível para o aumento de publicações dos romances distópicos no novo século. A partir disso, o presente trabalho procura entender que fator (ou fatores) tem motivado esse aumento entre leitores, impelindo-os a buscar novas visões de mundo. Com esse intuito, pretende-se utilizar como base a trilogia *Jogos Vorazes*, da autora Suzanne

⁶ No original: “la sospecha de un mal por venir”.

⁷ No original: “[...] great defining texts of the genre of dystopian fiction, both in [the] vividness of their engagement with real-world social and political issues, and in the scope of their critique of the societies on which they focus”.

Collins, publicada entre 2008 e 2010, para com ela discutir o conceito de distopia, analisar aspectos presentes na obra, sob os quais Collins lança um olhar singular em sua construção, e refletir sobre o sucesso dessa trilogia em especial. Junto a isso, planeja-se investigar também aquilo que poderia estar motivando o interesse por temas distópicos entre os leitores. A escolha da trilogia de Collins se deve ao fato de a autora, assim como escritores distópicos antecessores, apresentar críticas contundentes à sociedade atual com uma linguagem contemporânea e capaz de atingir o público mais jovem. Além disso, o presente trabalho também analisa a influência das obras no contexto social e seu impacto.

Assim, esse trabalho é composto por esta introdução, três capítulos, cada qual com subdivisões para uma melhor abordagem dos assuntos propostos, e uma conclusão. No primeiro capítulo, discutiremos os conceitos de utopia e distopia, imprescindíveis para compreensão dos textos que virão. Um breve panorama histórico faz-se necessário, destacando a origem desses conceitos e suas definições, compreendendo-as como linha de pensamento literário. E ainda, também nesse capítulo, será apresentado o enredo da trilogia de *Jogos Vorazes*.

No segundo capítulo, será realizada uma análise mais detalhada de alguns aspectos presentes nas obras de Collins. O primeiro deles diz respeito à dominação e à demonstração de poder da Capital, que é feita através de sua maior arma, os Jogos. Além de ser um instrumento capaz de abranger ambos os aspectos, os Jogos também atuam como um ato punitivo que, segundo Foucault (2014), está relacionado com a demonstração de poder, o que será desenvolvido nessa parte. O segundo ponto que será explorado nesse capítulo será o controle social. Como foi dito anteriormente, uma marca das distopias é a presença de um governo totalitário capaz de grande controle social, o que não é diferente em *Jogos Vorazes*. Através de uma mescla de tecnologia avançada e meios antiquados, como cercas, a Capital mantém uma vigilância constante sob sua população na tentativa de impedir qualquer forma de manifestação contrária a sua autoridade. A terceira questão a ser analisada é a utilização da morte como espetáculo. Para isso, propõe-se discutir o conceito de espetáculo de acordo com Debord (2003). Depois disso, o quarto ponto tratado será a questão moral do envio de crianças e jovens para morte, indagando sobre perda da humanidade, banalização da violência e o que levaria uma sociedade a tal situação. Por fim, para finalizar esse capítulo, busca-se abordar a questão da fome como uma forma de manter o domínio sob a parcela mais pobre da sociedade. Nessa parte, objetiva-se mostrar como o nome da nação, *Panem*, relaciona-se com a política de dominação empregada, na qual a fome é a peça chave.

No terceiro e último capítulo, serão levantadas três questões. A primeira delas é a origem da obra *Jogos Vorazes* e as motivações para Suzanne Collins escrever a trilogia. A segunda questão é o impacto dessa obra nos leitores. Muitas narrativas distópicas têm sido escritas nesses últimos anos, mas nem todas têm provocado a mesma repercussão social. Pretende-se mostrar como a obra de Collins sai das páginas e das telas, e chega a movimentos de protestos ao redor do mundo. Na terceira questão, por fim, busca-se entender o sucesso de *Jogos Vorazes*, assim como de outras distopias, no que tange à identificação do público por esse tipo de narrativa e o que estaria acontecendo no século XXI que incentivaria o consumo das distopias pelos leitores.

É importante salientar que o objetivo desta pesquisa é abrir uma porta para mais estudos na área de literatura distópica. Por isso, as análises levantadas aqui não são estanques, assim como as hipóteses sobre o que levaria os leitores ao consumo dessa linha de pensamento literário. Espera-se, portanto, instigar os pesquisadores nesse momento tão prolífero para as distopias, dadas todas as possibilidades de leituras que elas oferecem e as críticas que elas suscitam sobre a nossa sociedade.

2 UTOPIA X DISTOPIA: CONCEITOS SOBRE O FUTURO

O ser humano sempre se mostrou preocupado com o futuro. A partir do momento que um conjunto de pessoas se uniu, isso passou a ser uma preocupação do grupo. Mesmo com o advento das cidades e de sociedades mais complexas, isso não mudou. Oráculos e profetas, como Sibila e Nostradamus, foram consultados em diversos momentos da história da civilização ocidental, além de cartomantes e futurólogos, como supostos guias na escuridão que sempre foi o futuro. Em todos os períodos da história da humanidade, muitas conjecturas sobre o que estaria por vir foram feitas. Alguns séculos aspiravam por um tempo de bonança, tranquilo e frutífero, tendo como pano de fundo, por exemplo, as grandes navegações e a esperança que traziam consigo. Outros séculos, por sua vez, sucumbiam sob forte tormento, marcados por calamidades, como a Primeira e a Segunda Guerra Mundial. Assim, nos últimos cinco séculos, a visão sobre o tão esperado amanhã transitou entre grandes expectativas e desilusões, de acordo com o contexto social, político e econômico em que se encontrava o mundo e os avanços tecnológicos que propiciaram o desenvolvimento das sociedades.

Vários campos do conhecimento observaram as mudanças históricas que ocorriam, sendo capazes de pressupor o futuro com base naquilo que analisavam do presente. A literatura, assim como a filosofia, a sociologia e as artes, também apresentou, e ainda apresenta, escritores que voltaram sua atenção para o tempo presente e para o que estaria por vir, mostrando-se um intrigante instrumento de análise social. Então, constatando-se tais mudanças, duas correntes de pensamento literário surgem para representar todas as prognoses, calcadas no contexto no qual o escritor está inserido. A primeira delas denomina-se utopia, que se caracteriza por ser uma narrativa sobre uma sociedade futura melhorada. A segunda é a distopia, que, em contrapartida, apresenta em seu enredo um futuro desalentador. Dentre os exemplos de utopias, pode-se destacar a obra *A utopia*, de Thomas Morus (1516), o qual foi o primeiro autor a utilizar esse termo, e, anterior a ela, *A República*, de Platão (380 a.C.). No que se refere às distopias, um grande número de obras se destaca, entre elas *Nós*, de Ievguéni Zamiátin (1924), *Admirável mundo novo*, de Aldous Huxley (1932), *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury (1953), *1984*, de George Orwell (1949), *Feios*, de Scott Westerfeld (2005) e a trilogia de Suzanne Collins: *Jogos Vorazes* (2010), *Em Chamas* (2011a) e *A Esperança* (2011b).

Assim, este primeiro capítulo dedica-se a explorar a definição de distopia, na contemporaneidade, partindo do significado de utopia, pois se compreende que ambos os

conceitos se correlacionam. Posteriormente pretende-se apresentar as três obras de Collins e pontos pertinentes em cada uma delas concernentes com o conceito de distopia. Como alicerces teóricos, serão utilizados os textos de Marilena Chauí (2008), Fraga (2016), Seligmann-Silva (2009), Jacoby (2001), Claeys (2017), Sargent (2006), entre outros.

2.1 UTOPIA

A corrente de pensamento denominada utopia surge no século XVI com a publicação do livro *A Utopia* de Thomas Morus. Nele, Morus descreve como funciona a sociedade da ilha de Utopia, mostrando seus aspectos culturais, políticos e religiosos, todos considerados avançados em relação à sociedade inglesa em que o autor vivia. A obra é dividida em duas partes, sendo a primeira dedicada a apontar os problemas que Morus observava na Inglaterra do século XVI, e a segunda, a criar uma sociedade ideal, na qual esses problemas fossem sanados e diversas questões fossem melhoradas. Através de Rafael, personagem que esteve na ilha de Utopia, é apresentada toda a geografia local e as relações sociais que perpassam aquelas cidades. Geograficamente, a ilha de Utopia é organizada em “54 cidades espaçosas e magníficas. A linguagem, os hábitos, as instituições, as leis são perfeitamente idênticas. As 54 cidades são edificadas sobre o mesmo plano e possuem os mesmos estabelecimentos e edifícios públicos modificados segundo as exigências locais” (MORUS, 2011, p. 70). É possível observar a preocupação em manter um padrão na construção das cidades, uma tentativa de igualá-las o máximo possível. Rafael afirma que existe um número exato de famílias por cidade, com um determinado número de rapazes na puberdade em cada uma delas. Caso o número de jovens ultrapasse o limite permitido, eles são realocados para famílias que ainda não atingiram o número máximo. Os habitantes cultivam e criam o gado necessário para viver, “convertem em pão os cereais; bebem o suco da uva, da maçã, da pera; bebem também água pura ou fervida com mel e alcaçuz, que possuem em abundância” (MORUS, 2011, p. 72). A agricultura é considerada uma arte para todos os utopianos, sejam mulheres ou homens. E “não se utiliza jamais dinheiro em moeda nas transações mútuas; são elas reservadas para os acontecimentos críticos sempre possíveis, ainda que incertos.” (MORUS, 2011, p. 91). Nessa sociedade, a prata e o ouro, assim como as pedras preciosas, não possuem valor, e esses itens são dados para as crianças brincarem.

No que tange a religião, o fundador da ilha de Utopia decretou a liberdade de culto. Sendo assim, cada um é livre para exercer a crença naquilo que acredita. Apesar da variedade

religiosa dentro das cidades, a maioria “dos habitantes, que é também a mais sábia, repele estas idolatrias e reconhece um Deus único, eterno [...]. Este Deus é chamado *Pai*; é a ele que atribuem as origens, o crescimento, o progresso, as revoluções e o fim de todas as coisas.” (MORUS, 2011, p. 130-131). Logo, percebe-se que a maioria da população parece ter uma religião semelhante ao cristianismo, crendo em um único deus, denominado “Pai”, ao qual é atribuído o começo e o fim das coisas. Rafael, inclusive, leva o cristianismo à ilha e afirma ter sido bem aceito entre o utopianos. O sistema de governo na ilha de Utopia é republicano, no qual “as leis são pouco numerosas; a administração distribui indistintamente seus benefícios por todas as classes de cidadãos. O mérito ali é recompensado; e, ao mesmo tempo, a riqueza nacional é tão igualmente repartida que cada um goza abundantemente de todas as comodidades da vida” (MORUS, 2011, p. 61). O pequeno número de leis garante que cada cidadão possa saber seus direitos e deveres, pois os utopianos acreditam que a justiça está na lei e ao alcance de todos. Não há advogados, e, caso seja necessário, o cidadão defende a si próprio perante o juiz (MORUS, 2011, p. 116). Assim, é possível, com esses exemplos, traçar uma imagem dessa sociedade construída por Morus, de como ela se distingue da Inglaterra do século XVI, e do quanto essa história é carregada de críticas à sociedade na qual o autor estava inserido.

Segundo Marilena Chauí (2008, p. 7), o significado de utopia pode ser expresso como uma narrativa que retrata “uma sociedade perfeita e feliz – e um discurso político – é a exposição sobre a cidade justa”. Portanto, a utopia é uma visão positiva do futuro, que demonstra uma expectativa de que as coisas podem ser melhores do que o presente. Mesmo tendo sido formulado no século XVI, o conceito de utopia pode ser aplicado a obras anteriores, tal como *A República*, de Platão⁸, escrita no século IV a.C., na qual ele elabora “a idílica cidade de Calípole (*Kallipolis*, a cidade bela)” (STREHL, 2016, p. 77-78). Além disso, podemos citar também outras obras como “o projeto arquitetônico da cidade perfeita traçada pelo geômetra e astrônomo grego Hipodamos de Mileto [...], ou ainda, a descrição da Idade de Ouro nos poemas dos latinos Virgílio e Ovídio.” (CHAUÍ, 2008, p. 7).

A origem da palavra utopia vem do grego *ou-topos*, cujo sentido pode ser atribuído a “*não lugar, lugar nenhum* ou *inexistente*” ou ainda, “como *eu-topos* (lugar feliz)” (FRAGA, 2016, p. 2). O sentido negativo, de “lugar nenhum”, condiz com diversas escolhas terminológicas na obra de Morus, marcadas pelo uso prefixal “a”, que, no grego, é carregado

⁸ É importante salientar que, ao escrever *A Utopia*, Morus foi fortemente influenciado pela obra de Platão.

de sentido negativo. A exemplo disso, se pode citar que “a capital da ilha de Utopia é Amaurote, a não-visível, situada às margens do rio Anhydria, sem água, seus habitantes são os Alaopolitas, sem cidade, governados por Ademos, príncipe sem povo, e seus vizinhos são os Achorianos, homens sem terra.” (CHAUÍ, 2008, p. 7). Desse modo, ao associar o conceito positivo, “lugar feliz”, ao conceito negativo, “não lugar”, Morus afirma que o lugar feliz não pode ser onde o indivíduo está e sim um outro local, intangível, posto que não existe; mas que ao mesmo tempo é visível, já que se almeja alcançá-lo. Fraga (2016, p. 6) reforça essa ideia ao finalizar seu texto afirmando que “vale lembrar, as utopias sempre preconizaram uma nova sociedade, onde o não lugar se encontrasse, enfim, com o lugar feliz”.

Berriel (2005, p. 5) aponta que na “utopia, a sociedade configurada histórica, cultural e politicamente é formalizada com o objetivo de ser superada através da Cidade ideal instaurada”. Sendo assim, “é exemplar a adoção, por parte de muitos utopistas, do conto de uma viagem aventureira que faz o narrador desembarcar em uma terra desconhecida”. A existência dessa “terra desconhecida” proporciona “na utopia um papel fundamental: constitui aquela fratura espaço-temporal que permite a existência mesma da representação utópica” (2005, p. 5). Com isso, Berriel assinala que:

Somos assim colocados frente a uma sociedade radicalmente diversa; mas tal diferenciação na utopia se torna contraposição especular: a estrutura negativa da organização humana existente é sobreposta àquela estrutura positiva da Cidade Nova imaginada. Desta maneira, o utopista procura superar a realidade contingente propondo, como alternativa, uma sociedade perfeita enquanto racionalmente fundada. (2005, p. 6)

Entretanto, Szachi (1972, p. 3) não vê motivo para limitar o pensamento utópico “somente a relatos de viagem a ilhas felizes perdidas no oceano”, observando a semelhança “em casos de ‘viagens’ no tempo, empreendidas tantas vezes, seja em direção ao legendário ‘século de ouro’, seja para um futuro que embora não muito claro em seus contornos, é, com certeza, mais feliz”. Logo, Szachi considera além dos relatos de viagem, as viagens temporais e quaisquer outras que possam levar a uma sociedade “mais feliz”.

De acordo com Seligmann-Silva (2009, p. 308), o “futuro e, sobretudo, uma consciência acerca do futuro penetrou, no século XVIII, as formações utópicas”. O autor observa que, com o advento do romantismo, o “indivíduo moderno” passou a se sentir deslocado da sociedade, pois, não haveria mais o sentimento de acolhimento e segurança e, com isso, sua existência no mundo não implicaria mais em sua identificação com ele. Dessa

forma, “muitos pensadores e escritores reconheceram a impossibilidade de pensamento utópico e, em seguida, uma onda de pensamento antiutópico surgiu na literatura” (BABAEEL *et al*, 2015, p. 64)⁹. Essa “onda”, no entanto, não durou muito tempo, pois no século XIX, com o desenvolvimento da ciência e o avanço da tecnologia, o cenário pareceu mais favorável e novas esperanças surgiram. Seligmann-Silva (2009, p. 309) chega a afirmar que há “uma febre utópica” entre os pensadores desse período. Ele ainda diz que:

Esta linhagem seria a que eu gostaria de chamar aqui, por mais paradoxal que pareça, de reformista-revolucionária-burguesa. Ela criou tanto Charles Fourier e Saint-Simon, como, por outro lado, Marx e Engels. Por mais gritantes que sejam as diferenças entre estes autores, suas obras e projetos, todos eles acreditavam em um modelo que poderia redimir a sociedade de suas desigualdades, da pobreza e das penas geradas pelo mundo capitalista. Estes modelos apostaram na utopia como uma racionalização da sociedade. (SELIGMANN-SILVA, 2009, p. 309)

O fruto desse movimento burguês foi a busca de uma reparação das mazelas causadas pelo capitalismo até então. Tomando como base as instituições de poder e as relações humanas, o socialismo surgiu como uma solução para os problemas, visando modificar as estruturas da sociedade, permeando também a política e a economia. O resultado seria uma sociedade mais igualitária, justa, na qual não existiriam classes sociais. Fazendo uso da razão, essa linha de utopistas crê nesse modelo social como o remédio para as dores causadas pelo capitalismo. Essa aposta na utopia racionalizada, entretanto, não significa que a sua concretização estaria mais perto de se realizar do que em outros modelos, por isso seus adeptos são considerados utópicos. O próprio autor, Seligmann-Silva (2009, p. 3009), reconhece que a racionalização possui um lado arriscado, pois pode levar ao aumento dos “controles sobre o indivíduo”. Sobre o que foi apontado acima é pertinente expor o fato de que Marx e Engels não entendem o socialismo como utopia, pois percebem que atrelado a esse termo está um sentido negativo, o de inalcançável. Chauí (2008, p. 7) torna claro isso ao dizer que “Marx criticou as utopias e Engels escreveu uma pequena obra intitulada *Socialismo utópico e socialismo científico*, na qual comparava e opunha duas concepções do socialismo e, como Marx, recusava o socialismo utópico”. De acordo com Booker (1994, p. 4), Marx “argumentou consistentemente que sua visão da futura sociedade socialista ideal não era um sonho utópico. Em vez disso, ele tentou mostrar que as sementes desta sociedade já estavam

⁹ No original: “[...] many thinkers and writers recognised the impossibility of utopian thinking, and then a wave of anti-utopianism emerged in literature.”

começando a crescer dentro da sociedade capitalista”¹⁰. Fazendo uma análise científica da sociedade capitalista, Marx tentou demonstrar que “o comunismo era o resultado natural, mesmo necessário, da evolução histórica do capitalismo”¹¹. Entretanto, Booker deixa evidente que “não está absolutamente claro que a distinção entre socialismo e utopismo seja tão nítida quanto Marx e Engels indicariam”¹². Logo, talvez essa imprecisão, apontada por Booker, seja o que leva muitos a considerarem o socialismo uma utopia.

Ainda a respeito do século XIX, Sargent (2006, p. 84-86) aponta que esse “foi o auge da representação positiva da ciência e da tecnologia na literatura utópica.” Com a Revolução Industrial, e o avanço da ciência e da tecnologia, os utópicos viram no futuro uma possibilidade real de melhorar a sociedade na qual estavam inseridos. Isso fica claro quando, na transição século XIX para o século XX, no qual se encontram utopias que “veem a raça humana muito avançada (muito mais inteligente e refinada), geralmente pelo uso da ciência”. A tecnologia, assim como a ciência, atua tanto para o bem quanto para o mal, já que “suplementa a queda e expulsão do paraíso: ela também serve para reconstruir aquele espaço ‘perfeito’. A tecnologia é uma promessa de redenção do trabalho, da culpa e da morte” (SELIGMANN-SILVA, 2009, p. 310). Mesmo escrita em 1627, dois séculos antes, a obra *Nova Atlântida*, de Francis Bacon, parece marcar o início desse uso da ciência e da tecnologia para a construção da utopia. Na obra de Bacon, a sociedade de Bensalem concilia perfeitamente ciência e religião (SARGENT, 2006, p. 80-81), refletindo a utopia de acordo com as ideias de muitos pensadores do século XVII. A ciência, portanto, ocupa um lugar transformador, mas que nem sempre leva de fato a uma utopia. O século XX, entretanto, parece marcar a derrocada da utopia, “com seus totalitarismos e o ápice da estetização da política, que nos ensinou a olhar de modo radicalmente crítico para as utopias” (SELIGMANN-SILVA, 2009, p. 312). Esse “olhar crítico” acaba por redirecionar a literatura para uma corrente de pensamento díspar, a distopia.

Antes de adentrar no sentido de distopia, é interessante ressaltar que o que pode ser compreendido como utopia varia de acordo com a sociedade na qual o autor está inserido.

¹⁰ No original: “consistently argued that his vision of the coming ideal socialist society was not a utopian dream. Instead, he attempted to show that the seeds of this society were already beginning to grow within capitalist society.”

¹¹ No original: “that Communism was the natural, even necessary result of the historical evolution of capitalism.”

¹² No original: “it is not at all clear that the distinction between socialism and utopianism is as sharp as Marx and Engels would indicate.”

Segundo Russel Jacoby (2001, p. 226), “Como todas as utopias, a de More¹³ falava para a sua época, abordando os problemas do seu tempo”. Sendo assim, a escravidão, por exemplo, é aceitável na ilha de Amaurote, o que é exposto ao afirmar que “A pena ordinária, mesmo para os maiores crimes, é a escravidão” (MORUS, 2011, p. 114). Nessa sociedade utópica, escravizar alguém pelos crimes cometidos é uma ação comum, pois reflete o que era naturalmente aceito pela sociedade do século XVI, a qual Morus pertencia. Entretanto, ao se observar essa questão com o olhar do século XXI, o conceito apontado por Chauí atribuindo perfeição, felicidade e justiça a essa sociedade perde totalmente o sentido, pois a ideia de escravidão não é mais aceita nos dias atuais, por mais que ainda existam resquícios e sequelas deixadas por ela atualmente, além de muitos trabalhos em condições análogas à escravidão a margem da lei¹⁴.

O mesmo pode ser observado quando a autora assinala alguns aspectos que serviram de base para as utopias. Entre eles, destaca-se: “A cidade ideal exerce uma vigilância permanente sobre todos os seus membros, [...] é coletivista”; “O lugar de poder é claramente demarcado, tanto pela localização central, quanto pelas características dos edifícios, que se distinguem das habitações”; e tanto a obra escrita, quanto a leitura, e a própria escrita individual são evitadas (CHAUÍ, 2008, p. 9-10). Esses apontamentos, porém, podem ser considerados ambíguos no que tangem à busca do ideal de sociedade perfeita. Dessa forma, a afirmação de Russell Jacoby (2001, p. 188), de que “a utopia é apenas outro nome da dominação”, mostra-se repleta de fundamento, mesmo que o autor esteja referindo-se a outro assunto.

A fim de encerrar essa parte, é significativo ainda sublinhar a última fala de Morus em *A Utopia* “[...] confesso sem dificuldade que há entre os utopianos uma quantidade de coisas que aspiro ver estabelecidas em nossas cidades. Aspiro, mais do que espero.” (2011, p. 149). Logo, de acordo com Morus, nem tudo na ilha de Utopia deveria ser aplicado, pois apesar de considerar muitos aspectos daquela sociedade positivos, ele discorda da aplicação de outros.

¹³ Na obra de Jacoby (2001) More é equivalente a Morus, a diferença provavelmente ocorre por causa da tradução.

¹⁴ Corroborando com isso, Sakamoto (2020, p. 5) afirma que somente no Brasil período: “Entre 1995 e setembro de 2019, mais de 54 mil pessoas foram encontradas em regime de escravidão em fazendas de gado, soja, algodão, café, laranja, batata, e cana-de-açúcar, mas também em carvoarias, canteiros de obras, oficinas de costura, bordéis, entre outras unidades produtivas”.

2.2 O CAMINHO QUE LEVA DA UTOPIA A DISTOPIA

Apontar o momento específico no qual se deu o fim das utopias pode ser um tanto pretensioso. Entretanto, alguns “autores e militantes concluíram que as esperanças utópicas chegaram ao fim na década de 1950, mas, para outros, a Primeira Guerra Mundial, o stalinismo e o nazismo já haviam indicado o que estava para acontecer” (JACOBY, 2001, p. 205). Mesmo que para seus idealizadores esses movimentos tenham surgido como utopias, sua concretização distanciava-se da sociedade ideal. Assim, o século XX se destaca pela ascensão de diversos regimes totalitários ao redor do globo e por duas Grandes Guerras Mundiais, além de diversas guerras civis, fatos esses que abalaram o mundo e causaram grande desolação à humanidade. Sobre o entreguerras, Eric Hobsbawn (1995) denomina esse período como “Era da Catástrofe”. O autor pontua que:

Para a sociedade, as décadas que vão da eclosão da Primeira Guerra Mundial aos resultados da Segunda foram uma Era de Catástrofe. Durante quarenta anos, ela foi de calamidade em calamidade. Houve ocasiões em que mesmo conservadores inteligentes não apostariam em sua sobrevivência. Ela foi abalada por duas guerras mundiais, seguidas por duas ondas de rebelião e revolução globais. (1995, p. 16)

Esse mesmo período é chamado por Krishan Kumar (1987 *apud* KOPP, 2011, p. 12) de “décadas diabólicas”, consideradas por ele “os anos do desemprego em massa, das perseguições em massa, de ditadores brutais e das guerras mundiais”. Assim, é possível compreender os motivos que levaram muitos a descreer nas utopias.

Segundo Jacoby (2001), o pessimismo do século XX atingiu o meio acadêmico desde os estudantes até os teóricos mais avançados: “o ceticismo avança e o utopismo recua. [...] Para os estudantes e os mais jovens, a generalizada mudança para preocupações práticas é evidente, justificável e inexplicável.” (2001, p. 208-209). Se, em algum momento, juventude foi sinônimo de esperança, não mais o é agora, pois a expectativa para o futuro que “poderia ser diferente” entra em crise. Assim, “A convicção de que o futuro se limitará a reproduzir o presente sufoca as aspirações utópicas” (JACOBY, 2001, p. 209).

Apesar de tantas mazelas nesse século, Jacoby (2001, p. 209) reconhece que alguns pensamentos utópicos afloraram com a “Revolução Russa, nos anos 20 em torno dos surrealistas¹⁵ e novamente nos anos 60”, por exemplo. Essas ideias utópicas, no entanto, ao

¹⁵ O autor aqui se equivoca, o correto seria “futuristas”.

serem colocadas em prática, como na Revolução Russa, fracassaram, transformando o país em um lugar com mais problemas do que com melhorias. Assim, no século XXI, “quase todo mundo tornou-se realista [...]. Embora persistam os estudos acadêmicos do utopismo, o espírito utópico está, de modo geral, morto ou descartado.” (JACOBY, 2001, p. 209). Ainda que muitos possam concordar com Jacoby, Sargent acredita que a utopia ainda está presente no século XXI em causas como, por exemplo, o feminismo e os movimentos negros (SARGENT, 2008, p. 8).

A mudança de cenário nos últimos dois séculos é perceptível, e na literatura seu impacto abre uma porta para outra linha de pensamento literário: a distopia. Seligmann-Silva (2009, p. 309) mostra a presença de antiutopias no período pré-romântico, como em 1730 com a publicação de Abbé Prevost intitulada *Le philosophe anglais* ou *Histoire de Monsieur Cleveland*, apontada pelo autor como “a primeira distopia no seu sentido moderno” (2009, p. 309). *Paris au XXe siècle*, uma obra de Jules Verne, de 1863, publicada postumamente, é apontada por Seligmann-Silva (2009, p. 321) por seguir o modelo distópico posteriormente utilizado por George Orwell. Chad Walsh (1962 *apud* BABAEEL *et al*, 2015, p. 65, tradução nossa) alega “que a mudança da ficção utópica para a distópica é importante. Muito possivelmente, prenuncia uma daquelas mudanças psicológicas realmente maciças que às vezes ocorrem durante uma cultura inteira”¹⁶. Essa mudança psicológica reflete todo o pessimismo e ceticismo que vêm abrangendo a sociedade, principalmente a partir do século XX, dando surgimento a linha de pensamento distópico. Para Moylan (2000 *apud* HILÁRIO, 2013, p. 206) essa corrente de pensamento é oriunda da “fase bélica, imperialista e expansiva”, e, por consequência, surge também “da repressão, da violência estatal, da guerra, do genocídio, da depressão econômica etc.”. Além disso, Booker (1994 *apud* MARQUES, PEREIRA, 2017, p. 120-121) alega que achados no campo científico, tais como a Segunda Lei da Termodinâmica, postulada pelo físico Rudolf Clausius, e a publicação de *A origem das espécies*, por Charles Darwin (1859) contribuíram para isso. A primeira, por desenvolver “a ideia de entropia”, demonstrando “que, quanto mais o sistema evolui, mais energia é consumida até que, por fim, entra em colapso”, fadando a humanidade ao “caos e ao eventual aniquilamento” (MARQUES, PEREIRA, 2017, p. 120-121); e a segunda, por apontar que “a evolução não é vista mais como desenvolvimento constante, mas como processo aleatório,

¹⁶ No original: “I submit that the shift from utopian to dystopian fiction is important. Quite possibly, it foreshadows one of those really massive psychological shifts that sometimes occur over a whole culture.”

elemento que demonstra a fragilidade da espécie humana frente ao universo” (MARQUES, PEREIRA, 2017, p. 120).

Sobre o termo distopia, Sargent (2008, p. 9) aponta que a “primeira utilização da palavra é geralmente atribuída a Negley e a Patrick, na ‘Introdução à sua antologia’”. Ele ainda afirma que encontrou essa palavra em uma obra do século XVII, porém não se recorda da referência. Para Oliveira (2006), o conceito de distopia, ou antiutopia como denomina o autor, “recebeu a designação de ‘cacotopia’ pelo filósofo Jeremy Bentham (1748-1832) e de ‘distopia’ pelo também filósofo John Stuart Mill (1806-1873) para indicar o oposto exato de utopia, ou seja, designar uma sociedade fictícia totalmente indesejável” (2006, p. 1277). De acordo com Claeys (2017, p. 4-5, tradução nossa), “a palavra deriva de duas palavras gregas, *dys* e *topos*, que significam um lugar doente, ruim, defeituoso ou desfavorável”¹⁷. Assim, a distopia deve “ser entendida como um lugar no qual tudo é desagradável ou ruim” (STREHL, 2016, p. 79). Segundo Lucas Fazola Miguel (2018, p. 89) “a narrativa distópica expressa a angústia e o desespero do homem moderno da mesma forma que as utopias exprimiam o sentimento de autoconfiança e ânimo do homem recém saído da idade média”. O autor ainda completa que a distopia deve ser pensada como um gênero moldado “através do medo e da desconfiança em relação ao futuro que se avista no horizonte”.

Para Strehl (2016) a palavra distopia denomina

um lugar, uma sociedade fictícia indesejável, onde as tensões são aplacadas por meio de violência e/ou controle social, entendidas como uma ideologia de subjugação ou doutrinação, característica comumente encontrada no âmbito do sistema político de regimes totalitários. [...] E de um modo muito bem articulado, esses regimes fazem uso de expressões estéticas na forma de cultura de massa, utilizando de forma peculiar a indústria cultural e toda sua produção. (2016, p. 79-80)

A sociedade ficcional distópica passa do tão sonhado lugar almejado para seu antípoda, indesejado de toda forma possível, tendo entre uma de suas principais marcas o forte controle social por meio de um governo autoritário que utiliza a indústria cultural para a manutenção do seu poder. De acordo com Andrade e Reis (2017, p. 2), a distopia se formaria “quando a ideia do real entra contato com a utopia”. Dessa forma, diante de um cenário desanimador, essa linha de pensamento literário surge “como símbolo da corrente literária de descrença na política, no progresso e na ciência”. Essa “descrença”, como um dos pilares da

¹⁷ No original: “the word is derived from two Greek words, *dus* and *topos*, meaning a diseased, bad, faulty, or unfavourable place.”

constituição de uma sociedade, acarreta, por consequência, na descrença da sociedade como um todo e, por extensão, no futuro dela.

Sobre a sociedade distópica, Erika Gottlieb (2001, p. 274-275, tradução nossa) afirma que ela “evoca o horror de um pesadelo”¹⁸ e ao fazer isso “psicologicamente”¹⁹ é preciso considerar “o que a maioria das pessoas provavelmente consideraria a experiência mais angustiante”²⁰. Essa experiência “seria assistir impotente enquanto as crianças, lembretes de nosso próprio desamparo e inocência, bem como de nosso instinto para a sobrevivência de nossa espécie, são expostas ao perigo – assassinato, abandono, tortura ou massacre”²¹. Assim, nas sociedades distópicas esse pesadelo é transformado em realidade, e crianças e jovens não são poupados. A autora ainda completa afirmando que, para evocar o horror nesse tipo de sociedade, “parece natural para o escritor de ficção distópica apresentar uma criança indefesa ou um adolescente inocente e ainda imaturo como uma vítima, até mesmo um mártir, sacrificado a uma monstruosa máquina estatal”²².

Segundo Gregory Claeys (2017) os

romances distópicos são futuros imaginários em que muita coisa deu errado, embora algumas vezes as saídas sejam indicadas. Rebeliões de indivíduos e (às vezes) grupos, frequentemente contra o coletivismo, ocorrem, assim como fogem de situações perigosas como guerra nuclear ou colapso ambiental. [...] as próprias fontes de muito otimismo, ciência e tecnologia do século XIX, agora apareciam com Janus, ameaçando a destruição e uma nova barbárie, ou a eliminação implacável dos "inaptos" ao mesmo tempo em que prometiam melhoria e felicidade. (2017, p. 269-270, tradução nossa)²³

Desse modo, diferente da utopia, enaltecedora da ciência e da tecnologia, a distopia mostra-se cheia de apreensão quanto ao avanço de ambas, sendo a ficção distópica do século

¹⁸ No original: “evokes the horror of a nightmare”.

¹⁹ No original: “psychologically”

²⁰ No original: “what most people would probably find the most harrowing experience”

²¹ No original: “to watch helplessly while children, reminders of our own helplessness and innocence as well as our instinct for the survival of our species, are exposed to danger – murder, abandonment, torture, or slaughter”.

²² No original: “it seems natural for the writer of dystopian fiction to introduce a helpless child or a still immature, innocent teenager as a victim, even a martyr, sacrificed to a monstrous state machine”.

²³ No original: Dystopian novels are imaginary futures where much has gone wrong, though sometimes ways out are indicated. Rebellions by individuals and (sometimes) groups, often against collectivism, do occur, as do escapes from perilous predicaments like nuclear war or environmental collapse. [...] the very sources of much midnineteenth-century optimism, science and technology, now appeared Janus faced, threatening destruction and a new barbarism or the ruthless elimination of the 'unfit', while simultaneously promising improvement and happiness.

XX “explicitamente anti-ciência” (SARGENT, 2006, p. 88). Grande parte dessas obras mostra como a ciência e a tecnologia, que deveriam ajudar o ser humano a alcançar a utopia idealizada, repleta de justiça e de felicidade, na verdade, atuam como instrumentos de controle dos governos totalitários. A suspeita em relação à ciência representada na literatura, apontada claramente em *Frankenstein* (1831), de Mary Shelley, ganha proporções maiores nas distopias, pois seus avanços, crescentes a cada dia, dificilmente são utilizados para o bem geral da humanidade. Nos totalitarismos, os progressos científicos, bem como os avanços da tecnologia, vão além da vigilância constante. Eles também atravessam o campo genético, interferindo desde o controle de natalidade até as modificações corporais, e o campo psicossomático. Esses pontos podem ser observados nas obras *1984*, de Orwell, e *Admirável mundo novo*, de Huxley, consideradas exemplos de “distopias de controle” por Silva (2011). De acordo com o autor:

As “distopias do controle”, como chamou Penna, podem ser lidas, assim, como críticas ao projeto moderno, uma vez que representam não só pessimismo, mas desencanto para com a Razão, ao associá-la como princípio de mecanismos de controle e à des-subjetivação, e a Ciência, como não mais meio para a construção da prosperidade, de uma melhor sociedade. O Estado racionalizado, a vida tecnificada, mecanizada e padronizada aparecem em *Admirável Mundo Novo*, de Huxley, como palco para personagens estéreis, sem auto-consciência e sem perspectiva de futuro. E em *1984* como paredes que se estreitam e fazem sufocar, sob os olhos sempre atentos da *Teletela*. (SILVA, 2011, p. 88)

Com o avanço constante e acelerado da tecnologia, as distopias do século XXI parecem alimentar cada vez mais a apreensão do século passado com relação aos perigos que ela pode proporcionar. Assim, como apontadas por Claeys (2017, p. 269-270), muitas das promessas de melhoria oferecidas pela ciência e tecnologia acabaram tendo consequências, como, por exemplo, o aquecimento global e o armamento nuclear, capazes de colocar em risco a vida humana e sua existência. Outra ameaça é o domínio do governo totalitário que, com o advento tecnológico, dispõe de mais formas de manipulação e controle. Sobre a monitoração, uma questão frequente nas distopias, Claeys (2017, p. 495, tradução nossa) afirma que a “ameaça da vigilância universal permanece uma constante aqui, no entanto, e é claramente reforçada pelo crescimento da Internet e pela capacidade de monitoramento

universal permitida pelas tecnologias atuais”²⁴.

No que se refere às distopias, talvez o primordial seja menos as projeções que os autores fazem sobre o futuro, e mais as motivações do presente que os levam a conjecturas tão pessimistas sobre o que se espera à frente. Isso é indicado por Oliveira (2006, p. 1279), ao afirmar que a narrativa distópica “indica uma crítica, advertência ou sátira de tendências que já se fazem presentes para as pessoas mais sensíveis, pessoas com abertura para percepções *avant la réalité*. Nesse sentido, as distopias são imagens do presente embora ainda como presságios.”. De acordo com Hilário (2013, p. 202), o “romance distópico” atua como “*aviso de incêndio*, o qual, como todo recurso de emergência, busca chamar a atenção para que o acontecimento perigoso seja controlado, e seus efeitos, embora já em curso, sejam inibidos”. Os dois autores, dessa forma, demonstram que o destino desagradável que as distopias apontam está sendo construído no momento presente. De acordo com os autores, se determinadas disposições no presente se mantiverem no curso que estão seguindo, o que os escritores preveem será inevitável. Por isso, o que escrevem se faz necessário, como um “aviso de incêndio”, para que a sociedade mude os rumos que estão sendo tomados.

Alguns temas são frequentes nas distopias, tais como o autoritarismo, o monitoramento social, a submissão dos indivíduos, o controle da informação e o avanço da tecnologia. Outro aspecto comum às distopias é a presença de personagens que, de alguma forma, não se encaixam naquela sociedade ficcional. Além disso, outras características “como a divisão da sociedade em classes sociais hierárquicas e intransponíveis, um sistema opressivo de coletar informações a respeito dos indivíduos; a predominância da resignação entre os cidadãos” (OLIVEIRA, 2006, p. 1281) também podem ser encontradas nessas narrativas. Ao abordar esses assuntos, os autores buscam atrair a atenção dos leitores, causar incômodo e levá-los a refletir sobre essas possibilidades de futuro. No século XXI, o resultado disso se mostra visível no número de publicações distópicas presentes no mercado, consumidas principalmente pelo público jovem, que parece mais preocupado com os rumos da sociedade do que nunca.

Ao serem revistas as características anteriormente apontadas por Chauí (2008, p. 9-10) sobre a utopia, como a vigilância constante dos cidadãos, a demarcação física do lugar de poder e o desincentivo à leitura e escrita particulares, é possível notar semelhanças com

²⁴ No original: “threat of universal surveillance remains a constant here, however, and is clearly reinforced by the growth of the Internet and the capacity for universal monitoring which current technologies permit”.

elementos presentes nas distopias. Essas são características encontradas em diversas obras dos séculos XX e XXI. Isso mostra como os limites entre utopia e distopia são tênues. Poucas diferenças separam uma da outra, e a distopia só existe porque em algum momento a utopia foi imaginada. E a predominância de uma não anula a existência da outra: ainda que os últimos dois séculos sejam fortemente marcados pelos romances distópicos, as utopias também se fazem presentes – talvez menos visíveis, mas ainda necessárias.

2.3 DE *JOGOS VORAZES* A *A ESPERANÇA*: UM RESUMO

O século XX é reconhecidamente um período fecundo para o florescimento de distopias. Com os diversos acontecimentos lastimáveis que marcaram o século, como as duas Grandes Guerras Mundiais, os escritores começaram a fazer especulações sobre como seria o futuro. Constatando isso, Strehl (2016, p. 80) afirma que o período entre os anos 1930 e 1960 é “a época mais prolífera na produção distópica”. O autor também pontua que, entre os anos 1960 e 2000, “houve uma considerável diminuição de lançamentos do gênero” (2016, p. 80), justificado pelo curso da Guerra Fria. Nos anos 2000, entretanto, o contexto muda e “ocorre um novo aumento na produção e consumo de obras do gênero, tornando-o tão popular quanto a 60 anos” (STREHL, 2016, p. 80). Assim, a produção de obras distópicas começa a alcançar um público mais jovem que se torna o maior consumidor do gênero. Os exemplos de distopias desse início do século XXI são inúmeros, porém a trilogia *Jogos Vorazes* (2010), *Em Chamas* (2011a) e *A Esperança* (2011b), de Suzanne Collins, se destaca por tecer uma crítica à contemporaneidade, mantendo um enredo caracteristicamente distópico e gozando de diversas intertextualidades literárias.

No primeiro livro, *Jogos Vorazes*, inicia-se a jornada da personagem principal, Katniss Everdeen, desde a vida no Distrito 12, sua passagem pelos Jogos Vorazes²⁵ até a sua vitória. A narrativa se desenvolve em Panem, a qual, no passado, fora a América do Norte. Panem é formada pela Capital e por doze distritos, e cada um deles é responsável por produzir algum tipo de matéria-prima ou produto para abastecer a Capital, como se observa no exemplo a seguir: “Distrito 11: agricultura. Distrito 4: pesca. Distrito 3: fábricas.” (COLLINS, 2010, p. 74). Todos os distritos são separados geograficamente e o acesso a eles é possível somente por trem, porém ninguém possui autorização para ir de um ao outro. A Capital também

²⁵ A utilização das palavras *Jogos Vorazes* sem itálico refere-se diretamente aos jogos, restringindo-se o uso em itálico apenas para o título da obra.

localiza-se em um ambiente isolado, cercada por uma formação geográfica que impossibilita o acesso, tendo apenas entradas por túneis. No passado, haviam treze distritos, porém houve uma rebelião contra a Capital, na qual os doze primeiros distritos perderam e o décimo terceiro foi destruído. Assim, como um aviso para os distritos restantes, a Capital criou os Jogos Vorazes. Sobre os Jogos, Katniss explica que:

As regras dos Jogos Vorazes são simples. Como punição pelo levante, cada um dos doze distritos deve fornecer uma garota e um garoto – chamados tributos – para participarem. Os vinte e quatro tributos serão aprisionados em uma vasta arena a céu aberto que pode conter qualquer coisa: de um deserto em chamas a um descampado congelado. Por várias semanas os competidores deverão lutar até a morte. O último tributo restante será o vencedor. (COLLINS, 2010, p. 24-25)

Ao ter sua irmã mais nova selecionada para os Jogos, Katniss se voluntaria como tributo para salvá-la. O ato é visto como sinal de grande coragem pelos cidadãos de Panem, principalmente porque se voluntariar é algo bastante incomum nos distritos mais pobres. Junto com ela, Peeta Mellark também é selecionado como tributo masculino. Em um primeiro momento, é perceptível o atrito entre os dois, principalmente da parte de Katniss. Na noite anterior aos Jogos, Peeta revela seu amor por ela, que é surpreendida com a notícia. O romance não é alimentado pela jovem, que não vê espaço para esse tipo de coisa em sua vida, e não corresponde ao sentimento dele. Entretanto, para vencer os Jogos, ela enxerga nesse romance um artifício poderoso, que pode garantir não só sua sobrevivência, como também a do rapaz. O amor nesse momento é apenas uma estratégia, enquanto o sentimento real é relegado a um segundo momento.

Os Jogos são transmitidos por todo país. É possível enviar presentes, denominados dádivas, para os tributos, mas, para isso, é necessária uma quantia muito alta de dinheiro. Na Capital, os mentores dos tributos, que são ganhadores de edições anteriores dos Jogos, tentam conseguir patrocinadores para enviarem essas dádivas. Para os moradores da Capital, os Jogos são eventos importantes, e todos estão sempre atentos aos acontecimentos da arena: uma diversão para a elite e um castigo para as massas. A Capital então força os distritos a tratarem

os Jogos Vorazes como uma festividade, um evento esportivo que coloca todos os distritos como inimigos uns dos outros. O último tributo vivo recebe uma vida tranquila ao voltar para casa, e seu distrito recebe uma enxurrada de prêmios, principalmente comida. Durante o ano seguinte a Capital fornecerá ao distrito vencedor cotas extras de grãos e óleo, e até mesmo guloseimas tais como açúcar, enquanto o resto de nós luta contra a

fome. (COLLINS, 2010, p. 25)

Devido ao fato de a fome ser usada como forma de controle social, o contraste entre a Capital e os distritos é muito grande: a fartura de recursos da Capital é gerada às custas da miséria daqueles que ela domina. A própria Katniss afirma que em seu distrito “morrer de fome não é um destino incomum” (COLLINS, 2010, p. 35). A tecnologia em Panem é avançada, e isso transparece no tratamento dado aos tributos quando chegam à Capital, no Centro de Treinamento e na arena. No entanto, o uso dessa tecnologia se restringe somente à Capital, enquanto os distritos mal possuem energia elétrica. Esse avanço tecnológico permite que os cidadãos sejam sempre vigiados de forma quase imperceptível. O uso da tecnologia é exclusivo à elite, e está voltado principalmente para o controle social.

No fim dos Jogos, Peeta e Katniss são os dois últimos sobreviventes e, por isso, eles se veem forçados a matar um ao outro. Em uma reviravolta anterior nas regras, haviam sido permitidos dois vitoriosos do mesmo distrito. Entretanto, como uma artimanha do organizador dos Jogos, retorna-se a regra original de somente um vencedor. Assim, por ser verdadeiramente apaixonado por Katniss, Peeta se oferece para ser sacrificado, o que ela não aceita. Com sua experiência e personalidade forte, Katniss resolve que os dois deveriam forjar um suicídio com amoras-cadeado. Pela sua lógica, se os Jogos necessitam de um vencedor, eles não matariam os dois. E é exatamente o que acontece: pela primeira vez na história existem dois vencedores dos Jogos Vorazes. Se o público da Capital vibra de entusiasmo ao ver que o casal apaixonado não pode viver um sem o outro, o Presidente Snow, regente de Panem, vê o ato como um desafio à Capital, um perigo para preservação de seu poder e dos privilégios da elite.

O episódio com as amoras, embora possa parecer um ato de amor inofensivo aos moradores da Capital, para aqueles que ocupam o poder é um ato de afronta, interpretado da mesma forma por alguns distritos, sendo assim a faísca de uma rebelião. Isso é apontado pelo próprio Presidente Snow, na continuação da obra, *Em Chamas*, que, ao visitar Katniss, fala sobre a situação nos distritos:

Você não tem acesso a informações sobre o clima nos distritos. Em vários deles, todavia, as pessoas viram seu pequeno truque com as amoras como um ato de desafio, não como um ato de amor. E se uma garota do Distrito 12, logo esse!, pode desafiar a Capital e escapar incólume, o que os impedirá de fazer o mesmo? – diz ele – O que poderá impedir, digamos, um levante? (COLLINS, 2011a, p. 28)

Para controlar a situação, ela deve provar, na turnê da vitória, a ele e a todos os distritos, que sua única motivação foi o amor por Peeta, acalmando a qualquer um que a veja como uma rebelde. A visita do presidente, em si, é uma ameaça, pois caso ela não consiga, as pessoas que ama sofrerão. Mas a situação não melhora em nada, e, como saída para apagar a chama ascendida por Katniss, o presidente vê no Massacre Quaternário a melhor solução. O Massacre é uma edição especial dos Jogos, que “ocorre a cada vinte e cinco anos, marcando o aniversário da derrota dos distritos com comemorações de alto nível e, para garantir diversão extra, algumas mudanças terríveis para os tributos” (COLLINS, 2011a, p. 45). Nessa septuagésima quinta edição, o recado é dado diretamente a toda Panem: “No aniversário de setenta e cinco anos, para que os rebeldes não se esqueçam de que até o mais forte entre eles não pode superar o poder da Capital, o tributo masculino e feminino serão coletados a partir do rol de vitoriosos vivos.” (COLLINS, 2011a, p. 187). Dessa forma, Katniss e Peeta retornam para a arena e são obrigados a sofrer novamente com as provações físicas e psicológicas dos Jogos. Porém, essa edição dos Jogos Vorazes não chega ao fim, pois com ajuda de outros tributos, a protagonista explode a arena. Conformada com a morte certa nesse último desafio, Katniss é surpreendida com o resgate do, até então inexistente, Distrito 13.

Na terceira obra, *A Esperança*, descobre-se que o Distrito 13 sobreviveu todos esses anos, e agora está abrigando os últimos sobreviventes do destruído Distrito 12. O resgate de Katniss não foi ocasional, pois ela é o Tordo, a imagem que impulsiona os distritos a continuarem lutando: “Devo agora tornar-me a líder real, o rosto, a voz, o corpo da revolução. A pessoa com os distritos – a maioria dos quais estão agora abertamente em guerra com a Capital – podem contar para incendiar a trilha em direção a vitória” (COLLINS, 2011b, p. 17). Assim como na Capital os tributos contavam com uma “equipe de preparação”, no Distrito 13 a protagonista também receberá ajuda para se tornar aquilo que lhe é demandado naquele momento. Porém, durante um tempo ela hesita em assumir o papel de rebelde, já que esse nunca foi o seu intuito. Antes, Katniss só queria sobreviver e garantir a segurança daqueles que ama.

No final, os distritos vencem, mas a um custo muito alto para a protagonista: Prim, a única motivação para que ela se voluntariasse e chegasse onde chegou, morre em uma armadilha que definiu o fim da guerra. Katniss chega à conclusão de que a armadilha que matou sua irmã foi uma artimanha de Coin, presidente do Distrito 13, para fazer os que ainda lutavam em prol da Capital se renderem. Se Katniss acreditava que Coin seria diferente de Snow, se enganou, pois como em um círculo vicioso, um presidente disposto a sacrificar as

crianças e os mais jovens por poder, na verdade, será substituído por outro com a mesma inclinação. Observando isso, Katniss mata Coin, e é julgada por esse crime como mentalmente desorientada. Depois é mandada de volta para o que restou do Distrito 12, que aos poucos vai sendo reconstruído, onde vive com Peeta o resto de sua vida.

3 DOMINAÇÃO, CONTROLE E ENTRETENIMENTO A BASE DE FOME E MORTE EM JOGOS VORAZES

No capítulo anterior, foram apresentados e desenvolvidos os conceitos de utopia e distopia, pois ambos se correlacionam. Até o século XX, as utopias apresentavam um ideal de futuro cujas perspectivas refletiam as melhores expectativas do presente. Nesse mesmo século, no entanto, a sociedade foi marcada pelo advento de diversos governos totalitários, pelas duas Grandes Guerras Mundiais, a gripe espanhola, a Guerra Fria, além de diversos outros males que abalaram esse período. E, na medida em que a esperança no futuro diminuiu, a literatura utópica perdeu força cedendo cada vez mais espaço para a literatura distópica. Isso não significa, no entanto, que as utopias desapareceram, apenas destacaram-se menos. As distopias apresentam uma visão pessimista do futuro, no qual predominam governos totalitários, controle social através da tecnologia, enrijecimento da divisão de classes, além de outras características que tornam a sociedade pior do que aquela em que a obra é escrita.

O século XXI não passou pelas mesmas mazelas que os períodos anteriores, mas ainda assim alimenta diversas desesperanças no presente. O enfoque dos autores distópicos do século anterior era o temor do futuro, enquanto que nesse novo século, a preocupação recaiu sobre o momento atual. Apreensivos com o que acontece agora, o número de distopias cresceu nas prateleiras das livrarias e nas lojas virtuais, assim como as adaptações cinematográficas. Como exemplos de sucesso em ambos os meios, é possível apontar a trilogia em análise, *Jogos Vorazes* (2010-2011b), de Suzanne Collins, assim como *Divergente* (2011), de Veronica Roth, e *Maze Runner: correr ou morrer* (2009), de James Dashner. E é em um cenário distópico fruto do século XXI, projetando um futuro desolador, sem esperança, sob o controle de um Estado totalitário, e ainda, com morte, fome e pobreza que é possível situar a trilogia *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins.

Com o intuito de singularizar alguns aspectos considerados fundamentais para um olhar do século XXI, esse capítulo pretende analisar as três obras que compõem a trilogia de Suzanne Collins: *Jogos Vorazes* (2010), *Em Chamas* (2011a) e *A Esperança* (2011b). O primeiro ponto a ser analisado é a maneira como os Jogos são utilizados pela Capital como punição, dominação e demonstração de poder, submetendo os distritos de todas as formas possíveis. Para isso, serão utilizados os textos de Foucault (2014), Foy (2014), Olthouse (2014) e Hartog (2019). Em seguida, será discutida a maneira com que a sociedade de Panem foi construída, como é controlada e como passará a ser controlada após a rebelião. As bases

teóricas para isso serão os trabalhos de Outhwaite e Bottomore (1996), Foucault (2014), Olthouse (2014), Torkelson (2014) e Dyke (2014). Por fim, a terceira questão discutida será a maneira pela qual o entretenimento se estrutura em Panem. Essa discussão será subdividida em três partes que irão abordar: os Jogos Vorazes como espetáculo; a perda da moral, que leva à banalização da morte; e a fome utilizada como ferramenta para manutenção do poder e controle de uma população já fragilizada e submissa. Para isso, os teóricos recorridos foram Arboleya e Lottermann (2016), Debord (2003), Shaffer (2014), Han (2017), Bauman e Donskis (2014), Neumann, Silva e Kopp (2013), entre outros.

3.1 JOGOS VORAZES: O ALICERCE DA DOMINAÇÃO E DA DEMONSTRAÇÃO DE PODER

Diversas transformações modificaram o lugar conhecido como América do Norte, como “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” (COLLINS, 2010, p. 24); e, em seguida, esse lugar reergueu-se sob o nome de Panem, “uma resplandecente Capital de treze distritos unidos que trouxe paz e prosperidade a seus cidadãos”. Talvez, um lugar não tão próspero para todos, já que vieram os Dias Escuros, nos quais os distritos se rebelaram contra a Capital, causando a aniquilação do Distrito 13. Os doze derrotados tiveram que assinar o Tratado de Traição, ocasionando a criação de novas leis para manutenção da paz e dos Jogos, “como uma lembrança anual de que os Dias Escuros jamais deveriam se repetir” (COLLINS, 2010, p. 24). Ao comentar sobre o “contrato social” de Hobbes como um ato implícito, Foy (2014, p. 243) aponta que, no caso do tratado de Panem ele é escrito, dando “poder à Capital para usar qualquer tática dura, incluindo os Jogos Vorazes anuais”. Além disso, o autor mostra que a submissão à Capital não possui limitações: “o povo abriu mão de toda a soberania pessoal e liberdade que tinha no estado de natureza”. O que os distritos não compreenderam é que, apropriando-se da reflexão de Bauman e Donskis (2014, p.120), “segurança sem liberdade equivale à escravidão”, logo, ao assiná-lo estavam abrindo mão da sua liberdade por uma falsa ideia de segurança, ou seja, não sabendo que também estavam iniciando seu próprio suplício.

Os Jogos Vorazes se constituem como a primeira forma de controle da Capital sob os distritos²⁶. Todos os anos, após o Tratado de Traição, os doze distritos são obrigados a realizar

²⁶ É interessante ressaltar que o Império Romano também utilizava os jogos no controle da população, como, por exemplo, entretenimento, mas também como forma de demonstrar seu poder, sobretudo a

a colheita, termo relacionado à agricultura cujo sentido, o de colher os frutos, diz respeito à seleção de tributos para os jogos. E de certa forma, colheita é exatamente o que a Capital faz: ela seleciona uma menina e um menino, dentre todas as crianças e jovens, entre doze e dezoito anos, para competirem entre si até que reste apenas um “vitorioso” vivo na arena. Portanto, de acordo com Jill Olthouse: “*Colheita* é o termo usado pela Capital para fazer o assassinato de jovens inocentes parecer algo tão natural e necessário quanto a colheita a ser feita no outono” (2014, p. 57). Como a personagem principal afirma, é a forma encontrada pela Capital para subjugar-los, levando suas crianças e sacrificando-as, sem que elas possam fazer algo sobre isso (COLLINS, 2010, p. 25). Sendo assim, os jovens não possuem escolha, todos devem comparecer à colheita e colocar seus nomes como candidatos para os jogos. Em todos os distritos, o evento é bem monitorado para que os espectadores da Capital não percam nada. Katniss, inclusive, aponta que as colheitas são escalonadas “ao longo do dia de modo que todos possam assistir a tudo ao vivo, mas só os residentes da Capital conseguem fazer isso, já que eles não são obrigados a participar das colheitas” (COLLINS, 2010, p. 52). Ainda que em muitos distritos a energia elétrica seja precária, durante o período dos Jogos é fornecida energia suficiente para que Panem inteira não perca nada e possa saber qual tributo de cada distrito sobreviveu ou não a mais um dia.

De acordo com Foucault (2014), a punição relacionava-se diretamente com a demonstração de poder:

Era o efeito, nos ritos punitivos, de uma certa mecânica do poder: de um poder que não só não se furta a se exercer diretamente sobre os corpos, mas se exalta e se reforça por suas manifestações físicas; de um poder que se afirma como poder armado, e cujas funções de ordem não são inteiramente as obrigações com laços pessoais cuja ruptura constitui uma ofensa e exige vingança; de um poder para o qual a desobediência é um ato de hostilidade, um começo de sublevação, que não é em seu princípio muito diferente da guerra civil; de um poder que não precisa demonstrar por que aplica suas leis, mas quem são seus inimigos, e que forças descontroladas o ameaçam; de um poder que, na falta de uma vigilância ininterrupta, procura a renovação de seu efeito no brilho de suas manifestações singulares; de um poder que se retempera ostentando ritualmente sua realidade de superpoder. (2014, p. 58)

O Presidente Snow, regente de Panem, não usa apenas os Jogos como instrumento de repressão e manutenção do poder da Capital, mas também os Pacificadores, uma espécie de

suntuosidade desse poder. Collins em diversos momentos de suas obras traça relações com a cultura romana e isso será abordado posteriormente nesse capítulo.

polícia que atendem somente aos seus comandos, não com o intuito de garantir a justiça, mas de aplicar punições violentas a quem desobedece as leis e, dessa forma, reafirmar o poder (FOUCAULT, 2014, p. 51). Ambos podem ser considerados “ritos punitivos”. As punições físicas dos Pacificadores são feitas em praça pública e transmitidas, atraindo observadores voluntários, e, no caso dos distritos, alguns involuntários. Suzanne Collins usa, em sua obra, o exemplo clássico da chicotada²⁷, que, diferente do que é apontado por Foucault (2014), não chega a levar à morte, mas expõe a violência de que é capaz a Capital.

A magnitude dos Jogos Vorazes, no entanto, tem um impacto maior. Além de não ser possível evitá-los, eles são organizados pela Capital utilizando crianças coletadas para um espetáculo mortal. O ritual de punição é claro: os distritos que se rebelaram, agora pagam com aquilo que possuem de mais valioso, seus filhos. Ainda mais ritualístico do que no passado, como apontado por Foucault (2014), é o caminho dos tributos ao chegarem à Capital, passando pelas mãos de sua “equipe de preparação”. Essas equipes existem com o intuito de aprontá-los devidamente para os jogos, o que inclui: banho, depilação, fazer as suas unhas e vesti-los para as etapas necessárias antes do evento. Essas etapas prévias, por sua vez, contam com a entrada dos tributos em carruagens, para que todos da Capital possam conhecê-los, e até uma entrevista com Caesar Flickerman, anfitrião dos Jogos Vorazes. Sobre essa última etapa, Brian McDonald (2014, p. 22) aponta que “quase tão sinistra quanto os bestantes²⁸ é a preparação decorativa dos corpos dos tributos para as entrevistas no estilo *American Idol* antes deles serem desmembrados e destruídos na arena”. No livro *Em Chamas*, o Presidente Snow força Katniss a usar seu vestido de noiva antes de ser obrigada a voltar aos Jogos. Para demonstrar que possui poder de puni-la novamente, fazendo com que ela retorne para a competição e ainda encene que é uma noiva feliz, a protagonista afirma que o objetivo de Snow é: “Transformar meu véu de noiva em minha mortalha” (COLLINS, 2011a, p. 262).

Nos Jogos, a única regra é sobreviver, custe o que custar. E a frase do poeta Horácio, “que cada dia novo que nasce será para ti o último” (*apud* HARTOG, 2019, p. 143), é repleta de sentido, pois para os tributos, cada dia na arena pode ser o último de sua vida. Vinte quatro tributos entram, mas somente um pode sair vitorioso. Pelo menos, até a septuagésima quarta edição dos Jogos Vorazes, quando Katniss e Peeta conseguem sair ambos vitoriosos. O objetivo do jogo é fazer com que as crianças e jovens de cada distrito lutem uns contra os

²⁷ Ver *Em Chamas* (2011a, p. 116-120).

²⁸ Bestantes são animais geneticamente modificados criados pela Capital para serem utilizados como armas (COLLINS, 2010, p. 50).

outros até a morte, alimentando, dessa forma, uma animosidade entre os distritos, para que não possam criar qualquer tipo de laço e se unirem outra vez contra a Capital. Os combates são travados com as armas dispostas pela Capital, podendo também ser utilizado tudo que for encontrado na arena em que ocorrem os jogos. Criada com uma tecnologia avançada, a arena muda todo ano e sempre apresenta um cenário diferente, com desafios naturais distintos e animais híbridos, capazes de abscindir e matar. A tecnologia de ponta é usada contra os distritos, seja na arena ou na espionagem, enquanto a Capital usufrui desses recursos do modo como deseja, por exemplo, para diversão, para estética, entre outros luxos. Dessa forma, com uma elite que detêm todos os recursos, e as classes mais pobres subjugadas por não haver outra opção, as posições sociais dessa sociedade são muito rígidas. Portanto, a “tecnologia cria um ambiente ideal à manutenção do poder estabelecido” (NEUMAM, SILVA e KOPP, 2013, p. 10).

De certa forma, o “poder armado” está relacionado às “funções de guerra” que Foucault (2014, p. 58) menciona: ele está presente em toda a construção dos Jogos, na qual mantém-se viva a memória dos Dias Escuros, subjuga os distritos e fortalece o poder da Capital. Na obra *Em Chamas*, fica claro que questão da “ruptura constitui uma ofensa e exige uma vingança” quando o Presidente Snow, na septuagésima quinta edição dos Jogos Vorazes, lê uma mensagem na qual diz que “no aniversário de setenta e cinco anos, para que os rebeldes não se esqueçam de que até os mais fortes dentre eles não pode superar o poder da Capital, o tributo masculino e o tributo feminino serão coletados a partir do rol dos vitoriosos vivos”²⁹ (COLLINS, 2011a, p. 187). Katniss, no final do primeiro livro, ao utilizar as amoras como um artifício para que ela e Peeta sobrevivessem, é vista pelos distritos como uma rebelde que desafiou a Capital. O impacto disso, somado à insatisfação já existente, dá início às rebeliões. Ela transgride uma regra instituída há setenta e quatro anos, a de que só existe um vitorioso nos Jogos Vorazes. Sua atitude é uma ofensa ao poder da Capital, e por isso Snow, como qualquer outro tirano, realiza sua vingança, ciente de que o Distrito 12 possui somente uma vitoriosa no rol feminino, Katniss Everdeen.

Logo, no final de *Jogos Vorazes*, a ação de Katniss é considerada uma “desobediência” que incita o começo de uma “sublevação” (FOUCAULT, 2014, p. 58), mesmo que ela não tenha tido essa intenção, e, portanto, precisa ser punida. De acordo com

²⁹ Isso significa que os tributos selecionados para 75ª edição dos Jogos Vorazes estará entre as mulheres e homens que já venceram os Jogos. Dentre os tributos selecionados na obra *Em Chamas*, não aparecem crianças, os mais novos são jovens, porém ninguém aparenta ter menos de 16 anos.

Filangieri (*apud* FOUCAULT, 2014, p. 91) a “proporção entre a pena e a qualidade do delito é determinada pela influência que o pacto violado tem sobre a ordem social”, e, sendo assim, o impacto do pequeno ato com as amoras é grande nos distritos e merece uma punição à altura. Pode-se dizer, citando Foucault, que a intenção do Presidente Snow “era dar o exemplo não só suscitando a consciência de que a menor infração corria sério risco de punição; mas provocando um efeito de terror pelo espetáculo do poder tripudiando sobre o culpado” (FOUCAULT, 2014, p. 58). Ou seja, ao levá-la de volta aos Jogos como vitoriosa, Snow cria um espetáculo para puni-la, mostrando que qualquer privilégio alcançado pelos vitoriosos pode ser retirado pelo “superpoder” da Capital.

Essa forma de punição faz parte de uma ética às avessas praticada pela Capital. Marilena Chaui (2000, p. 435) aponta que os valores éticos transformam-se “para responder a exigências novas da sociedade e da Cultura”. Segundo a autora “os valores éticos se oferecem, portanto, como expressão e garantia de nossa condição de sujeitos, proibindo moralmente o que nos transforme em coisa usada e manipulada por outros”; e ainda afirma que a ética é normativa por visar “impor limites e controles ao risco permanente da violência” (2000, p. 433). O que ocorre com os vitoriosos é exatamente o contrário: eles não possuem o reconhecimento de sua condição de sujeitos que haviam assegurado ao ganharem os Jogos. E mesmo que ainda fossem usados pela Capital, possuiriam a garantia de nunca mais voltar para arena, local máximo de “permanente violência”, o que lhes foi negado. Com uma ética perversa, a Capital os coloca de volta na condição de tributos, para serem usados, manipulados e punidos.

Na obra *A Esperança*, a Capital se apresenta como uma nova versão da arena para a qual os tributos são enviados. Plutarch explica que, desde os Dias Escuros, foram instalados casulos: “representam obstáculos diferentes, a natureza deles poderia ser qualquer coisa, desde uma bomba até um bando de bestantes” (COLLINS, 2011b, p. 270). A reação de Katniss e Finnick, os vitoriosos ali presentes, é a mesma diante da concepção dos casulos e das armadilhas mortais: eles iriam novamente para uma arena. Os casulos são ligados apenas quando os moradores da Capital deixam suas casas e se dirigem para o centro da cidade, em direção à mansão do Presidente, onde a elite fica fora do perigo. Entretanto, manter os habitantes da Capital seguros é uma atitude estratégica. Com isso, o Presidente Snow demonstra preocupação com a população, garantindo o apoio dessa parcela privilegiada da sociedade que possui o poder financeiro para mantê-lo no cargo que ocupa. Durante toda a história, as elites tiveram o poder de eleger e destituir governos, e, se a rebelião tivesse

perdido, não teria sido diferente em Panem.

3.2 PANEM: O MODELO SOCIAL DO CONTROLE

Na trilogia *Jogos Vorazes* (2010-2011b) não é possível entender por completo como se organiza a sociedade de Panem, pois isso é pouco explorado nas obras. Porém compreende-se que ela é formada pela Capital e por doze distritos. Sobre a Capital, é pertinente comentar o significado desse nome. Ao menos dois sentidos da palavra capital são adequados à obra: os que se referem a poder centralizado e poder financeiro. A Capital de Panem representa os dois, pois controla todos os distritos, sendo o poder centralizado, além de ser o centro do poder econômico, no qual circula a maior parte dos recursos financeiros. Além das informações sobre a Capital e o Distrito 12, muito pouco é explorado a respeito dos outros distritos, exceto o que cada um deles produz como, por exemplo, agricultura (Distrito 11), pesca (Distrito 4) e indústria (Distrito 3), onde estão as fábricas.

No segundo livro, *Em Chamas*, a personagem principal, Katniss, e seu companheiro, Peeta, visitam todos os distritos, na Turnê da Vitória, e assim tem-se um breve panorama da organização e funcionamento de Panem. Todos os distritos são separados uns dos outros e não pode haver comunicação entre eles: “viajar entre um distrito e outro é proibido, exceto para tarefas oficialmente sancionadas” (COLLINS, 2010, p. 48). De acordo com Arendt (1996, p. 12) a “liberdade de movimento”, da qual os distritos não desfrutam, é um sinal de liberdade, da mesma forma que “a limitação da liberdade de movimento, desde tempos imemoriais, tem sido a pré-condição da escravização”. Além disso, todos os distritos possuem uma cerca que, apossando-se das palavras de Foucault (2014, p. 139), é exigida para que se obtenha disciplina, algo importante para a manutenção do poder exercido pela Capital e para evitar rebeliões, já que, sendo uma cerca elétrica, impede os moradores de fugirem ou de se comunicarem com outros distritos. Os que tentam fugir e são pegos têm uma possibilidade, além da condenação à morte: a de tornar-se Avox, uma pessoa cuja língua foi cortada para que não fale mais e que é forçada a trabalhar na Capital, como no caso da garota ruiva que Katniss vê em sua primeira ida aos Jogos (COLLINS, 2010, p. 86-87).

Apesar de isso não ser explicitado na obra, sabe-se que Panem possui uma pequena elite no poder. E ainda que cada distrito tenha um prefeito, seu poder é bem limitado. Pode-se observar um exemplo disso no episódio da explosão do Distrito 12, no qual o prefeito e sua família não são poupados. O dirigente de Panem é o Presidente Snow, que, apesar do título,

não foi eleito pelo povo. A história de como chegou ao poder é apresentada em *A Esperança*, apesar da trajetória não ficar clara através da perspectiva da personagem principal. É o personagem Finnick, outro vitorioso, que revela o segredo mais importante de Snow, não só para alcançar o poder, mas também para mantê-lo: veneno. Em sua ascensão, o presidente foi capaz de utilizá-lo em inimigos, mas também em aliados que porventura pudessem ameaçá-lo no futuro:

Pessoas caindo mortas em alguns banquetes ou transformando-se lenta e inexplicavelmente em sombras ao longo dos meses. A culpa atribuída a frutos do mar estragados, algum vírus elusivo ou alguma negligenciada fraqueza na aorta. Snow bebia ele próprio das taças envenenadas para evitar suspeitas. (COLLINS, 2011b, p. 188)

Para se compreender o modelo social de Panem, é necessário explicar como ele é construído. Deleuze (2013, p. 223) afirma que “as sociedades disciplinares” foram situadas por Foucault do século XVIII até a Segunda Guerra Mundial, nas quais se originam a “organização dos grandes meios de confinamento. O indivíduo não cessa de passar de um espaço fechado a outro, cada um com suas leis: primeiro a família, depois a escola [...], depois a caserna [...], depois a fábrica, de vez em quando o hospital, eventualmente a prisão”. Essa última é considerada um “meio de confinamento por excelência”. As “sociedades disciplinares”, Deleuze (2013, p. 224) conclui, passam a ser substituídas pelas “sociedades de controle”, que, nas palavras de Costa (2004, p. 161), seriam marcadas pela “interpenetração dos espaços, por sua suposta ausência de limites definidos (a rede) e pela instauração de um tempo contínuo no qual os indivíduos nunca conseguiriam terminar coisa nenhuma, pois estariam sempre enredados numa espécie de formação permanente”, na qual todos são reféns de uma “dívida impagável” e “prisioneiros em campo aberto”. Com relação às “sociedades de controle”, Costa (2004, p. 163) ainda salienta que forma alguma “de poder parece ser tão sofisticada quanto aquela que regula os elementos imateriais de uma sociedade: informação, conhecimento, comunicação”. No que tange o modelo social de Panem, é possível observar uma sociedade de controle que retoma aspectos das sociedades disciplinares. Isso ocorre, pois, há o confinamento no formato de distritos e, dentro deles, outros confinamentos, como as minas (Distrito 12), as fábricas (Distrito 3), e a Noz (Distrito 2). No que se refere às “sociedades de controle”, podemos observar, na obra de Collins, uma dívida impagável a qual a Capital submete toda a sociedade. Não se trata aqui de dinheiro, mas de uma dívida que se constitui por aquilo que a Capital faz pelos distritos. Além disso, ela é a reguladora da

informação, do conhecimento e, sobretudo, da comunicação, usando-os sempre a seu favor.

De acordo com Outhwaite e Bottomore (1996, p. 771-772) um governo totalitário como o de Panem sustenta seu poder com “uma propaganda abrangente divulgada através dos meios de comunicação controlados pelo Estado [...], o controle sobre a economia, a regulação e restrição da expressão, a vigilância em massa e o disseminado uso do terrorismo de Estado”. Em Panem, a “propaganda” mencionada pelos autores é reforçada nas escolas, quando os alunos aprendem apenas sobre o produto produzido pelo seu distrito e “a palestra semanal sobre a história de Panem. E não passa de conversa mole sobre o que devemos à Capital” (COLLINS, 2010, p. 49). Ou seja, o controle exercido pelo governo totalitário se estende até o conteúdo que os alunos aprendem nas escolas, que se restringe ao produto no qual trabalharão a vida inteira e à versão da história contada pela Capital. É através dessa versão que a Capital propagandeia o quanto ela faz pelos distritos e, assim, justifica sua dominação. O controle da economia, é claro, se estabelece através da relação que atribui, aos distritos, o papel de produtores e, à Capital, o papel de consumidora. Tudo que os distritos produzem é enviado para a Capital que, posteriormente, provém cada distrito com um suprimento escasso, utilizando como critério o número de vezes que cada criança apresenta seu nome na colheita para os Jogos³⁰.

O que Outhwaite e Bottomore consideram “regulação e restrição da expressão” observa-se no fato de o povo nunca poder expressar sua insatisfação perante o sistema e se resignar enquanto morre de fome ou vê seus filhos sendo levados para a morte, já que esse é destino certo de vinte três jovens. Na Turnê da Vitória, quando um senhor se expressa, assobiando a melodia que Rue cantava, no Distrito 11, para Katniss, gerando certa comoção entre outros cidadãos do 11, ele leva uma bala direto na cabeça (COLLINS, 2011a, p. 71-73). A disseminação do “uso do terrorismo de Estado” está na violência tanto dos pacificadores quanto dos Jogos Vorazes. Ambos mostram o poder ilimitado do Estado que, após o Tratado de Rendição assinado pelos distritos, retirou todos os direitos e possibilidade de ação que pudesse regular o poder da Capital.

Por fim, a questão da “vigilância” perpassa todos os livros. A Capital sabe o que ocorre em todos os distritos, pois o “poder, devido a sua situação privilegiada, se manteria fora do alcance dos indivíduos, enquanto estes últimos estariam numa situação de constante observação, sendo portanto transparentes aos seus olhos” (FOUCAULT, 1998; RHEINGOLD, 2002 *apud* COSTA, 2004, p. 162). Logo, mesmo que Katniss acreditasse que

³⁰ Sobre essa questão, posteriormente será realizado um trabalho mais aprofundado.

suas idas à floresta eram seguras, Snow prova que passa a ter conhecimento disso quando vai a sua casa no volume *Em Chamas*³¹. A Capital tem aparato tecnológico para vigiar a todos, e, no passado, como com os “gaios tagarelas”, fez uso de animais e de outros recursos para passar despercebida. Sobre esse estado de vigilância, Olthouse (2014) afirma que:

A Capital estabeleceu vigilância total na arena e quase total nos distritos, embora no Distrito 12 ainda existam áreas como a floresta onde é possível fugir dela. A vigilância não só limita a liberdade como ameaça a vida. Isso é comunicado na metáfora usada por Katniss para descrever as câmaras na colheita: elas estavam “empoleiradas como gaviões”. A vigilância está associada à morte e aos animais que se alimentam da morte, do mesmo modo que a Capital se alimenta do sofrimento do seu povo. (2014, p. 60)

Sócrates (*apud* TORKELSON, 2014, p. 38) aponta que o tirano é “invejoso, perverso, injusto, hostil, hospedeiro e sustentáculo de todos os vícios”. Em uma sociedade controlada por um governo totalitário, não se espera menos do que essas características apontadas pelo filósofo. Snow é “perverso, injusto, hostil”, mas isso não surpreende durante a narrativa. No entanto, Alma Coin, presidente do Distrito 13 e comandante da rebelião, se diz diferente de Snow e afirma querer salvar os distritos das garras da Capital. Seu comportamento, porém, acaba se mostrando semelhante ao de Snow, sugerindo uma versão dos Jogos com as crianças da Capital e sacrificando crianças através da armadilha para ganhar a guerra. O próprio Distrito 13 não é tão diferente da Capital. Seus cidadãos também são alienados e controlados, porém de uma forma diferente. Observando o Distrito 13 e a Capital, caberia a indagação: como, em ambos, os cidadãos aceitam seus líderes e modelos de governo sem questioná-los? Quem responde isso é Christina Van Dyke (2014):

Na Capital, os cidadãos participam sem pensar do sistema político basicamente por estarem distraídos: a atenção deles é desviada da política para desejos egocêntricos. No Distrito 13, os cidadãos participam sem pensar do sistema político devido a hábitos profundamente arraigados por meio da obediência contínua a uma imensa quantidade de regras e regulamentos impostos pela presidenta Coin. O efeito dessa obediência constante é gradual, cumulativo e dramático. [...] À primeira vista, a disciplina oculta e o luxo excessivo da Capital não se parecem em nada com a vida incrivelmente regrada do Distrito 13, mas ambos têm o mesmo resultado: uma falta de autonomia verdadeira que deixa os cidadãos com poucos veículos de expressão pessoal, todos aprovados e fortemente controlados pelos respectivos governos. (2014, p. 287)

³¹ Ver *Em Chamas* (2011a, p. 25-37).

Segundo Dyke, a alienação diante de cada sistema dentro dos respectivos governos é o que leva os cidadãos a aceitarem o sistema político. Apesar de parecerem completamente distintos, Capital e Distrito 13 se configuram com as mesmas estruturas e mesmos objetivos: controle e poder. O que a autora aponta corrobora com o que foi dito por Outhwaite e Bottomore (1996) sobre “regulação e restrição da expressão”, pois o controle regrado leva a “uma falta de autonomia verdadeira que deixa os cidadãos com poucos veículos de expressão pessoal” (DYKE, 2014, p. 287). Ou seja, os cidadãos só são capazes de expressar o que lhes é permitido. A protagonista, Katniss Everdeen, porém, diverge dos dois modelos sociais, Capital e Distrito 13, pois, no primeiro deles, “expõe os mecanismo ocultos de poder e chama atenção para as formas utilizadas pelo sistema para exercer seu controle” (DYKE, 2014, p. 287); e, no segundo, recusa-se a receber ordens, pois tudo que ela deseja é poder realizar suas próprias escolhas. Assim, Collins cria uma personagem que consegue se destacar, mesmo quando suas possibilidades parecem limitadas a formas diferentes de ser controlada.

3.3 O FUTURO DO ENTRETENIMENTO: JOGOS VORAZES, UMA COMBINAÇÃO DE FOME E MORTE

No final de *Jogos Vorazes* (2010, p. 361), ao questionar os motivos que estão causando a morte lenta e dolorosa de Cato, um dos três últimos tributos vivos, Katniss responde sua própria pergunta com a seguinte afirmação: “Sob o ponto de vista dos Idealizadores dos Jogos, essa é a palavra final em entretenimento”. No entanto, esse entretenimento não é sem fundamento. A distração da população tem motivação política e econômica. O objetivo dessa seção é entender o que pode levar uma sociedade a sacrificar vidas inocentes em benefício do seu divertimento e utilizar a fome como um mecanismo de controle diretamente relacionado com esse entretenimento. Antes disso, é preciso entender, de forma sucinta, quais foram as inspirações de Collins para criar a estrutura social de Panem e o sistema que envolve os Jogos Vorazes.

Como foi observado anteriormente, após a América do Norte passar por diversas catástrofes naturais e ainda sobreviver a uma guerra pelo que restou, Panem surgiu. A designação pra o novo Estado não é aleatória. Collins a escolhe, pois, ela vem de uma política adotada pela Roma antiga, conhecida, no original em latim, como *panem et circens*, ou seja, pão e circo. Assim como em Roma, Panem possui uma população insatisfeita e faminta, e, da

mesma forma, oferece uma distração, os Jogos Vorazes e alimento, ainda que de forma parca e desigual. Em *A Esperança* (2011b) Plutarch explica esse significado para Katniss:

[...] O 13 estava acostumado à dureza, ao passo que na Capital, a única coisa que ele conhecem é *Panem et Circenses*.

- O que é isso? – Eu reconheço Panem, é claro, mas o resto não faz sentido pra mim.

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

Penso na Capital. No excesso de comida. E na diversão mais importante de todas: os Jogos Vorazes. (COLLINS, 2011b, p. 241)

Outro ponto que liga Roma e Panem é a própria arena para onde os tributos são enviados. Suzanne Collins alega que se inspirou no Coliseu para criar os Jogos Vorazes. Ela afirma ainda que enviou seus “tributos para uma versão atualizada dos jogos gladiadores romanos” e “que dizem respeito a um governo brutal obrigando pessoas a lutarem até a morte como entretenimento popular” (COLLINS *apud* SHAFFER, 2014, p. 95). Com base nisso, é possível realizar uma análise dos Jogos Vorazes naquilo que tange ao espetáculo da morte como forma de entretenimento e a perda da sensibilidade moral.

3.3.1 Jogos Vorazes: o espetáculo da morte

Apesar de os Jogos acontecerem anualmente, eles nunca têm de fato um fim. Alguns meses após o êxito na competição, o ganhador faz a Turnê da Vitória. Ela é “situada quase entre um Jogo e outro, ela é uma maneira de manter o horror vivo e presente. Não apenas nós, residentes dos distritos, somos forçados a nos lembrar da mão de ferro do poder da Capital a cada ano, como somos forçados a comemorá-la” (COLLINS, 2011a, p. 10). O vitorioso visita todos os distritos e depois vai para Capital, onde participa de uma entrevista novamente e de uma festa na mansão do Presidente com as pessoas mais importantes de Panem. Fora isso, nos Jogos posteriores, o vitorioso será mentor. Assim, terá que orientar outros dois tributos do seu distrito para uma morte quase certa. Para os moradores da Capital, porém, a perspectiva é bem diferente. Os estilistas que preparam os tributos podem ficar famosos com suas criações, como aconteceu com Cinna ao vestir Katniss. Ou até mesmo os tributos, com os acessórios de

seus distritos e marcas pessoais: Katniss com seu tordo³² e sua trança, ou Finnick, com sua bela aparência. Depois dos Jogos, as arenas tornam-se algo como pontos turísticos para os cidadãos da Capital:

As arenas são sítios históricos, preservados após os Jogos. Destinos populares para os visitantes da Capital em férias. Passar um mês, rever os Jogos, passear pelas catacumbas, visitar os locais onde as mortes ocorreram. Você pode até participar das remontagens. Dizem que a comida é excelente. (COLLINS, 2010, p. 159)

Para compreender de que maneira a sociedade passou a tolerar o morticínio de crianças, como algo natural, e tratar isso como parte de um grande espetáculo, pertencente à grande indústria do entretenimento, é necessário entender o que significa o espetáculo. Guy Debord (2003) mostra que não é possível reduzir o espetáculo a meramente um agrupamento de imagens, pois ele é “uma relação social entre pessoas, mediatizada por imagens”, e, somado a isso a “forma e o conteúdo do espetáculo são a justificação total das condições e dos fins do sistema existente” (2003, p. 14- 15). No caso dos Jogos, a relação entre a Capital, dominante, e os distritos, dominados, é clara. Da mesma maneira que reflete o “sistema existente”, no qual a Capital demonstra seu poder punitivo através dos Jogos, utilizando a mídia como distração, ao mesmo tempo, ela o usa também como lembrete latente das consequências do desafio a esse poder. A afirmação de que o “espetáculo submete para si os homens vivos, na medida em que a economia já os submeteu totalmente” (DEBORD, 2003, p. 18) traduz perfeitamente a situação de Panem, na qual a Capital é alienada economicamente, vivendo uma vida de luxo, fartura e riqueza, enquanto os distritos são submetidos a uma vida de trabalho duro, pobreza e fome. Não é ocasional que os primeiros são os espectadores e os segundos são os participantes do espetáculo, o que é corroborado pela afirmação de Neumann, Silva e Kopp (2013, p. 93) que diz que as “representações midiáticas” da Capital “estão diretamente ligadas aos interesses e à manutenção do sistema”.

A “alienação” apontada por Guy Debord (2003, p. 16) que, além ser essencial para a existência da sociedade, e que ainda insere a realidade no espetáculo e o espetáculo na realidade, se mostra no modo como os Jogos tornam-se o objeto da moda, do consumo, do entretenimento. Os vitoriosos sempre terão ali suas vidas sob os holofotes, e os mais cobiçados entre eles, como Finnick Odair, serão vendidos para o prazer dos mais poderosos,

³² É verdade que somente na Capital o tordo torna-se uma moda de vestuário, enquanto que nos distritos torna-se um símbolo da rebelião.

sem terem direito de escolha. Como se pode observar, outros dois pontos relacionados a essa questão do espetáculo se fazem pertinentes: aparência e consumo. No primeiro capítulo, foi dito que a primeira coisa pela qual os tributos são submetidos ao chegar à Capital é a sua “equipe de preparação”. Ela realiza um trabalho direto na imagem dos tributos. É interessante notar que um dos membros da equipe chega a falar pra Katniss, após a preparação dela, que “Agora você está quase parecida com um ser humano” (COLLINS, 2010, p. 70), realçando que a falta dos cuidados com a aparência, para a Capital, aproximam os cidadãos dos distritos mais pobres a figuras animais. Ratificando isso, Shaffer (2014, p. 97) alega “que os habitantes da Capital consideram os tributos, bem como os outros habitantes dos distritos, como ‘bárbaros’, em parte devido à aparência deles”.

Para Byung-Chul Han (2017, p. 34) o “valor expositivo depende, sobretudo, da bela aparência”. Collins expõe isso no primeiro livro, sobretudo, na entrevista com Caesar Flickerman, na qual os tributos devem parecer atraentes para chamar atenção dos patrocinadores, pois são eles que podem garantir dádivas³³ na arena e, conseqüentemente, a sobrevivência ou não de um tributo. “O imperativo expositivo leva a uma absolutização do visível e do exterior. O invisível não existe, pois não possui valor expositivo algum, não chama atenção” (HAN, 2017, p. 34). Logo, o tributo que não atrai nenhuma atenção do público tem menos chances de vencer que aquele que atrai mais atenção, o que é exposto na afirmação de Katniss, de que os “Jogos Vorazes não são um concurso de beleza, mas parece que os tributos mais atraentes sempre conseguem arregimentar mais patrocinadores” (COLLINS, 2010, p. 65). A história de amor de Katniss e Peeta gera exatamente esse efeito sobre os moradores da Capital, um fascínio atrativo por um “casal desafortunado”, impedido pela infeliz circunstância de ficarem juntos por causa dos Jogos. Além de toda beleza desse amor fictício, há também o espetáculo criado por trás dele, que impede a Capital de ver o desinteresse, no início, de Katniss por Peeta.

Graças aos recursos que possuem, os habitantes da Capital podem modificar sua aparência do modo que desejam. Mudar a cor dos cabelos para tons coloridos e usar roupas exóticas é algo aceitável na sociedade do século XXI, mas ao se considerar uma sociedade totalitária, que preza pela uniformização, tais coisas são anormais para os distritos. No entanto, essas não são as únicas modificações que os cidadãos da Capital fazem em si mesmo. Eles também mudam a cor da pele constantemente, fazem tatuagens que não são permanentes,

³³ Dádivas são presentes entregues aos tributos na arena, capazes de ajudar os tributos a ganharem os Jogos, que tem um alto custo financeiro. Seu valor aumenta à medida que restam menos tributos vivos.

plásticas corporais, alterações cirúrgicas, que, algumas vezes, saem de controle, como no caso de Tigris: “ela deve ter feito diversas operações e ultrapassado o limite que separa a normalidade da repelência” (COLLINS, 2011b, p. 343). Por mais que o senso estético da Capital fosse abrangente, existia um limite, e no caso de Tigris, se parecer demasiadamente com um animal foi o que pôs fim a sua carreira como estilista e a tirou do seu círculo social. O estilo extravagante dos habitantes da Capital, ao ser deslocado, exhibe estranhamento, o que pode ser observado em *A Esperança* (2011b, p. 74) quando uma das personagens é questionada se está doente por sua pele estar verde, quando na verdade é uma questão estética.

Baudrillard (1995, p. 66) afirma sobre a necessidade de “abandonar a ideia recebida de que temos da sociedade da abundância na qual todas as necessidades materiais (e culturais) se satisfazem com facilidade”. O autor, porém, não poderia imaginar um futuro tal como Collins, no qual “todas as necessidades materiais” dos cidadãos da Capital são atendidas facilmente. Sobre o consumo, Baudrillard aponta que “revela-se, pois, como poderoso elemento de dominação social” (1995, p. 84). Na trilogia *Jogos Vorazes*, essa dominação é, nitidamente, a estrutura da sociedade de Panem, na qual existem aqueles que possuem poder para consumir e aqueles que não o possuem. Os que vivem na Capital se enquadram no primeiro tipo, podendo frequentar uma variedade de lojas e tendo liberdade para comprar aquilo que desejam. Os moradores dos distritos se enquadram no segundo caso: como alternativa à falta de comércio, possuem mercados informais, denominado Prego pela personagem Katniss (COLLINS, 2010, p. 17), nos quais fazem transações com o que podem.

Assim, na Capital, os habitantes são os tipos de consumidores que, de acordo com o proposto por Han (2017, p. 114), “se entregam voluntariamente a observações panópticas que controlam e satisfazem suas necessidades”, e chegou-se a um ponto no qual “comunicação e comércio, liberdade e controle se identificam”. O controle na Capital não é violento e punitivo como nos distritos. Suas necessidades são sempre atendidas e sua vigilância não é estrita³⁴. Porém ela existe e é constante, como em qualquer governo totalitário, que vê sem ser visto. O controle se dá através da mídia, que usa o entretenimento como uma forma de distração dos reais problemas da sociedade (*circus* do pão e circo). Na capital, a mídia é a forma de comunicação que fomenta o consumo, e, portanto, o comércio. Nessa sociedade, a liberdade é uma ilusão. Nas palavras de Sêneca, não há “um homem que não seja escravo, um é escravo

³⁴ Essa afirmação é baseada no fato de que Plutarch consegue burlá-la e ajudar o Distrito 13 com a rebelião sem que o Presidente Snow perceba.

da luxúria, outro da cobiça, outro da ambição, e todos são escravos do medo” (BARKMAN, 2014, p. 299). No fim, todos os cidadãos de Panem acabam por serem escravos, de uma forma ou de outra.

3.3.2 O jogo da morte: que a sorte esteja sempre com você!

A ideia de reunir um grupo de crianças e fazê-las assassinar umas às outras pode parecer uma atitude desumana, ainda mais quando essas mortes são transformadas em um espetáculo para deleitar parte da sociedade. E se isso acontecesse durante setenta e quatro anos, sem que nada fosse feito, e mil setecentos e vinte e cinco crianças já tivessem sido mortas nesses espetáculos? Nos Jogos Vorazes, é justamente isso o que ocorre: um programa de audiência realizado pela e para Capital, no qual vinte e quatro crianças dos doze distritos são coletadas para serem colocadas em uma arena, onde se matarão até que reste só uma vitoriosa. Ao escrever a distopia *Jogos Vorazes*, Suzanne Collins projeta um futuro no qual a sociedade não possui mais um senso moral ajudando-a a discernir sobre o que é ou não errado. Em algum momento, houve uma perda da sensibilidade e da empatia por parte de uma parcela da população, e o indivíduo passou a não ver mais o outro. Como consequência, chacinar crianças passou a não parecer algo tão ruim, da mesma forma que ver os distritos passarem fome e trabalharem em um regime análogo à escravidão. Na verdade, assistir ao espetáculo da morte tornou-se algo até mesmo aguardado e prazeroso. Observando isso, o objetivo dessa subseção é tentar entender o caminho que pode levar a sociedade a tornar-se uma versão mais cruel de si mesma.

Na subseção anterior, foi apontado que a Capital não via os habitantes dos distritos como iguais, mas como inferiores, “bárbaros”, e, às vezes, nem mesmo os consideravam humanos. Essa atitude de colocar os seres humanos em uma posição inferior é chamada de “desumanização”, ou seja, “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” (SHAFFER, 2014, p. 96). No caso da Capital, não é o “populacho” que é atraído para a apreciação do sofrimento, e sim a elite. Esse mesmo método foi utilizado no século XX, no qual “os nazistas foram pioneiros em novas técnicas de desumanização para fazer os cidadãos da Alemanha apoiarem o extermínio dos judeus. Os nazistas usaram meios de comunicação populares, pôsteres e escolas para transmitir a mensagem de que os judeus não eram seres humanos” (SHAFFER, 2014, p. 96-97). Apesar de Collins não utilizar “pôsteres e escolas”

em seus livros, como os alemães, os “meios de comunicação populares” são a força motriz nesse processo de desumanização.

Ao final do livro *Jogos Vorazes*, os Idealizadores dos Jogos colocam bestas para levar os três últimos tributos ao confronto final. Nada fora do normal, entendendo-se a dinâmica dos Jogos, se essas bestas não tivessem características humanas: “Estou quase registrando a revelação quando reparo o colar com o número 1 adornado com jóias, e todo o horror me atinge como um raio. O cabelo loiro, os olhos verdes, o número... é Glimmer” (COLLINS, 2010, p. 355). Nesse momento, Katniss percebe que a besta que a ataca possui características de Glimmer, tributo morta do Distrito 1. Ou seja, os Idealizadores transformaram todos os tributos mortos em animais mortais para perseguirem e matarem os tributos vivos, ativando neles as memórias que tinham de quando eram vivos. Para Shaffer (2014, p. 98), tal atitude significa levar “a desumanização ao extremo na septuagésima quarta edição dos Jogos Vorazes [...]. Eles representam o insulto máximo aos distritos: ‘Mesmo na morte, somos seus donos’, parece dizer a Capital. ‘Vocês nunca serão mais do que animais’”.

Em cada edição dos Jogos Vorazes, além de se enfrentarem, os tributos devem encarar as adversidades da arena, que pode variar de acordo com os planos dos Idealizadores dos Jogos. Katniss conta sobre uma edição na qual assistiu aos tributos “morrerem de frio à noite” na arena e que “todas aquelas mortes tranquilas e sem luta foram consideradas muito pouco atraentes na Capital” (COLLINS, 2010, p. 47). Não é simplesmente na morte que reside o deleite daqueles que assistem aos Jogos na Capital, e sim em todo o espetáculo, no qual a morte deve ser ritualística, sangrenta, cruel. De acordo com Arthur Schopenhauer (*apud* SHAFFER, 2014, p. 93) não existe “sinal mais infalível de um coração profundamente perverso e de profunda falta de valor moral do que a inclinação a ter uma simples e indisfarçada alegria maligna [com a desgraça alheia]”. Seria possível, então, chamar de perversos e imorais os cidadãos da Capital, ao se regozijarem indisfarçadamente com as mortes de crianças tão inocentes, que nada tiveram a ver com os Dias Escuros?

Bauman e Donskis (2014, p. 49), em discussão sobre a insanidade moral, afirmam que ao se banalizar a violência e o assassinato “durante um conflito” pode-se levar “a uma condição em que as pessoas param de reagir aos horrores da guerra. Por outro lado, os estímulos constantes forçam as pessoas a pararem de reagir e a prestar atenção apenas a outros estímulos sociais ou informacionais mais poderosos”. A situação proposta em *Jogos Vorazes* não é a de uma guerra, mas os cidadãos da Capital podem ter passado tantos anos sendo forçados a assistir aos Jogos, que pararam de “reagir e prestar atenção” à forma como

tudo acontecia. Além disso, a mídia contribui para esse processo, como apontam os autores: “ela produz indivíduos insensíveis, cuja natureza e atenção sociais só são despertadas por estímulos sensacionais e destrutivos” (2014, p. 49). Em *Panem*, a mídia tem um papel fundamental na manutenção do sistema que promove os Jogos. Ela fomenta o ideal de que todo aquele espetáculo é benévolo e necessário. O resultado são seres humanos pétreos e impiedosos.

O termo *adiaphoron* vem do grego e, segundo Bauman e Donskis,

mais tarde foi adotado pelo reformador religioso Philipp Melanchthon, companheiro de Martinho Lutero, que chamou as diferenças litúrgicas entre católicos e protestantes de *adiaphora*, ou seja, coisas que não mereciam atenção. Mas no sentido que você lhe atribui, um *adiaphoron* é uma saída temporária de nossa própria zona de sensibilidade; a capacidade de não reagir; ou de reagir como se algo estivesse acontecendo não com pessoas, mas com objetos físicos, coisas, e não seres humanos. As coisas que ocorrem são desimportantes, não acontecem a nós ou conosco. Isso ajuda a explicar a popularidade que tinham execuções públicas, frequentadas e tidas como espetáculos agradáveis por mulheres com seus bebês, crianças, plebeus e aristocratas. (BAUMAN, DONSKIS, 2014, p. 48)

Esse conceito, *adiaphoron*, representa um afastamento do que é entendido como sensibilidade, ou seja, trata-se da deturpação da capacidade de reagir diante daquilo que acontece com outras pessoas, relegando-as a uma condição inferior, de objetos. A partir do momento que os acontecimentos fogem da esfera do eu e passam para a esfera do outro, que “não acontecem a nós ou conosco”, perdem sua importância, já que “o outro, mesmo quando não se trata de um inimigo, só é visto como alguém para ser visto, e não como alguém (como nós) que também vê” (SONTAG, 2003, p. 197). Na obra de Collins, a *Capital* não trata a situação apenas como “uma saída temporária” e sim como uma situação permanente, na qual a “zona de sensibilidade” dos cidadãos parece desaparecer e os tributos são relegados a esferas inferiores, dotadas de imagem, porém não de visão, como coisas. Assim, os próprios Jogos, com o tempo, tornaram-se “atos ‘adialfóricos’”, ou seja, “aqueles dispensados por *consenso social* (local ou universal) da avaliação ética, e portanto livres de portar a ameaça das dores de consciência e do estigma moral” (BAUMAN, DONSKIS, 2014, p. 53). A *Capital* não os via mais moralmente e já não havia uma “avaliação ética” julgando o quanto os Jogos eram desumanos e cruéis. Quaisquer “dores de consciência” ou “do estigma moral” foram aliviadas por esse sistema até desaparecerem por completo.

A popularidade das “execuções públicas” nos últimos séculos foi observada por Bauman e Donskis (2014) e por Foucault (2014). Até o início do século XIX, essas execuções eram tidas como espetáculos, os quais toda a sociedade frequentava: “mulheres com seus bebês, crianças, plebeus e aristocratas” (BAUMAN, DONSKIS, 2014, p. 48). Criava-se todo um espetáculo em torno da execução e, muitas vezes, ela envolvia atos extremos de violência³⁵. Até o momento, nesse trabalho, compreender o que levava a sociedade a encarar tais coisas com normalidade talvez pudesse ser dificultoso, entretanto, com base no que foi discutido há pouco, é possível supor que os executados não fossem vistos como seres humanos, mas que estivessem em um patamar baixo o suficiente para que a moralidade tolerasse aquelas execuções. Da mesma forma, nos Jogos Vorazes, todas as mortes são um espetáculo. Assim, é tedioso para os espectadores da Capital caso se passe um dia sem que um tributo morra em combate, ou que morra de causas naturais. O objetivo dos Idealizadores é realizar um entretenimento midiático que mantenha apagado e inativo o lado sensível e moral dos habitantes da Capital, reforçando sempre para eles que nenhum dos cidadãos dos distritos são considerados humanos. Por isso, é justificável o que fizeram com os tributos ao transformá-los em bestantes no final da septuagésima quarta edição dos Jogos. A própria protagonista percebe que, ao esquecer-se de que seus adversários na arena são humanos, ela consegue matá-los assim como mataria qualquer animal na floresta: “A parte mais horrorosa é que se eu puder esquecer que se trata de pessoas, não vai fazer a menor diferença” (COLLINS, 2010, p. 47). Katniss, pelo menos tem a sensibilidade moral de considerar essa ideia um horror.

Não é só a Capital, no entanto, que deve ser julgada pela sua insensibilidade. De uma maneira diferente, o Distrito 13 também apresenta certo desvio moral no que tange o lado sensível da humanidade. Em *A Esperança* (2011b, p. 56-60), Katniss encontra sua antiga “equipe de preparação”, que havia sido levada à força para o Distrito 13, “seminus, cheios de hematomas e acorrentados à parede” (2011b, p. 56). Ela questiona porque eles estavam sendo tratados como criminosos e descobre que é porque haviam tentado levar comida para fora do refeitório, algo proibido no Distrito 13. A reflexão, em pensamento, da personagem ao encontrar a mãe na enfermaria é clara:

Ela leva um minuto para reconhecer os três, devido à condição em que se encontram, mas já tem um olhar de consternação estampado no rosto. E eu

³⁵ Ver Vigiar e Punir (2014), Foucault, páginas 52 e 53.

sei que não é por ter visto corpos violentados, porque isso era material de trabalho diário dela no Distrito 12, mas pela percepção de que esse tipo de coisa ocorre também no 13. (COLLINS, 2011b, p. 60)

Com isso, o Distrito 13 mostra que, assim como a Capital, pode ser impassível com suas punições, dependendo de em quem as aplica. Os membros da “equipe de preparação” estão sujeitos ao mesmo processo que os habitantes dos distritos sob a ótica da Capital: no Distrito 13, eles é que são vistos como animais, ficando presos em correntes em meio aos seus próprios excrementos.

Em relação a preocupação de Katniss por sua “equipe de preparação”, Gale não entende porque ela “se importa tanto com sua equipe de preparação” (COLLINS, 2011b, p. 64), já que preparavam a imagem dela para os Jogos e para sua possível morte. É pertinente ressaltar a explicação dela: “Eles não são maldosos ou cruéis. Eles não são nem inteligentes. Fazer mal a eles é como fazer mal a uma criança. Eles não entendem... enfim, eles não sabem... [...] eles não veem isso da maneira que a gente vê – digo – Eles são criados com isso” (COLLINS, 2011b, p. 64). O que Katniss tenta mostrar a Gale é exatamente o proposto por Bauman e Donskis (2014) anteriormente: com o passar do tempo, não houve mais reações da Capital às mortes, e a “equipe de preparação” cresceu inserida nesse meio, em uma sociedade que normalizou esses jogos, como se não fosse maldade ou crueldade. Talvez Katniss esteja isentando-os demasiadamente de culpa, mas colocar a situação em perspectiva em algum momento é necessário, em vez de apenas culpá-los, como ocorre durante os três livros.

É preciso retornar à atitude do Distrito 13 em relação a “equipe de preparação” e considerar a busca da presidenta Coin pelo poder: para alcançar seus objetivos, ela se mostra capaz de tudo, não vendo limites morais e sacrificando o que for preciso para derrubar a Capital. Snow adota a mesma política. Logo, os dois não são tão diferentes. A Capital e o Distrito 13 não se distanciam tanto no que se refere à sensibilidade moral, pois ambos são capazes de colocar as lentes da desumanização voltadas para quem quer que seja, desde que obtenham aquilo que desejam: o poder. O objetivo de ambos é apenas esse. A Capital detém o poder, mantendo sua sociedade dessensibilizada e sem esperanças, enquanto o Distrito 13 almeja o poder, e é capaz de perder sua sensibilidade para obtê-lo. Fazem o que é preciso, não se importando com consequências ou com os meios, sejam eles a morte de crianças em uma armadilha ou os Jogos Vorazes.

Por fim, uma questão ainda deve ser levada em consideração. Nada abala essa

sociedade desumana? Não há nada que possa fazer repensar a perda da sensibilidade moral? A resposta para isso está na proposição de Bauman e Donskis (2014, p. 49) “para que uma coisa agite a sociedade, deve ser realmente inesperada ou brutal”. Pensar em algo que possa ser inesperado ou brutal em uma sociedade como Panem é complicado. Com tantos espetáculos e tão poucas possibilidades de se expressar, é difícil pensar em algo que possa surpreender. Peeta, no entanto, no segundo livro, *Em Chamas*, para tentar impedir que ele e Katniss voltem para a septuagésima quinta edição dos Jogos Vorazes, consegue chocar toda Capital. Ele anuncia que Katniss está grávida e a reação do público é de pura perplexidade (COLLINS, 2011a, p. 271-272). Talvez, nem toda a sensibilidade moral esteja extinta, pois a revolta entre os habitantes da Capital contra enviar uma mulher grávida para os Jogos é bem grande. Muitos até desejam que eles sejam cancelados. Peeta consegue, sim, algo inesperado, mas os Jogos não são cancelados e quando soa o apito inicial, ninguém mais se importa com a gravidez, apenas com quem sairá vitorioso.

3.3.3 Fome Voraz

No início dessa seção, foi apresentada a política adotada por Roma denominada “pão e circo”. Ao se lançar um olhar para a Capital, é possível observar que ela é atendida em todas as suas necessidades, alimentares ou não, e recebe sua distração, os Jogos Vorazes. Assim, a política romana está completa. Os distritos, no entanto, encontram-se do outro lado, oferecendo tanto o “pão” quanto o “circo” e sofrendo com a fome que assola a maioria deles. A Capital vê na fome uma forma de manutenção do seu poder, já que assim consegue controlar os distritos. Suzanne Collins constrói sua narrativa, principalmente em *Jogos Vorazes* e *Em Chamas*³⁶, mostrando como a fome pode ser uma arma quando usada por aqueles que possuem poder. A partir de agora, o último ponto discutido nesse capítulo será como a autora desenvolveu o estratagema da Capital para usar a fome a seu favor e garantir, assim, que os distritos continuassem subservientes.

Uma das primeiras coisas que Katniss faz no início de *Jogos Vorazes* é caçar com seu amigo Gale. Eles são levados a caçar e procurar alimentos na floresta que cerca o Distrito 12 porque desde a morte dos pais de ambos, em um acidente na mina, eles não arrumaram outra forma de alimentar a família. A entrada na floresta era proibida e a caça poderia ocasionar

³⁶ Isso, pois o foco do terceiro livro é principalmente a rebelião, que abre margem pra outros pontos abordados, mas não tanto para a questão da fome.

penas severas (COLLINS, 2010, p. 11). Katniss e Gale não se importam. Ela afirma que ambos concordaram “que, entre morrer de fome ou com um tiro na cabeça, a bala é bem mais rápida” (COLLINS, 2010, p. 23). A personagem principal é colocada em uma situação na qual ela tem apenas duas opções: morrer de fome ou morrer por procurar comida. Isso, em um distrito no qual morrer “de fome não é um destino incomum [...] 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). Katniss após ganhar o pão de Peeta, percebe que não precisa fazer parte da estatística do 12.

A caça, porém, não é a única forma de sustento da família de Katniss e das outras famílias de todos os outros distritos. Se a família é pobre, passa fome e possui uma criança em uma idade elegível para a colheita, no caso, a partir dos doze anos, então a criança “pode optar por adicionar seu nome mais vezes em troca de tésseiras. Cada tésseira vale um escasso suprimento anual de grãos e óleo para cada pessoa. Você também pode fazer isso para cada membro de sua família” (COLLINS, 2010, p. 19). Aqueles que não possuem o que comer veem nas tésseiras uma saída para o problema da fome. Quando na verdade, esse “suprimento escasso” não supre nenhuma necessidade e aumenta demasiadamente as chances da criança ser selecionada como tributo. Isso é expresso na fala de Katniss:

[...] aos doze anos de idade, meu nome foi inscrito quatro vezes no sorteio. Uma vez porque era obrigatório e outras três vezes por causa das tésseiras que garantiriam grãos e óleos para mim, para Prim e para minha mãe. Na verdade, precisei fazer isso a cada ano. E as inscrições são cumulativas. Então agora, com dezesseis anos, meu nome aparecerá vinte vezes na colheita. (COLLINS, 2010, p. 19)

Se somente a caça fosse suficiente para o sustento da família de Katniss e Gale, o nome dela não estaria vinte vezes no sorteio e o dele quarenta e duas vezes. Da mesma forma, o suprimento equivalente às tésseiras não é o bastante. Outra evidência disso são os tributos que Katniss e Peeta encontram no Centro de Treinamento (COLLINS, 2010, p. 104-105): apesar de quase “todos os garotos e, pelo menos, metade das garotas” serem maiores que Katniss, ela diz que muitos deles não foram “adequadamente alimentados” e que isso era perceptível “pelos ossos, pela pele e pelo olhar vazio de alguns deles”. Havia exceções, como em qualquer lugar. Há sempre privilegiados, e, nesse caso, eram os tributos dos Distritos 1, 2 e 4, “que foram alimentados e treinados toda a vida para esse momento”. Se as tésseiras fossem suficientes, todos os tributos seriam bem alimentados e teriam chances iguais, e,

assim, a maioria dos vencedores não seria sempre dos Distritos 1, 2 e 4.

Um fato peculiar, decerto, é que, na arena, ser habituado a passar fome é uma vantagem. Nesse caso, os tributos do 1, 2 e 4 acabam prejudicados, segundo Katniss: “terem sido mais bem alimentados ao longo do crescimento, na verdade, é uma desvantagem para eles, porque eles não sabem o que é estar faminto” (COLLINS, 2010, p. 225). É difícil imaginar um contexto no qual passar fome pode ser um benefício, mas Collins faz exatamente isso em sua obra. Saber o que é ficar horas e até mais de um dia sem comer, e ainda procurar na natureza se for preciso, é o que alguns distritos mais pobres aprendem. Usar uma vulnerabilidade, como a fome, sendo ela instrumento de controle dos mais fracos, contra aqueles que são bem alimentados e privilegiados, foi um artifício habilmente elaborado pela autora.

Vencer os Jogos garante que os vitoriosos nunca mais passem fome. E no decorrer do ano seguinte da vitória, “a Capital fornecerá ao distrito vencedor cotas extras de grãos e óleo, e até mesmo guloseimas tais como açúcar” (COLLINS, 2010, p. 25). Quando Katniss e Peeta retornam dos Jogos, há celebrações obrigatórias. E uma delas se destaca para a jovem:

O Dia da Parcela, o primeiro de doze, em que pacote de comida foram entregues a todas as famílias do distrito. Essa foi minha celebração favorita. Ver todas aquelas crianças famintas da Costura correndo de um lado para o outro brandindo latas de creme de maçã, carne enlatada e até balas. Em casa, pesados demais para serem carregados, seriam encontrados sacos de grãos, latas de óleos. Saber que uma vez por mês por um ano inteiro todos eles receberiam uma nova parcela. (COLLINS, 2011a, p. 32)

Por um ano inteiro, o distrito vencedor não irá passar fome, enquanto os outros continuarão na mesma miséria de sempre. A atitude da Capital pode parecer benevolente. Ela é capaz de fazer uma festividade para o distrito vencedor, proporcionar “comida de graça” e saciar a fome de bocas famintas, que talvez passem anos sem que isso ocorra novamente. No entanto, sua mensagem é outra. Em relação aos outros distritos, ela evidencia que só há um vencedor, só um ganhará a comida para alimentar os seus familiares, amigos e vizinhos, instigando assim a rivalidade entre os distritos e impedindo qualquer faísca de união. E para o distrito vencedor, mostra que possui o poder de deixá-los passar fome, mas também de alimentá-los, e que só fará isso caso eles vençam os Jogos, ou seja, paguem sua punição pelos Dias Escuros.

Na festa na mansão do Presidente Snow, na Turnê da Vitória, Katniss e Peeta percebem como os convidados da Capital aproveitam o banquete e isso os causa um

sentimento de repulsa. Para que consigam comer mais, eles usam um líquido transparente, disposto em uma das mesas, que deve ser tomado no banheiro, pois ele fará com que quem o beba vomite (COLLINS, 2011a, p. 90). Tal situação é normal nas festas da Capital, vomitar para conseguir comer mais. Nos distritos as pessoas morrem de fome e ali vomitam várias vezes para poder comer o máximo possível. A discrepância é grande, e Katniss expressa isso lembrando sobre seu distrito:

A única coisa em que consigo pensar é nos corpos flácidos de nossas crianças em nossa mesa da 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 comida estragada. É o que todo mundo faz numa festa. É o que é esperado. Faz parte da diversão. (COLLINS, 2011a, p. 91)

A escolha de Suzanne Collins, de trabalhar a fome em meio a outros temas, faz supor o medo da autora em relação a um futuro no qual a comida possa ser utilizada como arma contra os mais fracos. A própria escolha do título da obra não é arbitrária. O título original, em inglês, é *The Hunger Games*, e, segundo Strehl (2016), a palavra *hunger* significa “condição de fome crônica, onde a recorrente falta de alimento causa comprometimento cognitivo e físico, favorecendo o aparecimento de doenças, bem como podendo levar à morte. Seu uso comum é no coletivo” (2016, p. 124). Em uma direção ligeiramente diferente vai a escolha da tradução brasileira, *Jogos Vorazes*, na qual a palavra *vorazes* significa “aquele que devora, de difícil saciação, e por extensão de sentido, comilão e glutão. Já no sentido figurado, é aquele que é destrutivo, e que tem forte cobiça ou ambição” (STREHL, 2016, p. 124). O primeiro sentido, *hunger*, Strehl associa aos distritos, que sofrem com a falta de alimento, enquanto o segundo, *vorazes*, o autor relaciona com a Capital, que devora tudo que pode dos distritos, até seus filhos. A mudança de perspectiva ocasionada pela tradução altera o sentido do título, apesar de que, de qualquer forma, nenhuma fome será sanada nesse jogo.

Como foi discutido sobre a palavra fome, ela possui “infinitos níveis de significado e, no sentido mais amplo, pode se referir a qualquer tipo de apetite. Os humanos têm fome de comida, de toque, de amor e de poder. Como nós reagimos a essas fomes (e como elas são moldadas) vira parte fundamental de quem somos e vivemos” (DYKE, 2014, p. 277). A maioria dos habitantes dos distritos tem fome de comida, Snow e Coin têm fome de poder, e

os habitantes da Capital, fome de entretenimento. Uma fome, no entanto, que não é citada exemplo, mas que Collins mostra que os distritos também possuem é a fome por esperança. Desde os Dias Escuros, os distritos pagam por terem se rebelado. São setenta e quatro anos sofrendo com a fome, o trabalho pesado e entregando seus filhos para a morte, sem nenhuma perspectiva de melhora depois da obliteração do Distrito 13.

Quando Katniss pega as amoras, no final de *Jogos Vorazes* (2010), tem plena consciência de que “eles precisam de um vitorioso. Sem um vitorioso, a coisa toda explodiria nas mãos dos Idealizadores dos Jogos. Eles teriam fracassado diante da Capital.” (COLLINS, 2010, p. 366). Ela vê um furo no entretenimento da Capital, pois eles precisam de um vitorioso como objeto de distração até os próximos Jogos. O que ela não espera, entretanto, é acender a faísca de esperança de uma rebelião: “se uma garota do Distrito 12, logo esse!, pode desafiar a Capital e escapar incólume” (COLLINS, 2011a, p. 28), então o restante dos distritos teriam uma chance contra seu opressor. No segundo livro, *Em Chamas*, e no terceiro, *A Esperança*, essa fome de esperança continua sendo gestada até que Katniss explode a arena e a rebelião começa. No momento em que os rebeldes ganham e a Capital cai, essa fome finalmente é sanada. Mesmo com a guerra ganha e os distritos libertos, não significa que Panem nunca mais irá enfrentar um governo totalitário, os horrores dos Jogos, ou até mesmo novamente a fome, porque como Plutarch afirma “o pensamento em prol do coletivo normalmente possui vida curta. Somos seres volúveis e idiotas com uma péssima capacidade para lembrar das coisas e com uma enorme volúpia pela autodestruição” (COLLINS, 2011b, p. 407).

4 FUTURO? O REAL OBJETIVO DA DISTOPIA

O conceito de distopia aponta para uma narrativa que descreve um futuro no qual a sociedade está fadada ao pior de suas possibilidades no curso da história. De acordo com McDonald, (2014, p. 18) as distopias são “obras ficcionais que pegam uma tendência cultural negativa e imaginam um futuro ou mundo alternativo no qual essa tendência domina todos os aspectos da vida humana”. Fome, guerras, violência, governos totalitários, dominação tecnológica, perda da individualidade, divisão em classes estanques, são apenas alguns dos possíveis acontecimentos desse futuro. No entanto, a preocupação dos escritores distópicos do século XXI não é com o que está por vir, e sim com que está acontecendo agora. O presente mostra-se tão preocupante que o futuro será apenas uma consequência da inábil capacidade de melhorar a situação do agora.

Agamben (2009, p. 62-63) considera contemporâneo “aquele que mantém fixo o olhar no seu tempo, para nele perceber não as luzes, mas o escuro. [...] é, justamente, aquele que sabe ver essa obscuridade, que é capaz de escrever mergulhando a pena nas trevas do presente”. É exatamente isso que Collins faz ao escrever *Jogos Vorazes*, assim como outros escritores distópicos deste século. Observam a escuridão que está enredada em cada acontecimento e escrevem as possíveis consequências que afetam não só o agora, mas o futuro também. Assim, Claeys (2017, p. 483, tradução nossa) aponta que o “presente está se deteriorando. Quanto ao futuro – pode ser pior”³⁷. E deteriorando-se a cada minuto, logo, o que irá restar? Por isso, a afirmação de Margaret Atwood de que “a função específica das distopias é nos alertar sobre sociedades que não desejamos habitar” (*apud* CLAEYS, 2017, p. 448, tradução nossa)³⁸ se faz repleta de sentido e de contemporaneidade.

Tendo em vista o tempo presente, este no qual a humanidade se encontra, não há esperança de melhora coletiva. Sem mudança imediata, só restam as distopias como avisos para impedir que o futuro não se converta numa realização dos piores temores do imaginário, tanto dos escritores, quanto dos leitores. Esses últimos, não podem ser esquecidos, pois configuram parte importante nesse sistema de produção distópica. Os leitores veem nas páginas de obras, como a de Collins, refletidos seus próprios medos. Eles vivenciam o presente e são capazes de sentir os impactos dos seus acontecimentos, receando pelas consequências deles em seus futuros individuais. Como prova disso, a GoodReads publicou

³⁷ No original: “The present is deteriorating. As for the future - it might be worse.”

³⁸ No original: “the specific function of dystopias is to warn us of societies we do not wish inhabit.”

em 2012 um infográfico, indicando que a literatura distópica:

[...] é mais popular do que há mais de 50 anos. Seja o resultado de turbulências políticas, crises financeiras globais ou outras ansiedades, os leitores desejam livros sobre governos cruéis e mundos aterrorizantes. A nova geração de romances distópicos combina temas distópicos clássicos de governos cruéis e mundos violentos e restritivos com algumas novas reviravoltas - heroínas duras e romance. (GOODREADS, 2012, tradução nossa)³⁹

Esse é apenas um dos números que comprova o sucesso da trilogia *Jogos Vorazes*. Considerando isso, e o que foi exposto até o momento, esse capítulo pretende explorar as motivações contextuais de Suzanne Collins para escrever as obras e o consequente impacto delas na sociedade. Além disso, busca-se abordar o sucesso das distopias, para compreender o que leva o leitor contemporâneo ao gosto pela narrativa distópica e o faz se identificar com essa visão de mundo.

4.1 SUZANNE COLLINS E A GÊNESE DE *JOGOS VORAZES*

Ao ser questionada sobre a origem da ideia de *Jogos Vorazes*, *Em Chamas* e *A Esperança*, Suzanne Collins afirma que estava vendo TV e:

se viu alternando entre um concurso de reality show e imagens da guerra no Iraque, refletindo sobre essa justaposição desconfortável e sobre o efeito dessensibilizante da mídia moderna. "Eu estava cansada", recordou Collins mais tarde, "e as linhas começaram a ficar borradas de uma maneira muito perturbadora, e pensei nessa história". (WALKER, 2013, tradução nossa)⁴⁰

A ação de Collins ao passar de um canal a outro, em um momento vendo “um concurso de reality show” e no outro “imagens da guerra no Iraque”, é algo corriqueiro na vida dos espectadores diários da televisão. Em um momento, são expostos a programas de entretenimento alienantes, por exemplo, os reality shows, e depois a noticiários, cujo

³⁹ No original: is more popular than it has been in more than 50 years. Whether it's the result of political turmoil, global financial crises, or other anxieties, readers are craving books about ruthless governments and terrifying worlds. The new breed of dystopian novels combines classic dystopian themes of cruel governments and violent, restrictive worlds with a few new twists—badass heroines and romance.

⁴⁰ No original: She found herself flicking back and forth between a reality TV contest and footage of the war in Iraq, musing on that uncomfortable juxtaposition, and on the desensitising effect of the modern media. “I was tired,” Collins recalled later, “and the lines began to blur in this very unsettling way, and I thought of this story.”

conteúdo requer mais adesão aos compostos da realidade cotidiana, relatando violência e morte, como se ambos registros pudessem ser percebidos da mesma forma. É o “efeito dessensibilizante da mídia moderna”, que a autora comenta. Collins, que já tinha escrito livros anteriores abordando a temática da guerra, possuía como propósito criar um cenário no qual fosse possível fundir esse efeito da mídia, os reality shows e a guerra em si. Assim surge a trilogia *Jogos Vorazes*, englobando todos esses fatores.

Um ponto que a autora faz questão de expor como central em seu objetivo, ao criar a trilogia, é a “teoria da guerra justa”, a qual consiste em uma “tentativa de definir quais circunstâncias lhe dão o direito moral de fazer guerra e qual é o comportamento aceitável nessa guerra e suas consequências. O porquê e como. Ajuda a diferenciar entre o que é considerada uma guerra necessária e desnecessária”⁴¹ (LEVITHAN, 2018, tradução nossa). Collins pondera se realmente a guerra em Panem, entre os distritos e a Capital, é moral e necessária, pois na:

trilogia *Jogos Vorazes*, os distritos se rebelam contra seu próprio governo por causa de sua corrupção. Os cidadãos dos distritos não têm direitos humanos básicos, são tratados como trabalhadores escravos e são submetidos anualmente aos Jogos Vorazes. Acredito que a maioria da audiência de hoje definiria isso como base para a revolução. Eles têm apenas uma causa, mas a natureza do conflito levanta muitas questões. Os distritos têm autoridade para fazer guerra? Qual é a chance de sucesso deles? Como o ressurgimento do Distrito 13 altera a situação? (LEVITHAN, 2018, tradução nossa)⁴²

O que a autora procura é refletir se, mesmo tendo os motivos certos, a guerra é necessária. Em Panem, antes da adesão do Distrito 13, os distritos não teriam sucesso em fazer uma guerra contra a Capital, pois não havia recursos. Apesar de suas razões serem corretas, uma guerra só ocasionaria mais morte e punição. Collins sabe disso e mostra através da sua personagem principal, Katniss. A chance de vencer só se altera quando o Distrito 13 chega com seus recursos, capazes de unir os distritos e de realmente movimentar uma

⁴¹ No original: “attempt to define what circumstances give you the moral right to wage war and what is acceptable behavior within that war and its aftermath. The why and the how. It helps differentiate between what’s considered a necessary and an unnecessary war.”

⁴²No original: The Hunger Games Trilogy, the districts rebel against their own government because of its corruption. The citizens of the districts have no basic human rights, are treated as slave labor, and are subjected to the Hunger Games annually. I believe the majority of today’s audience would define that as grounds for revolution. They have just cause but the nature of the conflict raises a lot of questions. Do the districts have the authority to wage war? What is their chance of success? How does the re-emergence of District 13 alter the situation?

rebelião. Motivada pela guerra, Suzanne Collins quer revelar em suas três obras um ciclo:

Os Jogos Vorazes, na ideia da maioria das pessoas, em termos de rebelião ou situação de guerra civil, atenderiam aos critérios para uma guerra necessária... E então o que acontece é que ele volta a si próprio. Se você olhar para as arenas como guerras ou batalhas individuais, você começará na primeira e terá um jogo de gladiadores muito clássico. No segundo, ele evoluiu para o palco da rebelião, porque a arena é o único lugar em que todos os distritos não conseguem se comunicar e é o único lugar em que todos podem assistir juntos. Então é aí que a rebelião explode. E então a terceira arena é a Capital, que agora se tornou uma guerra real. Mas, no processo de se tornar uma guerra real, no processo de se tornar uma rebelião, eles agora replicaram a arena original. Portanto, é cíclico e é esse ciclo de violência que parece impossível para nós rompermos. (DRISCOLL, 2013, tradução nossa)⁴³

Collins alerta os leitores sobre o ciclo inquebrável da violência, mesmo após a vitória dos rebeldes. É preciso apenas lembrar a fala de Plutarch, no final de *A Esperança* (2011b, p. 407), na qual ele afirma que “o pensamento em prol do coletivo tem vida curta. Somos seres volúveis e idiotas com uma péssima capacidade para lembrar das coisas e com uma enorme volúpia pela autodestruição”. Ou seja, mesmo a guerra causando diversos males e perdas, o ser humano é capaz de “esquecer” tais fatos e iniciar uma nova, julgando nobres seus motivos para tal. Até mesmo ao se considerar as outras duas inspirações abordadas pela autora, a mídia e os reality shows, é possível “esquecer” os efeitos negativos causados por elas, isso quando eles sequer são notados.

Essa abordagem de Collins faz a trilogia *Jogos Vorazes* fulgurar em meio a outras produções distópicas do século XXI. A forma pela qual são trabalhados os temas da guerra, dos reality shows e da mídia se aproxima da realidade dos leitores, independentemente da idade, já que essa varia desde os mais jovens até os adultos. O sucesso da autora pode ser justificado pela sua habilidade em construir uma distopia unindo esses aspectos com outros problemas que ela observou latentes em sua sociedade e somando-se a isso leitores que já viam os mesmos problemas e encontraram – e ainda encontram - em *Jogos Vorazes* uma

⁴³No original: The Hunger Games, in most people’s idea, in terms of rebellion or a civil-war situation, that would meet the criteria for a necessary war... And then what happens is that it turns back around on itself. If you look at the arenas as individual wars or battles, you start out in the first one and you have a very classic gladiator game. By the second one it has evolved into what is the stage for the rebellion, because the arena is the one place that all the districts that cannot communicate with each other, it’s the one place they can all watch together. So it’s where the rebellion blows up. And then the third arena is the Capitol, which has now become an actual war. But in the process of becoming an actual war, in the process of becoming a rebellion, they have now replicated the original arena. So it’s cyclical, and it’s that cycle of violence that seems impossible for us to break out of.

narrativa que atenda de alguma forma suas expectativas.

4.2 JOGOS VORAZES: IMPACTO SOCIAL

O número de obras produzidas que atendem a categoria de ficção distópica é vasto. São diversos autores que escrevem sobre um futuro sem esperança, no qual a sociedade sofre por algum mal, seja ele causado pela ciência, pelo governo, pela tecnologia, ou até mesmo por todos eles. O sucesso da obra varia de acordo com os leitores, que buscam obras com as quais se identificam de alguma forma. Sendo assim, Chris Shoemaker⁴⁴ justifica o sucesso de *Jogos Vorazes* entre o público mais jovem. Segundo ele, a obra fala “com os adolescentes, com aquele sentimento externo que eles têm de que o mundo está organizado contra eles. No mundo dos *Jogos Vorazes*, ele realmente está organizado contra eles” (DRISCOLL, 2013, tradução nossa)⁴⁵. A trilogia *Jogos Vorazes*, no entanto, não fez sucesso somente entre os adolescentes, e foi capaz de vender “mais de 100 milhões de cópias impressas em todo o mundo” e passar “mais de 260 semanas consecutivas na lista dos mais vendidos do The Times” (LEVITHAN, 2018, tradução nossa)⁴⁶.

Em 2012 ainda, a Amazon divulgou que Collins era a autora da versão Kindle “mais vendida de todos os tempos” (DRISCOLL, 2013, tradução nossa). Além disso, as três obras foram adaptadas em quatro filmes, que obtiveram êxito em bilheteria. De acordo com uma pesquisa realizada pelo site GoodReads em 2012, comparando distopias clássicas como *Admirável mundo novo* (1932), de Aldous Huxley, *1984* (1949), de George Orwell, *Fahrenheit 451* (1950), de Ray Bradbury, *The Handmaid’s Tale* (1985), de Margaret Atwood, entre outras, *Jogos Vorazes* está abaixo apenas de *1984*. Isso reforça o sucesso da obra entre os leitores, entretanto não diz muito sobre qualquer repercussão que ela possa ter causado. *Jogos Vorazes* seria somente mais obra lida apenas como distração e depois esquecida pelos leitores?

A resposta para essa pergunta veio em 2014, antes do lançamento da adaptação para o cinema da primeira parte do terceiro livro *A Esperança*⁴⁷. Em Bangkok, na Tailândia, em

⁴⁴ Presidente eleito da Associação de Serviços de Bibliotecas para Jovens Adultos dos EUA.

⁴⁵ No original: “speaks to teenagers, to that outsider feeling they have that the world is organised against them. In *The Hunger Games* world, it really is organised against them.”

⁴⁶ No original: “more than 100 million copies in print worldwide, and spent more than 260 consecutive weeks on *The Times* best-seller list.”

⁴⁷ O terceiro livro foi adaptado em dois filmes.

junho de 2014, a população usou a saudação dos três dedos do Distrito 12 em um protesto contra o governo do país. Essa saudação foi utilizada pela primeira vez quando Katniss se voluntaria a ir para a arena no lugar de Prim e depois acabou se tornando um sinal de rebelião. Ao sofrerem um golpe militar, os tailandeses viram nessa forma silenciosa de protesto contra seu governo totalitário um impacto poderoso. Diferente das mortes ocasionadas pela saudação no livro *Em Chamas*, na Tailândia houve prisões de estudantes, mostrando que assim como em Panem, o governo percebeu que a população não ficaria calada diante da situação que estava vivendo (MACKEY, 2014).

No fim do mesmo ano, 2014, em Hong Kong aconteceu a mesma forma de protesto. Durante mais de dois meses, manifestantes fecharam as principais estradas da cidade chinesa reivindicando o direito à democracia. Novamente, em meio ao protesto contra a forma de governo, a saudação dos três dedos foi utilizada pelos chineses. A maioria dos protestantes saiu pacificamente do local com a chegada da polícia, porém houve ainda algumas prisões. Assim como nas obras de Collins, os chineses não temem mais seu governo e estão dispostos a serem presos por isso (SIM, 2014). Além das ações contra governos totalitários, uma crítica ampla presente na trilogia *Jogos Vorazes*, outro protesto abordando uma questão diferente foi realizado nessa mesma época. Trabalhadores de redes de fast food e outros com baixa remuneração utilizaram a saudação dos três dedos do Distrito 12 como protesto contra salários injustos na Black Friday nos Estados Unidos. Outra crítica das obras, a desigualdade econômica, é levantada por esses trabalhadores, que, da mesma forma que os distritos, desejam viver de uma maneira melhor economicamente, sem se subjugar aos seus empregadores (ASHOKA, 2014).

Mais recentemente, em 2021, mais de dez anos após a publicação do último livro e quase seis anos após o lançamento da última adaptação cinematográfica das obras de Collins, os três dedos do Distrito 12 voltam a ser utilizados por protestantes no Myanmar contra o governo autoritário do país. A saudação, assim como na obra, é tida como um símbolo de desafio ao autoritarismo que assolou o país e é usada com obstinação por diversas faixas etárias (MARATHE, 2021). No caso de Myanmar, ainda não foram relatadas prisões relacionadas a essa forma de expressão.

De modo distinto, a obra de Collins e suas adaptações cinematográficas têm surtido outros efeitos entre os leitores. Como, por exemplo, o aumento do interesse pela prática do esporte arco e flecha, principalmente entre os mais jovens. A habilidade de Katniss com o arco inspirou diversas pessoas a aprenderem a manuseá-lo. Destaca-se que o número de

mulheres incentivadas a participar desse esporte, majoritariamente masculino, também cresceu após *Jogos Vorazes* (HSU, 2012). Essa influência da personagem vai além de sua arma. Ela pode ser explicada pelo fato de que a literatura para jovens adultos, de acordo com Michael Cart, especialista em ficção para jovens adultos, há anos pedia por protagonistas femininas mais fortes e agora é encontrada em Katniss, que representa um exemplo para as gerações mais novas (WALKER, 2013).

Causar impacto entre os leitores que vá além do consumo de produtos relacionados à obra, tais como camisetas, colares, broches e até mesmo as adaptações cinematográficas, não é algo fácil de um autor realizar. Ver suas críticas levadas para fora das páginas de *Jogos Vorazes* talvez tenha sido uma coisa que Suzanne Collins nunca imaginou, no entanto virou realidade em Bangkok, Hong Kong, nos Estados Unidos e em Myanmar. Os leitores compreenderam as críticas que a autora inseriu em sua obra e se colocaram de frente, perante às situações que enfrentavam, dispostos a se rebelar da maneira que podiam. Assim como os distritos foram inspirados por Katniss para se rebelar contra a Capital, esses leitores foram inspirados por Collins para combater os seus opressores, sejam eles governos totalitários ou desigualdades econômicas.

É preciso destacar um importante ponto proporcionado por esse impacto, a relação entre ficção e realidade. Quando os manifestantes utilizam os três dedos como símbolo, eles fazem da ficção uma inspiração para a realidade e não o contrário, como é mais comum ocorrer. Ao se identificarem com o contexto político de opressão vivido pelos personagens da obra, os manifestantes se apropriam da simbologia dos três dedos, deslocando o sujeito do texto para a realidade dos movimentos de protesto.

4.3 POSSÍVEIS EXPLICAÇÕES PARA O SUCESSO DE *JOGOS VORAZES* E PARA A FEBRE DISTÓPICA NO SÉCULO XXI

Em outubro de 2019, Suzanne Collins anunciou estar escrevendo mais um livro do universo *Jogos Vorazes*, cujo nome traduzido é *Cantiga dos Pássaros e das Serpentes*, que foi publicado nos Estados Unidos em junho de 2020. Essa obra se passa na 10ª edição dos Jogos e teria como um dos personagens principais o Presidente Snow quando mais jovem. Além disso, no primeiro semestre de 2020 foi anunciado que a Lionsgate, estúdio que produziu as adaptações da trilogia *Jogos Vorazes*, já está produzindo a adaptação desse novo livro de Collins. Esses anúncios movimentaram os fãs, que aguardavam por mais um livro envolvendo

esse universo, gerando ansiedade entre eles na espera por essa publicação e até mesmo do filme, que não possui ainda previsão de estreia. A reação dos leitores, e até mesmo dos fãs dos filmes, ao saber do novo lançamento de Collins, somados os números de vendas e a repercussão das obras na sociedade, mostram o sucesso de público da trilogia *Jogos Vorazes* ao redor do mundo.

No entanto, o sucesso de *Jogos Vorazes*, assim como das diversas outras distopias citadas anteriormente, é um indício do que a ficção distópica tem se manifestado e causado identificação nesse século XXI. Ele apenas reflete o fato de que a literatura distópica alcança uma popularidade maior do que em 50 anos (GOODREADS, 2012). Siegfried Kracauer (2009, p. 108), ao discorrer sobre a questão do sucesso de um livro particular, afirma que ele “pode somente ser explicado pela necessidade” de os leitores que “devoram certos componentes ao mesmo tempo que recusam decididamente outros, mas não pelas qualidades da própria obra – ou melhor, só na medida em que satisfazem aquelas necessidades.” O autor ainda pontua que “caso essas qualidades ainda contivessem traços reais de substância, não é na qualidade de conteúdos que estaria assegurada a fama do livro, mas muito mais na capacidade de respostas a tendências difundidas no espaço social” (KRACAUER, 2009, p. 108).

Ao observar quão popular as distopias têm sido nesses últimos anos, é possível considerar que o principal componente que satisfaz as necessidades dos leitores desse século é própria configuração da narrativa em formato distópico. As distopias são obras que trazem uma visão de sociedade indesejável, permeada pelo medo e pela angústia do homem. Nesse modelo social, predominam-se governos totalitários, que fazem uso de todos os meios possíveis para controlar a população, desde os meios de comunicação até a comida. A tecnologia, que outrora foi vista como pilar do desenvolvimento, se torna uma das melhores armas para a manutenção do totalitarismo, controle social e vigilância constante, transformando o sonho no futuro em um terrível pesadelo.

A literatura distópica do século XXI, dessemelhante à do século anterior que buscava chamar a atenção para o futuro da sociedade, possui o intuito de alertar seus leitores para o presente, para o que já está acontecendo. A ficção distópica “age como dispositivo para uma análise da sociedade contemporânea” (ANDRADE, REIS, 2017, p. 4), levando os leitores a refletirem sobre o que acontece agora e quais os impactos disso que levarão aos possíveis futuros distópicos. De acordo com Hilário (2013, p. 206), as “distopias problematizam os danos prováveis caso determinadas tendências do presente vençam. [...] A narrativa distópica

não se configura, deste modo, apenas como visão futurista ou ficção, mas também como uma previsão a qual é preciso combater no presente.” Encontra-se afirmado isso nas palavras da própria Suzanne Collins, autora de *Jogos Vorazes*,

contar uma história em um mundo futurista lhe dá essa liberdade para explorar as coisas que o incomodam em tempos contemporâneos. Assim, no caso de *Jogos Vorazes*, questões como a grande discrepância de riqueza, o poder da televisão e como ele é usado para influenciar nossas vidas, a possibilidade de que o governo poderia usar a fome como uma arma, e, mais importante para mim, a questão da guerra. (FRANKEL *apud* STREHL, 2016, p. 82)

Essa visão de mundo distópica atende a essa “capacidade de respostas a tendências difundidas no espaço social”, apontada por Kracauer (2009), tendências essas que veem no presente diversos problemas causados pela humanidade, que até agora pouco fez para mudar seu comportamento e mudar a sociedade em que vivem. Uma onda de pessimismo e desesperança assola os leitores, o que os conduz diretamente para as distopias, que traduzem seu estado de espírito. No entanto, o que está por trás desse estado de espírito negativo, motivando-o, estimulando-o, fazendo desses leitores cada vez mais sem esperança?

Ao analisar o século XX, os regimes totalitários e as duas Grandes Guerras são apontados como alguns fatores que instigaram a eclosão de vastas obras distópicas, refletindo e criticando sobre o cenário da época. Em relação ao século XXI, alguns escritores destacam um evento em particular como um marco capaz de abalar esse período que se inicia e assim influenciar a literatura distópica que se segue. Esse marco foram os atentados do dia 11 de setembro, que de acordo com Zizek (2003, p. 56) estão distantes “de apontar para a guerra do século XXI, a explosão e colapso das torres gêmeas do WTC em setembro de 2001 foram, pelo contrário, o último grito espetacular da guerra do século XX”. Grito esse, talvez, capaz de atuar como prelúdio para uma nova fase da literatura distópica, trazendo “mais uma vez esse gênero literário à vida, assim como após a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Fria”⁴⁸ (Baldwin, 2019, p. 21, tradução nossa). Baldwin (2019, p. 21, tradução nossa) afirma ainda que “esse novo tipo de romance distópico pode não ser apenas influenciado por atrocidades como o 11 de setembro, mas também pelas consequências delas”⁴⁹. Isso, pois, depois dos ataques de 11 de setembro, uma forte preocupação com segurança se instaurou e a

⁴⁸ No original: “once again brought this literary genre alive, much like after WWII and the Cold War.”

⁴⁹ No original: “this new brand of dystopian novels may not be solely influenced by atrocities such as 9/11 but also the aftermath of them.”

configuração de proteção da sociedade mudou para uma vigilância mais constante e, nas palavras da própria autora, no momento em que essas preocupações “começam a infringir a privacidade pessoal, bem como o ‘Big Brother’ de Orwell, nossa sociedade começa a refletir cada vez mais as condições nesses romances”⁵⁰.

Para Ames (2013, p. 7-8), mesmo sem a influência direta desses ataques em suas realidades, o clima de medo instaurado depois se tornou parte da realidade dos leitores mais jovens. A autora afirma que:

Os adolescentes agora estão entrenchados na cultura das redes de notícias 24 horas e conectados às mídias sociais, que os expõem constantemente a representações de terror, extremismo e violência. Indiscutivelmente, o “clima” cultural criado pelos fatores acima mencionados influencia suas escolhas literárias. Embora os adolescentes possam não estar cientes dos medos relacionados ao 11 de setembro, eles fazem parte do clima social e político - um clima que fornece um contexto maduro para esses textos distópicos. (AMES, 2013, p. 8, tradução nossa)⁵¹

Como resultado desse “clima social e político”, a popularidade da literatura distópica relaciona-se ao fato de que ela “espelha um mundo atormentado por alguns dos problemas mais assustadores da memória recente, desde as mudanças climáticas até o terrorismo e a destruição da privacidade e do livre arbítrio” (BERTAGNA, 2011 *apud* AMES, 2013, p. 6).

Slavoj Zizek (2012) corrobora com isso ao apontar que

o sistema capitalista global aproxima-se de um ponto zero apocalíptico. Seus “quatro cavaleiros do Apocalipse” são a crise ecológica, as consequências da revolução biogenética, os desequilíbrios do próprio sistema ([...], a luta vindoura por matéria-prima, comida e água) e o crescimento explosivo das divisões e exclusões sociais. (2012, p. 11-12)

O autor refere-se a um cenário global, no qual todos os países capitalistas estão próximos desse “ponto zero apocalíptico”. O que levará a isso, Zizek explica que são os “quatro cavaleiros do Apocalipse”, ou seja, problemas que a sociedade contemporânea já enfrenta, de alguma forma, relacionados ao colapso do meio ambiente, a revolução

⁵⁰ No original: “begin to infringe on personal privacy, much like Orwell’s “Big Brother,” our society begins increasingly to reflect the conditions in these novels.”

⁵¹ No original: Teens are now entrenched in the culture of the 24-hour news networks and connected to social media, which constantly expose them to depictions of terror, extremism, and violence. Arguably, the cultural “mood” created by the above mentioned factors influences their literary choices. Although teens may not be conscious of fears related to 9/11, they are a part of the social and political climate—a climate that provides a ripe context for these dystopian texts.

biogenética, aos desequilíbrios do sistema capitalista, envolvendo água, comida e matéria-prima, e ao aumento “explosivo das divisões e exclusões sociais”. Assim, eles anunciam algum tipo de fim para a humanidade.

O primeiro cavaleiro é a “crise ecológica”. Ela ocorreu uma vez que o meio ambiente foi relegado ao segundo plano com o crescimento da indústria, logo, os resultados disso são vistos agora. Por mais que tenham sido feitas tentativas para mudar o quadro crítico nos últimos anos, para diminuir o aquecimento global e os impactos dele no meio ambiente, o avanço do problema continua e suas consequências também. Além disso, as “recentes incertezas sobre o aquecimento global não mostram que a situação não seja grave, mas que ela é *ainda mais* caótica do que pensávamos e fatores sociais e naturais estão inextricavelmente ligados” (ZIZEK, 2012, p. 314). Para Leff (2001, p. 191) a crise ambiental seria “a crise de nosso tempo” que “apresenta-se a nós como um limite no real, que ressignifica e reorienta o curso da história: limite do crescimento econômico e populacional; limite dos desequilíbrios ecológicos e das capacidades de sustentação da vida; limite da pobreza e da desigualdade social”. Com isso fica claro como a crise ecológica é parte de uma cadeia de problemas dos quais é o ponto fundamental.

As repercussões da “revolução biogenética” é o segundo cavaleiro e muitas questões envolvem esse problema. Victorino (2000) indaga:

As instituições da sociedade civil estão preparadas para decidir e arbitrar sobre o grau de manipulação dos genes que é ético? Um animal geneticamente modificado com genes humanos poderá ser patenteado sem que isto traga discussões sobre ética e retorno da escravidão? Quais pressupostos econômicos e culturais orientam a manipulação das informações obtidas? [...] O novo estágio tecnológico irá afetar as instituições sociais existentes positiva ou negativamente? Democracia, justiça social, respeito aos direitos humanos e tolerância cultural e étnica se firmarão como tendências progressivas ou o fosso entre países, classes e raças se tornará maior? (2000, p. 132-133)

Mesmo vinte anos após Victorino ter feito esses questionamentos, eles ainda se fazem atuais. Ética, manipulação econômica e cultural, o uso de tais avanços em prol do aumento das disparidades, são pontos levados em consideração quando o assunto envolve biogenética, porque há um certo temor em relação a qual direção será tomada pelos detentores desses avanços. De acordo com Zizek (2012, p. 231-232) os “perigos aumentam pela ausência de qualquer controle público sobre o que acontece na bioética: livre de qualquer supervisão democrática, indústrias em busca de lucro remexem nos tijolos da vida”. Quando o lucro entra

na questão, muitas vezes os limites são ignorados, e a linha tênue entre fazer o que correto e o que não é pode desaparecer.

O terceiro cavaleiro é apontado como “os desequilíbrios do próprio sistema ([...] a luta vindoura por matéria-prima, comida e água)”. Relacionado diretamente com o colapso do meio ambiente está a busca por recursos naturais para sobrevivência. Apesar do avanço tecnológico, o ser humano necessita do meio ambiente para conseguir o básico para viver, água, alimento e matéria-prima. Logo, como o a natureza funciona como um todo, com o aquecimento global, a crise ambiental também é uma crise hídrica, alimentícia e por matéria-prima. O resultado disso levará a um conflito entre os que possuem mais recursos e os que possuem menos, diminuindo a perspectiva de sobrevivência daqueles que não puderem lutar para proteger o que tem ou para conseguir o que precisa.

O quarto e último cavaleiro, o “crescimento explosivo das divisões e exclusões sociais”, vincula-se com todos os anteriores. Embora a “crise ecológica” possa afetar o mundo inteiro, no campo social, alguns países subdesenvolvidos podem se sair mais prejudicados por não possuírem recursos suficientes para amenizar os efeitos do aquecimento global sob sua população. Além disso, na luta por água, alimento e matéria-prima, a disparidade de poder e dos meios para lutar entre muitas nações é grande, sendo que algumas delas já têm o poder e esses recursos naturais. Já a “revolução biogenética”, seus perigos envolvem o quão longe pode ser levada a ideia de evolução, ultrapassando os limites éticos e desrespeitando os direitos humanos, não garantindo que “o fosso entre países, classes e raças” ficará maior, e quem serão os prejudicados. As divisões e exclusões sociais fazem parte da história sociedade, mas diante do quadro apresentado elas ficam piores, revelando discrepâncias inimagináveis.

No que se refere aos quatro problemas já abordados, Ed Ayres (2008 *apud* ZIZEK, 2012, p. 220) lista também “quatro ‘picos’ (evoluções aceleradas) que se aproximam assintomaticamente de um ponto zero no qual a expansão quantitativa chegará ao ponto de exaustão e terá de mudar para uma qualidade diferente: crescimento populacional, consumo de recursos, emissão de gás carbônico, extinção em massa das espécies.”. Os três últimos “picos” propostos por Ayres se assemelham aos de Zizek, principalmente no que tange a “crise ecológica”. O diferencial está no crescimento populacional, um fato que não pode ser ignorado. A população mundial cresce a cada ano, ignorando-se o limite suportado pelo planeta e sem saber quanto tempo mais durarão os recursos naturais de acordo com o número de habitantes.

Chegou-se no ponto no qual

as ameaças atuais não são essencialmente externas (naturais), mas geradas pela atividade humana impregnada de ciência (consequências ambientais da indústria, consequências psíquicas de uma biogenética descontrolada etc.), de modo que as ciências são uma (das) fonte(s) de perigo e, ao mesmo tempo, o único meio que temos de entender e definir o perigo (apesar de culparmos a civilização tecnocientífica pelo aquecimento global, precisamos dessa mesma ciência não só para definir a extensão do perigo, como também para percebê-lo muitas vezes – o “buraco de ozônio” só pode ser “visto” pelos cientistas), assim como uma (das) fonte(s) para enfrentar o perigo, para encontrar uma saída. (ZIZEK, 2012, p. 252)

A ciência acabou tornando-se um meio termo entre aliada e inimiga, possibilitando encontrar os problemas, às vezes sanando-os, e outras vezes provocando temores que não pode solucionar. Soma-se à situação da ciência, a econômica, que “como sugeriram alguns economistas e analistas sociais”, com “a atual explosão de produtividade” o futuro do quadro econômico “global tende a um estado em que apenas 20% da força de trabalho fará todo o trabalho necessário, de modo que 80% da população se tornará inútil e irrelevante e, portanto, potencialmente desempregada” (ZIZEK, 2012, p. 170). Ou seja, mesmo preparados para o mercado de trabalho, o futuro da maior parte da população é o desemprego.

Hannah Arendt (1996), complementando o que já foi dito, traz questões pertinentes sobre tecnologia, o mundo unificado, armas atômicas, solidariedade, política e humanidade. A autora aponta que a

tecnologia, tendo proporcionado a unidade do mundo, pode destruí-la com a mesma facilidade, e os meios de comunicação global foram projetados ao lado de meios de uma possível destruição global. É difícil negar que, no momento, o símbolo mais potente da unidade da humanidade é a possibilidade remota de que as armas atômicas empregadas por um país, segundo a sabedoria política de uma minoria, finalmente constituam o término de toda vida humana na Terra. A solidariedade da humanidade a esse respeito é totalmente negativa; funda-se não só num interesse comum num acordo que proíba o uso de armas atômicas, mas talvez também — visto que tais acordos partilham com todos os outros acordos do destino incerto de se basearem na boa-fé — num desejo comum de um mundo um pouco menos unificado. (1996, p. 63)

Dessa forma, a unidade que o mundo alcançou graças a tecnologia também pode ser arruinada por ela. Uma pequena parcela da população, supostamente instruída politicamente, detém o poder sob o arsenal atômico mundial e é capaz levar ao fim o restante “de toda vida

humana na Terra”. Arendt mostra que não há uma solidariedade genuína na humanidade, já que depende de um acordo instituído que proíbe a utilização das armas atômicas. Sendo assim, essa solidariedade negativa da humanidade é “baseada no temor à destruição global” (1996, p. 63). Por outro lado, de acordo com Arendt (1996, p. 63) “a solidariedade da humanidade só pode ser significativa num sentido positivo se vier acompanhada pela responsabilidade política”. Isso, pois, segundo a concepção política da sociedade, é preciso responsabilizar-se “por todos os assuntos públicos ao nosso alcance, independentemente de uma ‘culpa’ pessoal, pois como cidadãos nos tornamos responsáveis por tudo o que nosso governo faz em nome do país, podem nos levar a uma situação intolerável de responsabilidade global” (ARENDR, 1996, p. 63). Diante disso, a “solidariedade entre a humanidade pode muito bem se converter numa carga insuportável” e despertar reações nocivas como “a apatia política, o nacionalismo isolacionista ou a rebelião desesperada contra todos os poderes, mais do que um entusiasmo ou desejo de fazer ressurgir o humanismo” (ARENDR, 1996, p. 63).

Em sua obra *Medo Líquido* (2008), Zygmunt Bauman também faz considerações importantes sobre as possibilidades de autodestruição da humanidade. O autor afirma que:

Depósitos repletos de ogivas nucleares, assim como de mísseis preparados para lançá-las em qualquer recanto do planeta, são apenas uma das catástrofes prontas para acontecer. A autodestruição que se aproxima pode chegar na forma de muitos outros avatares – a explosão de armas explicitamente destinadas a destruir a vida é apenas uma entre muitas. (2008, p. 70)

Na percepção de Bauman, a destruição nuclear é apenas uma entre muitas alternativas capazes de devastar a vida humana. E a situação parece ser “mais aterrorizante”, pois, para o autor, existe a possibilidade de o planeta tornar-se inabitável para espécie humana e até mesmo para outras espécies (BAUMAN, 2008, p. 70). E o que parece tornar “esse tipo de catástrofe definitiva particularmente pífida e seu avanço particularmente difícil de monitorar, muito menos de impedir” mais paradoxal “é o de sua iminência ser [...] o resultado direto, embora raramente imaginado e quase nunca planejado dos esforços humanos para tornar o planeta *mais* hospitaleiro e *mais* confortável para as pessoas viverem” (BAUMAN, 2008, p. 70-71). Logo, é na constante busca pela melhoria de vida que parece vir acompanhada a catástrofe autodestrutiva. Sendo assim,

a menos que seja controlada e domada, nossa globalização negativa, alternando-se entre privar os livres de sua segurança e oferecer segurança na forma de não-liberdade, torna a catástrofe inescapável. Sem que essa profecia seja feita e tratada seriamente, a humanidade pode ter pouca esperança de torná-la evitável. (BAUMAN, 2008, p. 164)

Assim, completa-se o cenário do século XXI, com o aquecimento global ocasionando crises ambientais, problemas em relação aos limites da ciência, o crescimento populacional, exclusão social cada vez mais acentuada, o aumento constante do desemprego, o medo das armas atômicas, solidariedade e humanidade frágeis, em contextos políticos ainda mais frágeis. Além disso, o que se espera do futuro, como observado, é uma piora dessa situação, com uma luta desigual pelos recursos, extinção em massa de várias espécies importantes, precariedade social, econômica e humana. Por fim, nas palavras de Gregory Claeys (2017, p. 498), esse quadro acaba na “oscilação entre nossas aspirações de regenerar a humanidade na forma milenar e nossa tendência a reverter para a monstruosidade”. Segundo ele, “a última parece muitas vezes triunfar, às vezes como resultado da primeira”.

Diante disso, como é possível ter esperança e boas perspectivas, acreditando no presente e até mesmo no futuro? A situação do atual momento se mostra fatídica. A sociedade vive perante um quadro de quebra de expectativas, traumatizada e desesperançosa. Quaisquer promessas positivas para os dias de hoje não parecem legítimas e o porvir é cada vez mais permeado de insegurança e temor de que nada melhore, pois até agora nenhuma mudança pareceu suficiente. É nesse cenário que se encontra a sociedade, sendo constantemente alimentada por suas angústias, seus medos e suas preocupações, sendo dessa forma levada às narrativas distópicas, que são “cada vez mais o espírito de nossos tempos” (CLAEYS, 2017, p. 498, tradução nossa).

No entanto, além desse lado negativo das distopias, Kirk (2011) salienta que

no centro das distopias há uma pergunta muito humana: como as pessoas realmente se comportam. Especialmente quando adolescentes, as crianças começam a ver que o mundo não é tudo o que foi prometido. As melhores distopias fazem as perguntas essenciais: por que isso acontece? Precisa ser assim? E quem disse que isso deve ser assim? Através das distopias, as crianças podem começar a experimentar o que significa ser humano no século XXI, com todo o desespero - e esperança - que isso implica. (2011, tradução nossa)⁵²

⁵² No original: At the core of dystopias is a very human question: how people really behave. Especially as teenagers, children are beginning to see that the world is not all that has been promised. The best dystopias ask the essential questions: Why is this so? Does it need to be so? And Who says

A busca dos leitores pela ficção distópica, não somente as crianças apontadas por Kirk, como os jovens adultos, também é capaz de mostrar a esperança. A maioria das distopias podem não ter finais felizes, porém muitas mostram que suas personagens não desistiram, mesmo perante situações quase impossíveis, tanto física quanto psicologicamente. Em sua forma narrativa, com o objetivo de alertar aos leitores contemporâneos sobre as tendências negativas que estão sendo adotadas pela sociedade e que podem levar a esse futuro catastrófico, a distopia acaba atuando como uma faísca de esperança, porque demonstra que ainda há uma chance de mudar o rumo da história e fazer um futuro melhor.

this must be so? Through dystopias, children can begin to experience what it means to be human in the twenty-first century, with all the despair – and hope – that this implies.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A percepção de que a humanidade chegará ao fim não é moderna, nem mesmo pode ser atribuída aos dois últimos séculos. Os maias, uma civilização Mesoamérica de 1500 a.C, já profetizavam o fim, tendo até mesmo uma data para isso, 12 de dezembro 2012 (SANTOS, 2015, p. 1635). As “‘Profecias de Neferti’ egípcias, que previam o colapso completo da sociedade”⁵³ datam de 1000 a.C, anunciando o caos triunfando sobre a ordem (CLAEYS, 2017, p. 4, tradução nossa). Somam-se a isso ainda as profecias religiosas com o advento do cristianismo. Além disso, as “mentalidades apocalípticas proliferam em vez de recuar, primeiro com crises e tirania capitalistas, seguida pela revolução comunista e depois com ameaças de armas nucleares, superpopulação, esgotamento de recursos e colapso climático”⁵⁴. Assim, com a falha do milenarismo “o Apocalipse parece cada vez mais plausível”⁵⁵ (CLAEYS, 2017, p. 56, tradução nossa). Ao longo dos últimos séculos, a humanidade oscilou na sua fé no futuro, e o medo de que os presságios apocalípticos fossem reais tornou-se palpável. O que restaria para o futuro da humanidade?

Como foi possível observar no primeiro capítulo dessa dissertação, a utopia apresenta uma narrativa na qual a sociedade retratada no futuro configura-se melhor em diversos aspectos, tais como políticos e sociais, considerados em relação a sociedade do escritor da obra utópica. Essas sociedades utópicas são perfeitas, felizes e seu ideal é a calcado na justiça. As utopias demonstram uma expectativa positiva em relação ao porvir. A obra de Morus, *A Utopia*, publicada no século XVI, tida como marco inicial do termo utopia, apresenta um exemplo claro dessa corrente de pensamento ao construir a ilha de Utopia, na qual descreve um lugar exemplar em termos políticos, geográficos, religiosos, sociais e econômicos. Morus toma como referência a sociedade inglesa do seu século e projeta uma ilha no qual todos os problemas que vê em seu tempo são sanados. Ao fazer essa projeção, o autor mostra como as perspectivas podem ser auspiciosas, acendendo as chamas de esperança de um futuro melhor.

Essas chamas, no entanto, parecem se apagar no século XX com os eventos desoladores desse período, tais como a ascensão de regimes totalitários e as duas Grandes

⁵³ No original: “the Egyptian ‘Prophecies of Neferti’, which foretold of the complete breakdown of society”.

⁵⁴ No original: “apocalyptic mentalities then proliferate rather than retreat, first with capitalistic crises and tyranny, then communist revolution, and then with threats of nuclear weapons, overpopulation, resource depletion, and climate collapse”.

⁵⁵ No original: “Apocalypse seems increasingly plausible”.

Guerras Mundiais, que ocasionaram a morte de milhões de pessoas. Assim, a esperança no futuro cultivada nos séculos anteriores dissipou-se como fumaça entre os dedos, e a literatura utópica perdeu seu lugar de destaque, cedendo-o a outra corrente de pensamento, a distopia. Da mesma maneira que literatura utópica, a distópica fala do futuro. Entretanto, sua concepção traz uma imagem completamente terrível, com um cenário desesperador, conseqüente de algo que no presente deu errado. A referência para essa linha de pensamento literário também é o período no qual o escritor vive, assim como os problemas observados em sua sociedade. As sociedades distópicas tendem a possuir como características um governo totalitário, ciência e tecnologia utilizadas para o controle social, segregação social, manipulação dos meios de comunicação e a subjugação dos membros dessa sociedade. Nas distopias, o sonho do futuro feliz transforma-se em um pesadelo, no qual as piores possibilidades podem se tornar realidade. As obras que se enquadram como distópicas nos dois últimos séculos são inúmeras, no entanto a trilogia composta pelos livros *Jogos Vorazes* (2010), *Em Chamas* (2011a) e *A Esperança* (2011b), de Suzanne Collins, distingue-se pela maneira como a autora elabora suas críticas sociais e pelo impacto causado no público leitor, como foi apontado durante a pesquisa.

Collins constrói Panem como um futuro factível e a justificativa que leva a sua criação diz respeito aos “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” (COLLINS, 2010, p. 24). Alguns desses eventos já podem ser observados em alguma escala, como o aumento do nível dos mares. Outros, já podem ser previstos, como a guerra por recursos naturais. Ao configurar a sociedade de Panem, a autora mostra o que teme em relação ao futuro: um governo autoritário, capaz de maleficiar a maior parte do seu povo, utilizando a fome como arma e a morte de crianças e jovens como espetáculo. Na trilogia *Jogos Vorazes*, o futuro mostra o ápice da falta de sensibilidade com o outro, a sua desumanização, que é traduzida, de forma completa, nos Jogos.

No entanto, os pontos que se mostram mais relevante em obras distópicas, como a de Collins e a de outros autores contemporâneos, não são os cenários de futuros fatídicos trazidos por elas, mas sim aquilo que está se passando no momento presente levando a prognósticos tão pessimistas. A literatura distópica do século XXI, desse modo, atua como forma de analisar a sociedade contemporânea, despertando em seus leitores a consciência sobre o que está acontecendo no momento e as conseqüências desses acontecimentos no futuro. Essas obras são avisos repletos de medo de que a ficção possa se tornar realidade em

algum momento. E o fato dos leitores se identificarem com essa linha de pensamento mostra o quão pessimistas se encontram em relação a seu futuro.

As justificativas para esse pessimismo, que influenciam tanto os leitores quanto os escritores distópicos, começam a ser encontradas, por alguns teóricos, nos atentados de 11 de setembro e suas consequências, dado o aumento da preocupação com segurança e da vigilância constante. Além disso, com o crescimento populacional desenfreado e as preocupações ambientais relegadas ao segundo plano, o meio ambiente está cada vez mais próximo de seu colapso, o que irá prejudicar o acesso a água e comida, principalmente dos países subdesenvolvidos. Outra justificativa é o desenvolvimento da tecnologia, capaz de proporcionar grandes avanços para sociedade e também grande destruição. Na tentativa contínua de melhorar sua vida, a humanidade encontra a autodestruição como resultado, e diante desse cenário, é difícil manter o otimismo.

Em 31 de dezembro de 2019, data divulgada pela Organização Pan-Americana de Saúde, o que parecia ainda cenário da ficção distópica se torna realidade com o começo da pandemia mundial do COVID-19. Nos anos 2020 e 2021, que se seguem no contexto pandêmico, o número crescente de mortos já ultrapassa três milhões⁵⁶ e as consequências ocasionadas pela doença são arrasadoras, tais como o aumento do desemprego, do número de pessoas passando fome e de pessoas em situação de rua. O que pôde ser visto nesses anos, nos quais a pandemia se alastrou e tem perdurado, é o crescimento da discrepância entre as classes mais altas e as mais baixas. Isso se assemelha a um dos “quatro cavaleiros do Apocalipse”, apontados por Zizek, referente ao grande aumento das divisões e exclusões entre as classes sociais. Assim, o contexto atual parece se aproximar cada vez mais da distopia literária e isso assusta aqueles conscientes da situação.

Com essa situação que tem sido vivenciada nos últimos dois anos, faz-se pertinente retornar ao objetivo dos autores distópicos, no que tange atentar ao presente para conjecturar perspectivas tão negativas sobre o porvir. A pandemia chamou a atenção para algumas questões, como o sistema de saúde e os meios comunicação. Estes últimos divulgaram muitas informações essenciais, mas também disseminaram informações equivocadas e prejudiciais. Logo, é possível concordar com a fala de Clayes (2017) sobre a pertinência dessa linha de pensamento:

Precisamos da visão de longo prazo, não do curto prazo que a política e o

⁵⁶ Mesmo com a vacina, ainda há um número considerável de pessoas morrendo pela COVID-19.

desejo de gratificação cada vez mais instantânea nos impõem. A tarefa da distopia literária, então, é alertar-nos e educar-nos sobre as distopias da vida real. Ele não precisa fornecer um final feliz para fazê-lo: o pessimismo tem seu lugar. Mas pode imaginar soluções racionais e coletivas onde a irracionalidade e o pânico se aproximam. O entretenimento desempenha um papel nesse processo. Mas a tarefa em questão é séria. Ganha diariamente em importância. Aqui, então, há um gênero e um conceito cuja hora chegou. Que floresça. (2017, p. 501-502, tradução nossa)⁵⁷

Desse modo, se cada período na história foi marcado com um tipo de literatura característica, parece que agora é cada vez mais o momento da distopia. A falta de um final feliz apontado por Claeys, admitindo um lugar apropriado para o pessimismo, faz parte do que é preciso nessa atual conjuntura. Se a produção distópica encontra-se a todo vapor nessas duas primeiras décadas do século XXI, que continue assim, é imprescindível. O florescimento dessa literatura reflete cada vez mais a importância de alertar sobre os problemas da realidade. É fundamental que os leitores, assim como a sociedade em geral, saibam aproveitar enquanto se configuram ainda como alertas, antes de se tornarem futuros inelutáveis.

⁵⁷ No original: We need the long view, not the short-termism which politics and the desire for ever-more-instant gratification force upon us. The task of the literary dystopia, then, is to warn us against and educate us about real-life dystopias. It need not furnish a happy ending to do so: pessimism has its place. But it may envision rational and collective solutions where irrationality and panic loom. Entertainment plays a role in this process. But the task at hand is serious. It gains daily in importance. Here, then, is a genre, and a concept, whose hour has come. May it flourish.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. O que é contemporâneo?. *In: O que é contemporâneo? e outros ensaios*. Tradução Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó: Argos, 2009.
- AMES, Melissa. Engaging “apolitical” adolescents: analysing the popularity and educational potential of Dystopian Literature post-09/11. *In: The high school journal*. vol. 97. n.1. North Carolina: UNC, 2013. p. 3-20.
- ANDRADE, Andreza Tenório de; REIS, Thais Resende dos. Jogos Vorazes: um dispositivo de análise da sociedade contemporânea. **Pandora Brasil**, n. 83, jun. 2017. Disponível em: http://revistapandorabrasil.com/revista_pandora/letras_83/andreza_thais.pdf. Acesso em: 6 maio 2018.
- ARBOLEYA, Valdinei Jose; LOTTERMANN, Clarice. História, verismo e distopia em Jogos Vorazes. **Trama**, Paraná, vol.12, n. 27, p. 358-377, 2016. Disponível em: <http://e-revista.unioeste.br/Index.php/trama/article/viewFile/14064/10406>. Acesso em: 6 maio 2018.
- ARENDT, Hannah. **Homens em tempos sombrios**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996. Disponível em: http://lelivros.love/book/baixar-livro-homens-em-tempos-sombrios-hannah-arendt-em-pdf-epub-e-mobi/#tab-additional_Information. Acesso em: 03 maio 2020.
- ASHOKA. Hunger Games Salute Used By Black Friday Protesters Fighting For Higher Wages. **Forbes**, [S.l.], 5 dec. 2014. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/ashoka/2014/12/05/hunger-games-salute-used-by-black-friday-protesters-fighting-for-higher-wages/#5a80b3d5712e>. Acesso em: 03 jan. 2020.
- AZEVEDO, Taiana Teixeira. **Das utopias às distopias: o reflexo da idealização utópica em distopias literárias e o diálogo com o totalitarismo**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras) – Universidade Federal do Pampa, Bagé, 2015. Disponível em: <https://dspace.unipampa.edu.br/bitstream/riu/2560/1/TCC%20II%20Taiana%20Azevedo.pdf>. Acesso em: 10 fev. 2021.
- BABAE, R.; SINGH, H. K. A/P J.; ZHICHENG, Z.; HAIQING, Z. Critical Review on the Idea of Dystopia. **European Studies**. [s.l.], vol. 7, n. 11, p. 64-76, 2015. Disponível em: <http://www.ccsenet.org/journal/Index.php/res/article/view/48625>. Acesso em: 9 ago. 2019.
- BALDWIN, Mary. **The Evolution of Dystopian Literature**. New Jersey: Ramapo College Honors Program, 2019.
- BARKMAN, Adam. “Tudo isso é errado”: Por que um dos maiores pensadores romanos detestaria a Capital. In: DUNN, G.(Org.), A.; MICHAUD, N. (Org.). **Jogos Vorazes e a Filosofia: uma crítica da traição pura**. Tradução Patrícia Azevedo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2014. p. 291-302.
- BAUDRILLARD, Jean. **A Sociedade do Consumo**. Tradução Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 1995. Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2649001/mod_resource/content/1/BAUDRILLARD_1995_A_sociedade_de_consumo.pdf. Acesso em: 10 de março de 2020.

BAUMAN, Z.; DONSKIS, L. **Cegueira Moral**: a perda da sensibilidade na modernidade líquida. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

BAUMAN, Zygmunt. **Medo líquido**. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

BERARDI, Franco. **Depois do futuro**. Tradução Regina Silva. São Paulo: Ubu, 2019.

BERRIEL, Carlos Eduardo Ornelas. Utopia, distopia e história. **Revista Morus – Utopia e Renascimento**, n. 2, p. 4-10, 2005. Disponível em: http://www.unicamp.br/~berriel/arquivos/berriel_prod_3.pdf. Acesso: 10 maio 2020.

BOOKER, M. Keith. **Dystopian impulse in modern literature**: fiction as social criticism. Westport: Greenwood, 1994b.

CHAUI, Marilena. **Convite à Filosofia**. São Paulo: Ática, 2000.

CHAUI, Marilena. **Simulacro e poder**: uma análise da mídia. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2006.

CHAUI, Marilena. Notas sobre utopia. **Ciência e Cultura**, São Paulo, vol. 60, n. 1, sp., 2008. Disponível em: <http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v60nsp1/a0360ns1.pdf>. Acesso em: 07 abr. 2019.

CLAEYS, Gregory. **Dystopia**: a natural history. New York: Oxford University Press, 2017.

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

COLLINS, Suzanne. **Em Chamas**. Tradução Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011.

COLLINS, Suzanne. **A Esperança**. Tradução Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011.

COSTA, Rogério da. Sociedade de controle. **São Paulo em Perspectiva**, vol. 18, n. 1, p. 161-167, 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/spp/a/ZrkVhBTNkzkJr9jVw6TygVC/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 28 jul. 2021.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. Tradução Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. Disponível em: <https://www.marxists.org/portugues/debord/1967/11/sociedade.pdf>. Acesso em: 13 jan. 2020.

DELEUZE, Gilles. Post-Scriptum sobre as sociedades de controle. *In*: DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Tradução Peter Pál Pelbart. São Paulo: Editora 34, 2013. p. 223-230.

DRISCOLL, Molly. 'Hunger Games' author Suzanne Collins, In rare Interview, muses on war and the cycle of violence. **The Christian Science Monitor**, Boston, 20 nov. 2013. Disponível em: <https://www.csmonitor.com/Books/chapter-and-verse/2013/1120/Hunger-Games-author-Suzanne-Collins-In-rare-Interview-muses-on-war-and-the-cycle-of-violence>. Acesso em: 02 jan. 2020.

DYKE, Christina Van. Disciplina e o corpo dócil: Controlando as fomes na Capital. In: DUNN, G.(Org.), A.; MICHAUD, N. (Org.). **Jogos Vorazes e a Filosofia: uma crítica da traição pura**. Tradução Patrícia Azevedo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2014. p. 275-290.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. Tradução Raquel Ramallete. Petrópolis: Vozes, 2014.

FOY, Joseph J. “Seguras para fazer o quê?”: Moralidade e a guerra de todos contra todos na arena. In: DUNN, G.(Org.), A.; MICHAUD, N. (Org.). **Jogos Vorazes e a Filosofia: uma crítica da traição pura**. Tradução Patrícia Azevedo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2014, p. 231-246.

FRAGA, Paulo Denisar. Utopia: roteiro de um conceito. **Revista Espaço Acadêmico**, Belo Horizonte, vol. 15, n. 186, 2016. Disponível em: <http://periodicos.uem.br/ojs/Index.php/EspacoAcademico/article/download/33898/17822/>. Acesso em: 15 jul. 2018.

GOODREADS. **The dystopian timeline to the Hunger Games** [Infográfico]. 21 mar. 2012. Disponível em: <http://www.goodreads.com/blog/show/351-the-dystopian-timeline-to-the-hunger-games-Infographic>. Acesso em: 13 mar. 2020.

GOTTLIEB, Erika. **Dystopian Fiction East and West: A Universe of Terror and Trial**. Quebec: McGill-Queen's University Press, 2001.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade da Transparência**. Tradução Enio Paulo Giachini. Rio de Janeiro: Vozes, 2017.

HARTOG, François. **Regimes de Historicidade: presentismo e experiências do tempo**. Tradução Andréa S. M, Bruna B., Camila R. M., Maria C. A. S. e Maria Helena Martins. Belo Horizonte: Autêntica, 2019.

HILÁRIO, Leomir Cardoso. Teoria crítica e literária: a distopia como ferramenta de análise radical da modernidade. **Anuário de Literatura**: Florianópolis, vol. 18, n. 2, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/Index.php/literatura/article/view/2175-7917.2013v18n2p201/25995>. Acesso em: 02 ago. 2019.

HISTÓRICO da pandemia de Covid-19. **Organização Pan-Americana de Saúde**, [s.l.], [ca. 2020]. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/covid19/historico-da-pandemia-covid-19>. Acesso em: 02 mar. 2021.

HOBSBAWM, Eric. **Era dos extremos: o breve século XX: 1914-1991**. Tradução Marcos Santarrita. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HSU, Tiffany. Interest In archery shoots up with ‘Hunger Games’ mania. **Los Angeles Times**, Los Angeles, 21 mar. 2012. Disponível em: <https://www.latimes.com/business/la-xpm-2012-mar-21-la-fi-archery-hunger-20120322-story.html>. Acesso em: 03 jan. 2020.

HUXLEY, Aldous. **Admirável mundo novo**. Tradução Vidal de Oliveira. São Paulo: Globo, 2009.

JACOBY, Russell. **O fim da utopia: política e cultura na era da apatia**. Tradução Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2001.

JACOBY, Russell. **Imagem Imperfeita: pensamento utópico para uma época antiutópica**. Tradução Carolina Araújo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

KIRK, Robin. Dark materials In young adult fiction. **Salon**, San Francisco, 14 abr. 2011. Disponível em: http://open.salon.com/blog/robinkirk/2011/04/14/dark_materials_In_young_adult_fiction. Acesso em: 27 mar. 2020.

KOPP, Rudinei. **Comunicação e mídia na literatura distópica de meados do século 20: Zamiatin, Huxley, Orwell, Vonnegut e Bradbury**. 2011. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em: <https://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/2085/1/000433625-Texto%2bCompleto-0.pdf>. Acesso em: 05 jul. 2019.

KRACAUER, Siegfried. Sobre livros de sucesso e seu público. *In*: KRACAUER, Siegfried. **O ornamento da massa**. Tradução Carlos Eduardo J. Machado e Marlene Holzhausen. São Paulo: Cosac Naify, 2009. p. 105-115.

LEFF, Enrique. **Epistemologia Ambiental**. São Paulo: Cortez, 2001.

LEVITHAN, David. Suzanne Collins Talks About ‘The Hunger Games,’ the Books and the Movies. **The New York Times**, Nova York, 18 out. 2018. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2018/10/18/books/suzanne-collins-talks-about-the-hunger-games-the-books-and-the-movies.html>. Acesso em: 03 jan. 2020.

MACKEY, Robert. Thai Protesters Flash ‘Hunger Games’ Salute to Register Quiet Dissent. **The New York Times**, Nova York, 2 jun. 2014. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2014/06/03/world/asia/thai-protesters-flash-hunger-games-salute-to-register-quiet-dissent.html>. Acesso em: 02 jan. 2020.

MARATHE, Om. Explained: What does the ‘three-finger salute’ seen at Myanmar protests mean? **The Indian Express**, [S.l], 11 fev. 2021. Disponível em: <https://Indianexpress.com/article/explained/myanmar-protest-three-finger-salute-7183032/>. Acesso em: 13 fev. 2021.

MARQUES, Eduardo Marks de; PAREIRA, Anderson Martins. A justaposição do pós-humano e do transumano no gênero distopia: uma análise das trilógicas *Divergente* e *A 5ª Onda*. **Ilha do desterro**, Florianópolis, vol. 70, n. 2, maio/ago 2017. Disponível em:

https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2175-80262017000200119. Acesso em: 28 fev. 2019.

MCDONALD, Brian. “A palavra final em entretenimento”: A arte mimética e monstruosa nos Jogos Vorazes. In: DUNN, G.(Org.), A.; MICHAUD, N. (Org.). **Jogos Vorazes e a Filosofia: uma crítica da traição pura**. Tradução Patrícia Azevedo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2014. p. 17-35.

MIGUEL, Lucas Fazola. **Ideias à prova de balas: diálogos entre quadrinhos e literatura em V de Vingança, de Alan Moore e David Lloyd**. 2018. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/bitstream/ufjf/6657/1/lucasfazolamiguel.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2019.

MORUS, Thomas. **A Utopia**. Tradução Luís de Andrade. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

NEUMANN, Ana Laura; SILVA, Taíssi A. C.; KOPP, Rudinei. Comunicação e educação na literatura distópica: de Nós (1924) a Jogos Vorazes (2008). **Revista Jovens Pesquisadores**, Santa Cruz do Sol, vol. 3, n. 1, p. 80 -96, 2013. Disponível em: <https://onlIne.unisc.br/seer/Index.php/jovenspesquisadores/article/view/3577>>. Acesso em: 18 jul. 2018.

NEWS. ONU: fome atInge mais de 820 milhões de pessoas no mundo. **ONU News**. 15 jul. 2019. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2019/07/1680101>. Acesso em: 02 abr. 2020.

OLIVEIRA, Luciene de Lima. Phóbos, o ‘Medo que Aniquila’ e Déos, o ‘Medo que Conscientiza’ o Herói Homérico. **Antiguidade Clássica**, vol. 4, p. 103-115, 2009. Disponível em: http://antiguidadeclassica.com.br/website/edicoes/quarta_edicao/lucienedelima.pdf. Acesso em: 03 fev. 2021.

OLIVEIRA, Newton Ramos de. Comunicação num mundo distópico Small talk – conversas vazias. In: CONGRESSO INTERNACIONAL INDÚSTRIA CULTURAL HOJE, 2006, São Paulo. **Anais eletrônicos** [...], São Paulo, 2006, p. 1277-1292. Disponível em: <http://www.unimep.br/~bpucci/Industria-cultural-hoje-2006.pdf>. Acesso em: 31 ago. 2019.

OLTHOUSE, Jill. “Vou ser o tordo de vocês”: A força e o paradoxo da metáfora na trilogia *Jogos Vorazes*. In: DUNN, G.(Org.), A.; MICHAUD, N. (Org.). **Jogos Vorazes e a Filosofia: uma crítica da traição pura**. Tradução Patrícia Azevedo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2014. p. 53-67.

ORWELL, George. **1984**. Tradução Alexandre Hubner, Heloisa Jahn. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

OUTHWAITE, William; BOTTOMORE, Tom. **Dicionário do pensamento social do século XX**. Consultoria Ernest Gellner, Robert Nisbet, AlaIn TouraIne. Tradução Eduardo Francisco Alves e Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996.

SANTOS, Luciana Oliveira dos. O Medo Contemporâneo: Abordando suas Diferentes Dimensões. **Psicologia, Ciência e Religião**, vol. 23, n. 2, p. 48-55, 2003. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/pcp/v23n2/v23n2a08.pdf>. Acesso em: 03 fev. 2021.

SANTOS, Renan William dos. O fim do mundo em 2012. *In*: Simpósio Nacional da ABHR, 14. 2015, Juiz de Fora. **Anais [...]**. Juiz de Fora: UFJF, 2015. p. 1634 – 1646. Disponível em: https://www.academia.edu/39290949/O_fim_do_mundo_em_2012_The_end_of_the_world_In_2012_?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citIngThis-citedByThis-secondOrderCitations&from=cover_page. Acesso em: 02 fev. 2021.

SAKAMOTO, Leonardo. Introdução: O trabalho escravo contemporâneo. *In*: SAKAMOTO, Leonardo. (Org.). **Escravidão contemporânea**. São Paulo: Contexto, 2020.

SARGENT, Lyman Tower. Eutopias e Distopias da Ciência. Tradução Helvio G. Moraes. **Revista Morus**: CampInas, vol. 4, s. n., 2007, p. 79-90. Disponível em: <http://revistamorus.com.br/Index.php/morus/article/view/171/150>. Acesso em: 15 jul. 2018.

SARGENT, Lyman Tower. **Em defesa da utopia**. Tradução Irene Enes. Porto: Via Panorâmica, 2008. Disponível em: <https://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/5168.pdf>. Acesso em: 05 set. 2019.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. Do utopismo iluminista ao (anti)utopismo romântico: a crítica romântica da razão utópica. **MORUS – Utopia e Renascimento**, CampInas, n. 6, p. 307-323, 2009. Disponível em: http://www.academia.edu/download/37250908/Seligmann_Do_utopismo_iluminista_ao_anti_utopismo_romantico.pdf. Acesso em: 05 fev. 2019.

SHAFFER, Andrew. A alegria de ver o sofrimento alheio: *Shadenfreude* e Jogos Vorazes. *In*: DUNN, G.(Org.), A.; MICHAUD, N. (Org.). **Jogos Vorazes e a Filosofia**: uma crítica da traição pura. Tradução Patrícia Azevedo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2014. p. 91-105.

SILVA, Diogo Cesar Nunes da. **Histórias do futuro e a arte do pensar-contrá: utopia, esperança e pessimismo distópico**. 2011. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Faculdade de Psicologia, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: http://www.bdtd.uerj.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=5875. Acesso em: 05 fev. 2020.

SIM, David. Hong Kong: Defiant protesters give Hunger Games\ ' three-fingered salute as police clear camp. **International Business Times**. Londres, 11 dec. 2014. Disponível em: <https://www.ibtimes.co.uk/hong-kong-defiant-protesters-give-hunger-games-three-fingered-salute-police-clear-camp-1479120>. Acesso em: 02 jan. 2020.

SORDO, Vera Moya. Miedo en el navío Inestable: Navegaciones atlánticas hispánicas, siglos XV-XVII. **Traversea**, vol. 2, p. 116-130, 2012. Disponível em: <https://traversea.journal.library.uta.edu/Index.php/traversea/article/view/14/14>. Acesso em: 03 fev. 2021.

SONTAG, Susan. **Diante da dor dos outros**. Tradução Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

STREHL, Jerônimo Teixeira. **Ambiências Nazistas Resignificadas: a obra Jogos Vorazes pela Intermedialidade**. 2016. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação, Universidade Paulista, São Paulo, 2016. Disponível em: https://www.unip.br/presencial/ensIno/POS_GRADUACAO/strictosensu/comunicacao/download/com_jeronimostrehl.pdf. Acesso em: 05 jul. 2019.

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

TORKELSON, Anne. “Algum lugar entre fitas de cabelo e arco-íris”: Como até a canção mais curta pode mudar o mundo. *In*: DUNN, G.(Org.), A.; MICHAUD, N. (Org.). **Jogos Vorazes e a Filosofia: uma crítica da traição pura**. Tradução Patrícia Azevedo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2014. p. 37-51.

VALENTE, Thiago Alves. Utopia, distopia e realidade: um novo verismo na literatura para jovens. **Letras de Hoje**: Porto Alegre, vol. 45, n. 3, jul./set. 2010, p. 70-74. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/Index.php/fale/article/download/8123/5812/>. Acesso em: 03 fev. 2019

VICTORINO, Valério Igor P. A revolução da biotecnologia questões da sociabilidade. **Tempo Social**, São Paulo, vol. 12, n. 2, p. 129-145, 2000. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-20702000000200010. Acesso em: 05 maio 2020.

VIEIRA, Antonio. **Historia do futuro**. Belém: Unama, [200-?]. 115 p. Disponível em: http://www.domIniopublico.gov.br/pesquisa/DetailObraForm.do?select_action=&co_obra=17328. Acesso em: 03 fev. 2021.

WALKER, Tim. Suzanne CollIns' Hunger Games trilogy speaks to a generation of teenage readers like no other literary creation - but what's the big message? **Independent**, Londres, 22 nov. 2013. Disponível em: <https://www.Independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/suzanne-collins-hunger-games-trilogy-speaks-to-a-generation-of-teenage-readers-like-no-other-8958113.html>. Acesso em: 02 jan. 2020.

ZAMIÁTIN, Iêvgueni Ivanovitch. **Nós**. Tradução Gabriela Soares. São Paulo: Aleph, 2017.

ZIZEK, Slavoj. **Vivendo no fim dos tempos**. Tradução Maria Beatriz de Medina. São Paulo: Boitempo, 2012.

ZIZEK, Slavoj. **Bem-vindo ao deserto do real!** Tradução Paulo Cezar Castanheira. São Paulo: Boitempo, 2003.